

Juegos Clasicos de Manada

Misiones

Se entrega a cada seisena 5 tarjetas con misiones en clave cubil. Gana la seisena que completa las misiones primero pero todas las tarjetas deben ser correctamente cumplidas.

- Primera tarjeta: "Consigue la firma de un bombero o un miembro de defensa civil".
- Segunda tarjeta: "Cómo se llama el alcalde de Arequipa".
- Tercera tarjeta: "Qué grupos organizan el Gran Juego por el Sur".
- Cuarta tarjeta: "Porqué no se debe correr durante un sismo".
- Quinta tarjeta: "Consigue la firma de un dirigente scout que no sea de Lima".

Carrera de barcos humanos

Cada seisena se pone en fila en posición de cuclillas agarrándose de los hombros del lobato o lobezna de adelante para formar un barco. Comienza la carrera avanzando hasta la meta en forma paralela, gana el barco que llega primero, si se sueltan o se caen el barco se hunde y gana el barco que llegue entero y primero a la meta.

Llevando a Muck El Erizo

Cada seisena escoge tres representantes que ayudarán a cargar a Muck el Erizo (una pelota de trapo) con tres palos de escoba y lo llevarán hasta su cueva. Para ello cada uno de los tres lobatos o lobeznas debe coger un palo de escoba y con sus compañeros debe cargar la pelota de trapo (el erizo) y llevarlo hasta el lugar designado sin que se le caiga. Si se cae debe recogerlo donde quedó. Gana quien llega primero.

Rescatando al lobo herido

Se pone a las seisenas en filas paralelas. Cada lobato o lobezna recoge la pelota que está delante y la debe coger entre las piernas o rodillas, sin usar las manos (manos atrás) y correr con el "lobo herido" (la pelota) entre las piernas hasta la meta. Una vez que llegue sin que se le caiga el "lobo" lo deja en el suelo, coge la pelota con las manos y regresa a su lugar. El siguiente lobato o lobezna debe de igual manera, sin usar las manos sólo las piernas, coger la pelota y llevarla hasta la meta. Gana la seisena cuyos integrantes terminen primero.

Carrera de frejolitos

Cada seisena se pone en filas paralelas. El juego consiste en llevar hasta la meta un frejolito rodándolo por el suelo pero usando sólo el dedo meñique. Gana la seisena cuyos integrantes terminen primero.

Juegos Clasicos de Tropa

Pañoleta

Materiales: 1 pañoleta

Descripción: 2 Patrullas mirándose frente a frente. El dirigente o un scout voluntario se coloca en medio de las patrullas cogiendo una pañoleta a la vista de las 2 patrullas, cada scout tiene un número correlativo, de manera que habrán 2 números 1, dos números 2, etc. Cuando el dirigente diga 1 todos los 1 salen a coger la pañoleta que tiene la persona del medio, Gana el scout que llegue a su posición inicial sin ser tocado por el otro scout contrincante.

Duración del Juego: 3 minutos

Pelea de pañoletas

Materiales: Pañoletas

Descripción: Cada uno de los participantes en el juego debe tener una pañoleta colocado en la parte trasera de su pantalón, en la cintura, de forma que sea fácil sacarlo con sólo tirar de él.

El juego consiste en tratar de quitar la pañoleta al contrario sin que le quiten el de uno. Puede realizarse todos contra todos (lo que requiere gran habilidad y atención de los participantes) o pueden realizarse torneos por eliminación (parejas). Deben evitarse los golpes o juego brusco.

Duración del Juego: 3 minutos

Dragones Chinos

Materiales: Pañoletas

Descripción: Las patrullas se forman en fila y se toman de la cintura formando una fila, el último integrante de la fila se coloca la pañoleta en la parte de atrás de la cintura. Es preferible que participe mas de una patrulla al mismo tiempo. Hay que tratar de que las filas no se desarmen además de tener cuidado ya que por lo general el último de la fila puede salir volando. Gana la patrulla que haya robado más pañoletas.

