



FICHA ACTIVIDAD

Título: Los animales sagrados	
Duración:	Edades:
Lugar (explanada, interior, monte...):	Tipo (gymkhana, agua, nocturno, velada...):
Materiales: Tarjetas de animales con las distintas puntuaciones	
Descripción: Cinco o más jugadores (pueden ser adultos), serán distintos animales de sonido característico (vaca, burro, oveja, gallo, ciervo...), se esconderán unos 10' antes de que empiece el juego, identificados por algún distintivo y con vales con puntuación del 1 al (igual al número de patrullas). Irán emitiendo su grito cada medio minuto. Una vez listas las patrullas, manadas de lobos (o grupos de indios), salen en su busca. El animal encontrado y atrapado entrega un vale a la patrulla, empezando por los de mayor puntuación, de modo que la última patrulla en encontrarle recogerá una menor puntuación. Una vez cazado el animal, hay que darle tiempo suficiente de tregua para que se vuelva a esconder (p.ej. 3'). El juego termina cuando todos los animales han sido encontrados por las manadas. Gana el equipo que alcanza mayor puntuación. Todos los equipos deben respetar la tregua para que el animal se vuelva a esconder, sin seguirlo durante este tiempo. Los animales deben gritar con puntualidad. Los componentes de los equipos deben ir siempre juntos.	
Observaciones:	