

## JUEGOS DE INTERIOR

1- El dictado infernal.	24. - Las espaldas marcadas.	47. - Los diplomáticos.
2.- El despertador.	25. - Adivina la descripción.	48. - El prisionero de la torre.
3. - La sorpresa olorosa.	26. - El director de orquesta.	49. - La cabra del Señor Jiménez.
4. - El perro rastreador.	27. - La princesa y el dragón.	50. - Cada cosa en su sitio.
5. - Los restauradores.	28. - La boda del siglo.	51. - Las cerillas embrujadas.
6. - El periodista.	29. - De dos, de a tres, . . .	52. - El cangrejo.
7. - El carterista.	30. - El salto del avión.	53. - Los pies transportadores.
8. - El rey del silencio.	31. - Medor y Pompoón.	54. - La carrera del despertador.
9. - Los perfectos contables.	32. - El camarero.	55. - Kim.
10. - El mendigo.	33. - Canario, canguro, cangrejo.	56. - Gusanos en la manzana.
11. - Los aduaneros.	34. - Los rastreadores.	57. - La zona oscura.
12. - La madeja embrolada.	35. - Los peces colgantes.	58. - El submarino.
13. - El vendaval.	36. - Atomizado.	59. - Pandemonium.
14. - Los objetos ordenados.	37. - Patatrás.	60. - Juego de kim (variantes).
15. - La silueta del fantasma.	38. - La pelota de ping-pong.	61. - El muro.
16. - El teléfono.	39. - El juego de la observación.	62. - Los conspiradores.
17. - El minuto.	40. - El pañuelo envenenado.	63. - ¿Me lo puede repetir?.
18. - El hurón.	41. - Las parejas chillonas.	64. - El vendedor.
19. - Kim de escucha.	42. - La llave.	65. - El amnésico.
20. - Los ruidos del silencio.	43. - La corriente eléctrica.	66. - La huella del asesino.
21. - Las mamás y sus bebés.	44. - El investigador ciego.	67. - Magia negra.
22. - Los ladrones del museo.	45. - Los cuatro vasos.	68. - Los nudos ciegos.
23. - Me he ido a Africa.	46. - El mundo al revés.	

<p><b>¡Error! Marcador no definido.</b> NOMBRE DEL JUEGO: <u>El dictado infernal</u></p>		Nº: 1
<p>Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado</p>		
<p>LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b></p>		
<p>REGLAS DEL JUEGO:</p> <p>Los jugadores, con los ojos vendados, disponen de una hoja de papel bastante rígida, de un lápiz, de una goma y de un sacapuntas. El director del juego les dicta lentamente una historia que los jugadores se esfuerzan por escribir lo mejor posible. El director del juego repite cada frase tres veces.</p> <p>Después de haber dictado la primera frase, el árbitro se acerca a los jugadores y les rompe la punta del lápiz; éstos deben sacarle punta rápidamente para poder escribir la segunda frase. Después de ésta, el árbitro se detiene por segunda vez, y, acercándose a cada jugador, le toma la mano y le hace pintar una cruz en una parte blanca de la hoja. A una señal dada, todos los jugadores deben borrar la cruz con una goma. Finalmente el árbitro dicta la última frase y luego le pide a cada jugador que le entregue la hoja y vuelva a su puesto, sucesivamente.</p> <p>No se toman en consideración las faltas de ortografía, pero toda palabra ilegible, la cruz insuficientemente borrada, o la incapacidad para, incluso, sacar punta al lápiz en corto espacio de tiempo o escribir en líneas rectas, significan puntos negativos para el jugador.</p> <p>La clasificación es inversamente proporcional a los puntos obtenidos.</p>		
<p>OBSERVACIONES: Es un juego muy interesante para desarrollar la capacidad de concentración del jugador.</p>		
<p>MATERIAL: Por cada jugador, un lápiz, un sacapuntas, una hoja, una venda para los ojos y una goma de borrar.</p>		
<p><b>¡Error! Marcador no definido.</b> NOMBRE DEL JUEGO: <u>El despertador</u></p>		Nº: 2
<p>Nº DE PARTICIPANTES: De 8 a 10 jugadores.</p>		

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Se designa a un jugador para que avance provisto de tiza, y con los ojos vendados.

Los demás jugadores guardan un profundo silencio mientras el conductor de juego coloca un despertador en el suelo. El jugador tiene que aproximarse guiado por el tic-tac, y trazar una línea en el suelo, alrededor del reloj, lo más pequeña posible, sin tocarlo. Resulta ganador el que dibuja la circunferencia más pequeña.

VARIANTE: Si son muchos los jugadores, a cada uno se le dará una ficha, y el que la deje más cerca del despertador, sin tocarlo, será el ganador.

OBSERVACIONES:

Juego para desarrollar, principalmente, el sentido del oído.

MATERIAL:

Un reloj, una venda para los ojos y una tiza.

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: La sorpresa olorosa

Nº: 3

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 5 y 20 jugadores.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

En una habitación, convenientemente disimulado, hay un objeto oloroso, de tal manera que se pueda notar su olor desde todos los rincones de la habitación.

Los jugadores son introducidos en la habitación de uno en uno. En la entrada se les vendan los ojos. Deben buscar el objeto guiándose conjuntamente por el olfato y el tacto. El árbitro les acompaña y, en cuanto el jugador indica el lugar donde se encuentra el objeto oloroso, se anota el tiempo de búsqueda y se hace salir al jugador para que entre el siguiente.

Vence el jugador que menos tiempo utilice para encontrar el objeto oloroso, fijándose además un tiempo máximo eliminatorio.

OBSERVACIONES:

Es un buen juego para el desarrollo del sentido del olfato.

MATERIAL:

Un objeto oloroso y una venda para los ojos.

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: El perro rastreador

Nº: 4

Nº DE PARTICIPANTES: Un jugador cada vez.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Se traza una pista con un objeto de olor fuerte por el suelo y cada jugador debe hallar la pista por medio del olfato.

La clasificación se obtiene por la rapidez con que se sigue el itinerario completo.

**OBSERVACIONES:**

Conviene hacer de nuevo la pista al paso de cada jugador, ya que el olor desaparece rápidamente.

Es un buen juego para desarrollar el sentido del olfato.

**MATERIAL:**

Un objeto de olor fuerte, como pueden ser la cebolla, un limón, un jabón, . . .

**¡Error! Marcador no definido.** NOMBRE DEL JUEGO: Los restauradores

Nº: 5

Nº DE PARTICIPANTES: De 2 a 30 jugadores a partir de 8 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

El director del juego prepara un montón de postales (cortadas en 5 o 6 trozos) y mezcladas sobre una o varias mesas.

Los jugadores, provistos de cola y papel, se colocan en la mesa que quieran. A una señal del director del juego, los jugadores intentan encontrar los trozos que componen una postal, y pegarlas, buscando esos trozos por todas las mesas.

VARIANTE: Se puede jugar por equipos, que han de pegar una o varias postales, o, por ejemplo, un póster.

**OBSERVACIONES:**

Es un juego divertido y positivo, que requiere grandes dote de observación, y mucha habilidad. Puede durar de 5 a 10 minutos.

