

DINAMICAS y JUEGOS PARA CONVIVENCIAS



Material seleccionado de diversas fuentes (1-10)

1. Descubre al director

Material: ninguno

Organización: se colocan todas las personas que van a participar en un círculo.

Desarrollo:

Una vez que están colocados en el círculo en sus respectivas sillas, se escogen entre los jugadores el que será el director de la orquesta, éste deberá cambiar en el momento oportuno, de instrumento, debiendo todos los participantes imitarlo.

Al iniciar el juego se designa una persona que saldrá del salón para que se nombre el director, siendo éste quien debe descubrir quién ordena el cambio de instrumentos al regresar al salón y observar a todos los músicos.

En cuanto se ponen de acuerdo en la designación del director, comienza el juego tocando el instrumento que el director indique (puede ser cualquier movimiento).

Al ser descubierto el director, será éste quien salga y el que adivinó será el nuevo director u otro participante.

2. El fósforo

Material: caja de cerillos.

Desarrollo:

Se forma un círculo con los jugadores sentados o de pie.

El director o el que inicia el juego, enciende un cerillo de cocina y lo pasa a los compañeros que están en 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 cerillo, al que esto le pase, tendrá que pagar un prenda para posteriormente recibir un castigo.

El juego puede durar hasta que se terminen tres o cuatro cerillos y serán éstos, al terminarse o apagarse, los que determinen quién perdió.

3. El gato mimado

Desarrollo:

Los jugadores se sientan en círculo, excepto uno que la hace de gato. Al iniciarse el juego, el gato está en el centro del círculo dando brinquitos 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, tienen que acariciar un poco al gato, sin reírse y decirle tres veces "pobre gatito".

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 pierdan el ánimo los jugadores.

El gato si puede reírse, ya que esto es parte de sus monerías.

4. El gato ciego.

Material: un pañuelo.

Organización: se designa a uno de los jugadores para hacerle de gatito ciego; éste sale del lugar y se le vendan los ojos. Mientras tanto, los demás cambian de sitio entre sí.

Desarrollo:

El gatito entra al círculo donde están los participantes y procura poner su mano encima de la cabeza de un jugador. Cuando lo consigue, dice: "MIAU".

El jugador interpelado debe contestar igualmente "MIAU" (puede desfigurar su voz) por tres veces consecutivas.

El gatito tiene que dar el nombre del jugador que le ha contestado. Si lo consigue, cambia de puesto con el jugador; si se equivoca, empieza de nuevo el juego con otro.

Este juego ha de jugarse con personas que se conocen bien.

5. Carrera de encostalados

Material: costales vacíos y refrescos

Organización: se forman los participantes en dos hileras.

Desarrollo:

El juez da la voz de arrancan o fuera y los corredores inician la carrera hasta llegar a la meta en donde encuentran un refresco, después de que se terminen de tomar el líquido, regresan a su hilera para que continúen los demás.

6. Carreras romanas

Material: un pedazo de palo de escoba de 1.24 mts. de largo.

Organización: Se forman varios equipos de 10 o más jugadores, cada uno formados en columnas y tirando una línea de iniciación del partido al frente de cada columna, y a una distancia de 30 mts. se coloca un objeto, puede ser una piedra, silla o estaca, hasta donde tiene que llegar cada jugador.

El primer jugador de cada columna debe tener un bastón.

Desarrollo:

A la voz de mando para iniciar el juego, los primeros jugadores saldrán corriendo en competencia hasta tocar los objetos que se encuentran frente a su columna y regresan invitando al siguiente compañero a tomar el bastón por su extremo, entre los dos corren con el bastón en forma horizontal y a poca altura del suelo obligando a sus compañeros a brincar el bastón hasta llegar al fondo del partido, el primer jugador va corriendo hasta donde está el objeto frente a su columna para tocarlo y volver a su bando a invitar al siguiente compañero a que tome de un extremo del bastón y se repite lo anterior. Gana el bando que logre volver al punto de partida en menor tiempo.

