

## 35 juegos para campamento

### 1. Capturar la Bandera:

**Materiales:** Banderines del color de cada equipo – Cinta de colores – abrochadora y broches.

**Descripción:** Divide al grupo en dos equipos separados por una línea al centro. El objetivo es que los miembros de cada equipo crucen al área enemiga y arranquen la bandera del equipo contrario. Ellos deberán evitar ser tocados por los jugadores del otro equipo. Si alguien es tocado, se quedará congelado hasta que algún compañero de su equipo lo toque y pueda regresar a su zona. El equipo que captura la bandera y regresa a salvo a su lado gana.

### 2. El Dragón Esquiva el Golpe:

**Materiales:** Balones de Volley (el número se adecua a la cantidad de personas.)

**Descripción:** Divide al grupo en equipos de cuatro. Luego elige a un equipo para que sea el primer dragón. Que los muchachos se formen y se tomen de la cintura del compañero de enfrente. Los otros equipos se unen para formar un gran círculo alrededor del dragón. Ellos lanzarán una bola para tratar de golpear a la última persona del dragón por debajo de la cintura. Cuando lo consigan, él o ella saldrá del dragón, se unirá al círculo e intentarán darle a la siguiente persona del dragón. Continuarán así hasta que haya sólo una persona y que también sea golpeada.

### 3. Quítale la Cola al Dragón:

**Materiales:** Pañuelos para cada equipo.

**Descripción:**

Separa al grupo en dos. Haz que formen dos filas tomando de la cintura al de enfrente como una larga cadena. Coloca un trapo o pañuelo en la bolsa trasera del último de cada fila. La meta es lograr que la primera persona de una fila obtenga el pañuelo de la otra en tanto que esa hilera trata de evitarlo.

### 4. Voleyball al Agua:

**Materiales:** Una red – bombas llenas con agua – un pito – bolsas o paños.

**Descripción:** Necesitas muchos globos llenos de agua, toallas y una red de voleibol. Se forman dos o más equipos de ocho parejas cada uno y se forman por parejas, es decir, que cada equipo va a tener cuatro parejas, las cuales sujetarán una toalla por las puntas. Se colocan en posición de voleibol (dos parejas adelante y dos parejas atrás). Elijan por suerte que equipo comienza, deben colocar un globo sobre la toalla e impulsarlo para lanzarlo y el otro equipo no debe dejarlo caer y debe lanzarlo de nuevo al equipo contrario. Si un equipo deja caer el globo y no lo atrapa con la toalla, es un punto a favor del otro equipo, al final gana quien tenga el mayor puntaje.

### 5. El Juego de la Sandía:

**Materiales:** Una sandía para cada equipo – cucharas - sillas.

**Descripción:** Se forman 4 grupos con el mismo número de participantes. Deberán colocarse en filas, aproximadamente a 10 metros de una silla, que se le

asignará a cada grupo. En cada silla se pone un pedazo de sandía, en la misma proporción para cada grupo. Cuando el dirigente de la señal (puede usarse un silbato), saldrá un participante de cada grupo con la intención de comer la sandía, durante aproximadamente 10 segundos. Cuando el dirigente de nuevamente la señal, cada participante volverá a su lugar y saldrá el siguiente, de esta manera continuarán hasta que todos los participantes hayan comido de la sandía. Al finalizar se verá qué grupo ha dejado en menos proporción la sandía (puede ser otra fruta dependiendo del país o la temporada). El grupo que haya dejado más pequeña la sandía o fruta elegida será el ganador.

## 6. Glú-Glú:

**Materiales:** Botellas con refresco – pajillas o sorbetes – un pito.

**Descripción:** Todo lo que necesitas es de 2 a 6 litros de agua de sabor, un sorbete por joven y dos recipientes iguales. Es mejor jugarlo en el exterior. Es un juego simple. Divide en dos equipos iguales. Cada muchacho mete el sorbete en el recipiente y el primer equipo que se lo acabe, gana.