**MATERIAL:**

Postales cortadas en 5 o 6 trozos cada una, cola y papel (o papel adhesivo)

**¡Error! Marcador no definido.** NOMBRE DEL JUEGO: El periodista

Nº: 6

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, a partir de 12 años.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Un buen periodista lo ve todo, lo oye todo, lo sabe todo. El que se crea capaz de pretender el puesto es sometido a una prueba de la manera siguiente:

-A la izquierda, a su derecha y enfrente, se colocan tres interlocutores que, al mismo tiempo, le expondrán su punto de vista personal sobre tres temas distintos previamente concertados con ellos (se producirán, por tanto, tres monólogos simultáneos y distintos).

<p>El periodista deberá ser capaz de reproducir las tres conversaciones sin graves confusiones.</p> <p>Las entrevistas deberán estar preparadas previamente de suerte que sean coherentes y contengan ciertos detalles (lugares, cantidades, acontecimientos,. . . )</p>
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Es un juego de agilidad mental muy divertido.</p>
<p><b>MATERIAL:</b></p>

<p><b>¡Error! Marcador no definido.</b>NOMBRE DEL JUEGO: <u>El carterista</u></p>		<p>Nº: 7</p>
<p>Nº DE PARTICIPANTES: Un jugador en cada jugada, desde 12 años.</p>		
<p><b>LOCALIZACION: Juego de interior</b></p>		
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p> <p>Este juego resulta muy divertido; no tiene ningún siniestro propósito de desarrollar el afán de robo en nuestros muchachos, sino que es un excelente ejercicio de destreza y habilidad manual, tal y como fue descrito en las novelas populares del siglo pasado.</p> <p>Se cuelga un viejo abrigo de una percha colgada en el centro de la habitación y, en el cuello, mangas y otras partes del abrigo se cuelgan cintas terminadas en cascabeles y campanillas. En los bolsillos se ponen diversos objetos: Pipa, silbato, pitillera,. . .</p> <p>Los jugadores, con los ojos tapados, deben acercarse por turno al abrigo y buscar el objeto que les ha indicado el director del juego, y ello, sin hacer sonar un sólo cascabel (cada vez que suene es una falta penalizante)</p> <p>Se cuenta 1 punto por cada minuto que se tarda en hacer la prueba, y 2 puntos por cada falta. La clasificación quedará inversamente proporcional al número de puntos.</p> <p>NOTA: Sólo se le pedirá a los jugadores un sólo objeto cada vez que juegan.</p>		
<p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Es un juego de habilidad, pero también de relajación.</p>		
<p><b>MATERIAL:</b></p> <p>Percha, abrigo, cintas, cascabeles, campanillas, venda para los ojos y diversos objetos (Pipa, cartera,. . . )</p>	<p><b>DIBUJO</b></p>	
<p><b>¡Error! Marcador no definido.</b>NOMBRE DEL JUEGO: <u>El rey del silencio</u></p>		<p>Nº: 8</p>
<p>Nº DE PARTICIPANTES: De 10 y 15 jugadores a partir de 8 años</p>		
<p><b>LOCALIZACION: Juego de interior</b></p>		
<p><b>REGLAS DEL JUEGO:</b></p>		

Se designa a un jugador para que haga de rey. Este elige a sus ministros entre la concurrencia y, para ello, no tiene que hablar ni abandonar su sitio, sino que simplemente con un ademán noble elige al individuo de su agrado. Este último, tiene que levantarse sin ruido, y, siempre sin ruido, acercarse al rey y sentarse en el suelo en lugar designado por el monarca.

En ningún momento se tiene que oír un crujido siquiera de los huesos o de la ropa, y, si esto se produce, con una mirada y un gesto enojado, el rey envía de nuevo a su sitio al culpable.

El rey puede elegir  
a 5 o 6 ministros.

DIBUJO

**OBSERVACIONES:**

Es un juego de relajación en el que se desarrolla la expresividad corporal, el autocontrol, y la paciencia.

**MATERIAL:**

**¡Error! Marcador no definido.** NOMBRE DEL JUEGO: Los perfectos contables

Nº: 9

Nº DE PARTICIPANTES: Más de 8 jugadores, a partir de 10 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

El director del juego lleva en sus manos determinada cantidad de dinero en monedas de diverso tipo y explica que las va a hacer pasar sucesivamente por las manos de los contables.

Coloca a los contables codo contra codo con las manos a la espalda. Si los contables son muy numerosos se pueden formar equipos.

El director del juego va pasando una a una las monedas al primer jugador que, tras palparlas, va pasándolas al segundo jugador y así sucesivamente hasta el final, sumando mentalmente la cantidad que ha ido pasando por sus manos.

Al final, el que acierte la cantidad, o el que indique la cifra más cercana, será el vencedor.

NOTA: Al principio hay que pasar una sola moneda de cada clase, hasta que los jugadores vayan desarrollando el sentido del tacto.

**OBSERVACIONES:**

Juego de observación y de desarrollo del sentido del tacto. Muy divertido para jugar relajados.

**MATERIAL:**

Monedas de uso corriente.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: <u>El mendigo</u>		Nº: 10
Nº DE PARTICIPANTES: Un jugador cada vez, a partir de 8 años		
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>		
REGLAS DEL JUEGO:		
<p>Cada jugador se sienta por turno en una silla, después de haberse colocado en la cabeza una gorra con visera. El director del juego se sube a una silla enfrente del jugador.</p> <p>El director del juego deja caer una moneda a un recipiente que está en el suelo, y el jugador, sin levantar la cabeza en ningún momento, ha de coger al vuelo la moneda cuando pase por delante de él. El jugador como consecuencia de la visera, sólo verá la moneda cuando llegue a su altura visual. En cuanto vea caer la moneda, alargará la mano para cogerla. Es más difícil de lo que parece.</p> <p>VARIANTE: Se puede jugar dejando caer pelotas de tenis que son más fáciles de coger.</p>		
OBSERVACIONES:		
<p>Este es un juego de mucha destreza, y, con un poco de "ambiente" puede ser muy divertido.</p> <p style="text-align: center;">Dibujo</p>		
MATERIAL:		
<p>Dos sillas, una gorra con visera, varias monedas y/o pelotas.</p>		

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: <u>Los aduaneros</u>		Nº: 11
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 30 aprox. , a partir de 8 años		
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>		
REGLAS DEL JUEGO:		
<p>Los jugadores están alineados y sentados los unos junto a los otros. Ante ellos pasan algunos compañeros suyos como si de un concurso de belleza se tratase. Los que están sentados han sido avisados de que uno de sus compañeros lleva disimulado un objeto que hay que descubrir. Se indica la naturaleza del objeto. Ninguno de los jugadores puede levantarse ni hablar.</p> <p>Después del desfile, cada jugador va a decir al oído del director del juego lo que haya observado. Los vencedores quedan eliminados, y se prosigue el juego con el resto para determinar al "cegado mayor del grupo".</p> <p>VARIANTE: Se puede hacer si eliminaciones, otorgando puntos a los vencedores.</p> <p>NOTA: Un ejemplo del juego sería: "El objeto es metálico" (utilizaríamos un reloj, un anillo, . . . ); pero, cuidado de que no haya más elementos parecidos infiltrados en el juego para no dar lugar a la confusión.</p> <p>La pista puede ser la referencia de una forma geométrica, un color, . . .</p>		
OBSERVACIONES:		
<p>Es un juego para desarrollar el sentido de la observación y resulta muy interesante.</p>		

MATERIAL:

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: La madeja embrollada

Nº: 12

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, a partir de 8 años de edad

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Se entrega a cada jugador una hojilla con un dibujo como éste. Dada una señal, el jugador observa el cartón u hojilla y siguiendo el trazado sólo con los ojos, prescindiendo del lápiz o los dedos, determina con la mayor rapidez el punto de llegada de una de las líneas, que el director del juego le haya señalado.