7. Colas de ardilla (banderas)

Material: pañuelo.

Desarrollo:

Se distribuyen los participantes en dos o más equipos equitativamente. 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.

Puede realizarse también en forma individual, numerándose los participantes e indicando quiénes van participando.

Habrán que señalar el valor del objeto recuperado y de los pañuelos que se han quitado.

8. El cubo en la frente

Material: un cubo de madera o un vaso con agua.

Organización: los jugadores se forman en columnas, integradas cada una de X número de jugadores.

Desarrollo:

A la señal convenida avanzan los números uno de cada columna llevando un cubito sobre la frente. En caso de que lo tiren se elimina.

Al llegar a determinado lugar, regresa llevando el cubo en la mano y lo entrega al compañero que sigue.

9. El túnel

Material: 2 balones de basquetbol.

Organización: los jugadores se forman en dos columnas a una distancia de dos metros de separación con las piernas abiertas.

Desarrollo:

Una vez organizados los jugadores se colocan las dos pelotas frente a los competidores, una en cada bando, y a una señal los jugadores inclinan el cuerpo hacia delante y los que tienen la pelota la lanzan por debajo de los participantes.

La pelota de cada partido debe llegar hasta el último jugador, quien enseguida la toma y corre con ella para colocarse al frente de su propio grupo, volviendo a lanzarla por el mismo túnel, formado por las piernas de sus compañeros. Así continúan haciendo todos los jugadores, ganando el equipo en que el jugador que lanzó primero la pelota, logre ocupar su puesto inicial.

10. 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. En la última meta se desvisten, para ir a entregar la maleta a su compañero de equipo, que hará lo mismo.

DINAMICAS PARA CONVIVENCIAS y JUEGOS

Material seleccionado de diversas fuentes (11-20).

11. Relleno difícil

Material: dos cubetas, dos botellas, dos platos hondos.

Desarrollo:

Se forman los dos equipos.

Delante de cada equipo formado en fila se colocan las cubetas con agua. Las botellas se colocan aproximadamente a 10 mts. de la línea de salida.

A una señal convenida, el número 1 de cada equipo llena el plato en la cubeta y corre a echar el agua en la botella correspondiente a su equipo. Vuelve corriendo y le pasa el plato al siguiente y así sucesivamente hasta terminar .

Es triunfador el equipo que haya llenado primero su botella.

12. Futbol en círculo

Material: un balón.

Desarrollo:

Los jugadores se colocan en círculo y se dan la mano.

En el centro, un jugador tiene el balón. Lo lanza con los pies y con las manos, intentando sacarlo del círculo.

Los jugadores del círculo deben impedir que el balón salga fuera, parándolo con los pies, pero sin soltarse de las manos.

La salida sólo es válida si pasa el balón abajo de las rodillas.

El jugador que ha dejado pasar el balón, ocupa el puesto del jugador central; si el balón sale por entre dos jugadores, el jugador de la izquierda es el que se coloca en el centro.

13. Algunas carreras para competencias

- a) Correr en cucullas, con las manos sobre la cabeza.
- b) Correr llevando agarrada con los dientes una cuchara, con un limón (huevo, canica, etc.)
- c) Correr con cuatro patas, a semejanza de perro.
- d) Correr salvando ciertos obstáculos.
- e) Correr sobre las manos, sostenidos los pies por un compañero, a manera de "carretilla".
- f) Correr en grupos de 3 o más, amarrados con un lazo por la cintura o los pies.
- g) Correr con una vela encendida, cuando se apague, el corredor debe volver a empezar la carrera.
- h) Carreras de encostados.

i) Avanzar sobre dos sillas, moviendo alternativamente aquella a la que ha de pasarse.

14. Buscando asiento.

Material: sillas suficientes.

