

JUEGOS SENCILLOS II

1.- Conejos y conejeras

Este juego es con varias personas y el número de personas debe ser un múltiplo de 3. Se tienen que poner 2 personas tomándose de las manos y una persona más, en el centro de las otras 2 personas que están tomándose de las manos. Las 2 personas que están tomadas de las manos son las CONEJERAS y el de dentro es el CONEJO. El chiste del juego es ir cambiando de lugar tanto los conejos como las conejeras. Hay un guía que es quien da las órdenes: cuando dice CONEJOS, éstos salen de sus conejeras a buscar una nueva, las conejeras alzan los brazos hasta que otro conejo entre. No vale quedarse en la misma conejera. Cuando el guía dice CONEJERAS las conejeras son las que se mueven buscando un conejo nuevo y los conejos se quedan parados en su lugar hasta que vengan las conejeras. Cuando el guía diga: REMOLINO O TODOS REVUELTOS todos se cambian de posición, los conejos pueden ser ahora conejeras y las conejeras conejos, pero siempre tienen que ser 3 en el equipo

2.- Pum!

Terreno: un cuarto con asientos.

Disposición: Todos los participantes sentados en círculos.

Reglas: El primero comienza a contar: "uno", el segundo "dos", y así dando vueltas; cuando le toca a uno el 7 o múltiplo de 7 (14,21, 28, etc.) en vez de decir el número, grita "PUM" y el siguiente debe seguir normalmente con la cuenta. El que se equivoca o se olvida del número que le toca, queda eliminado.

Variante: Se puede hacer con cualquier cifra, según la edad y costumbre.

3.- ¡Se quema la papa!

Se forma un círculo. Se deberá tener un objeto pequeño (monedero, pelotita etc.). Un voluntario deberá de pararse y ponerse de espaldas ante el círculo de personas y empezar a decir: "se quema la papa, la papa se quema, se quema la papa, la papa se quema...". Mientras el dice esto, el círculo deberá de pasar el objeto rápidamente a la persona que está a su lado, y así sucesivamente. Cuando el voluntario diga: "se quemó la papa", el que se haya quedado con el objeto tendrá que hacer la función del voluntario.

4.- Risa forzada

Cantidad mínima de participantes: 10

Que sus invitados se sienten en círculo. El que inicia dirá "Ja". El siguiente "Ja Ja", el tercero dirá "Ja Ja Ja" y así continúa hasta completar cinco Ja's y se regresa a uno. Ellos deben decirlo sin sonreír. Si alguien falla, sale del juego.

5.- Pedro llama a Pablo

El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes. Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María", María responde "María llama a Juan", Juan dice "Juan llama a Pablo", etc. El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.

6.- Cacería de Agua

Venda a dos muchachos o muchachas y colócalos en lados opuestos de la habitación con sus equipos. Informa a los equipos que lo único que pueden decir son direcciones como derecha-izquierda, adelante-atrás y arriba-abajo. Coloca una pistola de agua en algún lugar del salón y que los muchachos vendados la encuentren. Una vez que la han localizado, tienen que disparar en contra de la otra persona guiados nuevamente por su equipo.

7.- Caminando con Precaución

Se forman dos equipos, uno de hombres y otro de mujeres. Se pide un voluntario de cada equipo, luego se les pide a todos los jóvenes, que coloquen y distribuyan en el piso sus artículos personales como joyas: relojes, pulseras, anillos, etc. Después de que los voluntarios vieron dónde quedaron los objetos, se les vendan los ojos a ambos. Cada equipo ayudará a su representante, guiándolo para que no pise los objetos que hay en el suelo, pero antes de que empiecen a caminar, pero ya con los ojos vendados, los animadores recogerán rápidamente todos los objetos del suelo, después que terminen el juego se darán cuenta de que todos se rieron de ellos, porque nunca hubo nada en el suelo.