La clasificación del jugador tiene en cuenta la rapidez y la exactitud de la respuesta.

Otra forma de jugar es utilizando el lápiz, y rellenando por completo la hoja. Cada fallo implicará un punto negativo, y se tendrá en cuenta, en caso de empate, el tiempo utilizado para realizar la prueba.

OBSERVACIONES:

Es un juego de rapidez visual y de desarrollo de la capacidad de observación y concentración.

Dibujo

MATERIAL:

Hojas y bolígrafos.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: El vendaval

Nº: 13

Nº DE PARTICIPANTES: Un jugador cada vez. A partir de 8 años.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

El jugador debe durante un minuto observar una mesa en la que hay colocados varios objetos. Posteriormente, se le tapan los ojos, y el director del juego cambia los objetos de posición. Finalmente el jugador, colocado frente a la mesa, ha de posicionar de nuevo los objetos en el lugar en el que se encontraban en un primer momento.

NOTA: Se puede dar un tiempo máximo (ej. 1 minuto) para realizar la tarea de recomponer la situación de los objetos.

OBSERVACIONES:

Es un juego que desarrolla enormemente la capacidad de observación y retentiva visual; cuanto más se juegue, más objetos se podrán ir colocando sobre la mesa, y menos tiempo se necesitará para resolverlo.

**MATERIAL:**

Una mesa y varios objetos. Dibujo

**¡Error! Marcador no definido.**NOMBRE DEL JUEGO: Los objetos ordenados

Nº: 14

Nº DE PARTICIPANTES: Un jugador cada vez a partir de 8 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Excelente juego de discernimiento visual, fácil de ejecutar.

Sobre una mesa se colocan distintos objetos (lápices, pluma, borrador, . . . ), procurando que sean lo más diferentes posible entre sí, situándolos en línea o radialmente; posteriormente, sobre cada uno de los objetos se coloca un trozo de papel enumerándolos correlativamente, como se puede observar en el dibujo.

El jugador, observa los objetos durante un minuto y luego se aparta de la mesa, y, el director del juego recoge los objetos y los amontona a un lado. Ahora, en un minuto de tiempo, el jugador ha de volverlos a colocar en el mismo orden en que estaban situados.

Puntuación: Por cada objeto colocado en su sitio incorrecto, se apuntará al jugador tantos puntos de penalización como casillas de distancia haya de su sitio real al lugar en que ha sido colocado.

**OBSERVACIONES:**

Juego para desarrollar la capacidad de observación y retentiva visual.  
Dibujo

**MATERIAL:**

10 ( o más) objetos, y otros tantos trocitos de papel numerados del 1 al 10 (o hasta cubrir el número de objetos utilizados en el juego).

**¡Error! Marcador no definido.**NOMBRE DEL JUEGO: La silueta del fantasma

Nº: 15

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 50, a partir de 8 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Los jugadores se sientan delante de una pantalla y tras de ésta se coloca una vela o linterna.

Todos los jugadores se tapan los ojos con las manos (se exige limpieza en el juego) y el director del juego coge a uno de los jugadores y lo coloca detrás de la pantalla.

El primero que adivine de quien se trata es el vencedor.

NOTA: No hay problema de que alguno descubra quien falta porque estarán a oscuras.

VARIANTE: Representaciones de oficios, mímicas con las manos, sombras chinescas, siluetas de objetos, . . .

**OBSERVACIONES:** Juego de observación, y con marcados elementos de desarrollo de la expresión corporal.

**MATERIAL:** Sábana y foco de luz (vela o linterna)



<b>¡Error! Marcador no definido.</b> NOMBRE DEL JUEGO: <u>El teléfono</u>	Nº: 16
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 40 jugadores desde 8 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>Los jugadores se hayan sentados en círculo.</p> <p>El director del juego susurra muy rápidamente una frase cualquiera al oído de su vecino de la izquierda. Este repite a su vez a su vecino de la izquierda la frase que cree haber captado y, así sucesivamente hasta el último jugador.</p> <p>El último jugador, dirá en voz alta la frase que cree haber oído, y que se presupone debería ser la que el director del juego dijo. La sorpresa puede ser mayúscula, cuando se oye el resultado.</p>	
OBSERVACIONES: Juego de vocabulario-memoria, de relajación, muy aconsejable para niños de edades comprendidas entre los 8 y 11 años.	
MATERIAL:	

<b>¡Error! Marcador no definido.</b> NOMBRE DEL JUEGO: <u>El minuto</u>	Nº: 17
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 30 jugadores, desde 10 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>El juego es muy sencillo, y muy distraído. Consiste en calcular, a partir de una señal del director del juego, un minuto de tiempo. El jugador que de una palmada acertando a darla justo cuando se cumple el minuto de tiempo es el vencedor. También se puede dar como ganador, a quien más cerca calcule el minuto, por arriba o por abajo del tiempo, si es que nadie acertó el tiempo justo.</p>	
OBSERVACIONES: Es un juego de relajación, fundamentalmente, que con la práctica mejora los resultados.	
MATERIAL: Un reloj con segundero o cronómetro.	

<b>¡Error! Marcador no definido.</b> NOMBRE DEL JUEGO: <u>El hurón</u>	Nº: 18
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 30 jugadores, desde 8 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>Los jugadores se hallan sentados en círculo y por detrás de ellos sostienen una cuerda unida en sus extremos, por la cual corre una anilla de cortina.</p> <p>Un jugador tiene la anilla (el hurón) y, en el lado contrario, otro jugador hace de madriguera. Un jugador, en el centro del círculo (el cazador) intentará averiguar el camino que sigue el hurón hasta su madriguera y descubrirlo. Si lo consigue, el jugador que tenía en sus manos la anilla pasa al interior del círculo, y el cazador sale del mismo, ocupando su puesto.</p>	
OBSERVACIONES: Es un juego de relajación muy distendido, aconsejado para niños de 8 a 10 años.	
MATERIAL: Un cordel y una anilla de cortinas	

<b>¡Error! Marcador no definido.</b> NOMBRE DEL JUEGO: <u>Kim de escucha</u>	Nº: 19
Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, a partir de 8 años de edad	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	

**REGLAS DEL JUEGO:**

Los jugadores están sentados en una mesa de Kim. Sobre ella se colocarán 12 objetos, que luego, una vez practicado el juego pasarán a ser 20. Los jugadores los miran durante un minuto, sin tomar nota de nada. A una señal, deben volverse de espaldas y, el director del juego, hace caer los objetos uno a uno sobre un tablero de madera o sobre otra mesa, según un orden establecido de antemano.

