



Ministerio Yohakim
Campamento TM
La Gran Batalla

CAMPAMENTO TM

La Gran Batalla

“Hijo mío, te doy este encargo para que peles la buena batalla con fe y buena conciencia, conforme a las palabras proféticas pronunciadas anteriormente sobre ti.”

1 Timoteo 1, 18



INTRODUCCION

Pablo exhortó a Timoteo a “pelear la buena batalla de la fe”, a entrar en la guerra contra el pecado. Nos anima a poner nuestra armadura espiritual para pelear la buena batalla de la fe. Y nos dice que nuestra espada en esta lucha es la Palabra de Dios. O sea, Dios por medio de su Palabra nos da la fuerza.

Por medio de su Palabra él nos protege y nos agarra bien a nosotros. Nos mantiene en la verdadera fe por medio de su Palabra y Sacramentos. Usan estos medios de gracia y Dios les dará la fuerza para poder aferrarse a la salvación que tienen aun en medio de las batallas más feroces.

Y ahora que hemos recibido la salvación en nuestro bautismo, ahora que tenemos la seguridad de que somos hijos de Dios y herederos de la vida eterna, vamos a luchar contra el pecado para agradecerle.

Lucharemos contra nuestros enemigos: el diablo, el mundo y nuestra naturaleza pecaminosa, los cuales quieren quitar nuestra salvación. Sencillamente, vamos a luchar para ser imitadores de Dios.





Metodología

Este campamento estará guiado en todo su desarrollo por una metodología fácil de aplicar, pero muy concreta, lo cual nos ayudara a llevar al joven a una reflexión profunda de cada tema propuesto, impulsándolo así a tomar decisiones definitivas en su vida, mas aun la decisión más trascendental de su vida, el seguimiento Jesús...

Se proponen tres Etapas por tema:

Etapas 1: MISION (Experiencia Humana)

Etapas 2: ESTRATEGIA (Experiencia de fe)

Etapas 3: ESTA EN MÍ (Respuesta de fe)

MISION (Experiencia Humana)

Objetivo: Que los jóvenes experimenten actitudes, virtudes y/o defectos, que nos ayuden a entender el tema de una forma más sencilla.

Para esta Etapa se propone realizar actividades físicas (Juegos, dinámicas, rally's).

Clave: Hacer

ESTRATEGIA (Experiencia de fe)

Objetivo: Iluminar el tema y lo descubierto en la "Misión" con la palabra de Dios.

Para esta Etapa se propone realizar Charlas, oraciones, reflexiones, lecito divina...

Clave: Iluminar

ESTA EN MÍ (Respuesta de fe)

Objetivo: Lograr que los jóvenes interioricen y reflexionen de manera personal cada tema, descubriendo que está en cada uno de ellos se vive realmente esa batalla de fe, pero que también en ellos está la posibilidad de escoger el camino correcto para vencer al mal y caminar hacia la vida eterna.

Clave: Compromiso

Nota:

Para esta tercera Etapa se les pedirá a los jóvenes, previo al kmpa que tienen que llevar una camiseta blanca y un pilot permanente, para que al final de cada tema en la Etapa "ESTA EN MI" ellos escriban en su camiseta un compromiso personal de ellos con Dios...





Cronograma

Sábado

- 5:30 a.m. Cita de los Jóvenes.
- 6:00 a.m. Salida hacia La Gran Batalla.
- 8:00 a.m. Llegada, repartición de gafetes y repartición de Escuadrones.
- 8:15 a.m. Dinámicas Rompehielo
- 9:00 a.m. **1° Batalla: Los Enemigos de la Luz**
- 10:45 a.m. Refrigerio
- 11:00 a.m. **2° Batalla: La unión nos hace más fuertes.**
- 12:45 p.m. Acomodo en los cuartos.
- 1:00 p.m. Almuerzo.
- 2:00 p.m. Cantos y Dinámicas 🎵 🎵
- 3:00 p.m. **3° Batalla: Descubriendo El camino, La verdad y La vida.**
- 8:00 p.m. Cena
- 9:00 p.m. **Esta en mí (Tema 3)**
- 10:00 p.m. Fogata/ Oración Final del día.
- 11:00 p.m. Tiempo Libre
- 11:30 p.m. Reunión Equipo del kmpa.