## 7. Gotera Sobre el Líder:

**Materiales:** Botellas con refresco – cucharas o vasos.

**Descripción:** Elige a dos personas (por lo general a los animadores u otras personas que puedan ser significativas), y haz que se acuesten en el suelo con una botella de gaseosa vacía balanceada sobre la frente. Mientras tanto el grupo se divide en dos equipos, cada equipo tiene una cuchara y un frasco con agua. El objetivo es que cada uno, debe tratar de vaciar una cucharada de agua en la botella de coca. El equipo que logra llenar 3 cm gana.

## 8. Jokey con Escobas:

**Materiales:** Canchas pequeñas – escobas – un balón - un pito.

**Descripción:** A cada uno se le da una escoba. Se colocan dos mesas volteadas a cada lado del salón a manera de arco. Los jugadores deben barrer una pelota pequeña de hule o de plástico al arco del equipo contrario.

## 9. Pistoleros:

**Materiales:** Pistolas para agua – vendas.

**Descripción:** Venda a dos muchachos o muchachas y colócalos en lados opuestos de la habitación con sus equipos. Informa a los equipos que lo único que pueden decir son direcciones como derecha-izquierda, adelante-atrás y arriba-abajo. Coloca una pistola de agua en algún lugar del salón y que los muchachos vendados la encuentren. Una vez que la han localizado, tienen que disparar en contra de la otra persona guiados nuevamente por su equipo.

## 10. Globazos:

**Materiales:** Globos – Pabilo o mecate.

**Descripción:** Divide al grupo en dos equipos. Forma a cada equipo por estaturas del más bajo al más alto. Después numéralos. Cada participante debe inflar un globo y atárselo al tobillo con un hilo grueso. Di un número y los dos jugadores con ese número vendrán al centro del cuarto y tratarán de

reventar el globo de su oponente. El primero que lo truene gana un punto para su equipo. El equipo con más puntos gana.

#### 11. El Quita Medias:

**Materiales:** Cinta de pintor o sogas finas.

**Descripción:** Haz un círculo grande con masking tape donde quepan todos los miembros del grupo adentro. Que todos se quiten los zapatos, dejando las medias (deben tener medias para poder participar) y que se sienten en el círculo. El juego consiste en reunir el mayor número de medias posible; no importa cómo las consigas. Sales del juego (y del círculo) si te quitan las medias o si alguna parte de tu cuerpo se sale del círculo. El que quede al último en el círculo gana.

#### 12. Fútbol de Tres Piernas:

**Materiales:** Gasas – balones – un silbato.

**Descripción:** Se juega como el fútbol, sólo que los equipos se dividen en pares. Luego se atan un pie al pie de su pareja, por lo que deberán trabajar en equipo para pegarle a la pelota y para caminar. Cuentan los goles cuando se hacen con el pie que es más difícil de manejar (por ej: si se es derecho se debe patear con el pie izquierdo y viceversa).

#### 13. Túnel Metegol:

**Materiales:** Un balón

**Descripción:** Divide al grupo en dos. Todos los miembros de un equipo sentados en filas de diez a quince muchachos. Las hileras estarán intercaladas con las filas del otro equipo, todos los miembros de un equipo viendo en la misma dirección. Cada equipo debe tener tres o cuatro filas. Luego los miembros del otro equipo se sientan con sus espaldas hacia las del equipo que ya está sentado. Si lo hacen correctamente, deberán estar frente a las miradas feroces de los miembros del equipo contrario, a una distancia que les permita estirar las piernas a los participantes, todos los jugadores deben permanecer sentados. Con pies y manos deberán mover la pelota hacia la portería del equipo contrario. Ganan un punto cada vez que la pelota traspasa la portería del otro equipo.

#### 14. Voley bajo Techo:

**Materiales:** Una red – un balón.

**Descripción:** Coloca una red baja. Utilizando una pelota inflable grande, todos juegan voley. Nada más que todos deberán estar sentados en el suelo.