Los jugadores tienen que reconocer los objetos por el ruido de la caída, y tomar nota de ellos en el orden con que los escuchan.

Todo objeto identificado exactamente y según el orden de caída merece un punto.

El juego resulta difícil y hay que elegir objetos que produzcan un ruido característico al caer.

**OBSERVACIONES:** Es un juego de desarrollo de la capacidad auditiva y de gran observación.

**MATERIAL:** Se necesitan 24 objetos, papel y bolígrafo para cada jugador.

**¡Error! Marcador no definido.** NOMBRE DEL JUEGO: Los ruidos del silencio

Nº: 20

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. A partir de 7 años de edad

**LOCALIZACION:** Juego de interior

**REGLAS DE JUEGO:**

Es sorprendente qué poca atención prestamos a los ruidos familiares que nos rodean; sólo nos alteran y nos hacen "abrir los ojos" ( y los oídos) los ruidos "anormales" por su intensidad de timbre o de naturaleza. Con el fin de sensibilizar a los muchachos en la observación de los ruidos, se les detiene en un momento dado, se les pide que guarden silencio absoluto, y que permanezcan quietos, sin tomar nota de nada durante un tiempo determinado (un minuto por ejemplo). Luego, se les pide que hagan una lista de todos los ruidos oídos en ese momento de silencio. El director del juego será el único que anote los ruidos percibidos, para mejor controlar el juego.

NOTA: Lógicamente se puede jugar en el campo, y, en general, en cualquier sitio.

VARIANTE: El director del juego, vendando los ojos a los jugadores, o situándose en otra habitación, o en el caso de que estemos en el campo, situándose detrás de un matorral, producirá diferentes ruidos que cada jugador ha de memorizar, y, que ha de anotar al final del juego, (o durante el desarrollo del mismo), ( Ejemplos: caída de una llave al suelo, andar con un bastón, poner un papel en un máquina de escribir, verter agua sobre un vaso, afilar un cuchillo,... )

**OBSERVACIONES:** Juego de observación, y para desarrollar la capacidad para identificar sonidos de distinta naturaleza. También es un juego que desarrolla la capacidad de memorización, pues el jugador ha de ir reteniendo mentalmente los sonidos que oye para luego enumerarlos al final del juego. Es un juego muy aptos para niños de edades comprendidas entre 7 y 10 años.

**MATERIAL:** Papel y lápiz por cada jugador

**¡Error! Marcador no definido.** NOMBRE DEL JUEGO: Las mamás y sus bebés

Nº: 21

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 30 jugadores, desde los 8 años

**LOCALIZACION:** Juego de interior

**REGLAS DEL JUEGO:**

Los jugadores se dividen en dos grupos: Las mamás y los bebés. Cada mamá tiene un solo bebé.

Se vendan los ojos a todas las mamás, mientras que sus hijos se dispersan por la habitación y quedan inmóviles. A una señal, los bebés gritan: "Mamá".

Las mamás tienen que identificar la voz de su hijo que grita: ¡mamá!, y dirigirse a él.

Resulta ganadora la mamá que primero encuentra a su bebé.

**OBSERVACIONES:** Es éste un juego que desarrolla el sentido del oído, y es además divertidísimo, pues la situación que se produce durante el juego hará soltar más de una carcajada.

**MATERIAL:**

<b>¡Error! Marcador no definido.</b> NOMBRE DEL JUEGO: <u>Los ladrones del museo</u>	Nº: 22
Nº DE PARTICIPANTES: 2. - Edad:A partir de los 10 años.	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>El director del juego coloca 7 taburetes o sillas en el centro del área de juego, y deposita un pequeño objeto en cada uno de ellos. Después venda los ojos a los dos jugadores. Estos son los ladrones que se introducen en el museo para robar objetos de valor.</p> <p>Sin embargo, estos ladrones son tipos muy curiosos y muy hábiles, que, como no quieren ser descubiertos por la policia, han decidido no apoderarse de todos los objetos del museo.</p> <p>Al comienzo del juego, ambos ladrones marchan en busca de los objetos de valor depositados en el museo. Cuando uno de los jugadores localiza un taburete, coge el pequeño objeto colocado encima y, prosigue su busca; pero si tropieza con un taburete vacío, debe dejar en él un objeto, y así sucesivamente, hasta que uno de los dos ladrones tenga 4 objetos en la mano, en cuyo momento resulta ganador.</p>	
OBSERVACIONES: Juego de orientación, fundamentalmente.	
MATERIAL: Se necesitan 7 sillas o taburetes, dos vendas para los ojos y 7 objetos.	

<b>¡Error! Marcador no definido.</b> NOMBRE DEL JUEGO: <u>Me he ido a Africa</u>	Nº: 23
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 20 y 30 jugadores, en número par.	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>Los jugadores se hallan en círculo y el director del juego empieza a decir:"Me he ido a Africa y me he llevado un Anorak" (porque ésta palabra,"anorak", empieza por "a").</p> <p>El siguiente, ha de enlazar y decir:"Me he ido a Africa y me he llevado un anorak y un bastón"porque bastón empieza por "b").</p> <p>El tercero:"Me he ido a Africa y me he llevado un anorak, un bastón y un colchón"(porque colchón empieza por "c").</p> <p>Y así sucesivamente, hasta agotar todas las letras del alfabeto en la letra inicial de cada palabra.</p> <p>Para hacer el juego más vivaz, el director del juego puede interrogar bruscamente a cualquiera de los jugadores y romper el orden regular del juego, de tal modo que los jugadores no puedan tener preparada su respuesta de antemano.</p> <p>VARIANTES: Para aumentar el interés y hacer más limitada la elección de las palabras, se puede imponer un tema de juego. Ej:. "He ido al zoo y he visto un antílope" (nombre de animales), o, "He ido de viaje y he visitado Amberes (nombre de ciudades),. . .</p>	
OBSERVACIONES: Juego de vocabulario-memoria.	
MATERIAL:	

<b>¡Error! Marcador no definido.</b> NOMBRE DEL JUEGO: <u>Las espaldas marcadas</u>	Nº: 24
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 6 y 10 jugadores a partir de 8 años	
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>	
REGLAS DEL JUEGO:	
<p>Los jugadores se sitúan en dos líneas dándose la cara y los ayudantes del director del juego les ponen en la espalda unos carteles con un distintivo de identidad: Letra, cifra,. . .</p> <p>A una señal del director del juego, los jugadores intentan leer el distintivo de sus vecinos, evitando al mismo</p>	

tiempo que estos puedan conocer el suyo propio; por tanto, deben moverse y maniobrar con toda la habilidad posible.

En cuanto un jugador haya podido leer un distintivo, va a comunicarlo al jefe del juego (los aciertos suman un punto). El que sume más puntos al final del tiempo que se establezca, es el vencedor.