Domingo

- 5:30 a.m. A levantarse
- 6:00 a.m. Rosario de la Aurora
- 7:30 a.m. Desayuno
- 8:30 a.m. Cantos y Dinámicas 🎵 🎵
- 9:30 a.m. **4° Batalla: Las Armas para ganar la gran batalla.**
- 12:00 M.D. Almuerzo
- 1:00 p.m. Tiempo Libre.
- 2:00 p.m. **5° Batalla: La Gran Batalla.**
- 3:00 p.m. Recoger y acomodar...
- 4:00 p.m. Misa / Hora Santa. (O salida hacia la misa de Ipis)





1° Batalla

Los Enemigos de la Luz

Objetivo: Reconocer la luz que todos como cristianos tenemos, que se nos da por medio del bautismo, y descubrir que hay diferentes situaciones que nos hacen ir apagando esa luz en nuestra alma...

MISION:

La misión iniciara en la entrada del kmpa, en un área verde, ahí desde antes de la llegada de los jóvenes, se colocaran fósforos en el piso distribuidos por todo el espacio. Se les dará a cada ESCUADRON una hoja de instrucciones (las cuales estarán en clave) explicándoles en qué consiste esta primera Mision.

La primera misión que tendrán, muy fácil será si como verdaderos hermanos se mantienen juntos, luchando por mantener su luz en todo momento encendida.													
<p> ↻⇨ ▲△↓↘⇨△⇨ ↘↓▽↓□ ⇨ ⇨ ▼▶⇨ ◀⇨⇨⇨△◀⇨⇨↓ ↘▶▲ ◀⇨⇨⇨⇨ ↓↙ ▽⇨△◀⇨ ▽↓ ⇨⇨⇨⇨ ◀⇨△⇨⇨⇨⇨△⇨▽ ↑⇨△↘⇨⇨⇨⇨ ▽⇨ ↘⇨⇨◀↓⇨⇨⇨⇨ ▶⇨⇨◀⇨⇨▽↓ ↙▶⇨↑⇨⇨⇨⇨ ▲⇨△ ↘⇨⇨◀⇨⇨⇨ △ ▽▶ ↙▶▶ ⇨⇨ ◀⇨⇨⇨ ↘⇨↘⇨⇨◀⇨⇨ ⇨⇨⇨⇨⇨⇨↓⇨⇨↘ </p>													
A:⇨	I:↓	P:▲	R:△	E:⇨	N:⇨	L:↙	Z:▶	M:↘	G:→	O:⇨	H:↑		
<p>Tienen que encender la candela que se les dio, con los fósforos que están en el piso, traten de recoger la mayoría que puedan porque los van a necesitar todos, una vez que tengan los fósforos TODOS se tendrán que amarrar de las manos o de los pies y así empezaran el recorrido hasta la meta.</p> <p>IMPORTANTE: La candela tiene que estar encendida en todo momento, en cuanto se apague se tienen que detener y pueden seguir hasta que la enciendan.</p>													

El Primer cuadro es la misión sin claves, el segundo es la misión que se les dará para descifrar y el tercero es el que se les dará una vez descifrado el mensaje en clave, el encargado de dáselo será el Capitán (Líder) que estará a cargo del grupo.

Materiales: Hojas con instrucciones, fósforos, velas, cuerda para amarrar.
Duración: 1 Hora, Aproximadamente.





ESTRATEGIA

Se compartirá una pequeña charla sobre el tema, reafirmando lo vivido en la misión e iluminándolo a la luz de la palabra de Dios...

Materiales: No necesita.

Duración: 15 Min

ESTA EN MI

Se realizara un pastoreo, las pregunta las debe entregar la persona a cargo de la charla, y como última pregunta debe incluir la pregunta: ¿Qué es lo que apaga la luz de Cristo en mi corazón?, Para que los jóvenes escriban en su camiseta blanca la respuesta y el compromiso con Dios a luchar con todo eso...

Materiales: Preguntas, las camisetas del compromiso, pilot.

