



Material Complementario de Apoyo para la
Capacitación en Educación Ambiental y
Vida en la Naturaleza

Recopilaciones de Juan Manuel Lourenço
www.juanmanuel.com

CAMPAMENTOS EDUCATIVOS
VIDA EN LA NATURALEZA
EDUCACION AMBIENTAL



Grupo ECONATURA en Yahoo

http://espanol.groups.yahoo.com/group/econatura_iml/

HERRAMIENTA PARA EXPERIENCIAS EDUCATIVAS DE

VIDA EN LA NATURALEZA

**CUADERNO
DE
CAMPO 10**



Recopilación:
Prof. Juan Manuel Lourenço
Gaviota Graciosa

**CAMPO DE DESARROLLO
DEL JUEGO Y GRAN JUEGO**

CÁTEDRA DE VIDA EN LA NATURALEZA
I.S.E.F. DR. E. ROMERO BREST

1

ÍNDICE

1	ÍNDICE	2
2	INTRODUCCIÓN	4
3	LOS JUEGOS EN LA NATURALEZA	
	Introducción.	5
	Variaciones de Fondo o El Sentido Educativo del Juego. Variaciones de Forma.	6
4	JUGAR	
	Propósitos y Valores. 8 a 10 Años ¿Necesidades?	7
	Ideas sobre Juegos. El Poder de la Imaginación. Jugar cuidando la Salud. Profe...Yo no juego ¿Eh?	8
	Los Materiales para Jugar. Archivando Juegos.	9
	Clasificación de Juegos. Una Guía de Trabajo.	10
5	CUESTIONAMIENTOS MUY INTERESANTES SOBRE LOS JUEGOS	
	Juego & Trabajo. Los Juegos para adquirir conocimientos.	11
	El Investigador, El Sabio y El Aventurero. Radiografía de un Juego o la Vida Afectiva del Niño. Tu Intencionalidad.	12
	Competencia o Cooperación... Precauciones para la Actividad Física.	13
6	OTROS APORTES PARA EL CAMPO DE DESARROLLO DEL JUEGO	
	Juegos y Deportes	14
7	GRANDES JUEGOS EN BOSQUES DE MONTAÑA (Informe elaborado por EVELINA "MAUSI" BRINNITZER)	
	Características. Clasificación. Qué necesitamos cuando vamos a crear un gran juego?	15
	Juego Ecológico. Juego Ambiental.	16
	Los Juegos para la Práctica de Algunas Técnicas.	
8	GRANDES JUEGOS (<i>Autores: Grupo de Estudio HORIZONTE - Grandes Juegos, Ed. Rimbo. Van Gerard</i>)	
	Definiciones y Conceptos. Dónde. Cuándo. Porqué. A cargo de quién?	17
9	GRANDES JUEGOS COMBINADOS (Algunos Ejemplos recopilados por Juan Manuel Lourenço)	
	Gran Juego Amplio para Práctica de Técnicas: Misión Imposible	18
	Gran Juego de Persecución y Acecho: Captura del Gran Jefe.	19
	Gran Juego Amplio para Práctica de Técnicas y Socorrismo: Catástrofe PSA.	20
10	CARTILLA DE 30 JUEGOS NOCTURNOS (Recopilación de Juan Manuel Lourenço)	
	Cartilla para armar	21
11	CARTILLA DE 33 JUEGOS NOCTURNOS (Recopilación de Juan Manuel Lourenço)	
	Cartilla para armar	27
BIBLIOGRAFÍA UTILIZADA PARA LA CONFECCIÓN DE ESTE MANUAL		3

Nº	Temas y Contenido de cada Apunte
1	Campo de Desarrollo de la Técnica
2	Campo de Desarrollo Cooperativo y de Servicio: Actividades Comunitarias, Cooperativas y/o de Subsistencia
3	Campo de Desarrollo Estético-Expresivo.
4	Campo de Desarrollo de la Técnica Especial: Construcciones Rústicas.
5	Campo de Desarrollo de la Técnica Básica: Cabullería (<i>Nudos y Amarres</i>).
6	Campo de Desarrollo de la Técnica Básica: Herramientas (<i>Hacha, Cuchillo y Machete</i>).
7	Campo de Desarrollo de Extensión Deportiva: Exploración Terrestre. Sierras y Montañas.
8	Campo de Desarrollo de la Técnica Especial; Orientación y Topografía.
9	Campo de Desarrollo de la Técnica Básica: Mochilas
10	Campo de Desarrollo del Juego: Los Juegos & Grandes Juegos.
11	Introducción a la Educación Ambiental.
12	Campo de Desarrollo de la Técnica Básica: Fuegos.
13	Las Reuniones de Fogón.
14	Manual de Curso ECONATURA 1985. Temas Pedagógicos Varios.
15	Expectativas de Logro, Objetivos y Contenidos para Experiencias Educativas al Aire Libre.
17	Metodología de Trabajo para Grupos Juveniles y Adultos.
18	Educación Ambiental Especial.
19	Psicología del Escalador.
20	Guía para la Organización de Experiencias Educativas en la Naturaleza.
21	Metodología en Educación Ambiental.
22	Campo de Desarrollo de la Técnica Básica: Vestimenta.
23	
24	Manual del Curso Planificación de Círculos de Campamento Escolares.
25	Adultos y Naturaleza (<i>La llamada Tercera Edad</i>).
26	Campo de Desarrollo de la Técnica Básica: Carpas e Iglues.
27	Campo de Desarrollo de la Técnica Básica: Cocina y Alimentación al Aire Libre.
28	Campo de Desarrollo de la Técnica Básica: Bolsas de Dormir.
29	Habilidades de Comprensión: Caracterización del Acampante según las Edades.
30	Educación Ambiental: Actividades de Sensibilización
31	Habilidades de Programación: Diseño de Cronogramas

ESTE MANUAL ES UNA RECOPIACIÓN Y ADAPTACIÓN DE INFORMACIÓN OBTENIDA EN EXPERIENCIAS PERSONALES Y LA BIBLIOGRAFÍA QUE SE DETALLA A CONTINUACIÓN

MATERIAL RECOPIADO PARA LAS
CÁTEDRAS DE VIDA EN LA NATURALEZA Y EDUCACIÓN AMBIENTAL DE LOS PROFESORADOS DE
EDUCACIÓN FÍSICA

Bibliografía consultada:

1. MANUAL PARA DIRIGENTES DE MANADA I -Editorial Scout Interamericana.
2. MANUAL PARA DIRIGENTES DE MANADA II. Editorial Scout Interamericana.
3. ESCULTISMO Y EDUCACIÓN. Bertolini.
4. TÉCNICA DE CAMPAMENTO. Unión Scouts Católicos Argentinos.
5. AIRE LIBRE. Manual de Delegaciones Juveniles Españolas.
6. MANUAL PARA DIRIGENTES DE CAMPAMENTOS ORGANIZADOS. M. Vigo.
7. ESCUELA Y CAMPAMENTO. Saraví Riviere.
8. CAMPAMENTOS JUVENILES. Saraví Riviere.
9. MANUAL PARA EL JEFE DE TROPA. Gilcraft.
10. ACTIVIDADES EN LA NATURALEZA. B. Héomet.
11. TÉCNICAS DE RECREACIÓN. Juan C. Cutrera.
12. LOS MUCHACHOS Y EL ESCULTISMO. M. de Paillerets.
13. ESCULTISMO - RUTA DE LIBERTAD. M. D. Forestier.
14. COLECCIÓN DE JUEGOS. J.J. Loiseau.
15. COLECCIÓN DE JUEGOS. Vilamala.
16. ROVERS. Gilcraft.
17. SCOUTS. Gilcraft.
18. LOBATOS. Gilcraft.
19. ESCULTISMO PARA MUCHACHOS. Baden Powell.
20. MANUAL ARGENTINO DE ESCULTISMO. S.E.A.
21. MANUALES SCOUTS. Varios.
22. MANUALES VARIOS DE SUPERVIVENCIA.

UN NUEVO AGRADECIMIENTO Y RECUERDO A:
La inmejorable ayuda y los afectos de quienes me acompañaron en algún viaje. (jml)

2

A MODO DE INTRODUCCIÓN

Dijo John Stevens:

*Toda herramienta puede ser utilizada hábil o torpemente,
puede no ser utilizada o utilizada de modo erróneo.*

*Un martillo puede ser abandonado sobre un estante,
donde se convierte en un estorbo,*

o puede ser utilizado en forma adecuada para clavar clavos.

*Un martillo puede emplearse también para hacer hoyo en una tabla
o para aplastar un dedo.*

*Yo estoy particularmente interesado enseñar algunas de las
maneras en que ésta herramienta puede ser utilizada.*

Este Informe, por lo tanto, es simplemente una
HERRAMIENTA que podrá ser utilizada en las
Experiencias Educativas en la Naturaleza y al Aire Libre.

3

LOS JUEGOS EN LA NATURALEZA

Informe recopilado por el Prof. Juan Manuel Lourenço para incorporar a la Bibliografía de "Vida en la Naturaleza"

INTRODUCCIÓN

Al hablar de juegos _por lo menos refiriéndonos a las experiencias educativas en la Naturaleza _ debemos pensar en algo esencialmente **ACTIVO**, que no tiene nada que ver con la idea de pasar tiempo, ni con un concepto de entretenimiento, pasividad o facilismo.

"La Educación en la Naturaleza es un GRAN Y ALEGRE JUEGO AL AIRE LIBRE, con los chicos y con los grandes que todavía conservan un espíritu juvenil. Pueden abandonarse conjuntamente al placer de la aventura _como el hermano mayor con el pequeño_, adquiriendo salud, alegría, conocimientos prácticos, y aptitudes para salir adelante en cualquier circunstancia"
(Baden Powell)

El Juego representa, para los chicos y jóvenes, la máxima aspiración de la vida; e incluso me atrevería a decir que, en ciertas edades, el juego representa la **ÚNICA COSA SERIA QUE QUIEREN REALIZAR** puesto que encuentran en él, la posibilidad de satisfacer sus más íntimas exigencias y urgentes deseos. Desde moverse y actuar hasta el competir con..., desde el acecho más silencioso hasta incontenible desahogo de las ansias de ruido y alboroto, desde el instinto combatiivo hasta los más honestos gestos de cooperación.

Pero la función del juego en esta área, y en otras, no se reduce exclusivamente a esta citada capacidad de entretener y divertir. Su importancia proviene, principalmente, de sus posibilidades como herramienta educativa. Podría decirte que un juego es el primer educador: Lleva a los chicos a la alegría y a la aventura, a la atracción, y al mismo tiempo educa moral, material y físicamente con toda seriedad.