Es conveniente fijar los límites del terreno de juego, del que no se puede salir, salvo para indicar al director del juego un número o letra averiguado.

Además de esto, el jugador que al final del juego no le ha sido visto por nadie su número, doblará sus puntos; si fue visto una vez, se le restará 3 puntos, si le descubrieron su número dos veces, 6 puntos, tres veces, 9 puntos, y así sucesivamente.

VARIANTE: Se puede jugar por parejas, frente a frente, y el que antes diga en voz alta la letra o número del contrario, es el vencedor.

OBSERVACIONES: Juego de habilidad y rapidez para momentos distendidos.

MATERIAL: Trozos de cartulina, rotulador y alfileres.

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: Adivina la descripción

Nº: 25

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, a partir de 8 años de edad

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores tienen un papel con su nombre y un lápiz.

Cada jugador redacta la descripción de un compañero presente.

El director del juego, coge todas las hojas, y, al azar, elige una de ellas y lee la descripción. Quien primero acierte de quien se trata, ganará un punto. Si la respuesta no es correcta, ese jugador que erró en la respuesta acumula dos puntos negativos.

Al final del juego, quien sume más puntos es el ganador.

NOTA: Se puede hacer más emocionante. Si se establece que las definiciones se hagan con cinco características, el redactor ganará 5 puntos si el jugador descrito es adivinado con la lectura de la 1ª característica. 4 puntos si lo es a la lectura de la 2ª característica, y así sucesivamente (osea, suman punto el acertante, y el redactor de la nota)

OBSERVACIONES: Es un clásico juego de observación. Deberá jugarse cuando los participantes se conozcan suficientemente.

MATERIAL: Papel y lápiz por participante.

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: El director de orquesta

Nº: 26

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 40 jugadores a partir de 9 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

El director del juego pide un voluntario para que salga de la habitación. Durante su ausencia, los jugadores designan a otro de entre ellos para que sea el director de orquesta.

El director del juego hace entrar de nuevo al jugador que había salido y le sitúa en el centro de un círculo formado por los demás jugadores.

A una señal, el director de orquesta comienza a tocar el instrumento que quiera, y todos los demás le imitan. El director de orquesta puede cambiar cuando quiera de instrumento, y los demás le seguirán. Cuando el que se encuentra en el centro del círculo crea saber quien es el director de tan singular orquesta lo dirá en voz alta. Si acertó, es el antiguo director el que se saldrá de la habitación; si no acertó, seguirá intentado descubrirlo.

OBSERVACIONES: Es un juego, idóneo para romper el hielo o para un simple precalentamiento.

MATERIAL:

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: <u>La princesa y el dragón</u>		Nº: 27
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 40 a partir de 9 años.		
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>		
REGLAS DEL JUEGO:		
<p>Un jugador se sienta en una silla al fondo de la habitación, y es atado a la silla de manos y piernas. Es la princesa. Delante, y sentado en el suelo con los ojos vendados, se sienta otro jugador. Es el dragón.</p> <p>Los demás jugadores, en el otro extremo de la habitación, son los caballeros que intentarán rescatar a la princesa. El director del juego va designando uno a uno y en silencio a los caballeros. El primer designado, se pone en marcha para intentar liberar a la princesa. El dragón agudiza el oído. En cuanto cree oír un ruido, extiende el brazo en la dirección en que éste sonó. Si acierta, el caballero vuelve a su sitio, y otro caballero lo intentará de nuevo.</p> <p>Si un jugador llega hasta la princesa, la desata y la pone en pie sin que el dragón le señale, será el vencedor.</p>		
OBSERVACIONES: Es un juego de relajación y autocontrol, donde el crujido de una rodilla puede ser la pérdida del caballero.		
MATERIAL: Una silla, una venda y varias cuerdas.		

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: <u>La boda del siglo</u>		Nº: 28
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 30 jugadores desde los 10 años		
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>		
REGLAS DEL JUEGO:		
<p>Los jugadores, con una silla cada uno, se sientan en círculo. El director del juego, da a cada jugador un papel de la boda (novio, novia, sacerdote, padrino, monaguillo, organista, fotógrafo, . . . )</p> <p>El director del juego comenta la boda y sus incidencias, nombrando a los personajes, los cuales se van levantando de sus asientos y se sientan en el de otro compañero que también se haya levantado al ser nombrado.</p> <p>Si un jugador nombrado no se levanta, o tarda excesivo tiempo en encontrar un asiento donde sentarse, quedará eliminado, y su personaje no será nombrado a partir de entonces.</p> <p>Cada jugador que se levante no podrá volverse a sentar, en ese momento en su silla, sino que deberá sentarse en cualquier otra, rápidamente para que no le eliminen.</p> <p>La historia que se cuente, deberá hacerse con coherencia y rapidez para dar mayor dinámica al juego.</p>		
OBSERVACIONES: Un juego de agilidad física y observación para los participantes, así como una verdadera prueba para la persona que relate la historia.		
MATERIAL: Una silla por cada participante		

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: <u>De dos, de a tres, . . .</u>		Nº: 29
Nº DE PARTICIPANTES: Entre 15 y 40 desde los 8 años de edad		
LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b>		
REGLAS DEL JUEGO:		
<p>El director del juego tiene frente a sí a los jugadores y el juego comienza:</p> <p>¡Colocaos en grupos de a tres!</p> <p>Los jugadores buscarán a otros dos compañeros con los que formar grupo (los que queden solos, serán, lógicamente, eliminados). El director del juego puede, además, dar un tiempo de, por ejemplo, 15 segundos por jugada, para constituir los grupos.</p> <p>El juego prosigue:</p>		

¡En grupos de a cuatro!. . . . .  
¡En grupos de a cinco!. . . . .  
¡En grupos de a dos!. . . . . etc.

Ganan el juego los tres últimos jugadores que queden al final sin haber sido eliminados.

VARIANTE: Los jugadores tendrán los ojos vendados, de manera que mediante voces o al tacto tendrán que formar los grupos, los cuales se considerarán constituidos cuando sus componentes, todos abrazados, empiecen a dar botes.

**OBSERVACIONES:**

Es un juego en el que se necesita gran rapidez de reflejos por parte de los jugadores, así como una buena dosis de agilidad mental. Es muy divertido y dinámico, por lo que no cansa jugarlo varias veces, sobre todo si utilizamos sucesivas variantes.

**MATERIAL:**

MAYO/93

**¡Error! Marcador no definido.** NOMBRE DEL JUEGO: El salto del avión

Nº: 30

Nº DE PARTICIPANTES: 6 jugadores, a partir de 7 años de edad.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Nos hallamos en un campo de aviación y alguno quiere hacer un vuelo de ensayo con un avión ultramoderno.

El "piloto" sube al avión (un silla), y cuatro compañeros se colocan cada uno junto a una pata de la silla en disposición de levantarla cuando el director del juego lo indique; se le vendan los ojos al aviador, el cual, a continuación apoya sus brazos en los hombros de un compañero que se sitúa ante él (son los mandos del avión).