#### 15. Basurero:

**Materiales:** Lista de palabras – basureros.

**Descripción:** Es muy simple jugar este juego, lo único que tienes que hacer es escribir en tiras de papel 5-10 sustantivos (un sustantivo por papel, pueden ser canciones, frases, o el título de algún libro) pero asegúrate de que lo que vas a escribir sea conocido o común. Forma dos equipos con el mismo número de personas. Deposita todos tus papelitos doblados en dos dentro de una canasta, una gorra o algo así. Se echará una moneda al aire para decidir qué equipo empezará primero.

El equipo que gane seleccionará a un integrante, éste tendrá que pasar a tomar un papelito y tendrá 20 segundos para explicar lo que está escrito, pero no podrá mencionar alguna derivación de la palabra (ejemplo: perrito - un perro chiquito), ni señalar algún objeto que dé referencia de la palabra, frase o lo que esté escrito. Si las personas de su equipo aciertan y el tiempo no ha terminado, la persona que está al frente puede tomar otro papelito y seguir así hasta que termine el tiempo. Después de los 20 segundos la persona seleccionada del otro equipo tendrá que pasar al frente y tratar de superar la marca del participante del otro equipo. El equipo que junte la mayor cantidad de aciertos al pasar la totalidad de sus integrantes será el equipo ganador.

## 16. Choque Eléctrico:

**Materiales:** Premios

**Descripción:** Divide al grupo en dos equipos. Tienen que sentarse en el suelo, en línea y de frente al otro equipo. Todos los miembros del equipo deben tomarse las manos, de preferencia a sus espaldas, para que el otro equipo no las vea. Al final de la línea pon una cuchara en el suelo entre las dos últimas personas. En el principio de las filas un voluntario (imparcial) deberá lanzar una moneda al aire. Todos los concursantes a excepción del primero de cada equipo tienen los ojos cerrados o con la cara volteada y todos deben estar en silencio. Cuando la moneda es lanzada, si cae cara, el primero de la fila aprieta la mano del que tiene a su lado y se van apretando las manos hasta que llegue la señal al último, quien abriendo los ojos recogerá la cuchara y tomará el primer lugar en la fila.

El equipo que recoja la cuchara primero se irá corriendo un lugar. El objetivo es ser el primer equipo en regresar a la posición original. Si al lanzar la moneda cae en cruz no pasa nada y se lanza otra vez. Si el primero de la fila aprieta la mano en cruz, se irá al final de la fila (rotación contraria); también se irá al final si alguno de su equipo abre los ojos antes de tiempo o hace algún ruido. Es necesario que el de la moneda vigile las equivocaciones y los ojos.

## 17. Bowling Humano:

**Materiales:** Llantas o una bola grande.

**Descripción:** Se forman dos equipos: **los bololocos y los carabolos**. Uno de éstos debe pararse como si fueran bolos en una pista de bolos, pero mirando en diferentes direcciones en dirección opuesta al otro equipo. Los que tiran deben tomar una llanta o la bola grande y colocarse a una distancia de unos 30 mts.

Uno por uno irá lanzando, la persona que sea golpeada debe dar tres pasos en la dirección en que esté mirando. Si en este movimiento toca a otro "bolo", esta persona también tiene que dar tres pasos. Cada persona que se mueve se considera un bolo tumbado y equivale a un punto.

Después de un juego completo los equipos se deben turnar, al final gana quien tenga más puntos.

## 18. Búsqueda del Tesoro:

**Materiales:** Un croquis del lugar o mapa - pistas – premio.

**Descripción:** Consiste en esconder un premio dentro de un área designada como la isla, se formarán equipos que serán provistos con un mapa que contendrá las pistas que los guiarán hacia donde está el tesoro... el primero en encontrarlo tiene como premio el tesoro.

#### 19. Campo Traviesa:

**Materiales:** Se adecua al tipo de obstáculos que incluya cada prueba.

**Descripción:** Consta en una serie de pruebas cuidadosamente elegidas que los equipos tendrán que superar dentro de un mismo recorrido para cada uno de ellos.