Parece ser que ésto puede ser legítimo cuando se cumplen estas 2 condiciones:

- I. Desde el momento en que el juego es la expresión más genuina de los instintos naturales y de la mentalidad de cada jugador, se presta para revelarte la índole y el carácter específico de cada uno, con sus virtudes y sus falencias.
Con el juego los chicos se **SIENTEN LIBRES** y, sobre todo, dueños de hacer aquello que espontáneamente les sale. Ésto te permitirá, si los observás con atención, deducir o acercarte a importantes conclusiones relativas a la línea que debe seguir tu propuesta educativa.
- II. Es necesario reconocer que un juego, además de exigir determinadas aptitudes para ser jugado _ las que los chicos adquieren con gran placer e interés _ te ayuda a desarrollar algunas cualidades y valores en lo socio-afectivo y a para ir superando alguna de aquellas falencias.
De ahí que muchos investigadores han podido concluir, con toda justicia, en que a través de los juegos, y en especial los de equipo, se pueden estimular principios de dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, liderazgo, cooperación, etc.

VEAMOS ALGUNOS EJEMPLOS CONCRETOS DE LO ANTERIOR

EL CRITERIO DE DISCIPLINA y el **DOMINIO DE SÍ MISMO** son frutos directos de la existencia de reglas de juego que, por simples y reducidas que sean, limitan el entusiasmo y las "**efervescencias**" del participante el cual, además, aprende a apreciar esas reglas y su valor (*Ya que sin ellas ningún juego podría llevarse a cabo coherentemente*). En forma simultánea, se desarrolla, casi inconscientemente, la facultad del **AUTODOMINIO**.

"...Cuando se desobedece una regla, mientras se juega, no se hace tanto por el gusto de desobedecer o de mala voluntad, sino _ por ejemplo _ por inducción del jugador de salirse provisoriamente de su lugar, por simple curiosidad... Y es, precisamente el autodominio, el mecanismo que trabaja para frenar ese impulso... "

SÍNTESIS TUYA ↗

VARIACIONES DE FONDO O EL SENTIDO EDUCATIVO DE UN JUEGO

Los juegos desarrollados en contacto directo con la Naturaleza exigen y desarrollan en los jugadores una especie de espíritu de "valentía" y "fortaleza" tipo **ESPÍRITU ESPARTANO**. Entendiendo ésto como una exigencia a sí mismo.

En los juegos las ortigas, las caídas, los rasguños, los encontronazos, dejan huellas más o menos profundas y más o menos dolorosas. Pero parece que la excitación del momento las hace soportar con extrema soltura e incluso, hasta con sonrisas en los labios.

Por otra parte, al jugar seguido y gradualmente mejor, los jugadores empiezan a separarse de ese terrible "*discutir y gritar constantemente por obtener la razón*" que los detiene en los juegos. Conseguir ésto no es fácil. Pero poco a poco los chicos empiezan a jugar **NO PARA VENCER CUESTE LO QUE CUESTE** sino con el fin de **DIVERTIRSE**. Tratándose de juegos colectivos, se habitúan a jugar **NO SÓLO PARA SÍ MISMOS** sino **EN BENEFICIO DE SU EQUIPO**, lo que te servirá perfectamente para ayudarlos en la superación del egoísmo.

Finalmente, en lo que tiene que ver con los **Juegos para Prácticas Técnicas** *los que requieren de cierta aplicación de destrezas y habilidades como orientación, topografía, criptografía, etc.*, es evidente que la necesidad, o mejor dicho el **DESEO DE QUEDAR BIEN** (¿?), es un potente estímulo que los induce a prepararse seriamente, y por lo tanto, a desarrollarse a fondo en aquellas técnicas.

Por lo tanto, es tan evidente el **VALOR EDUCATIVO DEL JUEGO** que te sorprenderá enormemente notar con qué dificultad lo incorpora la educación formal a su estrategia (¿*Por qué será?*...).

Como sabrás, no es posible considerar al juego como **EDUCATIVO EN SÍ MISMO**, ya que básicamente es una herramienta en la que resulta indispensable que **VOS SEPAS DARLE EL SENTIDO** educativo necesario.

El juego es, casi siempre, capaz de interesar a los chicos, pero **NO** educarlos. Un juego con reglas no muy claras y/o injustas, o en el que Vos no estás comprometido, o que no es lo que al Grupo le atrae, diluye por completo su valor pedagógico y **NO SIRVE PARA NADA** (¡Bueno... Quizás sí como "entretenimiento para pibes"... Una distinta manera del "tirar la pelota"...).

SÍNTESIS TUYA ↗

JUEGOS & GRANDES JUEGOS AL AIRE LIBRE

Para que te sea posible mantenerte en una función educativa, será necesario que puedas adaptarte y adaptar tus juegos a las edades y características de cada Grupo con el que juegues.

Aunque el **FONDO** es el mismo, la **FORMA** puede variarse:

- I. Por ejemplo, para los más chiquititos (6 a 9 años), son recomendables los **juegos no tan largos**, ya que les permiten fijar la atención sobre una sola cosa, sin llegar a dispersarla.
- II. Utilizá preferentemente los **pequeños juegos**. Que exijan algunas capacidades físicas y/o intelectuales que luego les sean útiles en otras actividades: Tregar, Juegos con Pelotas, De Equilibrio, De observación a corta y larga distancia, De Obstáculos Naturales, Etc.
- III. Podés, además, preparar juegos en los que intervenga **alguna actividad manual** de acuerdo con el gusto típico de los niños por el mundo concreto, al cual dirigen más fácilmente su atención y voluntad.
- IV. Para los más grandes, en cambio (Por ej.: 10 a 14), el juego debe ser más dinámico y desafiante, hasta más intelectual, ya que tienen mayor capacidad de expresar ideas, de **PENSAR** durante el juego. De ahí que la mejor fórmula sea la del **GRAN JUEGO EN LA NATURALEZA**, en el que junto a una actividad intensa y dinámica, tiene una gran importancia el aspecto **TÁCTICO**: Primero debe pensarse un **PLAN**. Esta necesidad de crear una táctica o estrategia y un plan nacen de la iniciativa, la sensibilidad, la imaginación, la cooperación de cada equipo de jugadores. El gran juego es el medio. Las transferencias en lo socio-afectivo son el fin.

Desprendo de lo anterior, una vez más, la necesidad de saber canalizar adecuadamente nuestra **INTENCIONALIDAD**, ahora puesta de manifiesto en la manera en que podemos llegar a estructurar los juegos para que sean cada vez más interesantes y que permitan a cada participante, el libre desarrollo de la voluntad, de la inteligencia, de las actitudes, de los afectos...

A todas estas particularidades, se suma, fundamentalmente, la capacidad para **DESARROLLAR EN LOS CHICOS LA ALEGRÍA DE VIVIR**.

"EN CADA JUEGO, MÁS QUE EN CUALQUIER OTRA EXPERIENCIA, LOS CHICOS PARECEN SENTIR EN LO MÁS ÍNTIMO DE SU SER, LA BELLEZA DE LA VIDA CUANDO ES VIVIDA. Y LA VIVEN CON ATENCIÓN, CON COMPROMISO Y, COMO EN EL JUEGO, LES RESULTA UN FRUTO SABROSO RESULTANTE DE UNA PREPARACIÓN GRADUAL Y UNA CONTINUA VOLUNTAD DE ACCIÓN"

Acordate, además, que la única persona que va a estar en todos tus juegos: **SOS VOS**. Y además, elegiste **EDUCAR**.

SÍNTESIS TUYA ↗

FÍN INFORME 3 JML 97

PROPÓSITOS & VALORES

Es en los juegos donde encontrarás a los chicos revelando su verdadera naturaleza: Más demostrativos, espontáneos y faltos de afecto estudioso.

Los juegos te resultarán una de las herramientas más valiosas de la Educación en la Naturaleza. Los chicos se entretienen mientras se autocontrolan. Inclusive, cuando llega el momento, hasta están dispuestos al trabajo. Por medio de los juegos los chicos se desarrollan en un natural **APRENDER-JUGANDO**, y al mismo tiempo, se divierten. Cuánto más se divierten, más abiertos están para recordar y comprender.

Los juegos te proveerán una actividad en la que los chicos se juntan por sociabilidad experimentada, por compañerismo, por el **SENTIDO DE PERTENECER** al Grupo.

Jugando se experimenta la cooperación, el compartir una misión común, y por lo tanto, un nivel diferente del "trabajar en equipo".

También existe un desarrollo importante de la personalidad de cada uno de sus integrantes.

En los juegos **NO HAY RIESGOS**. Hay posibilidad de equivocarse, perder, demorarse, ensayar, etc. sin ninguna complicación mayor. Sin embargo, existen logros, fundamentalmente en lo socio-afectivo, que podrán luego ser transferidos por cada uno a su vida cotidiana donde **SÍ** hay riesgos. Si los niños no han experimentado vivencias múltiples y variadas que les permitieran ensayar, su capacidad de adaptación se verá incompleta.

Los juegos colaboran en enriquecer, en cada niña/o, lo que yo llamo **ACERBO VIVENCIAL** sobre el que apoyarse para futuras situaciones en la realidad.

¿CUALES ACCIONES PUEDEN AYUDARTE A COMPRENDER AL GRUPO?

- Prestá especial atención a las necesidades individuales (Ej.: Timidez, Falta de habilidades, Exagerada Autoestima, Etc.);
- Descubrí aptitudes hacia cualquier interés;
- Observá la estructura del Grupo (De la que Vos formás parte). Distinguí los líderes, los subgrupos, ya que te serán muy valiosos.

TANTOS PROPÓSITOS DIFERENTES COMO PERSONAS DIFERENTES EXISTAN...

Algunos juegos de círculo o relevos requieren formaciones especiales. En estos juegos los chicos tienen una parte definida que ocupar, la cual está definida por ellos por medio de **REGLAS**. Con estas reglas para jugar, aprenden a aceptar diferentes "GEOGRAFÍAS DEL GRUPO"..

Otros juegos, en cambio, no tienen normas o reglas del todo establecidas. Generalmente estos juegos son realizados por Grupos con alguna experiencia y tienen como finalidad el fomentar en cada uno la **INICIATIVA PROPIA, LA AUTOGESTIÓN**, y ayudar a otros que puedan tener dificultad en la aceptación de reglas muy estrictas.

También hay juegos que brindan a los chicos la oportunidad para el **DESARROLLO DE HABILIDADES**, tanto físicas como mentales.

Los juegos te proveerán un medio por el que todos pueden expresar sus sentimientos y concretar sus emociones; reduciendo así **CONFLICTOS, TENSIONES, ANSIEDADES** que a menudo hay dentro de cada persona.