Desarrollo:

Para este juego se ha de disponer de un número de sillas, una unidad menos al de los jugadores. Se colocan formando una circunferencia, en la que los asientos queden hacia afuera. Los participantes forman también un círculo un poco retirado de las sillas, y al son de una música o de un rítmico palmoteo de manos, empiezan a girar en torno a las sillas. Sorpresivamente, mientras giran los jugadores, el director da un golpe de campana u otra señal bien clara. En este momento todos procuran sentarse en la silla más próxima que les quede, debiendo retirarse del juego el que no encuentre su puesto. Se reanuda nuevamente el giro de los jugadores como antes se hizo, previo retiro de una o más sillas, y a la señal convenida, vuelven a sentarse quienes encuentren puesto. El juego se prolonga

21. El zigzagueo

Organización: los participantes se forman en dos 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. Una vez llegados al otro extremo de la fila, levantan la mano y dicen: "misión cumplida", y se quedan alineados a la distancia antes indicada. Oída la expresión dicha por cada jugador, el nuevo colero, avanzando en la misma forma de zig-zag, 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.

22. Forzudos y desforzados (lucha al cable)

Material: un cable o lazo fuerte, un pañuelo.

Organización: los participantes se disponen en dos equipos de igual número de jugadores.

Desarrollo:

A unos seis metros de separación se trazan dos líneas paralelas, a partir de las cuales y hacia atrás, deben colocarse los integrantes de los respectivos equipos, dispuestos a tirar de la cuerda hacia el lado que les corresponde. Entre las líneas extremas, precisamente en el centro, se traza otra línea que ha de servir de punto de referencia, para ver el equipo más potente. En la misma dirección de esta línea de referencia y encima de ella, se ata un pañuelo a la cuerda de la que han de jalar ambos equipos.

Dada la señal para empezar, todos aúnan sus fuerzas para atraer hacia sí al equipo contrario. A unos ochenta centímetros de la línea del centro, y a ambos lados de ésta, se trazan otras dos líneas paralelas, y cuando el pañuelo que está atado a la cuerda pasa de alguna de ellas, se considera que el equipo de ese lado es el ganador de la competencia.

23. La cadena rota

Organización: los participantes forman un círculo, procurando quedar bien separados, pero tomándose de las manos cada uno, con sus respectivos vecinos.

Desarrollo:

Iniciado el juego, el que haga de director del mismo, rompe el ruedo, y en ese mismo instante los jugadores que estaban unidos y que fueron separados por el director, emprenden una acelerada danza por fuera del círculo, pero en sentido opuesto. El primero que llega, sin interrumpir su danza, al puesto que antes ocupaba, dice: "Te vencí!". Vuelve a incorporarse al ruedo, en tanto que el otro rompe por otro punto cualquiera, prosiguiéndose en la misma forma.

Una variante que pudiera introducirse, sería exigir a quien perdió, que deshaga el camino en derredor, andando de rodillas o gateando, según se le pida.

24. Llevar el ritmo

Organización: los participantes deben estar cómodamente sentados.

Desarrollo:

Previamente el director del juego ha asignado a cada jugador un número diferente. El juego consiste en no perder el ritmo al pronunciar el número y dar las palmadas. Estas son: dos con las palmas en alto y otras dos sobre las rodillas.

El director del juego empieza dando las palmadas en alto, al mismo tiempo que dice el número que a él corresponde: "uno, uno"; luego, dando dos palmadas en sus rodillas, diciendo el número que corresponde a otro de los jugadores, por ejemplo: "cinco, cinco". Aquel a quien corresponda este número, debe responder diciendo dos veces su propio número mientras da las palmadas en alto, y dice el

numero de otro de los asistentes, al dar las palmadas sobre las rodillas. Todos deben seguir el ritmo dando también las palmadas, debiendo retirarse del juego quienes pierdan el movimiento o ritmo general. Procese hacer intervenir a todos los participantes, pero no hay inconveniente en repetir un determinado numero. Otra opción puede ser que el que se equivoque, pase "a la cola".

25. Llegó el correo

Material: sillas para cada uno de los participantes.

Organización: los participantes deben estar sentados en circulo.