Cada equipo saldrá de un punto de salida diferente con un margen de tiempo de 10 min de ventaja uno delante del otro. Ganará al final quien haga el recorrido en menos tiempo, haciendo la salvedad que ningún grupo puede avanzar a la siguiente prueba si el mismo no está completo... para corroborar esto habrá designado un espía para cada equipo.

#### 20. Mosqueteros Locos:

**Materiales:** Globos largos (espadas) – globos corrientes – pabilo – chinches – cinta de pintor.

**Descripción:** Sin límite de participantes. Cada jugador tendrá atado un globo a su cintura y un globo de los largos con un chinche en su mano el cual le servirá como espada. El propósito del juego consiste en reventarle el globo a todo aquel que no es su compañero de equipo. Al final del tiempo establecido el grupo con más globos intactos será el vencedor

#### 21. Afeitar el Globo:

**Materiales:** Globos – crema de afeitar – prestobarbas – vendas.

**Descripción:** Los participantes con sus ojos vendados tomarán una prestobarba e intentaran afeitar lo mejor posible el globo que se les designará, quien lo reviente en el intento saldrá del juego y ganará la persona que mejor afeite el globo.

#### 22. Basura al Bote:

**Materiales:** Cajas de catón.

**Descripción:** Variación de “El barco se hunde”, con la diferencia que se utilizan cajas de cartón, cuando se menciona una cantidad determinada de personas, los grupos deben meter sus pies dentro de las cajas. Las cajas se irán quitando gradualmente de modo que siempre quedarán fuera aquellos jugadores que lleguen tarde por una de ellas.

#### 23. Armar la estructura (dinámica)

**Materiales:** Sorbetes – cinta de pintor.

**Descripción:** Consiste en formar grupos de 10 personas y repartirles suficientes sorbetes para hacer estructuras a su gusto. Se tomará para la aplicación ejemplos de aquellas estructuras que carecieron de un fundamento fuerte y que por consiguiente no fueron estables y perecieron, comparando de esta forma lo que sucede en nuestra vida cuando carecemos del fundamento.

#### 24. De Pie:

**Materiales:** No son necesarios materiales especiales.

**Descripción:** En este juego los participantes se sientan de espaldas y entrelazan sus manos para juntos poder levantarse. Luego se aplica a más cantidad de personas hasta que todo el grupo logre ponerse de pie.

#### 25. Fútbol Loco:

**Materiales:** Varios balones suaves.

**Descripción:** Divide al grupo en cuatro equipos. Se usa el campo y las reglas básicas del fútbol. Sin embargo se juegan dos partidos con cuatro arcos al mismo tiempo. Esto causa estragos ya que los jugadores chocan y tratan de esquivarse. Los jugadores solamente pueden pegar a la pelota que se le asignó a su partido. Luego los equipos ganadores se enfrentarán entre sí y los perdedores jugarán uno contra el otro.

#### 26. Corre Pollo rengo:

**Materiales:** Dos botellas llenas con agua – dos botellas vacías – vasos plásticos.

**Descripción:** Consiste en llevar agua de una botella a otra que está en otro extremo utilizando vasos, sin embargo la dificultad de este juego consiste en que todos los integrantes deberán tomarle el pie derecho a su compañero. El equipo que se suelta durante la travesía deberá parar y empezar de donde se soltó. Ganará quien logre transportar mayor cantidad de agua en el tiempo determinado.

#### 27. Jabonera en Plástico:

**Materiales:** Un plástico grande – jabón – vasos – recipientes – mangueras.

**Descripción:** Consta de transportar agua de un recipiente lleno hacia uno que está vacío atravesando un plástico enjabonado durante un lapso de tiempo fijado. Al final quien llene el recipiente vacío en menos tiempo gana.

#### 28. Lucha Cuadrangular:

**Materiales:** Una cuerda circular.

**Descripción:** El juego consiste en que tres o más participantes por equipos estarán dentro de una cuerda circular que estará situada a la altura de la cintura, y al pitazo cada grupo intentará obtener un objeto que representa el color de su equipo, el cual estará a cierta distancia de ellos.