8 A 10 AÑOS ¿NECESIDADES?

En general, los chicos de 8 a 10 años, están muy interesados en formar parte de un Grupo, aunque su actitud egocéntrica a veces te indique lo contrario. Si no me creés, analizá algunas de sus características:

1. Están dotados de una **refinada coordinación muscular** y por lo tanto se encuentran listos para aprender actividades musculares ágiles y vigorosas. A veces, te conviene utilizar juegos de carreras, relevos u obstáculos para satisfacer las necesidades de mayor coordinación y agilidad de la actividad muscular.
2. Son **capaces de planificar**. Toman parte en actividades variadas y se exponen a tantas ideas como les es posible.
3. El interés por "ir más allá", **llegar siempre más lejos**, es gradualmente mayor a medida que se hacen expertos en experiencias al aire libre. Por ésto, siempre será muy útil que propongas actividades que conlleven oportunidades para ejercitar el autocontrol (Por ej.: Juegos en equipo, juegos muy activos, etc.).
4. Los juegos con reglamentaciones, hasta elaboradas por ellos mismos, son muy útiles para este período ya que están construyendo su **PROPIO CÓDIGO ÉTICO**.
5. Son capaces de aceptar los límites de cualquier tipo de juego mientras les proponga **justa diversión**.
6. El gusto por las **aventuras** y por **explorar** es de su agrado permanente.
7. El entorno va proponiendo al ser humano, un gradual, creciente y peligroso **espíritu competitivo** (Probablemente por instinto de conservación de la especie, por supervivencia...). En los chicos, los juegos parecen resultar, también, un canal de salida conveniente para ese espíritu.

La pregunta sería...

¿Cómo hago, desde mi rol docente, para apuntar a la paz si estoy coordinando un juego de guerra?

Los Juegos son una oportunidad. Con ellos Vos no trabajás para la paz ni para la "guerra". Vos trabajás para la **PERSONA**: Desarrollás su capacidad de liderazgo, de organización, de cooperación, sus afectos, y otros valores que ya habrás descubierto y que son plenamente transferibles a su vida de todos los días.

Y si en un acto sublime de audacia y confianza en el Grupo fueras capaz de permitirles a los chicos elegir los juegos, inventar nuevos y hasta conducirlos, entonces además, colaborarás con su iniciativa, su creatividad, su autogestión. Alguna vez te imaginaste estar preguntándoles qué les gustaría jugar, estimulándolos a que se dirijan a sí mismos...

IDEAS SOBRE JUEGOS

SI TUVIERA QUE DARTE UNA RECETA PARA PRESENTAR JUEGOS, ESTA SERÍA LA MÁS INCOMPLETA

- Preocúpate por conocer las reglas del juego y tené a mano el equipo necesario.
- Mantén una actitud abierta a modificar las reglas que resulten necesarias para adaptarlas a situaciones inmediatas.
- Será muy importante el silencio y la atención mientras explicás o demostrás el juego. Para el Grupo también.
- Explicá las reglas simple y brevemente, con un orden apropiado. Será bueno que cuentes con colaboradores para las demostraciones convenientes.
- Señalá claramente las posiciones de partida y llegada, los momentos de inicio y final del juego.
- Deja que los chicos hagan todo el ruido que quieran mientras juegan.
- A veces, el nombre del juego y su historia resultan de gran importancia: Pueden saber a aventura, peligro, magia, desafío...
- Si es posible, relatá la historia del juego: Muchos juegos han sido jugados durante siglos por los chicos.
- No te aproveches de los juegos favoritos: No los anules ni te sobrepases...
- Discutan y elaboren, en grupo o con los más experimentados, la realización de nuevos juegos.
- Insistí en que las reglas puedan seguirse: Resulta una prueba autodisciplinaria desafiante.
- No te asustes con el griterío: Tiene que ver con el entusiasmo y las energías.
- Detén el juego si va yendo pobremente. Explicá y ajusta los errores de juego, y a ¡Empezar de nuevo!
- Repetí el juego si notás que hay interés para ello.
- Tratá de ser justo e imparcial cuando haya puntajes.
- Si están jugando informalmente y por su cuenta, en un lugar inadecuado o riesgoso, contribuí con una solución.
- Diseñá la mayor variedad posible de juegos en el programa.
- Participá en todos los juegos que te sea posible y que quieras hacerlo. Viviendo sus mismas experiencias desde adentro crecerá, más simplemente, tu sensación de "formar parte" del Grupo.
- Privilegiá la alegría y el entusiasmo.

...Esfuézate por ser feliz (¿?)...

EL PODER DE LA IMAGINACIÓN

Siempre es bueno que te desafíes a mejorar paulatinamente la realización de los juegos. Existen muy pequeños mecanismos de FORMA, que simplemente con alterarlos, proponen situaciones de juego completamente diferentes. Pero..., dependen de dos variables ultra-dependientes: TU IMAGINACIÓN y TU NIVEL DE ALERTA.

Fijate algunos ejemplos de modificaciones a los que me refiero:

- ⊗ Al estar jugando, algún leve cambio o ajuste puede hacer más apropiado el juego para el Grupo.
- ⊗ Cambiando la forma de moverse, o la conformación de los equipos, o agregando variantes u otro ingenioso aporte, los viejos y conocidos juegos tradicionales alcanzan una nueva dimensión.

Quizás el secreto sea contener, en uno mismo, una mínima experiencia; juegos y formas jugadas a los que poder acudir, modificarlos e incorporarles los elementos creativos propios que ayuden a satisfacer los diferentes diagnósticos grupales con los que nos encontraremos para jugar.

Parece que, en general, los juegos pueden modificarse desde varios aspectos:

- En la Dinámica de Movimiento (*Pasivos, Activos, Semi pasivos, Semi Activos, Etc.*);
- En la Forma del Movimiento (*Caminando, Corriendo, Saltando, Partiendo de una forma u otra, Agregando u omitiendo algo, Etc.*);
- En el Tipo de Material (*Pelotas, Palos, Aros, Naturales, Etc.*);
- En la Conformación y Constitución de los Equipos de Juego (*Pares, Tríos, Bandos, Tribus, Equipos, Etc.*);
- En las Reglas de Juego (*Pocas, Muchas, Simples, Complejas, Combinadas, Etc.*);
- En Etcéteras que a Vos se te ocurran

JUGAR CUIDANDO LA SALUD

Casi todos los juegos de chicos involucran actividad física, dada su necesidad permanente de movimiento. Por eso, el lugar que elijas para cada juego deberá ser amplio, con buena luz, y al aire libre. Durante los juegos más dinámicos, los chicos deberían quitarse los abrigos como gorros, guantes y todo aquello que dificulte tanto el movimiento como el funcionamiento orgánico durante la actividad.

Cuando llueva, si toman la decisión de jugar igual, deberán tener en cuenta que todos estén preparados para hacerlo, ASEGURÁNDOSE Y GARANTIZÁNDOSE que no se perjudicarán en su salud. Primero, deberán tener como aliado al clima: Deberá ser la época apropiada. Segundo: Deberán tener resuelto, al terminar el "enchastre" (...¡Copado...!), una inmediata higienización y recambio de ropa y calzado.

Alimento apropiado, y abrigo si fuera necesario por la hora.

Siempre tratá de considerar los esfuerzos según las capacidades.

Quizás sea conveniente cambiar ciertos aspectos del juego que propongan demasiado riesgo o inseguridad respecto a las tolerancias físicas de ese Grupo.

¡OJO! Este criterio no depende de la experiencia anterior, depende de los procesos orgánicos y fisiológicos.

PROFE... YO NO JUEGO, EH!?

PROPONGO QUE LEAS ESTA PARTE MÁS COMO UN COMENTARIO QUE COMO UNA RECETA

Siempre nos pasa que uno o varios de los chicos no quiere jugar...

Puede ser recién ingresado al grupo, puede ser tímido. Puede estar necesitado de atención o de afectos.

Si no quiere participar en los juegos, no será muy bueno forzarlo a hacerlo.

Busquen juntos alguna actividad alternativa que pueda interesarle. Inicialmente, asociada al juego, ya que ésto no debe ser terminante.

Quizás tu propuesta no incorporó o no tuvo en cuenta los intereses de ese niño, o ese grupo de niños, lo que sería una **FALLA DE PROGRAMA** y **NO** de los chicos.

Si el factor predominante resulta ser, según tu criterio, la timidez, proponete espacios diferentes de juego. En el sentido de que, su participación, inicialmente, no lo exponga tan bruscamente a los demás. Respetá ese tiempo tan delicado...

Si algún chico no presta atención, o notas que lleva un tiempo de comprensión mucho muy diferente que los demás, entonces es una situación más compleja. A casi todos les gusta poner atención a los juegos, sobre todo si lo que estás proponiendo es "copado", "masa"... Quizás este chico es muy similar a los demás, pero con la diferencia propia de necesitar un poco más tu apoyo, tu compañía, tu escucha, por lo menos, en ese momento. Respetá ese tiempo tan delicado...

PROFE... YO NO JUEGO, EH!? PARTE 2

A VECES COMPRENDER EL SENTIDO DEL JUEGO NOS PERMITE RESOLVER LOS IMPREVISTOS DE OTRA MANERA... Siempre nos pasa que uno o varios de los chicos no quiere jugar...

Parece Ser que, según muchísimos estudiosos del tema "Juegos", el jugar es algo así como:
"Elegir, Libremente, Cumplir Obligatoriamente, Unas reglas de juego Pautadas, Para Divertirse un rato..."

Si esta es la explicación del SENTIDO Y SIGNIFICADO del "participar en un juego", habrá entonces mejores respuestas a esta situación tan misteriosa que siempre queremos resolver...

LOS MATERIALES

Tendrás que tener en cuenta que tus juegos no requieran de materiales sofisticados, caros, incómodos e inaccesibles. Tratá de almacenar todo el material que vayas utilizando en algún lugar que te sea práctico para recurrir a él cada vez que lo necesites.

No existe ningún objeto que no pueda ser sustituido por otro. No creo que llegues a ese nivel tan decadente del "sentirse molesto por falta de material" ya que lo que no puedas comprar, lo podrás fabricar (Acordate que el material humano **SOS VOS**).

Invitá a los chicos a preparar el material. Tendrá más significado para ellos y será una buena combinación con las actividades estético-expresivas o técnicas.