Duración: 30 Min

2° Batalla

La unión nos hace más fuertes

Objetivo: Descubrir que en toda batalla de la vida, y mucho más en una batalla espiritual es necesario caminar junto a mas hermanos que nos ayuden y nos den fortaleza en los momentos en que nos sentimos débiles, que ellos puedan entender que viviendo como verdadera iglesia esta batalla se hace más sencilla ...

MISION:

La misión consiste en una serie de competencias grupales en las cuales cada escuadrón para lograr vencer deberá trabajar siempre en equipo y estar muy unidos.

Previo a las pruebas se les pedirá a los escuadrones que se coloquen lo mas juntos posible y se les rodeara con una cuerda o elástico formando un círculo alrededor de ellos, del cual no podrán salir hasta el final de este tema...

Pruebas: (Se realizaran en la plaza)

1. Armandos cuadros.*
2. Crear una porra para el Escuadrón. (Debe contener la frase "somos iglesia")
3. Conseguir los materiales para confeccionar una bandera que represente a su escuadrón, la dificultad será que los materiales para dicha bandera colgaran en





algún lugar lo más alto que sea posible, recordarles que el escuadrón no puede salirse de su círculo.

4. Confeccionar la bandera.
5. Batalla de porras, cada escuadrón presentara a los demás su bandera y su porra, y se hará una pequeña “Batalla” a ver cual equipo la dice con más alegría, energía y galillo...
6. Se hará una carrera de un costado al otro de la plaza, el escuadrón que llegue primero al otro lado y vuelva al inicio y recoja en la meta final una bola de futbol que se colocara cuando salgan, ganara la competencia, el escuadrón tendrá el derecho de escoger un su equipo de trabajo para la última prueba de este rally.
7. La última prueba será un partido de futbol, los equipos serán conformados por tres escuadrones cada uno, es importante recordarles que se deberán de mantener siempre dentro de su círculo, el partido durara 10 minutos, los ganadores tendrán como premio pasar de primero al comedor a la hora del almuerzo...

Materiales: Cuerda o elástico para rodear a los equipos, cuerda para colgar los materiales de la bandera, los necesarios para la bandera, una bola de futbol.

Duración: 1 Hora.

ESTRATEGIA

En un papel periódico tendrán que realizar un collage, basado en la cita bíblica, deberá llevar como titulo el mismo del tema.

Materiales: Papel periódico, revistas, periódicos, tijeras, goma...

Duración: 15 Min

ESTA EN MI

Se pasaran al salón de charlas, donde cada equipo colocara en la pared y lo explicara, seguidamente se dará un cierre por parte del encargado del tema, y este les invitara a realizar su compromiso personal con base en lo experimentado y aprendido del tema y ellos escribirán dicho compromiso en la camiseta...

Duración: 30 Min





3° Batalla

Descubriendo El camino, La verdad y La vida

Objetivo: Reconocer la verdad sobre las falsas enseñanzas del mundo, encontrando La Verdad, que es Jesucristo, aceptando La Vida que este nos regala y así que los jóvenes opten por seguir El Camino que nos propone.

MISSION:

La misión será un rally al que nombraremos VERDADERO O FALSO, consistirá en una serie de pruebas en las cuales el ingrediente esencial será el esfuerzo físico, que será nuestra analogía para explicar que es difícil el camino que Cristo nos propone, que cuesta no escuchar la voz del mundo y que el ser auténticos cristianos nos mantendrá siempre en una constante Batalla de Fe.

Cada prueba estará asignada a una “Falsa enseñanza” o sea a una de esas mentiras que la sociedad nos hace creer que son buenas y normales, pero que descubriéndolas a la luz del evangelio nos damos cuenta de que nos llevan a la perdición, y que el único camino para la verdadera felicidad esta en Cristo.

En cada una de las estaciones para después de cada prueba física, se colocara un cartel con el titulo ¿Verdadero o Falso? Y debajo de eso se pondrán preguntas que los jóvenes debatirán y llegaran a la conclusión de que si es falso o verdadero...

1. Sexo

¿Es el único símbolo de amor? ¿Si no lo tengo con mi novia(o) no estoy en nada? ¿Es lo que debo buscar en mis relaciones de pareja? ¿La masturbación es natural? ¿Es muy importante en la vida? ¿Si uso protección no pasa nada?