Desarrollo: Quien dirija el juego, y que ha de tener buen espíritu de observación, dice: "Llegó el correo para los que tienen corbata". En este momento, todos los que la tengan, deben correr a ocupar el puesto de otros de los que también se levantaron, pero como en ese momento se elimina una de las sillas libres, necesariamente un jugador quedar sin puesto, lo que exige su retiro.

Ya sentados nuevamente, el director anuncia: "Llegó el correo para los que tienen camisa blanca". Se repite el mismo proceso, incluyendo el retiro de nueva silla, y así prosigue el juego cuanto se quiera. El aviso de llegó el correo, puede ser para los que tienen reloj, zapatos negros, pantalón de rayas, anteojos, etc., cosas que ha debido observar bien el director del juego, como encargado de dar tales avisos.

26. Mensajes cuasi imposibles

Desarrollo:

Quien dirija una reunión, tiene un agradable pasatiempo en este, al parecer sencillo ejercicio, que resulta más difícil de lo que se cree.

Pregúntese a los asistentes quién quisiera pasar, para realizar ante todos, dos clases de masajes sobre su propio cuerpo. Más de uno se ofrece a efectuar tales masajes, y entonces se le dice, una vez ya dispuesto el candidato: "Frótate la cabeza con la mano izquierda, de atrás adelante, al mismo tiempo que te frota el estómago con la mano derecha, en la dirección en que giran las manecillas de un reloj". De seguro que no conseguir hacer simultáneamente estas dos clases de masajes.

Con una buena dosis de concentración para no perder el ritmo, quizá lograr ejecutar lo indicado, pero seguramente hará reír mucho a quienes presencian sus apuros y dificultades.

27. Mi capitán ordena

Organización: los participantes han de estar de pie, puede ser en fila o en circulo.

Desarrollo:

Uno de los jugadores hace las veces de "teniente", en tanto que los demás son soldados rasos, que deben obedecer las ordenes que se les transmitan. Téngase bien presente que ninguna orden ha de ejecutarse, si no va precedida de la expresión: MI CAPITAN ORDENA.

Dispuestos ya los soldados, el teniente dice: "Mi capitán ordena dar media vuelta". Todos los soldados deben hacerlo, como disciplinados gimnastas. Quien se equivoque en ésta o en las demás órdenes que durante el juego haya de dar el Teniente, va quedando eliminado, y debe retirarse.

Pueden darse órdenes como éstas:

Mi capitán ordena que se rasquen la cabeza,
mi capitán manda que se sienten,
mi capitán manda que se sienten,
mi capitán manda que den dos pasos a la derecha,
mi capitán ordena que crucen los brazos,
mi capitán manda que se arrodillen, etc.

Con el fin de despistar y eliminar jugadores, póngase unas veces y omítase otras, el encabezamiento "mi capitán ordena". Cuando ya no quedan jugando sino unos cuatro de los asistentes, se da por terminado el juego.

28. Patos al agua

Material: gis.

Organización: los participantes se colocan en circulo, bastante separados unos de otros.

Se marca enfrente de cada jugador, un pequeño circulo, que representa una laguna para cada pato.

Desarrollo:

Cuando el director del juego diga: "Patos al agua". todos deben dar un salto y quedar dentro de la supuesta laguna. Cuando la orden sea: "Patos a tierra", se da el salto hacia atrás. Pero si estando en tierra se da la orden de saltar a tierra, quien salte, queda eliminado del juego, cosa que también pasa cuando estando en la laguna se le ordena saltar al agua. Cuando se ordena: "Patos a la orilla", todos deben colocarse sobre la raya limítrofe de la laguna. Toda equivocación implica el retiro del jugador.

Puede complicarse un poco el juego, suprimiendo una de las lagunas, y ordenando que los patos cambien de laguna. Como falta una de ellas, necesariamente queda fuera un jugador, y continuando la supresión de nuevas lagunas, van siendo eliminados más jugadores.

29. Peligro de naufragio

Material: sillas.