EXISTE TODO TIPO DE MATERIALES UTILIZABLES
ENSAYEMOS EL PARA QUÉ ACCIONES PUEDEN SERVIR ALGUNOS DE LOS MATERIALES MÁS CONOCIDOS

ELEMENTOS	PARA QUÉ TIPO DE ACCIONES PUEDEN UTILIZARSE
PELOTAS PEQUEÑAS	Pelotas de tenis, de esponja, madera, papel, trapo, arena, porotos. Úsalas para juegos de tirarlas a distancia o a un límite (Precisión), para pasarlas adelante, atrás, abajo, arriba, alrededor, para picarla, para patearlas, golpearlas fuerte, suave o lentamente, llevarlas rodando, embocarlas, entre obstáculos, contra la pared. Etc. Las principales habilidades de lanzar, pasar y recibir, patear y golpear.
PELOTAS GRANDES De deportes específicos (De Voley, de Fútbol, Etc.)	Estas pelotas, más grandes, pueden servirte para juegos de pasar obstáculos, en lanzamientos o marcaciones, pasarlas por lo alto, alrededor, por debajo, de jugador a jugador, para embocar dentro de recipientes, golpeando con las manos, rebotándolas, Etc.
VARILLAS - PALOS - BASTONES (Con las Manos)	Podés utilizarlos para juegos de saltar u otros ejercicios, empujar objetos, fijos o móviles, pegarle a pelotas, hacer marcaciones, construcciones. Etc.
LATAS (Limpias y sin bordes cortantes)	Úsalas para juegos de hacerlas rodar, para traslados por golpes con palos, alrededor de algo, entre obstáculos, colocadas como blancos, como señales, para pegarle o enrollarle material, Etc.
ANILLOS - AROS	Úsalos para juegos de puntería, precisión, para embocar en estacas, jugar tipo tejo, señalar islas, trasladarlos de formas diversas, saltar dentro-fuera, para ornamentación, Etc.
SOGAS - SOGUINES - HILOS	Úsalos para juegos de saltar, salticar, para atarlo como lazo o tirar lazo, sirven para obstáculos, construcciones, líneas de partida, límites, jugar sinchadas, practicar nudos, hacer trenzados, telares, adornos, Etc.
BOLSAS DE PAPEL	Te sirven para juegos con máscaras, a ciegas, para soplarlas, reventarlas infladas en algún momento del juego, Etc.
REVISTAS - DIARIOS	Para juegos de recortar y pegar, relacionar, crear cuentos, hacer figuras, hacer maquetas, hacer bollitos, hacer tiras, hacer diarios, Etc.
TAPAS DE BOTELLAS CORCHOS	Te pueden servir para marcaciones pequeñas, para juegos de salón (Damas, Ludo, Etc.), para esconderlos y buscarlos, para lanzamientos extravagantes, para puntajes tipo tesoros o monedas, Etc.
OTROS VARIOS 999,99	Te resultará increíble la gran variedad de material de todo tipo, ultra-accesible y gratuito, con el que podés contar para crear juegos. Habrá que darle libertad a tu imaginación. Y no nos olvidemos que aún queda todo lo correspondiente a los llamados MATERIALES NATURALES o DE LA NATURALEZA, que si los usás adecuadamente, resultan muy placenteros para las personas. OJO, utilizar elementos naturales implicará hacerlo sin dañar al medio, RESPETANDO LA VIDA .

Por supuesto que no voy a enumerarte TODOS los materiales disponibles y su posible aplicación en juegos, ya que la lista sería incompleta. Sirva esta tablita como recetilla subdesarrollada de lo que Vos podés realmente obtener de los materiales para juegos.

ARCHIVANDO JUEGOS

Muchos docentes y amigos que JUEGAN en la Naturaleza han formado su propio "Libro" de Juegos. ¿Podrás recopilar juegos por tu cuenta?

Se trata de una especie de archivo de los juegos que te resultan interesantes con aquella información adicional que te resulte útil:

- Nombre
- Desarrollo
- Materiales Necesarios
- Tiempos, Edades
- Reacciones más frecuentes frente a ese Juego
- Etc.

Después de algún tiempo, casi sin darte cuenta, te encontrarás con un valioso material de consulta. Si además contás con la posibilidad de ingresar los datos en una computadora, tu trabajo será inmejorable.

Algunos Profes usan notas, escritas a mano o a máquina, pegando y escribiendo el juego y agregando detalles acerca del mismo; inclusive hasta los he visto clasificados según algún criterio bien práctico. La ventaja en ésto es que resulta bien fácil ubicar cada juego cuando se lo necesita.

Otros prefieren, no llevar un registro y, sobre el momento de planificar, hacer consultas a diferentes libros, o a aquellas colecciones de libros disponibles teniendo en cuenta que existe una gran variedad de bibliografía sobre juegos desde los más sencillos a los más complejos. Claro que esta posibilidad de ESTUDIO en relación a los juegos depende mucho de una posición económica adecuada para acceder a ese material.

En mi caso, utilizo un sistema en el que se suman los dos mecanismos anteriores + la posibilidad que nos damos con frecuencia, los distintos equipos en los que trabajo, de crear y recrear por nuestra cuenta en función de cada situación.

CLASIFICAR... CLASIFICARIS... CLASIFICARUM... SEMPRE CLASIFICARUM!

Hay una parte de Nosotros a la que le encanta etiquetar, encajonar, clasificar, categorizar. Vaya pues dedicada esta sección a aquellos insustituibles mecanismos de la mente que se ocupan de tan ordenada tarea a pesar de saber que los niños son todo lo contrario...

Existen categorías o clasificaciones de juegos de lo más variadas y diversas. Se preparan fundamentalmente por conveniencia (Para alguna utilidad). Veamos algunos ejemplos de cómo pueden clasificarse los juegos:

POR.....:

- *El Objetivo Que Tienen,*
- *Los Movimientos Que Se Realizan,*
- *Los Elementos Que Se Utilizan,*
- *El Espacio Que Ocupan,*
- *Cómo Se Conforman Los Equipos,*
- *Los Contenidos Que Se Le Incorporan,*
- *Las Edades A Las Que Van Dirigidos, Los Niveles,*
- *Los Etcéteras Que A Vos Se Te Ocurran II.*

Para elegir cuál es **EL CRITERIO** con el que te conviene trabajar, además de todos los que ya aprendiste, te enseñaron y ensayaste, tendrá que ver con **LO PRÁCTICO QUE TE RESULTE UBICAR UN JUEGO** cuando lo necesites.

PROBÁ IDENTIFICAR, SI TE ACORDÁS, ESTOS TIPOS DE JUEGOS EXTRAÍDOS DE LAS CLASIFICACIONES MÁS UTILIZADAS

Juegos Para Quemar Energías.	Grandes Juegos En La Naturaleza	Juegos De Persecución	Juegos De Acecho (<i>Stalking</i>)
Juegos En Equipos.	za	Juegos De Ataque-Defensa	Juegos de Percepción
Juegos Pasivos	Juegos Amplios	Juegos De Relevos	Juegos De Interior
Juegos Sociabilizantes	Juegos Para Imaginar	Juegos Nocturnos	Juegos Rotativos
	Juegos De Aplicación		

UNA GUÍA DE TRABAJO

DESIDERATA DE LOS JUEGOS (¿?)

1. APRENDÉ A USAR EL MATERIAL QUE TENGAS A MANO.
2. IMPROVISÁ SI HAY ALGO QUE HACE FALTA.
3. SI TENÉS MATERIAL QUE NO ES EL SUFICIENTE, LO QUE HAGAS CON ESE ES LO QUE VALE.
4. NO TRATES DE MEMORIZAR LOS JUEGOS. MEJOR ENAMÓRATE DE ELLOS.
5. APRENDÉ LOS JUEGOS QUE TE GUSTEN Y LA MANERA DE DESARROLLARLOS.
6. APRENDÉ LOS JUEGOS QUE LE GUSTEN A LOS GRUPOS Y LA MANERA DE DESARROLLARLOS.
7. PRIMERO LO PRIMERO: NECESIDADES E INQUIETUDES DEL GRUPO ANTES QUE LAS DEL PROGRAMA.
8. MODIFIQUEN LAS REGLAS TODA VEZ QUE LES SEA NECESARIO.
9. CAMBIEN DE ACTIVIDAD ANTES DE CANSARSE
10. CRITERIOS POSIBLES PARA EVALUAR EL PROGRAMA DE JUEGOS:
 - *¿Se Están Divirtiendo Los Chicos?*
 - *¿Cada Chico: Tiene Su Oportunidad De Jugar?*
 - *¿El Juego Les Está Dando La Oportunidad De Aprender Algo?*
 - *¿Le Dí Al Grupo La Oportunidad De Dirigirse A Sí Mismo Con El Juego?*
 - *¿Fui Capaz De Comprender Lo Que El Grupo Quería Con Este Juego?*
 - *¿Que Opinión Tuvieron Los Chicos Del Juego?*

FÍN INFORME 4 JML 97

5

CUESTIONAMIENTOS MUY INTERESANTES

Informe recopilado por el Prof. Juan Manuel Lourenço para ser utilizado como herramienta para Programas de Vida en la Naturaleza o Experiencias y Actividades Educativas al Aire Libre

¿JUEGO & TRABAJO?

Antes de desarrollar tu programa, recordá la importancia que adquiere el JUEGO en las experiencias educativas en la Naturaleza, cuando lo utilizás como una herramienta que, además de tener la adhesión y cohesión del grupo, te puede ayudar desde lo formativo.

¿PORQUÉ?

Parece que el juego ayuda a descansar un poco de la tensión del trabajo habitual, y además se participa en él de una forma más integral. Muchas veces, se trata de un juego organizado que ejercita ajustes sobre normas y leyes.

Los niños que acampen con Vos, en general, están en una etapa evolutiva que corresponde a los juegos con reglas. Ellas, los ayudarán en su desarrollo.

Por lo tanto: Trabajo por un lado y juego por otro.

¿QUÉ?

Una actividad tipo **TRABAJO-FICCIÓN** no parece ser tan recomendable.

Un trabajo disfrazado, desdibujado en su esencia, a la que se le da una apariencia de juego con la excusa de motivar, puede no ser tan útil. Esos improvisados concursos de "...a ver quién trae más leña!", o "...quiénes limpian mejor!".

Los trabajos se realizan bien porque quienes los hacen les copa hacerlos cada vez mejor, y no porque están hechos a la perfección o rápidamente. La actitud no puede depender de si "*se van a ganar un bravo*" o no.

Cada niño debería tener la oportunidad de **DISTINGUIR LOS TRABAJOS**, de manera de poder tomarlos seriamente y así ejercitar en ellos una responsabilidad determinada. No jugamos a "*hachar*", o a "*encender fuegos*", puede ser muy peligroso...

Debemos distinguir que con la mayoría de los trabajos resolvemos **NECESIDADES VITALES**; y que, en otros momentos, muy diferentes, "*jugamos*".