2. Drogas

¿Llenan mi soledad? ¿Me dan alegría? ¿Me hacen más grande? ¿Me hacen ser mejor? ¿Me hacen sentir aceptado? ¿Hacen que se vallan mis problemas?

3. Dios

¿Yo no lo necesito? ¿Sin El estoy bien? ¿Es para los viejos? ¿Es aburrido? ¿Creo pero solo a mi manera? ¿Es solo para cuando tengo problemas?

4. Vida

¿La vivo como yo quiero? ¿No tiene ningún sentido? ¿Es solo diversión? ¿Es buena si tengo muchas cosas?





5. Dinero

¿Es todo lo que necesito? ¿Me hace más feliz? ¿Mientras más tengo mejor? ¿Si tengo soy alguien? ¿Me da todo lo que quiero?

6. Yo...

¿No necesito a nadie? ¿Mi familia no es tan importante? ¿Hago lo que quiero? ¿No necesito consejos? ¿Mis amigos son más importantes que yo? ¿Quiero ser como alguien famoso? ¿Por qué?

Terminadas todas las estaciones se pasara por una última estación que pasaran uno por uno los equipos, será un túnel, oscuro, con barro, en la entrada dirá ¿Por qué lo haces?, (esto asumiendo que en las pruebas anteriores se va a descubrir que las afirmaciones del mundo son todas falsas, pero no basta descubrirlo, sino debo hacer conciencia de porque sigo esas voces y de que haciéndolo ensucio mi alma y apago la luz de Cristo en mi vida), dentro del túnel habrán pequeños rótulos con esas cosas que los jóvenes hacen siguiendo esas falsas enseñanzas (Masturbación, relaciones sexuales, guaro, cigarro, marihuana, cocaína, desobediencia, pereza, contestarle a los padres, robar, no ir a misa, gritar, pelear, mentir, no orar, etc.)

En este momento de la Mision, se dividirá el grupo en dos, tres escuadrones irán a pasar el túnel de barro, y otros tres se quedaran escuchando una charla sobre la cita bíblica de Bartimeo, luego viceversa, esto con el objetivo de hacer la espera menos larga mientras todos pasan el túnel y para ir llevando al tema a su sentido central, que será que los jóvenes descubran en Jesús la alternativa verdadera de vida, y que puedan responder una pregunta trascendental que les hará Jesús personalmente en el momento de oración ¿Qué quieres que haga por ti?, así como se lo pregunto al ciego y le concedió el milagro, así también cambiara la vida del joven.

Materiales: Los necesarios para cada prueba, los carteles con las preguntas, un foco

Duración: 3 Horas. Aproximadamente

ESTRATEGIA

Luego de que pasen todos por el túnel, se dirigirán al salón, en donde estará expuesto el Santísimo, el altar tendrá que decir en grande, bien llamativo “YO SOY EL CAMINO, LA VERDAD Y LA VIDA”, se guiará una oración de liberación de estos pecados, invitando al Joven a aceptar a Jesús, limpiando su alma del pecado, en este momento se hará un signo con agua en el que el joven se limpiara (un poco) el barro que tiene en su cuerpo, después de este signo se le hará la pregunta al joven ¿Qué quieres que haga por ti?, responderán la pregunta detrás del gafete, y luego lo pondrán a los pies del Señor Sacramentado, como signo de una conversión, de pasar de ser ciegos a ver...

Materiales: El altar, candelas, tinas con agua (una por grupo), lapiceros, música...

Duración: 2 – 3 Horas aproximadamente.





ESTA EN MI

Después de la cena, todos limpios, se pasa al salón y se hará una “Fiesta” de alabanza, celebrando este gran paso que han dado los jóvenes, cantándole y danzándole al Señor, Al finalizar en el momento de la oración de la noche en la fogata, escribirán en la camisa blanca, una oración de acción de gracias a Dios...

Materiales: Música, animación, fogata

Duración: 1 Hora

4° Batalla

Las armas para ganar la Gran Batalla

Objetivo: Descubrir los elementos que se necesitan para dar la buena batalla de la fe y motivar a los jóvenes a ser constantes en el uso de estas armas...