Organización: se colocan en circulo tantas sillas cuantos jugadores toman parte en este juego.

Desarrollo:

Estando ya sentados todos los participantes, el director del juego, que debe estar en el centro, dice: "Ola a la derecha", orden que todos obedecen cambiando un puesto hacia la derecha. La misma orden puede repetirla varias veces en el mismo sentido, pero sorpresivamente puede decir otras veces: "Ola a la izquierda", en cuyo caso el cambio de puesto debe hacerse retrocediendo un puesto. Pero cuando el director dice: "Peligro de naufragio" o "Tormenta", todos los participantes se levantan y avanzan hacia el centro del circulo, mezclándose un poco. En este momento se retira una de las sillas, tras de lo cual el director vuelve a decir: "Vuelvan a sus puestos, pues el peligro desapareció". Todos procuran buscar asiento, pero quien quede en pie debe salir del juego. Se prosigue el juego con las consabidas ordenes de "Ola a la derecha" y "Ola a la izquierda", como antes, pero cuando diga: "Peligro de naufragio", etc. vuelven a reunirse al centro, se elimina otra silla y todo continúa en la forma explicada, hasta que sólo queden dos jugadores.

30. "Penitencia pagarás"

Material: caja de cerillos

Organización: los participantes se alinean parados o sentados uno al lado del otro.

Desarrollo:

El primero enciende un cerillo y dice rápidamente antes de pasarlo a su vecino: "Encendido lo paso; si apagado lo entregas penitencia pagarás".

Quien lo recibe dice con suma rapidez lo dicho por su vecino, y lo pasa al siguiente, continuando así hasta llegar al último participante. Cada vez que se apague un cerillo ha de encenderse otro, para continuar el juego, pero aquel que para no quemarse tuvo que apagarlo antes de terminar lo que debía decir, pagar penitencia, en la forma acostumbrada. Todos deben decir la consabida frase

íntegramente antes de pasar el cerillo. Si equivocan la frase, también pagarán penitencia.

31. Quién comió el tamal?

Material: sillas (no necesariamente).

Organización: los jugadores, cuyo número no se limita, se colocan en forma circular.

Desarrollo:

El director del juego dice: "Miguel se comió un tamal en la tienda de don Juan". Al oírse nombrar, Miguel pregunta: "¿Yo...?", a lo que responden todos en coro: "Y entonces quién?... a lo que Miguel dice: Quien lo comió fue Luis (u otro nombre de los participantes). Luis pregunta entonces: Yo...?, y todos vuelven a dar la misma respuesta: "Y entonces quién?... Y dice luego que fue... (otro de los que ahí están, tomando parte en el juego). Cada vez que se nombra nueva persona, ésta debe ponerse de pie, para que todos la sigan conociendo por su nombre, ya que este juego tiene como principal objetivo el aprenderse los nombres de los integrantes de una reunión.

El juego se prolonga pues, hasta que todos hayan sido nombrados, pero debe pagar penitencia quien repita el nombre de uno de los anteriormente nombrados. Si hubiere nombres repetidos, debe identificar al nuevamente nombrado, agregándole el apellido u otra especial característica.

32. El túnel humano

Organización: se dividen los participantes en dos equipos, numéricamente iguales, formando dos hileras.

Desarrollo:

Ya alineados, los jugadores abren lo más que puedan las piernas, para formar un amplio túnel humano, el que deberán recorrer andando a gatas, todos los que lo componen, hasta que todos los jugadores vuelvan a ocupar la posición que inicialmente tuvieron. Se declara vencedor el equipo que primero obtiene tal resultado.

33. Vestirse y desvestirse

Material: dos sacos y dos pantalones suficientemente grandes, dos sombreros o cachuchas, una mesa o silla.

Organización: los participantes se colocan en dos filas del mismo número de jugadores. A unos cinco metros de distancia, y frente a cada fila, se colocan las prendas de vestir.