Duración del Juego: 3 minutos

Jinetes y Caballos

Materiales: Pañoletas

Descripción: Se forman parejas de forma que uno pueda llevar a espalda al otro (caballo y jinete). El jinete debe llevar una pañoleta a la cintura. El objetivo es tratar de quitar la pañoleta a las otras parejas sin que le quiten el propio.

Debe tenerse cuidado en elegir un terreno sin muchos accidentes ya que las caídas al suelo son bastante frecuentes.

Duración del Juego: 3 minutos

Gusanos

Materiales: Ninguno

Descripción: Las patrullas se colocan en filas, todos sentados y tomados de la cintura. Al toque del silbato las patrullas en esa posición deben de llegar a la meta (25 metros). Gana la patrulla que llegue primero a la meta.

Duración del Juego: 3 minutos

Jamboree Mundial

Materiales: Un objeto cualquiera

Descripción: Las patrullas se dispersan y forman un círculo junto con las otras patrullas. A cada scout se le da el nombre de un país. Cuando el Dirigente o Scout voluntario diga fuertemente los nombres de algunos países, los scouts que llevan el nombre de los mismos, salen de su posición por el lado derecho, corren por todo el contorno del círculo y entran por su posición inicial y cogen el objeto que está en medio del círculo. Gana la patrulla que coja primero el objeto.

Duración del Juego: 3 minutos

Misiones

Materiales: Rompecabezas de papel o cartulina.

Descripción: A cada Patrulla se le entregara un rompecabezas que juntando las piezas estará escrito una misión como: Recolectar 15 firmas de dirigentes que no tengan correa, traer a una dirigente y que baile la conga, recolectar 5 silbatos de dirigentes, etc. Gana la patrulla que logre completar la misión más rápidamente que las demás patrullas.

Duración del Juego: 3 minutos

Pelea de gallos

Materiales: Ninguno

Descripción: Dos niños se sientan en cuclillas cruzadas de brazos, o con los brazos atrás. En esta postura, brincando, tratan de tirarse o que se suelten las manos. Solo serán permitidos 3 intentos. Por cada scout.

Duración del Juego: 3 minutos

La fila más larga

Materiales: Ninguno

Descripción: Al sonido del silbato las patrullas deberán de construir una fila lo más larga posible, con sus correas, drizas, polos, objetos personales, etc. Gana la patrulla que construya la fila más larga.

Duración del Juego: 3 minutos

El rey pide

Materiales: Ninguno

Descripción: El dirigente gritará, por ejemplo: "El Rey pide... una hormiga" y todos los scouts deberán de ponerse a buscar lo que diga el dirigente. Pueden pedirse otras cosas como plumones, yesca, caja de fósforos, etc. Gana la patrulla que haya traído más objetos.

Duración del Juego: 3 minutos

Cancionísimo

Materiales: Ninguno

Descripción: Las patrullas formadas en círculos cantarán la canción indicada por el dirigente. Gana la patrulla que haya cantado con más espíritu y que todos hayan cantado y se sepan la letra.

Duración del Juego: 3 minutos

Cosacos y Mongoles

Materiales: Ninguno

Descripción: Una patrulla hará de Cosacos y la otra de Mongoles, La primera tratará de jalar la mayor cantidad de scouts a su bando mientras que la segunda formadas en círculo cogidos fuertemente por los brazos, tratará de impedirlo.

Duración del Juego: 3 minutos

Venado Ciego

Materiales: Ninguno

Descripción: Un scout voluntario hará de venado, quien estará a una distancia de 50 metros. Los demás scouts tratarán de cogerlo solo mientras esté el venado de espaldas, cuando el venado voltee los demás scouts se quedarán quietos. Si un scout es visto en movimiento por el venado debe de regresar al inicio. Gana la patrulla que haya cogido más a un venado.