El avión despeg a la orden del director del juego, y el "aviador" observa como los hombros del jugador sobre los que se apoya se van quedando abajo mientras el "sube", pero, contrariamente a lo que cree el "aviador", no es levantado por los cuatro jugadores que en un principio se situaron a su alrededor, sino que el jugador sobre el que se apoya se está agachando lentamente.

El efecto de la "altura" en el aviador es inmediato, pues, creyendo que se encuentra izado en las alturas, hará movimientos de todo tipo para no caerse de la silla, ante la diversión general.

Es importante el ambiente que vaya creando con sus palabras el director del juego.

OBSERVACIONES: Es un juego para gastar una broma al "novato", al amigo, al que se la da de listo,. . . , y también una forma práctica de mostrar a los participantes el poder que tiene la sugestión.

MATERIAL: Una silla y una venda.

**¡Error! Marcador no definido.** NOMBRE DEL JUEGO: Medor y Pompón

Nº: 31

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 20 y 40 participantes desde 8 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Los jugadores se sientan en círculo y se presentan dos pelotas pequeñas,(o dos pañuelos liados): Son Medor y Pompón.

Medor se pone en juego, y va pasando de mano en mano pero, segundos después, pompón entra en acción. El juego consiste en que Pompón alcance a Medor y, aquel jugador en que confluyan ambos deberá bien "pagar prenda", bien quedará eliminado, o bien deberá responder una pregunta relacionada con un tema determinado de antemano para no ser eliminado,. . .

VARIANTE: Se hacen dos equipos, los "Medor y los "Pompón". Los jugadores se colocan en circulo de manera que haya un medor, un pompón, un medor, un pompón,. . . ; los "pompón" se pasan la pelota pompón, y los "medor"

la pelota medor, la cual, persigue a la primera para intentar alcanzarla, pudiendo incluso cambiar de dirección con lo cual, obliga a la pelota medor a cambiar también de dirección para no ser atrapada.

Si "Pompón" al cabo de un tiempo determinado consigue escapar de "Medor", su equipo vence. Si "Medor" pasa por encima de "Pompón", éste resulta muerto.

OBSERVACIONES: Juego de habilidad, muy divertido para cualquier edad.

MATERIAL: Dos pelotas de tenis, o dos pañuelos liados.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: El camarero

Nº: 32

Nº DE PARTICIPANTES: 1 "camarero" y, de 3 a 5 "clientes"

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

El director del juego coloca entre 9 y 15 objetos variados sobre una mesa, en un rincón de la habitación.

Los "clientes", encargan dos o tres objetos al camarero.

Cuando el camarero ha recibido todos los encargos, corre a la mesa, coge los objetos pedidos y vuelve para entregar a cada cliente los suyos sin equivocarse.

Este juego, si se hace con la ambientación de un bar, es más divertido si existen tazas, pastelitos de verdad, magdalenas, batidos, . . .

Podemos también cambiar la ambientación y encontrarnos en una ferretería (los objetos deberán estar relacionados con ella), o en un bazar, o en un quirófano, . . .

VARIANTES: Los clientes pueden "distracer" al camarero preguntándole por una calle, o sobre el tiempo, . . ( para que se le olviden los pedidos), o incluso cambiarse de sillas una vez hechos los pedidos.

OBSERVACIONES: Juego de desarrollo de la memoria o retentiva, que puede complicarse cada vez más, con mayor número de pedidos. Muy distraído para todos los participantes.

MATERIAL: 15 o 20 objetos relacionados con el tema del juego.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Canario, canguro, cangrejo

Nº: 33

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 20 a partir de 10 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se hallan divididos en dos equipos de igual número, y se colocan frente a frente, sentados en sus sillas, dejando cierta distancia entre ambas filas.

Uno de los equipos representa a los "canarios", y el otro a los "canguros".

Si el director del juego grita "canguro", estos se levantan y los canarios se sientan. Si en cambio nombra a los canarios, son estos los que se levantan y los canguros los que se sientan. En cambio, si dice "cangrejo", nadie se mueve de la posición en que esté.

Cada vez que un jugador se mueve a la posición que no debe, o simplemente hace un movimiento vacilante, queda eliminado. El equipo que primero pierde a todos sus miembros es el perdedor del juego.

OBSERVACIONES: Juego muy dinámico, participativo que a buen seguro dará resultado, sin importar la edad de sus participantes.

MATERIAL: Una silla por participante (o un banco por cada equipo)

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Los rastreadores

Nº: 34

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 5 y 20, a partir de 8 años.

**LOCALIZACION: Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

El director del juego enseña a todos los jugadores un objeto, y luego les hace salir de la habitación. A continuación lo esconde, pero de manera que sea visible sin necesidad de mover ningún mueble y objeto.

Ahora entran los jugadores y comienza la búsqueda. Si un jugador encuentra el objeto, lo comunica al oído del director del juego y se sienta. Quien no lo encuentra en un tiempo predeterminado, queda eliminado, y el juego comienza de nuevo.

NOTA: Si se alarga excesivamente la búsqueda, habrá que suspender la misma.

VARIANTE: El director del juego esconde un objeto que no han visto los jugadores, los cuales sólo conocen determinadas características del mismo.

**OBSERVACIONES:** Juego para desarrollar la capacidad de observación de los participantes.

**MATERIAL:** Un objeto para esconder en cada jugada.

**¡Error! Marcador no definido.**NOMBRE DEL JUEGO: Los peces colgantes

Nº: 35

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 20 a partir de 8 años de edad

**LOCALIZACION: Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Cada jugador cuelga a su espalda, en el cinturón, un cordel a cuyo extremo se haya atado un pez de papel, que, en reposo debe encontrarse plano sobre el suelo.

Los jugadores cruzan sus brazos y, a una señal del director del juego, intentan desenganchar el pez de sus adversarios, pisándolo, e intentando que el propio no sufra la misma suerte.

Resulta vencedor el último jugador que ha conservado su pez intacto.

VARIANTE: Se puede hacer jugar por equipos.

**OBSERVACIONES:** Es un juego muy divertido, en el que la habilidad y destreza de movimientos juega un papel primordial.

**MATERIAL:** Un cordel y un pez de papel por jugador.

**¡Error! Marcador no definido.**NOMBRE DEL JUEGO: Atomizado

Nº: 36

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 15 participantes desde 8 años

**LOCALIZACION: Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Los jugadores se vendan los ojos con un pañuelo y se dispersan por la habitación.

El director del juego esconde a uno de ellos (sacándole de la habitación, tapándolo con una manta, . . .) y grita:  
!Atomizado!

Los demás jugadores se quitan inmediatamente sus vendas y, el primero que descubra quien ha quedado atomizado (quien desapareció) es el vencedor.

Cada acierto valdrá un punto. El jugador que consiga sumar tres puntos vencerá en el juego.

**OBSERVACIONES:** Juego de observación, donde se desarrolla la agudeza mental y la concentración.

**MATERIAL:**Un pañuelo o venda por jugador (y una manta si fuera necesario).

**¡Error! Marcador no definido.**NOMBRE DEL JUEGO: Patatrás

Nº: 37

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 20 y 60 a partir de los 9 años



LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Según el número de jugadores, estos sentados en bancos o sillas, se colocan en círculos o en filas frente al director del juego.