8.- Diccionario

Cantidad mínima de participantes: 5

A cada uno se le da un papel con una palabra poco conocida, sacada del diccionario, con su definición. La persona, entonces, deberá inventar dos definiciones más. Las palabras y sus definiciones se leerán en voz alta y entre todos deberán escoger la definición correcta.

9.- El tren esquivo el golpe

Cantidad mínima de participantes: 12

Divide al grupo en equipos de cuatro. Luego escoge a un equipo para que sea el primer tren. Que los muchachos se formen y se tomen de la cintura del compañero de enfrente. Los otros equipos se unen para formar un gran círculo alrededor del dragón. Ellos lanzarán una bola para tratar de golpear a la última persona del tren por debajo de la cintura. Cuando lo consigan, él o ella saldrán del tren, se unirá al círculo e intentarán darle a la siguiente persona del tren. Continuarán así hasta que haya sólo una persona y que también sea golpeada.

10.- El gran secreto

Materiales: ninguno

Tamaño del grupo: ilimitado

Desarrollo: Del grupo de personas en la reunión escoges a uno y los llevas fuera del salón. Minutos más tarde le explicas que un amigo de él que se encuentra en el salón comentó a todos un gran secreto acerca de él.

Entre tanto, a los participantes que se encuentran dentro del salón se les explica o que el participante que está afuera tratará de descubrir un secreto. En realidad no existe tal secreto pero el deberá hacer preguntas que sólo podremos responder con Si o No. ¿Cómo sabremos qué responder? Fácil. Cada vez que la pregunta termina en vocal (a,e,i,o,u) todos respondemos que Sí. Por otro lado si la pregunta termina en consonante respondemos que No.

Es muy divertido como se desarrolla el juego cuando el participante que está fuera del salón entra y comienza a preguntar

11.- El Mariscal

Se necesitan 4 grupos con un número mínimo de 3 participantes por grupo. El animador es el mariscal y revisa las tropas, Las tropas (los grupos) se dividen en Generales, Tenientes, Sargentos y Soldados respectivamente. El mariscal dice así: "El mariscal pasa lista y se ve que los soldados no están" (puede mencionar a cualquier otro grupo generales, tenientes, sargentos), los soldados como lo que son, saltan de sus asientos y dicen: "los soldados están". El mariscal repite de nuevo la frase y menciona a cualquier grupo, ya sea general, teniente, etc. Así cada grupo tiene que responder de la misma manera. Si alguno se queda sentado o se equivoca al pronunciar, baja de rango ya sea de generales pasan a soldados, y los que estaban en soldados pasan a sargentos hasta seguir sucesivamente al rango más alto. El mariscal puede perder el puesto, ya que se le puede reprender diciendo "el mariscal no está" y si no contesta: "El mariscal está", pasa ha soldado y su labor la cumple los que estaban en generales.

12.- Eliminación

Cantidad mínima de participantes: 8

El juego empieza cuando el "comandante" lanza las bolas (tres o cuatro bolas suaves) al aire. Luego todos usan las bolas para "dispararle" a alguien. Cuando eres herido la primera vez puedes todavía jugar de rodillas. La segunda vez que eres herido debes jugar en tu espalda o estomago (durante este tiempo todavía te pueden disparar). Con el tercer tiro te matan y te deberás sentar fuera del juego hasta la siguiente "batalla".

13.- Guiño Asesino

Cantidad mínima de participantes: 5

Todos se sientan en círculo. El animador de jóvenes o maestro, quien esté guiando al grupo toma una baraja con el número de cartas igual al número de participantes. Una de las cartas debe ser el AS de espadas. Entonces va a lo largo del círculo con las cartas volteadas permitiendo que cada quien tome una y no deje que nadie más la vea. Quien tenga el AS de espadas será el asesino. (También se podría pedir que todos cierren los ojos y caminar dentro del círculo y tocar a alguien que será el asesino). El asesino deberá tratar de encontrarse con la mirada de alguien y hacerle un guiño o parpadeo. Cuando a alguien le ha guiñado, debe decir en voz fuerte "estoy muerto" y sentarse en silencio hasta que acabe el juego. Por otra parte tal vez haya alguien que crea haber identificado al asesino, antes de que lo maten. Esa persona deberá decirle al grupo en voz alta quién es el asesino, si acertó se terminará el juego, si falló estará muerta en ese momento.