Duración del Juego: 3 minutos

Resistencia Scout

Materiales: Ninguno

Descripción: Las patrullas colocadas filas deben de avanzar hasta un lugar determinado. En esta posición: El primero de la fila pasará su mano derecha por debajo de sus piernas y cogerá la mano izquierda del scout de atrás. Este cogerá con su brazo derecho la mano izquierda del scout de atrás pasando su brazo por debajo de sus piernas. Gana la patrulla que llegue primero a la meta.

Duración del Juego: 3 minutos

La vuelta al mundo en 80 segundos

Materiales: 1 moneda por patrulla

Descripción: Se colocan las monedas una frente a cada patrulla. Las patrullas formadas en filas. Salen los primeros de cada patrulla, cogen la moneda se la meten por el cuello y tratan que caiga por la basta de su pantalón. Luego el segundo, etc. Gana la patrulla que haya terminado toda la secuencia primero.

Duración del Juego: 3 minutos

Asalto a la Aldea Mafeking

Materiales: Bordones por patrulla

Descripción: Juego muy conocido. Las patrullas escogerán un Tótem que representara a su Bando. Al sonido del silbato las patrullas tiene que robar los tótem de otras patrullas teniendo para ellos hasta 3 minutos. Gana la patrulla que haya recolectado más tótem de otras patrullas

Duración del Juego: 3 minutos

Conquista del Círculo

Materiales: Una tiza

Descripción: Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del dirigente comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro. Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso, etc.

Duración del Juego: 3 minutos

Granjeros y chanchitos

Materiales: Ninguno

Descripción: Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los chanchitos. Se comienza el juego y los granjeros tratan de pillar a los chanchitos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el chanchito queda eliminado. Después que queden eliminados todos los chanchitos se invierten los papeles, pasando el equipo de chanchitos a ser granjeros y los granjeros a chanchitos. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los chanchitos cuando les tocó ser granjeros.

Duración del Juego: 3 minutos

Nudolandia

Materiales: Pedazos pequeños de driza por cada patrulla

Descripción: Las Patrullas formadas en filas. Al sonido del silbato, sale el primero de la fila y corre hasta un lugar determinado por el dirigente, coge la driza y realiza un nudo que el dirigente le ordene, una vez que hace el nudo regresa a donde su patrulla y sigue el segundo, etc. Gana la patrulla que haya terminado toda la secuencia primero. Es preferible no ordenar nudos complejos.

Duración del Juego: 3 minutos

Camellos y Caballos

Materiales: Ninguno

Descripción: Las 2 patrullas, una llamada los "camellos" y otro los "caballos", formándolos en 2 filas una frente a la otra. Además debe demarcarse una línea paralela a cada fila de participantes, a mas o menos 20 metros de cada una de ellas. Uno de los dirigentes comienza a relatar una historia en la que participen estos dos personajes (el camello y el caballo). Los participantes deben estar muy atentos ya que si es nombrado "su" personaje debe salir arrancando hasta llegar a la línea que se encuentra frente a ellos sin ser alcanzado por los del equipo contrario. El éxito del juego depende en gran parte de la habilidad del dirigente que relate la historia ya que debe mantener en tensión a los participantes.

Duración del Juego: 3 minutos

Charada Scout

Materiales: Ninguno

Descripción: El dirigente dirá al oído de un scout un tema de una canción, película conocida, etc. Su patrulla tendrá que adivinarla. El Scout no puede hablar solo hacer gestos mímicos. Gana la patrulla que haya reconocido la mayor cantidad de palabras posibles.

Duración del Juego: 3 minutos

Carrera de Carretillas

Materiales: Ninguno

Descripción: Las Patrullas formadas en filas. Al sonido del silbato un Scout coge los 2 pies del Scout de adelante y en esta posición avanzan hasta un lugar determinado, luego el segundo, etc. Gana la patrulla que haya terminado toda la secuencia primero.

Duración del Juego: 3 minutos

Tamalitos

Materiales: Ninguno

Descripción: Las patrullas echadas en el piso formando una camilla. El Scout de atrás pasará rodando por encima de los scouts de su patrulla, luego el penúltimo, etc. Gana la patrulla que llegue hasta un lugar determinado.

Duración del Juego: 3 minutos