#### 29. Telaraña:

**Materiales:** Soga fina – estacas.

**Descripción:** Cada integrante de cada debe pasar por debajo de una telaraña en el menor tiempo posible. La telaraña debe estar armada uniendo la soga fina entre los diversos integrantes del propio equipo, y la telaraña puede ser construida por quien anima el juego, o por un integrante del equipo contrario.

#### 30. Calle del peligro:

**Materiales:** Globos – diarios.

**Descripción:** Consta de hacer cuatro túneles con integrantes de cada equipo agrupados por los colores que los identifican y equipados con un palo hecho de papel de diario, por donde han de pasar una cantidad determinada de integrantes de un equipo contrario con globos adheridos a sus cuerpos. Al pitazo cada grupo debe pasar la calle y quienes forman los túneles deben intentar reventarles los globos. Al final el grupo de con más globos intactos será el ganador.

### 31. El Gusano:

**Materiales:** Una bola pequeña.

**Descripción:** Se forman 4 hileras en posición a los puntos cardinales conformadas por integrantes de cada equipo.

Al centro de las mismas habrá colocada una bola pequeña, al pitazo el último integrante de cada grupo debe salir corriendo por su derecha hasta llegar a su punto de salida y pasar por debajo de sus compañeros para atrapar la bola... quien hace esto de forma más rápida se adjudica un punto.

Parte de la dinámica consiste en estirarse lo más posible para estorbar cuando un contrario pasa detrás del grupo, así como de estrecharse cuando un compañero va por la bola.

### 32. Caminando sobre agua:

**Materiales:** Cartones.

**Descripción:** Se juega en cuatro equipos a la vez. Se le dan a los participantes unas cuantas "rocas" (Cartón de 45 cm x 45 cm). Se determinará una distancia entre la salida y la meta que deben cruzar el espacio sin tocar "el agua" (piso) usando solo las rocas para avanzar. Pueden mover las rocas para avanzar pero solamente pueden pisar cada roca con uno de los pies.

### 33. La Línea:

**Materiales:** Bancas o sillas.

**Descripción:** Consiste en que cada equipo ubicado de pie en varias bancas en líneas con el animador se ubiquen y se le den algunos minutos por si no conocen sus nombres. Luego se acomodarán según el animador lo requiera Ej.: por color de camisa, edad, mes de nacimiento, etc..., siempre sin bajarse de las bancas y sin hablar.

El otro equipo debe adivinar con qué criterio se ubicó el equipo contrario. Luego de unos minutos, pueden volver a reacomodarse los equipos, pero siempre sin bajarse de la línea de sillas o bancos.

### 34. Bulldog:

**Materiales:** Balones – un silbato.

**Descripción:** Cuatro equipos se ubican delante frente al animador y al balón, formando una especie de túnel. Cada pareja tendrá un número que al momento de ser mencionado cada uno de los jugadores intentará agarrar el balón antes que su pareja. El que pierda el balón sale y el ganador espera un turno para ubicarse con otra nueva persona que al igual que él ya había ganado, siempre y cuando no sea de su mismo equipo.

### 35. Rayos y truenos:

**Materiales:** No son necesarios materiales especiales. Sí, si es que los equipos no están identificados previamente por colores.

**Descripción:** Consiste en ubicar a los participantes de cada color revueltos en cuatro nuevos equipos y formando dos líneas en forma de **X**, todos sentados en el suelo, dos animadores irán corriendo en direcciones opuestas a elegir cualquiera de los grupos.

Si un animador tocara al último de la fila y le dice “**Ven y sígueme**”, él y los siguientes 3 jugadores de la fila correrán alrededor de los demás equipos procurando no llegar de último ya que se verá expulsado de juego en sentido contrario al que el animador está realizando.

Si el animador le dice a cualquiera de los últimos “**Vamos**”, todo el equipo saldrá corriendo en la misma dirección a la del animador, siempre procurando no llegar de último. En cualquiera de los casos el expulsado se determina si llegó de último a sentarse. Sentarse es el requisito para no ser expulsado aunque haya llegado de primero.