14.- Nombre de la Espalda

Pon diferentes nombres en pedazos de papel y pégalos con cinta a la espalda de cada uno. Podrían tener un tema, por ejemplo nombres bíblicos o personajes de caricatura, etc. Entonces cada uno deberá ir alrededor haciendo preguntas de "si o no" a las otras personas para poder adivinar el nombre que lleva en la espalda.

15.- Los oradores

Necesitas 4 participantes (el número de participantes puede variar de acuerdo a como tú lo quieras). Escoge cualquier versículo de la Biblia (es preferible uno que sea muy conocido por todos los presentes).

Después que lo hayas escogido, di a los participantes que tienen que decir el versículo en voz alta de una manera muy especial.

A uno le puedes decir que lo haga como vendedor de periódicos, a otro como cantando ópera, otro llorando y el otro riéndose.

Después de que cada uno haya participado se decidirá quién es el ganador de acuerdo a los aplausos que reciban de los presentes.

16.- Nombres escondidos

Objetivo: que los participantes desarrollen su capacidad de observación. Puede ser útil al enseñar a estudiar la Biblia, para hacer énfasis en la necesidad de una observación cuidadosa y profunda.

Desarrollo:

En cada premisa encuentra nombres de personajes bíblicos, lugares, objetos (usa solo los que crees que conozcan tus jóvenes):

- El perro está jugando con el dron. (Pedro)
- El profeta joven fue devorado por el león. (Debora)
- El papel vino en bloques grandes. (Pablo)
- El hermano de Natán era Andrés. (maná)
- El traje su semblante demacrado.(José)
- El jefe trajo sus hijos a la oficina. (Jesús)
- Dices que nada es más importante que la vida (Dina)
- Jamás digas cuanto cobrarás. (Jacob)
- La esperanza es para dar tranquilidad (espada)
- Los juicios del dios Dagón eran siempre nulos. (judíos)
- A los jornaleros les dan muy pocos beneficios. (Jordán)

17- Sardinas

Cantidad mínima de participantes: 4

Solamente puede jugarse en un cuarto grande, pero no en espacios abiertos. Una persona es escogida para "sardina," ésta debe buscar un muy buen lugar para esconderse mientras los demás permanecen con los ojos cerrados en un sitio neutral por un tiempo determinado. Cuando este tiempo ha transcurrido cada uno va por su lado a buscar a la "sardina". Si alguien la encuentra, deberá tratar de esconderse con la "sardina" sin que los demás se den cuenta. El objetivo es no ser el último que quede. La primera persona en encontrar a la "sardina" será el que se esconda en el siguiente juego.

18.- Vendedor

Cantidad mínima de participantes: 6

Procura que uno de los muchachos sea el vendedor, escoge a uno que sea bueno para inventar excusas. Explica que el vendedor debe persuadir al grupo para que compre el contenido de una caja (o bolsa de papel) sin saber lo que hay adentro. Envía al vendedor afuera para preparar sus argumentos de venta. Ahora muestra al resto del grupo el contenido de la caja-es muy chistoso con un rollo de papel de baño. Luego haz que regrese el vendedor. El o ella deben tratar de vender el "producto" con autoridad convincente. Los muchachos del grupo le pueden preguntar acerca del producto y el vendedor deberá dar respuestas detalladas.

19.- El hoyo

Cantamos todos:

1.)"Había un hoyo (2) en el fondo del mar" (2)"Había un hoyo, había un hoyo,

Había un hoyo en el fondo de la mar" (aquí se usan las dos manos para simular que hay un hoyo. y así se van usando mímicas para lo que se va diciendo).