Desarrollo:

Dada la señal para iniciar el juego, los que encabezan las respectivas filas corren a tomar la ropa que les corresponde; se visten abotonando completamente lo usado y una vez que se hayan sentado en la silla, proceden luego a quitarse las prendas en cuestión, para correr a colocarse en el último puesto de sus filas. Sólo en ese momento arrancan los dos nuevos jugadores, para repetir exactamente lo mismo de los anteriores, cosa que sigue haciéndose hasta que pasen todos los integrantes de las respectivas filas, ganando la que primero haya logrado hacer pasar a todos sus jugadores.

Si alguno de los participantes no se vistiera y desvistiera como está indicado, o se adelantara en la salida, el director del juego le exigirá repetición de lo ordenado.

34. El cigarrillo.

Material: cigarros y cerillos.

Organización: los jugadores forman un círculo.

Desarrollo:

Se enciende un cigarro y va pasando de mano en mano. Quien ha fumado no debe sacudir la ceniza, pues a quien se le caiga, debe pagar una penitencia..

35. Tus vecinos

Organización: todos en círculo.

Desarrollo:

El director pregunta a uno: "te gustan tus vecinos", debe responder: "no me gustan". "¿Por cuáles los cambiarías?" Responde, diciendo dos nombres de compañeros, allí presentes. Los que estaban a su derecha e izquierda deben salir para dar paso a los que vienen.

Este juego debe hacerse ágilmente; los nombres deben decirse de inmediato sin intervalos.

36. Fulano se comió un pan en las calles de San Juan.

Organización: los jugadores se colocan en círculo.

Desarrollo:

Quien dirige el juego dice: "Rosa se comió un pan en las calles de San Juan". La

aludida contesta: "¿quién?, ¿yo?..." Todos responden en coro: "entonces ¿quién?". Ella responde de nuevo: "Manuel".

Y se repite el diálogo anterior, hasta que todos sean nombrados. Es una buena forma de grabarse los nombres de los compañeros.

37. El viudo.

Organización: los jugadores se colocan en círculo. Las mujeres adentro, los hombres afuera, atrás de su pareja.

Desarrollo:

Un hombre se coloca en el centro y hace de VIUDO. El mira a las esposas y a una de ellas le guiña el ojo, ella trata de ir hacia él, pero su esposo debe impedirlo agarrándola por los hombros; mientras no tengan esta defensa, los esposos deben tener las manos atrás. Si el esposo deja ir a la esposa, éste pasa al centro y hace de viudo. Cuando quieran, pueden cambiar y jugar a la VIUDA.

38. Amigos.

Organización: Los participantes se colocan en círculos concéntricos; las mujeres adentro, los hombres alrededor.

Cada uno debe saber cuál es su pareja.

Desarrollo:

Al ritmo de la música, los círculos se mueven en dirección opuesta. Cuando se detiene la música, cada hombre corre a buscar a su pareja, la toma de la mano y comienzan a bailar (o se agachan); la última pareja que se encuentre, sale del juego. La música se reanuda nuevamente, hasta que quede una sola pareja.

39. Apartamentos e inquilinos.

Organización: cada dos jugadores se agarran de las manos, colocándose frente a frente, entre ellos se ubica un tercero. Los agarrados de las manos reciben el nombre de "apartamentos"; y el del medio, el "inquilino".

Desarrollo:

El director va dando ordenes como éstas: "Cambio de inquilinos", éstos deben dejar sus apartamentos y correr en busca de otro. Luego dice: "Cambio de apartamentos"; éstos deben soltarse de las manos e ir a encerrar a otro inquilino que no sea el suyo. Cuando diga: "Cambio de inquilinos y apartamentos", todos se mezclan. Los últimos en ubicarse, se van eliminando.

40. La argolla.

Material: Palillos y 2 argollas o anillos.

Organización: Los participantes se dividen en dos equipos de igual cantidad, formados en líneas, alternando hombres y mujeres. Cada jugador tiene un palillo en la boca.

