



La búsqueda del tesoro, versión Morse:

Objetivos:

- Poner en práctica el lenguaje Morse
- Trabajar la comunicación y la estrategia: mejorar la compenetración.

Materiales:

- Un silbato por equipo
- 5 papeles por equipo donde escribir las pistas en morse
- 5 objetos por equipo, que sirvan de tesoros (pañoletas, papeles, o cualquier otro objeto)

Lugar de juego:

Lo ideal es que sea en un pueblo, o en un sitio cercano. Deberá haber dos bases (una por equipo), y deberán estar relativamente lejos entre sí, pero lo suficientemente cerca como para que se oigan los silbatos desde una base y otra.

Cada base contará con un círculo de unos 2 metros de diámetro, donde solo podrán entrar los jugadores contrarios, y donde se encontrará un silbato, y las pistas escritas en Morse.

Desarrollo:

El juego se desarrolla en dos fases:

1. – Primero cada equipo tendrá un tiempo para esconder sus 5 tesoros entre unos límites previamente acordados, y apuntar en cada papel y en Morse, el lugar en donde está escondido cada tesoro.

Si existe poca experiencia con el lenguaje Morse, se deberán esconder en sitios fáciles de decir con el silbato, y que se puedan indicar con una sola palabra (por ejemplo: Iglesia, Fuente, Bar, etc.) Si los jugadores ya tienen más experiencia se podrá estipular un número de palabras a utilizar (por ejemplo, si se indican tres palabras, la pista podría ser “Cuesta – cerca – Campamento”, o “Ventana – Norte – Iglesia”).

2.- Pasado el tiempo, se deberá ir al sitio de reunión, desde donde cada equipo se irá a su base. El responsable del juego dará la orden de que comience el juego.

A partir de este momento, cada equipo deberá:

- *Guardar su base, e intentar que no entre el enemigo en el círculo.*
- *Tratar de entrar en la base contraria*

Durante esta fase se usará la pañoleta, metida en la parte de atrás del pantalón, como vida. Si te matan deberás regresar a tu base para recuperar la vida.



Una vez un jugador entre en la base podrá coger un solo papel y decirlo con el silbato. Los compañeros tratarán de descifrar el mensaje y correrán a conseguir el tesoro una vez descifrado.

El jugador que silba la pista no puede salir del círculo hasta que el tesoro esté en su base, momento en el que el equipo se lo dirá al responsable del juego, y éste le dejará salir de la base.

El equipo que transcurrido un tiempo tope, o terminados los tesoros, consiga tener más tesoros en su base ganará la partida.

Variaciones del juego:

El secuestro:

Objetivos:

- Poner en práctica el lenguaje Morse
- Trabajar la comunicación y la estrategia: mejorar la compenetración.

Materiales:

- Un silbato por equipo

Lugar de juego:

Lo ideal es que sea en un pueblo, o en un sitio cercano. Deberá haber dos bases (una por equipo), y deberán estar relativamente lejos entre sí, pero lo suficientemente cerca como para que se oigan los silbatos desde una base y otra.

Cada base contará con un círculo de unos 2 metros de diámetro, donde solo podrán entrar los jugadores contrarios.

Desarrollo:

También habrá dos equipos, y habrá un miembro del equipo que estará permanentemente con el equipo contrario. Este jugador será el secuestrado.

Cada equipo, con el jugador contrario secuestrado, atado de manos (para ambientar ☺), deberá ir a esconder el tesoro a alguna parte. Los equipos deberán volver a sus bases y meter al secuestrado en el círculo.

En este punto se jugará al estilo de juego de banderas (con la pañoleta como vida). Cada equipo deberá tratar de llegar a la base contraria, y lanzarle un silbato a su compañero secuestrado. Cuando éste consiga el silbato podrá decir hasta tres palabras en Morse para



decir a sus compañeros donde está el tesoro. Una vez concluido ese tiempo el equipo contrario le podrá quitar el silbato y usarlo para dárselo a su secuestrado, que estará en la otra base.

En caso de que al lanzar el silbato alguien del equipo contrario lo coja en el aire, el silbato estará en posesión del otro equipo, pero no se puede forcejear por él. En caso de duda el silbato seguirá en posesión de quien lo lanzó.

Ganará el equipo que antes consiga el tesoro.

Variaciones:

- *Se puede hacer igual, pero en lugar de esconder un tesoro, cada equipo tendrá una palabra "mortal" con la que todo el equipo cae moribundo. La dinámica es igual, y el secuestrado, que sabrá la palabra "mortal", silbará en Morse dicha palabra (solo tendrá una oportunidad por silbato).*

Si alguien dice la palabra "mortal" de un equipo, el equipo entero caerá y ganará el otro equipo.

- *Similar a este último, habrá varias palabras "mortales", una por cada miembro del equipo, y una de todo el equipo. El secuestrado no sabe cuál es cada una. Deberá ir silbando, cuando le lancen el silbato, las palabras "mortales". Si se dice la palabra "mortal" de un jugador ese jugador será eliminado del juego, y si se dice la palabra "mortal" del equipo, ganará el equipo contrario.*