2.) "Había un Palo, en el hoyo en el fondo del mar" (2)"Había un palo, había un palo, había un palo en el hoyo en el fondo del mar"

3.) "Había un NUDO, en el PALO, en el HOYO, en el FONDO DEL MAR" (2)"Había un NUDO, había un NUDO, había un NUDO, en el PALO, en HOYO, en el FONDO DEL MAR"

4.) "Había un SAPO, en el NUDO, en el PALO, en el HOYO, en el FONDO DEL MAR" (2) "Había un SAPO, había un SAPO, había un SAPO, en el NUDO, en el PALO, en HOYO, en el FONDO DEL MAR"

5.) "Había una MANCHA, en el SAPO, en el NUDO, en el PALO, en el HOYO, en el FONDO DEL MAR" (2)"Había una MANCHA, había una MANCHA, había una MANCHA, en el SAPO, en el NUDO, en el PALO, en HOYO, en el FONDO DEL MAR"

Así sigue todo y la orden es HOYO, PALO, NUDO, SAPO, MANCHA, PELO, PIOJO, MICROBIO.

Se le pueden agregar cosas o quitar depende de como lo quieran que quede. Espero y lo puedan usar, es muy divertido ver que todos se equivocan. También se les puede preguntar si alguien lo quiere hacer solo enfrente de todos.

20.- El Baile del Japonés

Instrucciones:

Forma un círculo con tu grupo de jóvenes. Luego el animador deberá cantar lo siguiente:

"Este es el baile del japonés,
mueve la cintura y mírate los pies,
da una media vuelta y agáchense,
párate de un salto y saludense"

La idea es que se vayan cambiando de puesto para que todos se saluden con todos, también se puede hacer aumentando la velocidad del ritmo de la canción para soltarse y quebrar el hielo al interior del grupo.

21.- Paso del limón

Forma dos equipos. Estos se alinean y se sientan en el piso, y tratan de pasar un limón a lo largo de la línea y lo traen de nuevo al principio, usando solamente sus pies. El limón no debe tocar el piso.

22.- El Bultito

Material: una pelota, en lo posible de voley.

Desarrollo: Se arma con los chicos un círculo y empiezan a hacerse pases de voley entre ellos, al primero que se le cae la pelota en un pase, debe, como prenda, ir al centro del círculo y sentarse y cubrirse bien. Cuando el chico al que se le cayó la pelota se situó en el centro del círculo, los restantes participantes deberán hacer hasta tres pases de voley como máximo, al que le toca el tercer pase debe rematarle al que está en el centro del círculo, si le pega con el remate al que está en el centro del círculo, se reanuda el juego. En caso de que falle el remate, debe ir al centro del círculo y colocarse bien junto con el que ya estaba. También deberá ir al centro del círculo aquel participante al que se le caiga la pelota durante los tres pases antes del remate. Así que conforme equivoquen los remates se va haciendo un rejunte de chicos todos amontonados en el centro del círculo. El juego termina cuando sólo queden tres participantes.

23.- El juego del 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 animador 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 animador ha dicho el nombre de varios animales y que los jugadores han tomado confianza, el animador grita "elefante". ¡Es muy chistoso ver como caen todos los jugadores al mismo tiempo!

24.- Sapos y Ranas

Material: velas

Desarrollo: Escoge una noche en que haya algo de viento y que la reunión sea a campo abierto. Divide al grupo en dos equipos y dale a cada participante una vela de tamaño mediano. Nombra a un equipo Ranas y al otro Sapos. Que cada equipo se coloque en lados opuestos del campo frente a frente. Enciendan las velas y diles que tendrán que intercambiar lugares y llegar al otro lado con todas sus velas rendidas. En su camino al otro lado pueden soplarle a las velas del otro equipo, si a alguien se le apaga la vela, deberá detenerse donde esté y no puede ya soplarle a otras velas. Sólo deberán gritar "sapo" o "rana" (dependiendo del equipo al que pertenezcan). Únicamente los miembros de su equipo les podrán encender sus velas otra vez. El primer equipo que llegue al otro lado con todas sus velas encendidas, gana.