Esto no quiere decir que no se te pueda ocurrir alguna forma interesante de poder responder a las dos pautas en forma simultánea sin confundir a tu Grupo.

Así que...: ¡ATENCIÓN CUANDO PROPONGAS JUEGOS APLICATIVOS O TRABAJOS!

Tu Síntesis ↗

LOS JUEGOS PARA ADQUIRIR CONOCIMIENTOS

Parece que las experiencias al Aire Libre predisponen a cada Acampante a una actitud de "**Permanente Asombro**". Como que lo convierten en un observador apasionado y curioso, todo le interesa. Pero si tu acción se queda con lo que el juego da, no te alcanzaría para obtener la tan particular alegría intelectual que la visión científica del mundo puede darles con los juegos.

...¿QUÉÉÉÉ...?

Un juego, no es un juguete fabricado sólo para llevar a los chicos al conocimiento de algo o sólo para entretenerlos un rato. Es más bien una herramienta con la cual, desde una **alegría práctica** por jugar, se puede llegar a una **alegría intelectual**.

**Con un simple juego podés
DAR VISIÓN OBJETIVA DE HASTA
LAS MÁS COMPLICADAS DE LAS LEYES CIENTÍFICAS.**

Un juego que proponga "...*La Búsqueda de un Tesoro oculto en medio del monte, al cual habrá que recorrer interpretando un plano, empleando una brújula, descifrando claves, además de sortear los obstáculos geográficos naturales...*"; sin duda puede satisfacer unas cuantas cosas que poseen los niños, por ejemplo:

- LAS ANSIAS DE AVENTURA,
- La **COMPETENCIA** (Ser Competentes),
- El aprender del **SUPERAR** y **VENCER LAS DIFICULTADES**,
- Etc.

Hasta puedan distinguir que para alcanzar esos "*éxitos*" quizás sea necesario contar con ciertos conocimientos, habilidades y un adecuado compromiso. Las posibilidades de superar los obstáculos son directamente proporcionales a la **CALIDAD DE LA PREPARACIÓN** antes de intentarlo.

Pero, si tu propuesta indicara que **SOLO** el Éxito es lo importante al jugar, estarías contaminando el enfoque. Aparecería esa especie de **MERITOCRACIA** en la que muchos de los chicos y hasta algunos de nosotros quedaríamos marginados y con pocas oportunidades sólo por **NO SER PERFECTOS**.

EL INVESTIGADOR ~ EL SABIO ~ EL AVENTURERO

UN JUEGO COPADO SIEMPRE CONTIENE TRES ASPECTOS QUE LLAMAN A JUGARLO:

La Inquietud que llama al investigador,
La Reflexión del Sabio, y
La "Salsita" de la Aventura.

Mezclando estos ingredientes, podés ayudar para que los chicos actúen y vivencien intensamente su juego: **LA VÍA QUE LES ES MÁS NATURAL**. Estás dando una oportunidad rica para vivencias interiores, físicas e intelectuales, que sumándose a lo socio-afectivo, van gradualmente asegurando la personalidad encauzando adecuadamente **sus energías y fuerzas creadoras**.

RADIOGRAFÍA DE UN JUEGO O LA VIDA AFECTIVA DEL NIÑO

Los juegos suponen un libre compromiso de la persona, en una competencia, que le permite valorizarse, a sus ojos y a los ojos del Grupo.

Conserva los antiguos placeres de la libertad motora y al mismo tiempo la alegría de verse librados del control de otras personas. La sujeción a las reglas será, sin duda, el reflejo de los progresos de autocontrol que han surgido del seno familiar y escolar.

Pero, nada de ésto puede satisfacer ese creciente deseo de ejercer el poder verdaderamente **AUTÓNOMO**. El juego aparece como una prefiguración de las actividades verdaderamente independientes. La Escuela sacrifica la autonomía del **Yo ACTUAL** y la del **Yo FUTURO**.

EL JUEGO ES UNA REVANCHA DEL YO ACTUAL

Eso es lo que le confiere su aspecto apasionante. Las astucias, el pánico, el delirio, son en él muy frecuentes, hasta las trampas a las reglas, las "mulas".

En este mundo sin maestros, sin referentes, sin recursos equitativos, el niño vive una experiencia simultánea de combate y cooperación. El egoísta es desplazado, el buen compañero es estimado. Pero también aparece como una especie de alegría "medio loca", a veces hasta "salvaje",
(Conflictos, Deseos de Venganza, Etc.).

EN POCAS PALABRAS:

Una **AFIRMACIÓN DE SÍ** que surge como **importantísima**: *Sueña de antemano, combina sus juegos futuros, renuncia a ellos con pena cuando terminan...*

Claro que esta pasión es más o menos ardiente según los temperamentos y las historias familiares de cada uno. Hacia los 10 años puede transformarse en una **PASIÓN POR LAS AVENTURAS**; matizadas muchas veces con fantasías poderosas:

Vencer enemigos imaginarios, Desempeñar Roles Heroicos, Descifrar Mágicos Misterios, Etc.

En otros casos son otros los motivantes. Este "*probar el Yo*" deja de ser jugado y se transforma en algo mucho más piola al llegar la llamada "**adolescencia**" (*¿Adolecer?: ...¿Quién adolece?...¿El Joven? o ¿El Adulto que no puede adaptarse al Joven?...*).

Creemos que es, en las experiencias educativas en la Naturaleza, donde los juegos pueden mostrar prácticamente todas estas tendencias, que han resultado del pensamiento de Malrieu Philippe.

TU INTENCIONALIDAD

Podríamos fácilmente, en nombre de las *Recopilaciones*, dedicar todo un extenso Cuaderno de Campo o Apunte describiendo juegos y variantes de juegos. Con casi todos los temas de la Educación en la Naturaleza, con cada una de sus herramientas, encontramos lo mismo:

Cada actividad resulta según la intención de quien la coordina

Si, por ejemplo, nos dedicamos a los Juegos, excluyendo cualquier otra actividad, nuestra propuesta educativa sería un excelente CLUB DE JUEGOS al que le faltaría algunas otras cosas. Si, por lo contrario, dejamos de lado los juegos, nuestra propuesta sería muy parecida a una extensión de la Escuela (*Con sus mismas virtudes y sus mismos defectos*).

Por eso es bueno que comprendas que al utilizar "**Juegos**", estás utilizando el método más **NATURAL DEL AUTODESARROLLO**; tal como lo usan un montón de otras especies (*El gato con el ovillo, el perro protegiendo su terreno, etc.*).

Si fueras capaz de seleccionarlos adecuadamente, podés no sólo promover lo psicomotor sino también muchos aspectos de lo socio-afectivo y lo cognitivo.

No será recomendable que uses juegos y más juegos. La formación del carácter y la personalidad requiere de cierta cantidad de estímulos que no se obtienen sólo por jugar. Normalmente, los juegos van acompañados de TU INTENCIONALIDAD, que es la clave que los convierten en EDUCATIVOS... o, todo lo contrario...

"En los Juegos, como en cualquier otra actividad al aire libre, las condiciones grupales, como las locales, tienen una parte muy importante, y el docente que los utiliza como una llave para la identidad del carácter de una persona, debe darse perfecta cuenta de ésto; y estar listo para hacer todos los cambios que sean necesarios a las reglas y las condiciones, descartar lo que no corresponda, combinar varios juegos en uno, y arreglar el programa de acuerdo con las otras áreas de actividades"

Aún cuando para los chicos los juegos sólo sean diversión y recreo, deberás darte cuenta que pueden tener un PROPÓSITO DEFINIDO en la formación de la personalidad, y que, además de jugar por jugar, las personas se enriquecen con ellos según Vos lo propongas.

"Los Juegos sólo son útiles cuando están subordinados a las personas que los juegan. Si opacan la identidad o integridad de una persona, o cualquier otro aspecto, se convierten en un SERIO RIESGO"

...LA COMPETENCIA O LA COOPERACIÓN...

Muchos, actualmente, decretan que toda competencia es inmoral y atenta contra la Paz. En este caso, la Naturaleza entera sería inmoral, pues la competencia (*Ser competente*) es la que moviliza sus ecosistemas hacia un permanente equilibrio dinámico. Independientemente de estas opiniones, no hay dudas que la competencia es bien práctica. Pongámosla a prueba...

El niño es un ser natural, y por suerte, instintivo. Trata de medir permanentemente sus fuerzas y su capacidad; consigo mismo y con los demás. Parece ser que este instinto no es para nada malo. Se parece en mucho al INSTINTO DE CONSERVACIÓN DE LAS ESPECIES, ya que, de no estar preparado y ser competente, ante su vida en sociedad:

...¡KAPUTTTT!...

Para él, la competencia es un fuerte estímulo, un reto a sí mismo para avanzar, en lugar de conformarse perezosamente en ver como su entorno lo sumerge en la quietud y la inutilidad.

**UN NIÑO JAMÁS CONCEBIRÁ A LA COMPETENCIA
COMO LA ENTENDEMOS NOSOTROS, LOS ADULTOS.**

Desde lo pedagógico, parecería mejor canalizar este instinto en el sentido adecuado y gradualmente vincularlo con el espíritu de equipo y social, que dejarlo constituirse en un impulso sorpresivo, egoísta, descontrolado en el que pueda instalarse la omnipotencia y la soberbia. ¡OJO! ¡No será ésta una *falacia* para, por ejemplo, justificar cosas como los *Enfoques Pedagógicos Represivos!*?

Quizás, debas utilizar a la competencia como un estímulo que permite a los Grupos revisarse y probarse ante diferentes situaciones. De esta manera, cada persona puede identificar sus puntos débiles y tomar las decisiones adecuadas para superarlas, ENCONTRANDO O NO PATRÓN DE COMPARACIÓN con el otro.

Tu alerta deberá trabajar en detectar y anular inmediatamente cualquier rivalidad insana en la que tu proyecto se degenere. No cabe la menor duda que tu atención deberá estar siempre concentrada en el equipo que esté más atrasado.

NO JUZGUES POR EL MEJOR
SINO POR EL ÚLTIMO;
YA QUE SERÁ EL QUE TE
PRESTE MÁS ATENCIÓN

ALGUNAS PRECAUCIONES PARA LA ACTIVIDAD FÍSICA

Un campamento es un *lugar soñado*, donde los chicos, entre otras cosas, ejercitan la flexibilidad de sus cuerpos y miden sus capacidades para superar los distintos obstáculos naturales: *Trepan árboles* (Si Vos no se los prohibís porque no tenés ganas de cuidarlos: ¡**Tipical!**), *Correr por todos lados*, *Transportar troncos*, *Etc.*

**Esto implica tener algunos cuidados, respecto a lo físico,
independientemente del método o enfoque:**

Por ejemplo, ya sabés que no resulta conveniente hacer un gran esfuerzo físico en el momento inmediatamente después de levantarse, en ayunas, o con el organismo apenas "*despierto*". Pero **SÍ** podés hacer, previamente, una especie de "*desenmohecimiento*" (¿?) para que esos cuerpos, entumecidos por el frío de la mañana, entren gradualmente en calor, por ejemplo, con algún juego muy divertido.