El director del juego da órdenes consistentes en: "Patatrás", "patadoc" y "patatuf".

Cada orden corresponde a un movimiento que deben realizar los jugadores: Patatrás obliga a los jugadores a sentarse; patadoc indica que hay que levantarse; con patatuf, los jugadores han de flexionar las rodillas sin sentarse.

Después de un ensayo, el director del juego comienza a dar órdenes, y quien se equivoque o vacile, quedará eliminado, lo que vale a decir que quedará sentado con los brazos cruzados.

El director del juego tiene interés en variar la velocidad con que da las órdenes, repetir la misma orden dos veces, . .

.. VARIANTE:

Se colocan sobre la mesa tres instrumentos sonoros, y cada sonido significará una orden distinta, que hay que acatar, y que son movimientos previamente establecidos.

OBSERVACIONES: Juego dinámico, que desarrolla la agudeza mental, el autocontrol y la concentración.

MATERIAL:

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: La pelota de ping-pong

Nº: 38

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 2 y 20, a partir de 8 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Se divide a los jugadores en dos equipos, que se sitúan en fila, y separados a cierta distancia, a ambos lados de una mesa.

En el centro de la mesa, hay una pelota de ping-pong. Se elige un jugador de cada equipo para que sople sobre la pelota que se encuentra en el centro de la mesa. Los dos jugadores designados se acercan a la mesa y ponen la cabeza a la altura de ésta. A una señal tienen que soplar la pelota en forma de impulsarla hacia el adversario; pueden incluso circular alrededor de la mesa en su respectivo sector.

Resulta ganador quien consigue hacer caer la pelota al suelo por la zona contraria. El jugador ganador suma un punto para su equipo, y el juego se inicia de nuevo con un nuevo jugador por equipo en pista.

VARIANTES: Se pueden jugar partidos de dobles, poner obstáculos en la mesa, o incluso de más jugadores a la vez, lo cual resultará muy divertido.

NOTA: Es muy fácil crear variantes a éste juego por parte del director del juego. Depende de su imaginación para divertir.

OBSERVACIONES: Juego muy espectacular de velocidad y reflejos

MATERIAL: Un mesa y una pelota de ping-pong.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: El juego de la observación

Nº: 39

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 8 y 10 a partir de los 10 años.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Dos jugadores se sitúan uno frente al otro. Se observan durante 30 segundos. Luego se dan la vuelta y se cambian

alguna prenda, se la quitan o se ponen alguna nueva.

A continuación se dan la vuelta,y, el primero que descubre el cambio es el vencedor.

VARIANTE:

Se puede jugar por equipos, con sucesivas eliminatorias, etc.

OBSERVACIONES:

Este juego desarrolla la capacidad de observación de los jugadores, incluso en los más mínimos detalles.

MATERIAL:

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: El pañuelo envenenado

Nº: 40

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 20 a partir de los 8 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se hallan sentados en círculo. Otro jugador que lleva los ojos vendados tiene un silbato.

Los jugadores se pasan un pañuelo liado en forma de pelota con la mayor rapidez posible, sin no obstante lanzarlo, ya que al toque del silbato, el que tenga en su poder el pañuelo quedará "envenenado", y será por tanto eliminado, cruzándose de brazos y permaneciendo en su sitio.

Ahora, el jugador que le precede tiene que llevar el pañuelo al jugador siguiente y no lanzarlo.

Resulta ganador el jugador que no ha sido envenenado ninguna vez.

OBSERVACIONES: Es un juego fundamentalmente de precalentamiento.

MATERIAL:Un silbato, un pañuelo para vendar los ojos y otro pañuelo liado.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Las parejas chillonas

Nº: 41

Nº DE PARTICIPANTES: Mínimo de 20 y máximo ilimitado.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

El director del juego tiene preparados de antemano unos trocitos de papel en los que ha escrito nombres de animales: perro, vaca,. . .

Los papeles recogerán los nombres de parejas de animales, es decir, si en un papel ponemos gato, en otra pondrá gata, si en uno pone toro, en otro aparecerá la pareja, vaca.

El conductor reparte un papel por cada jugador, y, a una señal, todos se ponen a imitar el ruido del animal que les ha tocado, y mientras tanto intentarán localizar a su pareja.

Vencerá la pareja que primero se reúna.

VARIANTE: Pueden repartirse los papeles de animales formando tríos, cuartetos,etc, o puede también entregarse el nombre de canciones, con lo que todos los jugadores en tanto cantan, deberán buscar a otro jugador que cante la misma canción que la suya.

OBSERVACIONES: Es un juego de simple precalentamiento y muy apto para "romper el hielo".

MATERIAL: Trocitos de papel.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: La llave

Nº: 42

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 6 y 15 aprox, desde los 10 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

El director del juego, llevando en la mano una llave, la pasa a su vecino de la derecha diciendo: "He aquí la llave que abre la puerta del jardín de mi abuelo".

A su vez, el jugador de la derecha, repitiendo la frase, pasa la llave a su vecino de la derecha, y así sucesivamente.

Cuando todo el mundo ha repetido, el director del juego coge la llave y añade: " He aquí la cuerdecita para colgar la llave que abre la puerta del jardín de mi abuelo".

Luego todos los participantes repiten van repitiendo la frase y pasándose la llave.

A la tercera vuelta, el director del juego dirá: " He aquí el ratón que ha roído la cuerdecita para colgar la llave. . . "

Sucesivamente anunciará:

" He aquí al gato que se comió al ratón que ha roído. . . "

"He aquí al perro que persiguió al gato. . . "

"He aquí el bastón que pegó al perro que. . . "

Los jugadores que se equivoquen o tarden mucho en decir la frase irán quedando eliminados, y vencerá el último que quede en juego.

OBSERVACIONES:

Es un juego que desarrolla la memoria y exige mucha concentración.

MATERIAL: La llave

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: La corriente eléctrica

Nº: 43

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 30 a partir de los 10 años.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se dividen en dos grupos, se sientan formando dos círculos de cara al interior del mismo y se cogen de la mano por detrás de la espalda. En los extremos, los dos últimos jugadores son las torres de tensión, los cuales sólo le cogen la mano al jugador de su izquierda.

El director del juego se sitúa entre ambos equipos cerca de los 2 primeros jugadores (los que junto a las "torres", no le han cogido la mano a estos y por tanto han roto el círculo)

El director del juego dará un apretón a la vez a la mano de los dos jugadores que son el principio de cada círculo y estos, habrán de pasar el aviso mediante un apretón al siguiente jugador; los apretones de mano recorrerán ambos círculos hasta llegar a sus respectivas torres".

El equipo cuya "torre" primero levanta el brazo por haber recibido el apretón final, es el ganador.

OBSERVACIONES: Juego de relajación.

MATERIAL:

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: El investigador ciego

Nº: 44

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 6 y 12 jugadores a partir de 8 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los jugadores se alinean frente a un compañero, el "investigador ciego", que les observa atentamente. Al cabo de un rato, el conductor le venda los ojos.