25.- La Tapa de la Olla

Primero cada uno tiene que numerarse y no olvidar su número, luego el grupo hace un círculo, todos tienen que estar dando la espalda al animador que se coloca en medio del círculo. El animador hace girar lentamente una tapa de olla y menciona un número, la persona que tiene ese número debe de correr rápidamente a tomar la tapa de la olla antes de que pare de girar. Pueden hacerlo, hasta que todos sean mencionados.

26.- Todo Mundo "las trae"

Este juego es como el común de persecución, solamente que aquí todos "la traen." Todos corren tratando de tocar a alguien más. Cuando alguien es tocado se tiene que ir a sentar. El objetivo es ser el último que quede.

27.- Un Nudo, Dos Nudos

Material: Sólo se requieren dos pañuelos (paliacate, mascada o alguna tela) grandes.

Desarrollo: Se pone a los chicos en un círculo amplio (dependiendo el tamaño del grupo) de tal manera que cada chico, pueda ver a un compañero que le quede justo enfrente, después de que ya estén acomodados... Suponga que al chico 1 le da un pañuelo y al chico 2 le da otro pero las instrucciones son las siguientes: tanto el chico uno como el dos se pondrán el pañuelo alrededor del cuello pero el chico uno sólo le hará un nudo, mientras el chico dos le hará dos nudos cuando terminen se lo pasarán al compañero que esté a la derecha de el, de modo que un pañuelo va a avanzar más rápido que el otro (esto es lo que lo hace interesante) y al chico que le lleguen los dos pañuelos en el mismo instante pierde, y aquí se puede aprovechar para una actividad como imitar un animal, o algo chistoso para que ellos se diviertan en fin según la creatividad del animador lo puede utilizar, espero que le sea de gran utilidad y que les agrade.

28.- Chitón

Se forman dos equipos. Se escoge una persona de cada equipo y se le muestra una palabra. Luego en un pizarrón o un papel grande deberá hacer un dibujo sobre la palabra que le mostraron. No debe hablar ni hacer ademanes. Los de su equipo deberán adivinar la palabra. El equipo que adivine gana un punto. Y se escoge a otros concursantes.

29.- ¿Cuál es tu achaque?

Todos parados o sentados en círculo de modo que se puedan ver. Quien abre el juego comienza diciendo su achaque. Puede decir, por ejemplo: "No puedo abrir mi ojo derecho"; entonces cierra su ojo derecho y todos deberán hacer lo mismo. El segundo puede decir: "Mi pie izquierdo no deja de brincar" y empieza a brincar con ese pie y todos lo imitarán. Esto continuará hasta la última persona.

30.- "Cariño, si me amas, ¿podrías darme una sonrisa?"

Este juego es adecuado para interiores en un grupo de más de cinco personas de cualquier edad. El grupo se sienta en círculo mirando al centro. Un miembro del grupo será el "suplicante." El objetivo es lograr que alguien le sonría. Él va alrededor del círculo y escoge a alguien, se hinca y le dice "Cariño, si me amas, ¿podrías darme una sonrisa?" sin sonreír. Si la otra persona sonríe se convierte en el "suplicante." Si el suplicante no logra que alguien le sonría, debe ir con otra hasta conseguir que alguien sonría y lo reemplace. El suplicante puede acercarse, hacer gestos, malabares, caras chistosas pero no puede tocar a la persona. Este juego no tiene fin. Una buena medida sería jugar unos 20 minutos o bien cuando la mayoría ya fue "suplicante". "Cariño, si me amas, ¿podrías darme una sonrisa?"

