

JUEGOS CAUREL

1. El semáforo (juego predeportivo)

Material: no se necesita nada en particular

Espacio: terreno amplio , pista exterior , patio ...

Desarrollo: Se forman 4 grupos de 7 participantes. Los participantes se ponen en fila uno detrás de otro, haciendo las filas y asignándoles un nombre a cada grupo. 1º verde pistacho / 2º rojo que te cojo / 3º amarillo que te pillo / 4º azul pitufo . Cuando el monitor diga el nombre, el grupo tendrá que agacharse o levantarse los que fallen se van eliminando, así hasta que sólo quede uno (el ganador).

2. Relevo de cartas (juego predeportivo)

Material: dos barajas de cartas

Espacio: terreno amplio , pabellón , pista exterior ..

Desarrollo: Se hacen dos, tres grupos, mientras que el monitor/a coloca las cartas en el suelo y hacia abajo. Cada grupo tiene que ir corriendo, uno a uno e ir sacandolas por orden AS, 1, 2, 3 ... 12 (REY) si no levantas la que necesitas se deja dada la vuelta y así hasta conseguir levantar todas y cada una de ellas por orden.

3. El oso (velada nocturna)

Material: papel, silbato, lápiz.

Espacio: terreno amplio

Desarrollo: Varios dirigentes con trozos de papel con la palabra OSO en su mano debe esconderse y tocar cada cierto tiempo un silbato. Los diferentes equipos deben tratar de encontrarlos guiados por el sonido del silbato. Si lo encuentran recibirán uno de los OSOS de manos del dirigente. Los dirigentes pueden estar moviéndose continuamente o escondidos en un sitio fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de OSOS.

Variante: Jugando en un pueblo, cada dirigente se pone de acuerdo con un equipo sobre un tipo de silbido (PIIIIIII, PIII PIIII ,PI, ...). Cada equipo tendrá que capturar a un oso determinado, el cual estará moviéndose por el pueblo. Es mucho más dinámico que el anterior ya que pueden encontrarle pero no tomarle.

4. Juego Inventado (Dinámica del Botiquín)

Material: papel, caja , lápiz.

Espacio: terreno amplio

Desarrollo: Se divide al grupo en dos grupos más pequeños y se les manda apuntar en un papel : Que cosas te llevarías en un botiquín para una excursión ? Luego se leen en voz alta y se guardan dentro de una caja "simulando" el botiquín . Mientras el grupo está realizando otra actividad se esconden los papeles por todo el espacio , para que estos (divididos en dos grupos) consigan encontrar los papeles y llevarlos al botiquín . Gana el equipo que más papeles consiga .

Artículo en colaboración con : Claudia García Quiroga nº11 / Joana Aramis Puga Fernández nº21