**SER CAPAZ DE ACORDARSE COSAS PEQUEÑAS
ES CUESTIÓN DE LOS GRANDES**

1. Vigila la fatiga que se pueda manifestar por palidez o calor excesivo _respiración dificultosa_ ligeros temblores de los miembros. Un chico fatigado debe PARAR inmediatamente su participación en la actividad.
 2. La fatiga puede manifestarse, después de realizada la actividad, en el irregular ritmo de la vida campamental, apareciendo como: Falta de apetito, fiebre ligera, mal humor, alteraciones digestivas, tensión, nerviosismo, etc.
 3. Evita enfriamientos después de las actividades, sobre todo si los chicos transpiraron mucho y hace frío o hay viento. A veces hasta tirarse de espaldas en el pasto húmedo puede hacerles muy mal.
- Son típicos los enfriamientos por salir y entrar en locales muy calefaccionados.
4. Hacé vueltas a la calma por medio de un andar lento, una buena fricción post-caminatas, y por supuesto cambiarse la ropa por otra seca y limpia al terminar la actividad.
 5. **SEGURIDAD:** El terreno y los obstáculos, si los hubiere, deberán ofrecer la máxima seguridad. Para trepadas con cuerdas: La soga adecuada, bien atada. Para rastrear: Terrenos sin riesgos punzantes, cortantes o espinosos.
 6. **DE LA ROPA:** Que les resulte apta para jugar y que permita una buena oxigenación del cuerpo. Si hace frío, lo bueno sería desabrigarse según se va entrando en calor. Nada de adornos punzantes en juegos muy dinámicos.
 7. **DOSIFICACIÓN:** Será buenísimo un equilibrio en tu programa, de manera que se alternen situaciones dinámicas con otras pasivas.

6

©TROS APORTES

PARA EL CAMPO DE DESARROLLO DEL JUEGO

Extracción Textual del Libro "Manual para Dirigentes de Campamentos Organizados" de MANUEL VIGO..

JUEGOS Y DEPORTES

"Si estamos enseñando democracia, caballerosidad deportiva, y habilidades para convivir con nuestros semejantes (¿Qué es el campamento si no eso?), no hay, para desarrollar esas cualidades, medio más adecuado que el campamento. Pero ha de ponerse énfasis en ofrecer a cada edad el aspecto deportivo que corresponde si se quiere cumplir con ese fin. Tengamos cuidado de no empezar los deportes de equipo a una edad muy temprana, olvidando así el placer de las realizaciones personales".

Hope Allen

Los Juegos y Deportes tienen ganado un lugar en el campamento, tanto por sus valores recreativos como por los educacionales, si son orientados por maestros que apuntan hacia la conquista de valores superiores.

A los Acampantes se los puede enriquecer, durante el período de enseñanza, con una serie de habilidades nuevas que contribuyen sensiblemente a su desarrollo físico, y no podemos ignorar que el desarrollo físico es uno de los objetivos principales del campamento moderno. Al hablar de salud, no pensamos en una simple ausencia de enfermedades, sino en un positivo bienestar basado en el funcionamiento armónico de todo el organismo.

Por ello, es necesario que el Acampante progrese constantemente en dirección a un ajuste óptimo y la adquisición del mejor estado físico que le sea posible.

Los juegos y deportes representan una de las actividades más efectivas de las que afectan a las grandes masas musculares y estimulan los órganos nobles. Es por esta razón, si no hubiera otra, que tienen un lugar de importancia en el programa.

Pero la inclusión de juegos y deportes puede ser un escapismo fácil de los dirigentes para la formulación del programa. Hay regiones como la playa o la pampa, donde el programa deportivo es casi inevitable, y un excelente complemento de las demás actividades físicas, pero suena a forzado si se lo quiere sostener como actividad relevante en zonas de lagos y montañas, donde los recursos y posibilidades de vida al aire libre, excursiones, caminatas, exploraciones y aprecio de la Naturaleza pueden dar un programa de corte más típicamente campamental.

Y no siempre por las características del terreno en que están ubicados los campamentos aconsejan la inversión abultada que representa la construcción de instalaciones deportivas.

Existen otros peligros derivados del énfasis acentuado en la práctica de juegos y deportes:

Uno de ellos es la posibilidad de estar duplicando el programa atlético proporcionado por la escuela o el club. Otro es que la rivalidad y el espíritu de competencia --- que tienen sus valores positivos --- absorban completamente el interés de los Acampantes, y la vida del campamento se concentre principalmente alrededor de la competencia deportiva.

Frente a la necesidad de opción derivada de la brevedad del período de campamento, y la multitud de actividades que se quiere que practique el Acampante, nos sentimos inclinados hacia las denominadas habilidades campamentales --- siempre que la región lo permita --- pues opinamos que las actividades atléticas no deben oscurecer las más naturales del campamento, que resultan más típicas y provechosas para la formación del buen Acampante.

Y aún debemos señalar que, siendo uno de los problemas de los dirigentes el evitar la sobrefatiga de los Acampantes, la práctica de los deportes debe estar controlada en frecuencia y duración para que sea beneficiosa, pues en caso contrario, o bien ocurrirá que el campamento demandará al organismo un esfuerzo desmesurado, o habrá que sacrificar la práctica de actividades muy valiosas en provecho de la competencia deportiva.

Del mismo modo que al referirnos a otras divisiones principales del programa, los conceptos aquí vertidos tienen su exacta validez si se los relaciona con la edad de los diferentes grupos que pueden estar presentes en la experiencia campamental.

7 GRANDES JUEGOS EN BOSQUES DE MONTAÑA

Informe recopilado y adaptado por la **Prof. Evelina "Mausi" Brinnitzer**, de San Carlos de Bariloche, para su utilización como Guía de Trabajo para la tarea de programación en el **CURSO ABIERTO INTENSIVO PARA CAPACITACIÓN Y ACTUALIZACIÓN EN EXPERIENCIAS EDUCATIVAS DE CONVIVENCIA EN LA ZONA DE LOS BOSQUES ANDINO-PATAGÓNICOS**. Julio de 1995

**¿PARA QUÉ?
¿CON QUIÉN?
¿QUÉ EXPERIENCIA TIENEN?
¿DÓNDE?
¿CUÁNDO?**

CARACTERÍSTICAS:

- TERRENO AMPLIO Y BOSCOSO (*Utilización de los recursos naturales*)
- TRAMA (*Historia, folklore, leyendas, actualidad, ficción, Etc.*)
- DURACIÓN
- REGLAS
- MOTIVACIÓN
- VIVENCIA DE AVENTURA
- TÁCTICA GRUPAL
- JUEGO "TOTAL" (*Objetivos socio/afectivos, psicofísicos y cognoscitivos*)

COMPROMETE AL COORDINADOR/CONDUCTOR/DOCENTE A:

- EL CONOCIMIENTO DEL TERRENO
- LA PREPARACIÓN (*Explicación, materiales*)
- ALERTA EN LA SEGURIDAD (*Área de juego, condiciones climáticas, interacción grupal, hora del día, etc.*)

CLASIFICACIÓN:

- ◆ OBSERVACIÓN
- ◆ APROXIMACIÓN Y ACECHO
- ◆ BÚSQUEDA
- ◆ CARRERA O TRASLADO
- ◆ RECORRIDO CON PUESTOS
- ◆ ACUMULACIÓN
- ◆ CONQUISTA
- ◆ ANIQUILACIÓN
- ◆ PERSECUCIÓN
- ◆ CONFIGURACIÓN
- ◆ DEDUCCIÓN
- ◆ COOPERACIÓN
- ◆ COMBINADOS
- ◆ ETC.

EJEMPLOS DE PRESAS O VIDAS:

- ◆ VISUALES (*Nombre, números, colores, etc.*)
- ◆ ACCIONES (*Al toque, tres palmadas, bajar la media, sacar el zapato, beso, piedra-papel o tijera, etc.*)
- ◆ OBJETOS (*Broche de ropa, cinta, globo, mapa, etc.*)
- ◆ PREGUNTAS (*Preestablecidas, claves, adivinanzas, trabalenguas, etc.*)
- ◆ ETC.

¿QUÉ NECESITAMOS CUANDO VAMOS A CREAR GRANDES JUEGOS?

1. Búsqueda de un tema/ trama/ historia/etc.
2. Análisis del mismo.
3. Elección de una dinámica de juego.
4. Definición de objetivos y desarrollo del juego.
5. Clasificación (*Tipo, lugar, edades de los jugadores, terreno de juego, duración, tipo de interacción grupal, materiales, etc.*)
6. Búsqueda de variantes y adaptación a distintas situaciones.
7. Eval

JUEGOS ECOLÓGICOS

¿PARA QUÉ?
¿CON QUIÉN?
¿QUÉ EXPERIENCIA TIENEN?
¿DÓNDE?
¿CUÁNDO?

JUEGO ECOLÓGICO - JUEGO AMBIENTAL

Definición: **JUEGO DE SIMULACIÓN CON APRENDIZAJE AMBIENTAL.**

Es aquel que trata algún aspecto de la Educación Ambiental (*Ciencias naturales, sociales, políticas, económicas, ética, etc.*).

Apunta hacia:

- Entrenamiento
- Toma de conciencia
- Información / conocimiento
- Destrezas
- Cambio de actitudes, posturas u opiniones
- Acción ambiental concreta

JUEGO RECREATIVO - JUEGO EDUCATIVO

Forma parte de un proceso de aprendizaje.
Crea un "como si".

CRÍTICAS:

- Brindan algún tipo de información, pero en general es insuficiente.
- Se hace necesario continuar con la temática luego del juego.
- Desdibujan el carácter lúdico.
- No aseguran un aprendizaje.
- Los de mesa son muy intelectuales y no comprometen a la persona.
- Al facilitar los conceptos se alejan de la realidad y por lo tanto tienen menor valor pedagógico.
- Al atenerse a la realidad resultan complicados y de difícil aplicación.
- La toma de conciencia es superficial y fugitiva.
- Algunas de las características de la era postmoderna, como los medios de comunicación, el consumo, dificultan la valorización de la toma de conciencia como camino hacia la acción.