31.- León-León

Se necesitan al menos 5 jugadores y comienza poniéndolos en círculo. Cada uno escoge un animal, como lagarto-lagarto, gato-gato, pez-pez. Junto con los animales tienen que hacer ademanes. Por ejemplo, alce-alce pondrá sus dos manos sobre su cabeza como si fueran sus cuernos. La persona que empieza el juego es alce-alce y comienza mostrando quien es por medio de ademanes y diciendo "león-león, gato-gato." El juego ahora es para el gato-gato y pasa a los jugadores sin ningún orden. Cuando alguien se hace bolas o se equivoca debe pasar y colocarse a la izquierda del león-león, y llamarse "cochino-cochino" y deberá hacer nariz de cochino como su señal. Si el león-león hace un error, tiene que cambiarse por el lugar de "cochino-cochino" y otro llega a ser "león-león."

32.- La Bufanda

Consiste en sentar a un grupo de jóvenes en círculo (10 o más jóvenes), deben haber dos bufandas (o 2 trozos de tela que sirvan de acuerdo a la descripción que viene a continuación). Se entregará una bufanda a un miembro del grupo y otra al que esté sentado al lado opuesto. Uno de ellos debe hacer un nudo (suave) en la bufanda alrededor del cuello y luego deshacerlo y pasar la bufanda al que esté sentado a su lado derecho, el cual deberá hacer lo mismo y pasarlo al que siga a su lado derecho, así sucesivamente. Con la otra bufanda que tiene el que está sentado en el lado opuesto del círculo, al mismo tiempo que comenzó el de la otra bufanda, él comenzará a hacer lo mismo pero con la diferencia de que hará dos nudos alrededor de su cuello y luego lo pasará al que sigue a su lado derecho, para que éste continúe haciendo lo mismo. Esto se vuelve muy entretenido ya que sin importar cuán rápido hagan los nudos, en algún lugar del círculo alguien quedará en algún momento con las dos bufandas, esa persona deberá cumplir una "penitencia" (cantar una canción, o fingir un comercial de TV, o a elección del animador de jóvenes).

NOTA: escoge "penitencias" NO para avergonzar a la persona... debe ser divertido para todos incluyendo esta persona. Si avergüenzas a alguien nuevo o sensible, puede ser que no regresa al grupo y has perdido el chance de seguir siendo luz en su vida)

33.- Basura

Es muy simple jugar este juego, lo único que tienes que hacer es escribir en tiras de papel 5 o 10 sustantivos (un sustantivo por papel, pueden ser canciones, frases, o el título de algún libro) pero asegúrate de que lo que vas a escribir sea conocido o común. Forma dos equipos con el mismo número de personas. Deposita todos tus papelitos doblados en dos dentro de una canasta, una gorra o algo así. Se echará una moneda al aire para decidir que equipo empezará primero.

El equipo que gane seleccionará a un integrante, éste tendrá que pasar a tomar un papelito y tendrá 20 segundos para explicar lo que esta escrito, pero no podrá mencionar alguna derivación de la palabra (ejemplo: perrito - un perro chiquito), ni señalar algún objeto que dé referencia de la palabra, frase o lo que esté escrito, si las personas de su equipo aciertan y el tiempo no ha terminado la persona que esta al frente puede tomar otro papelito y seguir así hasta que termine el tiempo. Después de los 20 segundos la persona seleccionada del otro equipo tendrá que pasar al frente y tratar de superar la marca del participante del otro equipo. El equipo que junte la mayor cantidad de aciertos será el equipo ganador.

34.- Torre Genial

La idea es dividir el grupo de jóvenes en dos equipos de 15 personas (si lo deseas y dependiendo del número de integrantes pueden ser tres o cuatro equipos, pero de un número mayor a diez integrantes). Prepara una silla delante de cada equipo e invítalos al siguiente desafío: "Lograr que todos los miembros de cada equipo se suban sobre la silla y el equipo que primero lo haga es el ganador. El único requisito es que ningún integrante tenga los pies sobre el suelo, ni siquiera uno. Todos, absolutamente todos deben subirse sobre la silla".

