

# JUEGOS NOCTURNOS

## ¿SABES QUIÉN SOY? *NOCTURNO*. Agrupamiento EQP Edades M

G N° Jug. +15 Espacio E Tiempo LARGO PUNTO DE LUZ y otro material variado. Se divide en dos equipos a los participantes. Se establece una distancia entre ellos de tal forma que ninguno puede observar lo que hace el contrario, o se ocultan a la vista del otro equipo. Esta es la razón por la que el escenario ideal del juego puede ser la oscura noche. El animador colocará alrededor del fuego (o en su defecto, un punto de luz) los objetos que van a tener que ser identificados por ambos equipos. También se pueden utilizar recortes de un texto o foto para recomponer, un puzzle, etc.

El juego comienza, y de forma alternativa cada uno de los equipos envía al fuego un representante para que identifique el mayor número de objetos posibles. El equipo contrario debe adivinar la identidad de esa persona para evitar que se mantenga mucho tiempo alrededor del fuego, por lo que debe ir disfrazada con todo tipo de ropas y objetos que oculten quién es. El primer equipo que consiga identificar todos los objetos resulta vencedor.

## EL INVISIBLE. *NOCTURNO*. Agrupamiento GRP Edades P N° Jug. +12 Espacio

E Tiempo LARGO LINTERNAS. OBJETOS raros o especiales. Requiere de un lugar con vegetación, apto para espiar y acechar. Se determinan las dimensiones de la zona de juego. Uno de los participantes será el invisible, que se retirará a esconderse al comenzar el juego llevando linterna y varios objetos especiales o raros.

Los demás jugadores saldrán luego en busca del invisible con la misión de encontrarlo, observar y recordar todo lo que hace evitando ser descubiertos. Cuando son descubiertos, deben dirigirse a la base, donde esperarán unos minutos y podrán volver al juego. El invisible encenderá la linterna cada cierto tiempo, para señalar su situación. Hará cosas raras: sonidos, maniobras con objetos extraños, ejercicios físicos, etc.

Pasado un tiempo todos vuelven a la base. Quien pueda precisar mejor todo lo que ha hecho el invisible, es el ganador, que pasa a ser el nuevo invisible.

## LAS CUATRO COLINAS. *NOCTURNO*. Agrupamiento EQP

Edades M G N° Jug. +20 Espacio E Tiempo LARGO CUATRO LUMOGASES. Requiere un terreno de juego amplio, abrupto y con abundante vegetación o bosque. En el centro de un claro o zona despejada se traza un cuadrado señalando sus vértices con cuatro lumogases (las cuatro colinas).

Los jugadores se dividen en tres equipos, dos hacen de atacantes y uno de defensores. Los atacantes, en un tiempo determinado, deben introducir el mayor número de sus participantes entre las cuatro colinas, sin ser nombrados antes de entrar. Ningún defensor puede estar dentro del perímetro marcado. Si uno de estos defensores es capaz de decir el nombre de un atacante antes de que entre, éste queda eliminado.

Transcurrido el tiempo determinado, los papeles rotan entre los equipos, ganando aquel que menos atacantes haya permitido pasar.

## LÍNEA MAGINOT. *NOCTURNO*. Agrupamiento GRP Edades M G N° Jug.

+20 Espacio E Tiempo MEDIO DOS LUMOGASES. LINTERNAS, una por guardia. Requiere un terreno de juego amplio, mejor abrupto y con abundante vegetación. Se marca una línea de unos 10 metros de largo, que se indica con un par de lámparas, una en cada uno de sus extremos. Por el terreno del juego andarán los "guardias" con linternas (el número de ellos depende de la habilidad de los participantes, lo accidentado del terreno, cantidad de participantes, etc., además debe hacer que el atractivo del juego se mantenga). Los participantes o "reos" se localizan a unos 100 metros de la línea.

El juego comienza con alguna señal (pito, grito...) y los "reos" tratan de pasar por la línea Maginot sin ser descubierto por los "guardias" que rondan por el terreno. Los "reos" mueren cuando son nombrados por algún guardia.

## **LOBOS Y CAZADORES.** *NOCTURNO.* Agrupamiento EQP

Edades M G Nº Jug. +15 Espacio E Tiempo LARGO Para la mitad de participantes: LINTERNAS. Requiere de un lugar de juego amplio y con vegetación abundante, delimitado y conocido por todos los jugadores. Éstos se dividen en dos equipos. Uno de los equipos se interna en el terreno de juego, escondiéndose lo mejor posible.

Después de un rato sale el otro equipo, cada uno con linternas, y trata de encontrar en el menor tiempo posible a todos los escondidos.

Gana el equipo que tarda menos en encontrar a todos los que se esconden, o a un número de ellos.

## **PITO LOCO.** *NOCTURNO.* EL OSO. Ver "El Fugitivo". Agrupamiento EQP GRP

Edades P M Nº Jug. +10 Espacio E Tiempo MEDIO SILBATO. CINTAS DE 2 COLORES. Requiere de un terreno de juego grande, mejor abrupto y con vegetación. Un jugador, con varias cintas en su mano, se esconde y toca brevemente un pito, cada cierto tiempo. El resto debe tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito.

Quien lo encuentre recibirá una de las cintas. El pito loco se cambiará de lugar y tocará nuevamente de vez en cuando, pudiendo estar siempre en movimiento o esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de cintas.

**EL OSO.**

Se esconden varios pitadores. Ellos son los distintos tipos de osos, que lo llevarán escrito en trozos de papel. Toca cada cierto tiempo el silbato, pudiendo cambiar de sitio. Los demás participantes deben tratar de encontrarlos; en ese caso reciben un trozo de papel con el tipo de oso hallado.

Gana el equipo o persona que más osos consiga.