Desarrollo:

Se trata de ir pasando un anillo o argolla por los palillos, sin dejarlo caer y sin tocarlo, hasta el final de la fila. Cuando el primer jugador de cada equipo tenga el anillo en su palillo, el director da la señal para iniciar el juego. Coloca las manos en los hombros del segundo jugador para entregarle el anillo. Si se cae, debe comenzar de nuevo.

41. La caja mágica.

Material: una caja con cuatro lados iguales. En cada cara se pintan los números 1 - 2 - 3 - 4.

Organización: Los participantes se colocan en círculo.

Desarrollo:

El director dice a qué equivale cada número. Ejemplo: 1 reír; 2 llorar; 3 silbar; 4 cantar. Se toma la caja y se echa a rodar y al detenerse todos deben hacer lo que indique, según el número.

42. El señor del palo.

Material: un objeto cualquiera, un corcho quemado (para tiznar a los que vayan fallando).

Organización: Los jugadores sentados en círculo.

Desarrollo:

Cada uno debe repetir por turno exactamente lo mismo que dice el director, quien inventa una frase que puede ir prolongando cada vez. El que se equivoca recibe una marca de tizne en la cara.

Ejemplo: el director dice: "este es el señor del palo" y pasa un objeto cualquiera al siguiente que debe repetir lo mismo. Después: "ésta es la puerta de la casa del señor del palo", y cada vez va agregando alguna complicación.

Al final esta puede ser la frase: "este es Diego, no digo Diego sino Juan, amigo de Pedro, director de orquesta, que tocó en la fiesta del matrimonio de Luisa y Abel; dueño del buey, que cornó al perro, que mordió al gato, que se comió el ratón, que royó el cordón de las llaves de la puerta, de la casa, del señor del palo". Mientras tanto habrá muchos tiznados.

43. Nada por delante y nada por detrás.

Organización: Se hace salir a uno o dos voluntarios.

Desarrollo:

Se explica al grupo que los voluntarios deben adivinar de qué se trata. Tan pronto llegue uno o los dos a la vez, comienzan (hablando del número de hermanos que tiene cada uno; los que van delante de ,l y los que van por detrás). "Yo, dos por delante y uno por detrás". Acaba el juego cuando adivinan de qué se está hablando.

44. El despiste.

Organización: Se hace salir a un jugador del salón, al regresar debe hacer preguntas para saber de qué se trata.

Desarrollo:

Todos los participantes se ponen de acuerdo para responder a las preguntas: "SI", cuando la última palabra que ,l diga termina en consonante; "NO", cuando termine en vocal.

Al entrar al salón se le dice al jugador: "todos hemos pensado en un objeto que hay en el salón y puedes averiguarlo haciéndonos preguntas"; si no adivina debe pagar penitencia.

45. La palabrota.

Organización: Todos los jugadores se colocan en círculo.

Desarrollo:

El director dice: "voy a decir unas palabrotas al oído de mi vecino, ustedes deben transmitirles a sus compañeros también al oído; pueden cambiarlas por otras peores o aumentando la que les digan".

Se acerca al oído del primero y en lugar de decirle algo, le muerde la oreja, el siguiente hace lo mismo.

Es importante observar las caras de sorpresa de todos y sus reacciones.

46. Que no se quemé.

Material: Periódicos y cerillos.

Organización: Los participantes se colocan en círculo.

Desarrollo:

Se enciende un periódico enrollado y se va pasando de mano en mano con esta frase: "soplo y vivo te lo doy, si muerto me lo das, t£ pagar s". A quien se le apague o se le termine, paga penitencia.

47. Carrera de la silla.

Material: Dos sillas.

Organización: Los equipos, por parejas, se colocan en fila detrás de la línea de partida.

Desarrollo:

Cada pareja corre tomada de la mano; el hombre lleva una silla y al llegar a la meta señalada, la dama se sienta y se pone de pi.; el hombre toma la silla, se toman de la mano y corren hacia la línea de partida, donde estar n listos los segundos para iniciar el mismo recorrido. Todos deben hacer los movimientos sin equivocarse.