MISION:

Se les dará a cada grupo una sopa de letras que en la cual deberán descubrir las palabras claves para esta misión, las palabras claves son los 7 sacramentos (Bautismo, confirmación, Reconciliación, eucaristía, matrimonio, orden sacerdotal y unción de los enfermos.) y además Fe, Esperanza y Amor.. Cada escuadrón deberá descubrir las palabras y deberán “tatuárselas” con pintura de agua en su cuerpo de una manera creativa...

Materiales: Sopa de letras y pinturas de agua

Duración: 20 Min

ESTRATEGIA

Una vez tatuados, se dirigirán a un lugar indicado para realizar una primera actividad llamada:

Salto de Fe, la cual consiste en que cada uno de los miembros del escuadrón uno por uno subirá a un lugar un poco alto, y con una venda en los ojos se lanzaran de espaldas y sus compañeros lo atajaran, es importante recalcar que la seguridad depende de todos y que para esta actividad es muy importante la concentración, por seguridad y para lograr el objetivo de la actividad; que es que los jóvenes experimenten que seguir a Dios es igual a ese salto de fe al vacío, nos da miedo, pero con el respaldo de sus hermanos de la iglesia y la mano amorosa de Dios es la mejor opción que pueden tomar, también en esta actividad





aparte de la Fe, se reafirmaran las ARMAS de el Amor y la esperanza.. Terminada esta actividad se hará un pequeño pastoreo con las preguntas:

- ¿Qué sentiste cuando te ibas a lanzar?
- ¿Cómo te sentiste en el momento en el que tus compañeros te sostuvieron?
- ¿Qué sentiste a la hora de atajar a tus compañeros?
- Se comentaran las preguntas y se buscara hacer conciencia del verdadero sentido de la actividad.

La segunda actividad será **El Circulo de el Amor**, en un lugar cerrado y privado para cada escuadrón, se colocaran en un circulo sentados, leerán citas bíblicas que hablen sobre el amor, con música de fondo, se colocaran de uno en uno en el centro del circulo con los vendados y los compañeros deberán pasar de uno en uno a darle una muestra de amor.

Al final compartirán las siguientes preguntas:

- Qué sentiste cuando estabas en el centro?
- ¿Cómo te sentiste en el momento en el que tus compañeros te dieron las muestras de amor?
- ¿Qué sentiste a la hora de dárselas a tus compañeros?
- Se comentaran las preguntas y se buscara hacer conciencia del verdadero sentido de la actividad.

Terminado este pastoreo se dará una charla sobre la importancia de los sacramentos en mi vida...

Materiales: Vendas para los ojos.

Duración: 1.Actividad 60 Min \2. Actividad 45 min \ Charla 30 Min.

ESTA EN MI

Después de la charlas los jóvenes escribirán en sus camisas una de las ARMAS claves del tema, la que ellos quieran, tienen que escribir el porqué la escogieron...

Duración: 10 Min.

5° Batalla

La Gran Batalla

MATEO 17, 1-20





Dinámicas

El elefante

Se colocan todos los jóvenes en círculo, tomándose uno al otro por los hombros. Previamente a cada joven se le dice el nombre de dos animales, pero con la condición de que ningún otro sepa qué animales le tocaron. Uno de los nombres será "elefante", y el segundo será cualquier otro. Por ejemplo: Un joven será "gato" y "elefante". Otro, será "canario" y "elefante", y así sucesivamente. Cuando todos estén en círculo, el líder les explica que dirá un nombre de animal en voz alta y que el que tiene ese nombre, debe dejarse caer. También les explicará que los que están a su derecha e izquierda deben tomarlo por los hombros y no dejarlo caer. Si el jugador cae, pierde. Si los que están a su derecha e izquierda lo dejan caer, también pierden. No necesariamente tienen que salir del juego, pueden decir un texto, cantar una canción, etc. Una vez que el líder ha dicho el nombre de varios animales y que los jugadores han tomado confianza, el líder grita "elefante". ¡Es muy chistoso ver como caen todos los jugadores al mismo tiempo!

