

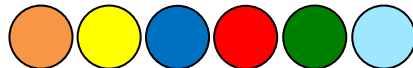


El faro

Tipo de actividad: Juego nocturno

Lugar: Exterior

¿Quién puede hacerla?



Nº participantes: ilimitado, si hay muchos participantes se recomienda hacer grupos de 10 participantes

Duración de la actividad: 30 minutos

Presupuesto: 0 €

Objetivos:

- Divertirse
- Trabajar la capacidad de sigilo y escondite

Materiales

- 2 linternas por cada 10 participantes
- Un silbato por cada 10 participantes

Desarrollo de la actividad:

Se divide a los participantes en grupos de 10 personas como máximo. Es necesario que el terreno de juego sea bastante amplio y esté lo más oscuro posible. Si dispone de obstáculos donde esconderse mejor.

Cada grupo debe disponer de 2 linternas, 1 silbato y un terreno de juego propio.

Una persona será "el faro" y se coloca en un extremo del terreno de juego.

"El Faro" tendrá una linterna y el silbato en la mano. La otra linterna debe colocarse encendida, frente a él a unos 3 mts de distancia en el suelo.

El resto de jugadores (buscadores) se coloca en el extremo contrario del terreno de juego.

Para comenzar el juego se toca el silbato y los buscadores deben intentar alcanzar y apagar la linterna que está en el suelo encendida. Para ello pueden desplazarse como quieran (rodando, en cuclillas, gateando, etc), pero no pueden ponerse de pie.

Pueden moverse de manera individual o en grupos, eso depende de su estrategia.

"El faro" de vez en cuando puede parar el juego, para ello hará sonar el silbato **y 2 segundos después** encenderá la linterna que tiene en la mano. Cuando esto pase, los buscadores deben permanecer inmóviles.

Puede detenerse el juego tantas veces como se quiera (sin abusar) y con la condición de que cada parada durará como mucho 30 segundos.



Federación de Scouts Católicos
de Castilla-La Mancha



Con ayuda de la linterna "El faro" intentará identificar a los buscadores. Si los identifica debe decir en alto el nombre del buscador, alumbrarle con la linterna y describir en qué posición está o cómo va vestido.

Si el buscador es identificado, este debe volver al lugar donde empezó a jugar. Si no es identificado, permanece inmóvil y en silencio.

El juego transcurre de esta manera hasta que un buscador consigue llegar hasta la linterna encendida y la apaga. El que lo consigue gana un punto, y será "El Faro" en la siguiente ronda.

Se jugarán tantas rondas como se quiera, o como permita el tiempo.
Al final del juego se hará un recuento de puntos y ganará el que más tenga.

Nota:

Los buscadores pueden utilizar su astucia para engañar al "Faro", para ello pueden intercambiarse prendas de ropa, camuflarse con el terreno, o cualquier cosa que se les ocurra.

Si hay varios equipos, pueden mezclarse en el mismo terreno de juego, cada grupo jugará en una dirección distinta, y para identificarlos se les pondrán brazales de colores diferentes.
Así cada faro solo podrá identificar a los jugadores de su color.

Esta actividad ha sido creada por:



Les encantará saber que has disfrutado de ella, Compártelo en tus redes sociales y etiqueta a este grupo para darle las gracias y contarle cómo te ha ido

Instagram: @gsbaco

Facebook: @grupo.scoutbacosocuellamos

No olvides también etiquetar a la Federación:

Instagram: @fedescoutcclm

Facebook: @scoutsdecastillalamancha

Hastags: #actividadesporyparascouts #fscclm

Si se te ocurre alguna nueva adaptación de esta actividad o algo que la complemente, no dudes en ponerte en contacto con quienes la han creado para contarle tus ideas.

Si quieres aportar tu granito de arena a este proyecto, nos encantaría recibir tus actividades.

Tienes todos los detalles en: <https://www.fsc-clm.org/actividades-por-y-para-scouts/>