48. Carreras con tres piernas.

Material: Hilo o mecate para sujetarse las piernas.

Organización: Cada grupo se forma con tres jugadores. El del medio se coloca en dirección opuesta a los otros dos y amarra su pierna izquierda, a la izquierda de su compañero y la derecha a la del otro.

Desarrollo:

A una señal del director todos deben correr así amarrados la distancia que se haya fijado y volver al sitio de partida.

49. Expresión de amistad.

Organización: Los jugadores, sentados en círculo.

Desarrollo:

Quien comience el juego dice, por ejemplo: "amo a mi amigo Pedro, con A, porque es una persona atenta". El siguiente jugador dirá: "Amo a mi amiga Olga, con B, porque es una persona bondadosa". Y así sucesivamente con todas las letras del alfabeto en orden. Quien no pueda continuar paga penitencia.

50. Un paseo por el jardín zoológico.

Organización: Todos los jugadores se sientan, formando un círculo grande. Se colocan en el centro del círculo dos hileras de 10 sillas (pueden también

sentarse en el suelo), frente a frente, a una distancia de unos 3 metros entre hilera e hilera. Pasan 20 voluntarios.

El animador identifica a cada voluntario con los nombres que siguen: el primero de cada fila ser el señor Pérez y la señora Pérez. Los siguientes ser n osos blancos, osos negros, micos, leones, tigres, jirafas, etc., etc., Juanito y Susanita.

El animador explica que va a relatar un paseo por un jardín zoológico. En la medida en que los personajes del relato vayan siendo nombrados, éstos se levantar n de sus filas respectivas y corriendo dar n la vuelta a la fila para sentarse en su sitio.

Ganar la fila cuyos jugadores se sienten primero, después de dar las vueltas.

Desarrollo:

Un domingo por la mañana el señor Pérez piensa que sería interesante llevar a su familia a dar un paseo por el zoológico. La señora de Pérez se puso muy contenta con la invitación y resolvió preparar un buen almuerzo para su esposo el señor Pérez y sus hijos, Juanito y Susanita.

La familia Pérez se fue al zoológico hacia las 10 de la mañana. Ya desde afuera observaron que los micos en sus jaulas hacían monerías que producían risa, mientras los leones rugían con voz ronca y los tigres infundan miedo con sus bramidos. Las únicas que parecían tranquilas, como observando las cosas desde un segundo piso, eran las jirafas. Como el día estaba muy caluroso desde afuera se veía a los osos blancos y a los osos negros bajándose en los estanques.

Hacia la una de la tarde Juanito le dijo al señor Pérez que quería comerse un helado y Susanita le pidió a la señora de Pérez dinero para comprar cacahuates y darle a los micos. El señor Pérez se paseaba junto a la jaula de los tigres cuando un león rugió furiosamente y asustó a las jirafas, las cuales salieron corriendo y los osos blancos y negros se sumergieron en los estanques. Rato después, la señora de Pérez llamó al señor Pérez quien en ese momento observaba a los micos, para que buscaran un sitio donde almorzar. Como hacía mucho calor, todos los animales del zoológico estaban medio dormidos comenzando por los osos blancos y los osos negros. Los únicos que seguían haciendo monerías eran los micos, mientras los leones miraban con ojos somnolientos a los tigres que dormían plácidamente y las jirafas continuaban observando desde lo alto el panorama.

Al final de la tarde, Susanita y Juanito comenzaron a despedirse de todos los animales: los osos blancos, los osos negros, los micos, los leones, los tigres, las jirafas, mientras el señor Pérez y la señora de Pérez recogían las cosas que habían llevado con el almuerzo. En ese momento, comenzó a llover y el señor Pérez y la señora Pérez, lo mismo que Juanito y Susanita corrieron para no mojarse. Los micos gritaron, los leones rugieron, las jirafas agacharon la cabeza, los osos blancos y los osos negros se metieron a la cueva mientras los tigres miraban impacientes el espectáculo.