Cambio sutil o radical

Colocar a los asistentes en dos filas, de manera que puedan verse de frente. Deberán hacer parejas uno frente al otro, Solicitarles que den media vuelta y hagan un cambio en su persona (quitarse los lentes, alborotarse el cabello, etc), Indicarles que den media vuelta nuevamente y traten de visualizar los cambios de su pareja.

Al final solicitarles sus comentarios sobre cómo detectar cambios pequeños y cómo podemos dejarnos arrasar por no verlos y si un cambio es grande pero mal planificado, cómo nos afectaría.

Nudo humano: Todo el grupo formará una ronda, tomándose de las manos y empezarán a enredarse entre todos; luego el que quedó afuera, tratará de desanudarlo.

Buscando la cola: El grupo se formará en hilera, uno detrás de otro, la mano izquierda sobre el hombro izquierdo, del compañero que se tiene adelante, y con la mano derecha se tiene el pié derecho del mismo compañero. Cuando todos están en esta posición, el que encabeza la hilera, deberá tratar de alcanzar al que está al final.

Un limón, medio limón

Quien dirige el juego da a cada participante un número, en forma ordenada y fuerte, para que todos conozcan el número de los demás. Luego si se quiere pueden dar vidas a los participantes (2 o 3 oportunidades)

El juego comienza diciendo: "un limón medio limón y un número al azahar (de los que estén jugando) esto se hace mientras se golpean los muslos con las manos, el que se





equivoca pierde una vida, cuando se pierden 2 vidas el jugador sale del juego, por lo tanto ese número ya no existe más y el que dice ese número también se equivoca.

LOS ZAPATOS EN EL SACO

Se hacen dos grupos y cada uno de los jugadores mete uno de sus zapatos en el saco

Se agita el saco antes de usarse.

El juego consiste en ver qué grupo es el primero que todos sus miembros se calzan sus zapatos respectivos.

DINAMICAS PARA TEMAS

Armando cuadros (Tema 2)

Materiales

- ✓ Tantos sobres y cuadrados como participantes haya (los cuadrados deben contener entre 7 y 8 piezas bien diferentes)

Instrucciones

Tienen en sus manos sobres que contienen varios trozos de cartón para formar cuadrados.

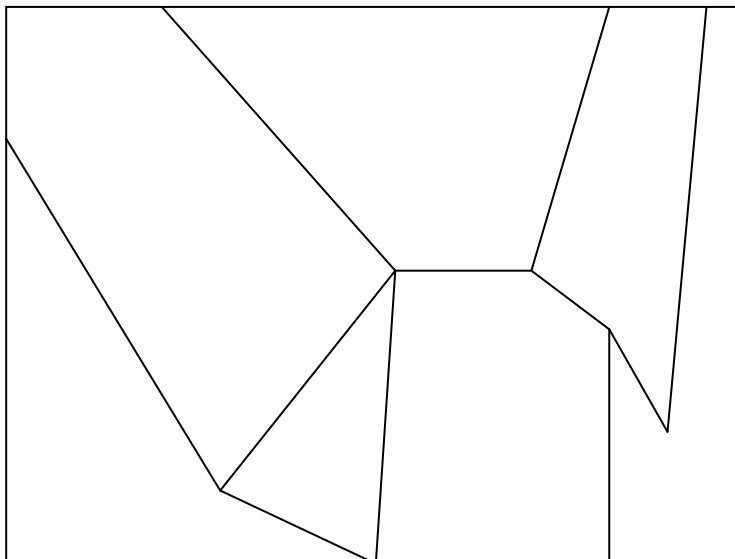
Ante la señal, cada uno debe vaciar el sobre e intentar armar un cuadrado.

Es necesario seguir las reglas que se encuentran a continuación:

1. No pueden hablar entre ustedes.
2. No pueden tomar una pieza de otro compañero ni tampoco pueden pedirla.
3. Cada uno puede dar una o más piezas a otro compañero si lo desea.