¿QUÉ NECESITAMOS CUANDO VAMOS A CREAR JUEGOS AMBIENTALES?

1. *Búsqueda de un tema/problema ambiental.*
2. *Individualización y análisis del problema.*
3. *Determinación de la transferencia.*
4. *Elección de una dinámica de juego.*
5. *Definición de objetivos y desarrollo del juego.*
6. *Clasificación.*
7. *Búsqueda de variantes y adaptación a distintas situaciones.*
8. *Evaluación ambiental.*

JUEGOS PARA LA PRÁCTICA DE TÉCNICAS CAMPAMENTILES

- ◇ Grandes Juegos (*¿Cuáles?*)
- ◇ Juegos por estaciones.
- ◇ Competencias de preguntas y respuestas.
- ◇ Etc.

RECOMENDACIONES:

- Seguridad.
- Definición del Objetivo: (*Fijación, precisión, velocidad, calidad, aplicación, etc.*) a fin de no distorsionar la técnica practicada.
- Definición de la necesidad de incorporarla a un juego.
- Adecuación al Grupo.
- Material suficiente.

8

GRANDES JUEGOS

INFORME DE RECOPIACIÓN VIDA EN LA NATURALEZA

Recopilaciones y Opiniones para intercambio utilizadas en el Curso: **GRANDES JUEGOS AL AIRE LIBRE** dictado por e Prof. **Juan Manuel Lourenço**, en Buenos Aires, en el mes de Mayo de 1999.

1º PARTE GRANDES JUEGOS CONCEPTOS

EXTRACTO SINTÉTICO ADAPTADO SOBRE GRANDES JUEGOS

(Autores de esta 1º Parte: Grupo de Estudio HORIZONTE - Grandes Juegos, Ed. Rimbo. Van Gerard)

- ... Es una actividad de larga duración, compuesta por fase múltiples, pruebas o acciones sucesivas que se apoyan en general, sobre una historia que se vive intensamente (*"El Tema"*), y que constituye la trama indispensable sobre la que se desarrolla la acción...
- ... Se desarrolla al aire libre, en un terreno amplio y propicio para grandes recorridos, persecuciones, carreras, escondites y ardidés diversos fruto de las estrategias que se generan...
- ... El Gran Juego requiere de gran preparación, cierto material, *"un decoro"* creador del ambiente, y la puesta en acción de distintos elementos susceptibles de dar la impresión de vivir una apasionante aventura (Ej.: *Disfraces, trajes, pistas, elementos secretos, persecuciones, misterios, contiendas, señales, pruebas, etc.*)...

DÓNDE Y CUÁNDO?

Se pueden hacer tanto en el bosque como en el campo, médanos, etc. Los Grandes Juegos pueden ser también realizados en aldeas, pueblos y ciudades pero implican una adecuada adaptación respecto a su *"estilo"*. Los más gustados y exitosos, generalmente son convertidos rápidamente en Grandes Juegos Nocturnos.

PORQUÉ?

El Gran Juego constituye una actividad total e involucra 3 variables importantes:

- ⊗ **En el Campo Psicológico:** Responde a necesidades elementales (*Físicas, afectivas, sociales, de seguridad, de prestigio, de valores, etc.*).
- ⊗ **En el Campo Social:** Estimula fenómenos de los grupos, propios de la comunicación total entre los jóvenes (*Aparición de conductas, espíritu de equipo, conflictos, ley moral, códigos, etc.*).
- ⊗ **En el Campo Técnico:** Se suceden un conjunto de actividades técnicas y educativas como un juego (*Actividades manuales, construcción de accesorios, de determinados materiales, de cabañas y/o refugios, ornamentación del terreno, etc.*).

A CARGO DE QUIÉN?

Los Jefes, Conductores o Responsables de un Gran Juego desempeñan una función ocasional y no abusan de su autoridad ya que ejercen una tarea de *"creadores del escenario de juego"*. Este rol no implica invadir al grupo con decisiones personales ni crear estados de ánimo diferentes a la situación grupal. El conductor de un Gran Juego es *"parte del juego"* NO su dueño.

GRAN JUEGO AMPLIO

"Misión Imposible"

Autores: Profes. Juan Carlos Ruggieri, Eduardo Sánchez y Juan Manuel Lourenço

EJEMPLOS DE MISIONES

POR CADA CONSULTA A LOS PROFES, O CADA VEZ QUE ALGUIEN ENTRE AL CAMPAMENTO SE APLICARÁN: **50 PUNTOS** DE DESCUENTO AL EQUIPO.
VALOR DE CADA MISIÓN BIEN CUMPLIDA: **100 PUNTOS**.

MISIÓN 1

Están Uds. recibiendo las sugerencias para poder llevar a cabo su "MISIÓN IMPOSIBLE". Este lugar está absolutamente contaminado. Nadie puede permanecer aquí. Un gran terremoto hizo escapar gases tóxicos del centro de la Tierra. Uno de sus integrantes está lesionado gravemente y no puede trasladarse por sí mismo. No puede apoyarse ni pararse y debe, indefectiblemente, permanecer en posición horizontal. Solamente podrá salvar su vida si encuentran una forma para que los acompañe en TODA la misión.

MISIÓN 2

Una vez que solucionen su problema del "HERIDO", aléjense de este lugar con rumbo ____, hasta una distancia no menor de 500 mts. desde este punto.

MISIÓN 3

Luego de haber recorrido la distancia sugerida, busquen en ese sector, un lugar donde armarían su carpa y encenderían un fuego para cocinar e iluminarse. Marquen ambos lugares con una estaca de madera. Se avecina una tormenta.

MISIÓN 4

La tormenta fue muy violenta. Cerca de ahí (*o no tan cerca*), cayeron unos meteoritos de Kryptonita Lila, altamente peligrosos para la humanidad. Nadie puede tocarlos ni acercarse a menos de 3 metros, de lo contrario, su radioactividad los intoxicaría y perecerían al instante sin poder continuar con la "misión". Los poderes de estos meteoritos se anulan cuando los mismos están dentro de una BOLSA DE NYLON. Si Uds. logran entregar una bolsa de nylon, con un meteorito dentro absolutamente aislado, serán recompensados con unos VIVERES discretos para su almuerzo por haber contribuido con el bienestar de la humanidad.

MISIÓN 5

Si logran obtener sus víveres, diríjense al sector marcado con sus estacas. Enciendan allí un buen fuego para preparar el almuerzo y buen provecho! A las ____ Hs. envíen a alguien a buscar sus últimas misiones.

MISIÓN 6

Su accidentado ya está "curado" gracias a vuestra ayuda. Ya se aproxima el regreso. Los equipos volverán a la Base para recomponer la NUEVA CIVILIZACIÓN. Como punto de partida para crearla, es necesario saber en qué lugar ha de asentarse. Cada equipo expedicionario traerá un informe de distinto tipo que servirá a todos. A Uds. les sugerimos investigar todos los aspectos relacionados con: _____. Cuando obtenga unos buenos datos al respecto preparen un Mini-Informe que luego expondrán ante todos.

MISIÓN 7

Recuperen todo el material que utilizaron. Por favor, dejen los lugares visitados en buenas condiciones, y a las ____ Hs. regresen al punto de partida para cumplir con su última misión...

Muy Buenos Vientos!

"Captura del Gran Jefe"

Autores: Desconocidos

Se divide al grupo en dos tribus: A y B. Pueden otorgarse nombres y colores a cada tribu o ser elegidos posteriormente por éstas.

Todos los jugadores son "INDIOS CAZADORES" de su tribu y tienen una "CREDENCIAL" (Cartoncito) que representa su "VIDA" y "CATEGORÍA", inicialmente de cazadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

Descubrir al Gran Jefe de la tribu adversaria y entregarlo.

Para llegar a este objetivo, primero deberán cumplir las siguientes 4 misiones:

1. *Convertirse en Indios Brujos,*
2. *Convertirse en Indios Guerreros,*
3. *Convertirse en Indios Caciques,*
4. *Conseguir su propio Gran Jefe y evitar que lo secuestren.*

COMO CUMPLIR ESTAS MISIONES?

- ⊗ Para que un indio CAZADOR se convierta en BRUJO, debe conseguir 5 credenciales de cazadores adversarios.
- ⊗ Para que un indio BRUJO se convierta en GUERRERO, debe conseguir 5 credenciales de brujos adversarios.
- ⊗ Para que un indio GUERRERO se convierta en CACIQUE, debe conseguir 10 credenciales de guerreros adversarios.
- ⊗ Para que un indio CACIQUE se convierta en GRAN JEFE, debe conseguir 15 credenciales de caciques adversarios.

Cuando una tribu consigue acreditar su Gran Jefe, puede esconderlo en cualquier parte del terreno de juego y está autorizada a buscar al Gran Jefe adversario. **ANTES NO!** El Gran Jefe no puede moverse de su escondite ni ser defendido por su tribu.

REGLAS DE JUEGO

1. Cada tribu debe tener un solo y único Gran Jefe, de lo contrario será eliminada.
2. Cualquier categoría de indio puede buscar al Gran Jefe adversario **SOLAMENTE** si su tribu ya cuenta con el propio.
3. Cada categoría juega "ENTRE SÍ".
4. Categorías superiores no pueden capturar categorías inferiores, y viceversa.

SISTEMA DE VIDAS Y FORMAS DE CAPTURA

Para capturar a 1 adversario sólo basta con hacerle un "TOQUE" en la espalda.

- ⊗ Si 2 indios adversarios se tocan simultáneamente, podrán "PACTAR".
- ⊗ Un indio muerto, "SIN CREDENCIAL", no puede participar en el juego hasta que obtenga la nueva.
- ⊗ Si se descubre un indio que está en juego si su credencial se procederá de la siguiente forma:
 1. *Se detiene el juego,*
 2. *Se reúne a la tribu infractora con el Jefe de Juego,*
 3. *Se degrada a todos los indios de la tribu una categoría,*
 4. *Se reinicia el juego.*

En el caso de contar aún, la tribu, con 1 indio cazador, queda directamente eliminada del juego por no haber categorías inferiores; dando por ganadora a la otra tribu.

FORMAS DE ASCENDER DE CATEGORÍA

Cuando 1 indio obtiene la cantidad indicada de credenciales adversarias, debe presentarlas ante el Ayudante de Juego correspondiente quien le entregará la nueva credencial de la categoría inmediata superior.

QUIEN GANA?

La Tribu que, al finalizar el tiempo de juego estipulado, haya estado más cerca de cumplir con el objetivo.