Durante el juego verás como tus jóvenes se las ingenian para resolver el dilema de subirse a la silla, estarán obligados a tomarse de las manos, abrazarse para que todos puedan subir sobre la silla, etc. Pueden ocupar cualquier parte de la silla para afirmarse (respaldo, bordes, asiento, etc.). El record que conocemos es de 18 jóvenes en una silla, veamos cuantos logras tú.

35.- Canasta revuelta

Objetivo: Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro, de pie. En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundos en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto. En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

36.- Espejo volteado

Material: una silla

Formación: un semicírculo donde los jugadores, sentados, están frente al espejo (jugador escogido), que esta de pies, con una silla a sus espaldas.

Desarrollo: el espejo (jugador) comienza a hacer preguntas o a contar una historia. Todo lo que haga es espejo, los demás jugadores deben hacerlo al contrario. Si el se sienta, los demás se levantan. Si se

pone el sombrero, los demás se lo quitan. Si levanta el brazo derecho, levantan el izquierdo. Después de algunos minutos se reemplaza el espejo por el jugador que no haya tenido equivocaciones.

37.- ¿Un qué?

DEFINICIÓN: El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.

OBJETIVOS: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

DESARROLLO: El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo. Cuando comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta : "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B : "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos. Simultáneamente manda por su izquierda otro mensaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión

38.- El cerillo

Reglas: Se forma un círculo con los jugadores sentados o de pie. El director o el que inicia el juego, enciende un fósforo de cocina y lo pasa a los compañeros que están en el círculo, sentados uno junto a otro, diciéndole:

ENCENDIDO LO RECIBO.

ENCENDIDO TE LO DOY.

Esto tiene que ser con la rapidez que se pueda para no entregar apagado el fósforo, al que esto le pase, tendrá que pagar una prenda que posteriormente deberá realizar. El juego puede durar hasta que se terminen tres o cuatro fósforos o según el ánimo de los participantes. Al terminar se deberán realizar las prendas elegidas, a todos o individual.

39.- El gato

Reglas: Los jugadores se sientan en círculo, excepto uno que lo hace de gato. Al iniciarse el juego, el gato esta en el centro del círculo dando brinquetes como gato, hasta ponerse al frente de uno de los jugadores del círculo, lanzando maullidos lastimeros y una serie de gestos tratando de hacer reír a los compañeros.

Los jugadores o jugador, ante quien se ha colocado el gato, tiene que decir tres veces " POBRE GATO" y pasarle la mano por la cabeza como a los gatos.

Si algún jugador se ríe, paga prenda y pasa a ocupar el lugar del que la hace de gato.

Puede durar el tiempo que se quiera hasta que no pierda el ánimo de los jugadores.

40.- El grito en la selva

Material: Papeletas con el nombre de animales machos; otras papeletas con las mismos animales hembras, y otros con el nombre de la cría de estos. Por ejemplo, Gallo - gallina - pollito; caballo, yegua, potro...

Disposición: Todos (sin equipos) se ponen en círculo, de pie o sentados.

Reglas: Todos los jugadores reciben del guía una papeleta en secreto y no deben abrirla hasta que se les indique. El guía cuenta una pequeña historia en que los animales de un zoológico se salen de sus respectivas jaulas, se confunden y después tratan de encontrar su respectiva familia, originando una bulla tremenda. Al final de la historia, el guía ordena que todos abran sus papeletas y empiecen a

emitir el grito característico del animal que les ha tocado, para ubicar así a los demás miembros de su familia. No bien se ubican, se sientan juntos. Es importante recordar que los animales no hablan ni saben leer (para mayor seguridad, recoger los papeles).