Algunas preguntas para el final

1. Cuando alguien tiene una pieza clave, pero no percibe la solución:
¿Cómo reaccionan los demás? ¿Qué señales dan?
2. Cuando alguien termina un cuadrado incorrectamente y se queda satisfecho:
¿Cómo se siente? ¿Cómo se comporta el resto?
3. Cuando alguien no encuentra la solución tan rápido como los demás:
¿Cómo se siente? ¿Cómo responden los otros?
¿Cuáles creen que son las razones para ayudar al prójimo?
4. ¿Por qué se ignora a alguien en el grupo?
5. ¿Se puede resolver el problema sin la participación de los demás?





Ideas para pruebas de Rally (Tema 3)

1. Con cuerdas se hace un entramado que debe cruzarse por debajo sin tocar ningún hilo. Pasará el grupo formando una piña y cantando todos a la vez.
2. Se hace un recorrido de diferentes alturas con tablas, mesas, sillas... Hay que pasarlo por relevos con los brazos en cruz y llevando platos de plástico con agua en cada mano.
3. El equipo llena 3 botellas de agua en relevos, llevando el agua en la boca.
4. Se entrega un globo para todo el grupo. Cada uno da un soplo y se lo pasa al siguiente compañero... hasta que explota.
5. Construir un puente humano colocándose en dos filas paralelas. Agarrandos de las manos, hay que pasar a un miembro del grupo de un extremo a otro del puente.
6. Unos jugadores se meten debajo de un paraguas. Otros tiran agua sobre él, y otros la recogen con vasitos. Tienen que llenar un cubo con esa agua que escurre el paraguas
7. Se hace un recorrido uniendo los árboles con lana, variando la altura de la lana, de un árbol a otro, interponiendo obstáculos. Se vendan los ojos a todos. Y siguiendo con el tacto la trayectoria de la lana han de superar una serie de obstáculos, hasta el final.
8. Entre todo el grupo, transportaran al monitor sin que este toque el suelo. Recorriendo una distancia de 20 metros.
9. Prueba de pensar:

Una babosa se encuentra al pie de un árbol de 10 metros. Durante el día trepa 2 metros, pero se escurre uno durante la noche. ¿Cuántos días necesitará la babosa para llegar a lo alto del árbol? SOLUCIÓN: 9 Días

TRABAJO EN EQUIPO

Colas de ardilla (banderas)

Material: pañuelo.

Desarrollo:

Cada jugador tiene su pañuelo, detenido atrás en su cinturón, a una señal todos los jugadores corren hacia un punto central donde hay un objeto. Los jugadores tratan de tomarlo y regresar con él a su base. Un jugador queda fuera al quitarle el contrario su pañuelo. Los jugadores están a salvo mientras están en su base. Los participantes deben estar alertas para proteger sus colas (pañuelos), al mismo tiempo que están tratando de capturar las colas de los contrarios y de recoger el objeto señalado.

Las maletas

Material: dos maletas que contengan diversos objetos para vestir (blusa, falda, pantalón, abrigo, sombrero, delantal, mascada, bolso, etc.)

Desarrollo:

A la señal, los números 1 salen corriendo hacia la línea de llegada a unos 10 mts. de la línea de salida. Allí abren su maleta, se visten y vuelven a la línea de salida, se desvisten meten los objetos en la maleta y la entregan al siguiente, que sale para hacer lo mismo.





Se pueden señalar también varias metas, sea en línea recta o en círculo. En cada meta los jugadores abren su maleta, sacan algún objeto, se lo ponen y corren hacia la meta siguiente, donde hacen lo mismo con otro objeto.

El zigzagueo

Organización: los participantes se forman en filas paralelas, separadas unos dos metros, los jugadores de cada fila han de quedar a unos sesenta centímetros el uno del otro.

Desarrollo:

Dada la señal para iniciar el juego, los dos coleros emprenden carrera, para ir a colocarse a la cabeza de las respectivas filas pero zigzagueando entre sus compañeros de equipo deberán llevar un globo inflado. Una vez llegados al otro extremo de la fila, se tendrán que pasar la bomba de uno a otro por debajo de las piernas hasta llegar atrás hasta llegar a el nuevo colero que con la bomba ira avanzando en la misma forma de zigzag, y con la mayor rapidez posible, va a colocarse al comienzo de la fila. Gana el juego el equipo que primero llega a colocar a todos los jugadores en la misma posición en que estaban al iniciarse el juego.