"Catástrofe PSA"

Autores: Profes. Daniel Bonino, Daniel Barreto y Juan Manuel Lourenço

EN ESTE GRAN JUEGO PODRAN APLICARSE LOS SIGUIENTES TEMAS:

CON ENLACE TOTAL:

Orientación
Fuegos
Cocina
Croquis Topográfico
Claves y Códigos
Estimación de Medidas de Distancia
Construcciones Rústicas Menores
Amarres
Herramientas
Estético Expresivas Manuales
Cancionero
Equipo Personal
Mochila
Primeros Auxilios
Topografía

CON ENLACE PARCIAL:

Prevención de Incendios
Socorrismo
Transporte de Heridos
Construcción de Refugios Rústicos
Fuegos
Cocina Rústica
Orientación
Descifrar Enigmas
Investigación
Servicio Voluntario
Periodismo

PRE - ACCIONES EN EL CAMPO DE JUEGO

- I. Fijar 1 itinerario por equipo y colocar víveres. Medir con brújula: Pasos y distancias hasta ellos.
- II. Fijar Area EPSILON
- III. ALFA lleva OBSTACULO 02 y retira croquis. Lo entrega a BETA.
- IV. BETA hace 1 medición de distancia por equipo. Recibe croquis de ALFA
Verifica vendajes.
Entrega distancias a estimar.
Verifica resultados de la estimación efectuada por los equipos.
Entrega croquis.
- V. Fijar Area RO: Material estético-expresivo.
En esta área esta el SEÑOR PI y 1 banderín.
SEÑOR PI recibe elementos estético-expresivos producidos y el choice.
Ubica todo en Area SOL
- VI. Fijar Area SOL.
- VII. SEÑOR EQUIS entrega instrumentos a SEÑOR PI. Juntos arman Area SOL.
- VIII. Preparar itinerario desde Area RO hasta el botiquín escondido. Colocar banderín. Esconder botiquín.

PERSONAS Y LUGARES

2 Coordinadores de CCE
ALFAS: 1 por equipo
BETA: En Area EPSILON
SEÑOR EQUIS: En Area RO
SEÑOR PI: En Area SOL
Accidentado: En Area CATASTROFE
ATCHENAR: Retiene equipos antes de proveerles
OBSTACULO 08
Area SOL: P/Cierre del Juego.

MATERIALES NECESARIOS

- ⊗ Trama Principal
- ⊗ Misiones para Catástrofe
- ⊗ Choice de Mochila y Equipo Personal
- ⊗ ½ Kg. de Yerba por Equipo
- ⊗ Algún papel para envolver
- ⊗ Fósforos
- ⊗ 1 Antorcha
- ⊗ Hilo sizal (1 rollo x equipo)
- ⊗ Para Estético Expresivas:
 - Hilos*
 - Tizas*
 - Alambre*
 - Cartulina*
 - Papel*
 - Lápices negros*
 - Lápices de pasta*
 - Hojas p/Dibujo*
 - Plastilina*

TRAMA PRINCIPAL Y PISTAS

ESTAMOS EN EL AÑO 5.335. Es el 2do. comienzo de los tiempos. Ustedes son el Clan: _____, unos de los únicos clanes que quedan con vida en esta estrella.

El único camino para sobrevivir es superar los obstáculos del destino, para reunirse con los otros clanes. Cualquier "No superación de un obstáculo" de este clan significará una automática expulsión hacia fuera del tiempo, lo que los hará seguir viviendo eternamente flotando en el mismo momento de la nada. Cada paso que han de dar, está cuidadosamente registrado en la "Corporación de la Conciencia Estelar", la CCE, la que ha computado los obstáculos de vuestro destino.

(CCE) OBSTACULO 01

Nuestra planta procesadora de alimentación interplanetaria ha sido afectada por nuestra 4.582ª explosión. Los alimentos han sido dispersados por la faz de la estrella. Los complejos vitamínicos los encontrarán si se sigue el siguiente rumbo: dos stops uno arriba del otro:

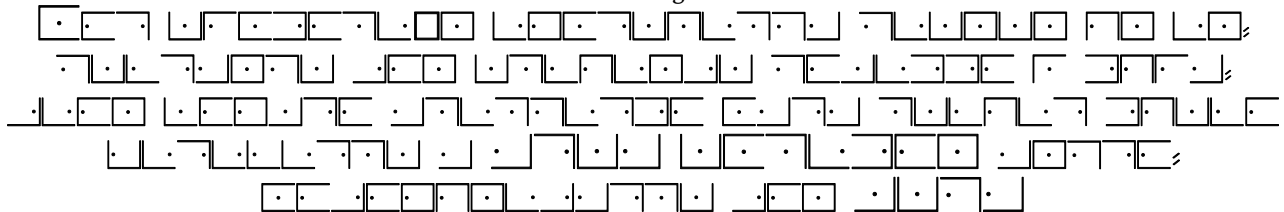
- 40 PASOS HOMBRE HACIA EL ____
- 25 PASOS MUJER HACIA EL ____
- 84 PASOS HOMBRE HACIA EL ____
- 100 PASOS MUJER HACIA EL ____

Una vez encontrados los complejos vitamínicos ejecutar cocción y preparación de los mismos según prescripción primitiva e introducirlos al organismo por riel oral. Stop esperar en ese punto a que llegue Alfa como representante de la CCE coma quien entregará el obstáculo 02. Contra entrega de un croquis de construcción rústica cuya finalidad debe ser "servir para atrapar elementos a una distancia de 8 periclos" y cuyas condiciones de armado son dos stops uno arriba del otro. 02 elementos, 01 amarre, hilo y anzuelo. Stop final.

(CCE) OBSTACULO 02

(Esta pista deberá estar escrita en una clave posible de descifrar¹)

En clave cuadrangular sería:



(CCE) OBSTACULO 03

Estimar la distancia indicada por Beta. Stop de acertar tendrán acceso a obstáculo 04. Stop final.

(CCE) OBSTACULO 04

Para la recepción de obstáculo 05 dirigirse a Área Ro donde les será entregado si presentan 06 instrumentos contruados según los detalles indicados en el croquis recibido. Stop es vital para el Euqeurt final. Stop recibirá Señor Equis. Stop final.

(CCE) OBSTACULO 05

Están cerca de establecer contacto con otros habitantes. Stop estos habitantes sólo pueden comunicarse a través de objetos. Stop esos objetos son _____. Stop cada uno de ustedes debe realizar algo con estos objetos para entregarle a uno de esos habitantes. Stop recibirá los trabajos de este clan. El Señor Pi quien les indicará que deben hacer después. Stop final.

(CCE) OBSTACULO 06

A la altura de esta misión los coordinadores de juego hacen sonar, sorpresiva e inesperadamente, la señal de Catástrofe lo que hará que se inicie una acción combinada de los equipos (Ver misiones de CATASTROFE)

(CCE) OBSTACULO 07

Hasta este tiempo han respondido sabiamente. Stop ante la situación catastrófica actual es necesario que se reúnan con otros dos clanes para preparar su obstáculo 08 en conjunto. Stop cuando se reúnan tres clanes soliciten instrucciones a Atchenar. Stop final.

(CCE) OBSTACULO 08

A la hora "ZQ" presentarse en Área Sol.

(CCE) OBSTACULO 09

Aquí, una vez llegados los equipos, proceden a "pescar" los objetos secretos. Es éste el lugar de cierre y final del juego.

¹ El mensaje traducido dice: Por explosión imprevista tienen un integrante con esguince tobillo y luxación hombro asírtirlo para seguir luego dirigirse a Área Epsilon stop antro-po-comunicarse con Beta stop final

MISIONES DE CATÁSTROFE COMBINADAS

Cada uno de los equipos posee un sobre, en el que se encuentra cada uno de estos mensajes. Sólo lo abrirán si suena la señal pautada. En este caso se confeccionaron misiones combinadas como para 10 equipos participantes.

I. !!!S.O.S.!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Se produjo un incendio! Ubíqueno! Apáguenlo!
Dejen el lugar lo mejor posible!
No borren huellas que puedan aclarar el origen del mismo!
Luego esperen OBSTACULO 07...

II. !!!S.O.S.!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Hay un herido en un incendio!
Fracturado! Columna Vertebral???? Rescátenlo!
Trasladar hasta AREA EPSILON manteniendo normas de seguridad!
Luego esperen OBSTACULO 07...

III. !!!S.O.S.!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Un herido de un incendio necesita reparo urgente! Trasládense a AREA EPSILON!
Construyan urgentemente un refugio simple anti-lluvia!
Luego esperen OBSTACULO 07...

IV. !!!S.O.S.!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Llegará un herido en AREA EPSILON!
Paro respiratorio y cardíaco! Quemadura de 2° grado en muñeca derecha!
Fractura de columna????
Atiéndanlo! Practiquen los primeros auxilios correspondientes!
No poseen botiquín al menos que alguien se los acerque!
Luego esperen OBSTACULO 07...

V. !!!S.O.S.!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Debido a un accidente se necesita urgentemente una fuente para cocinar!
Diríjense a AREA EPSILON y encárguense de proveer dicha fuente lo más rápido posible!
Luego esperen OBSTACULO 07...

VI. !!!S.O.S.!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Emergencia en AREA EPSILON!
Mucha gente afectada!
Es necesario contar con abundante cantidad de alguna infusión caliente!
Diríjense allí con lo necesario para prepararla y proveerla!
Despreocúpense de la fuente de energía para calentarla, alguien se las proveerá!
Luego esperen OBSTACULO 07...

VII. !!!S.O.S.!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Diríjense a AREA RO!
Desde el banderín allí ubicado caminen 20 pasos hacia el ____, 30 pasos hacia el ____, y ubiquen un Botiquín!
Entregarlo urgentemente a quien lo necesite en AREA EPSILON donde hay un siniestro!
Luego esperen OBSTACULO 07...

VIII. !!!S.O.S.!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Se produjo un incendio que afectó físicamente a un humano!
Se duda si fue accidental, homicidio o intento de suicidio!
En el lugar pueden haber elementos que aclaren la situación!
Ubíqueno urgentemente y eviten que otros humanos alteren futuros indicios!
Serán los investigadores del caso y deberán rendir cuentas posteriormente!
Depende de Ustedes averiguar la verdad!
Luego esperen OBSTACULO 07...

IX. !!!S.O.S.!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Hay una situación de catástrofe!
Ayuden en lo que crean que hace falta!
Importante no molestar a quienes tengan algo definido para hacer!
Luego esperen OBSTACULO 07...

X. !!!S.O.S.!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

En estos momentos hay una situación de catástrofe!
Los habitantes no saben que sucede!
Vuestra misión será: Recopilar todo tipo de datos y esclarecer el acontecimiento!
Deberán poder informar a todos posteriormente!
Luego esperen OBSTACULO 07..