Ahora, los demás jugadores intercambian sus posiciones.

El investigador ciego tendrá que descubrir el orden en que cada jugador está ahora colocado, teniendo como único medio de saberlo, sus manos, que tocarán las caras, ropas, etc. , de los jugadores, con la intención de identificar quien es quien.

Si el investigador falla al decir el nuevo orden de colocación de los jugadores, es destituido de su cargo de detective, y otro jugador pasa a ocuparlo.

NOTA: Los jugadores sólo intercambiarán sus posiciones, no sus ropas.

OBSERVACIONES: Es un juego clásico de observación, en el que los detalles más insignificantes (un llavero, un reloj, . . . ) puede dar la clave de la identificación.

MATERIAL:

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: Los cuatro vasos

Nº: 45

Nº DE PARTICIPANTES: 2 en cada jugada, a partir de los 8 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

A los 2 jugadores se le vendan los ojos.

Se colocan dos sillas en la habitación, separadas entre sí 3 o 4 metros.

Se reparten por el suelo de la habitación 4 vasos y 4 tazas.

A una señal del director del juego, los dos jugadores buscarán, uno de ellos los vasos y otro las tazas. Cada vez que encuentren un vaso o taza, irán hacia la zona donde esté colocada la silla que se les haya designado antes de comenzar el juego, y calzarán una de sus patas. Luego seguirán buscando el resto de los vasos o tazas, y, el primer jugador que calce su silla, será el ganador.

Si un jugador tropieza con la silla del contrario, puede quitarle los "zapatos" a la silla y esparcírseles al contrario por la habitación, con lo cual retrasará su tarea.

NOTA: Si un jugador encuentra, por ejemplo, una taza, y a él le corresponden los vasos, no podrá tocarla, pues sólo podrá hacerlo cuando se encuentre colocada bajo la pata de una silla.

En vez de tazas se pueden utilizar zapatos.

OBSERVACIONES: Juego de observación, en el que se mezclan la rapidez, la astucia y el buen oído.

MATERIAL: Dos sillas, 4 vasos y 4 tazas.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: El mundo al revés

Nº: 46

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 7 y 30 aprox. desde los 12 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

El director del juego hace salir a un jugador de la habitación. Durante su ausencia, los demás acuerdan lo siguiente: El primer jugador interrogado por el jugador que está fuera de la habitación contestará lo que le parezca oportuno. El 2º interrogado, contestará a la pregunta que le han hecho al primer interrogado. El tercer interrogado, responderá a la pregunta que se le hizo al segundo interrogado, y así sucesivamente.

Luego, el director del juego hace entrar al jugador que se encuentra fuera de la habitación y le explica que penetra

en el mundo al revés, en donde todos sus habitantes hablan siguiendo una determinada lógica y que para encontrar éste sistema lógico tiene que formular preguntas a los jugadores.

El jugador comienza entonces a formular preguntas, y así por ejemplo, pregunta al primer jugador:

P: ¿Crees que mañana lloverá? R: Estoy contento.

P: ¿Te gusta el pan? R: Así lo espero. . . .

P: ¿Que hora es? R: Bastante,. . . .

(La primera pregunta es para el primer interrogado, la 2ª, para el segundo,. . . . . ; la 1ª respuesta la da el primer interrogado, la 2ª respuesta la da el 2º, pero respondiendo a la primera pregunta, la 3ª respuesta la da el tercer interrogado pero respondiendo a la 2ª pregunta, y así sucesivamente.

(Se puede hacer variaciones:Ej. Contestar a una pregunta de cada dos.

OBSERVACIONES:

Juego de agilidad mental, muy divertido.

MATERIAL:

**¡Error! Marcador no definido.**NOMBRE DEL JUEGO: Los diplomáticos

Nº: 47

Nº DE PARTICIPANTES: 2 en cada jugada, a partir de 10 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Se hace elegir un tema de discusión a los dos participantes (el tiempo, la pesca, la naturaleza, las enfermedades,. . . ).

Ambos "diplomáticos" tienen que interrogarse mutuamente, discutir, etc,. . . , a tenor de lo que el momento les sugiera, pero, no pueden pronunciar las palabras siguientes: "Si", "No", "Bien" y "Mal".

Comienzan a hablar y, quien pronuncie alguna de esas palabras perderá el juego.

VARIANTE: El director del juego, recibe uno a uno a los jugadores, e intentará que se equivoquen en el plazo de un minuto. Quienes superen esa prueba serán vencedores. (En este caso, el director del juego sí puede decir las palabras prohibidas, pero el jugador no).

OBSERVACIONES:

Es un juego que necesita mucha concentración y un cierto vocabulario para dar respuestas y discutir sin tener que recurrir a las palabras prohibidas. Es un juego muy divertido.

MATERIAL:

**¡Error! Marcador no definido.**NOMBRE DEL JUEGO: El prisionero de la torre

Nº: 48

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 10 y 40, a partir de los 10 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

De 6 a 10 jugadores, según el número total de participantes, se colocan en círculo, de espaldas al centro del mismo, con los ojos vendados, y lo bastante separados los unos de los otros como para que al extender los brazos no se toquen. Se ponen de pie con las piernas separadas. Son los centinelas de la torre.

En el centro del círculo se haya otro jugador: El prisionero. Los demás jugadores, que están en el exterior del

círculo, son los caballeros que quieren liberar al prisionero.

A una señal del director del juego, los caballeros intentarán penetrar en el círculo por entre las piernas de un jugador, o entre dos jugadores. Los centinelas no pueden cerrar sus piernas ni moverlas, pero sí azotar sus brazos e intentar tocar a los caballeros. Cuando un caballero es tocado dos veces, es eliminado. Cuando dos caballeros entren en el círculo, la partida queda ganada.

Se puede complicar el juego exigiendo que los caballeros hagan salir al prisionero sin ser tocados por los centinelas. En éste caso es interesante la ayuda que del exterior puedan dar los demás caballeros.

OBSERVACIONES: Juego espectacular; es importante el trabajo en equipo.

MATERIAL: Vendas para los ojos de los centinelas.

**¡Error! Marcador no definido.** NOMBRE DEL JUEGO: La cabra del señor Jiménez

Nº: 49

Nº DE PARTICIPANTES: 3 en cada jugada, a partir de los 8 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Los tres jugadores elegidos se reparten los papeles de la cabrita del Sr. Jiménez, del propio Sr. Jiménez y del lobo.

Los tres llevan los ojos vendados; la cabra, además, lleva una campanilla.

El juego se desarrolla del modo siguiente:

El Sr. Jiménez quiere atrapar su cabra y matar al lobo. El lobo quiere comerse la cabra y evitar al Sr. Jiménez. La cabra quiere librarse del Sr. Jiménez que la encerrará, y del lobo que se la comerá.

A una señal del director del juego, todos entran en acción: La cabra agita su campanilla, el lobo aulla y el Sr. Jiménez grita: ¡Blanquita!.

Cada vez que uno se manifiesta con su grito o ruido, los otros contestarán inmediatamente.

El juego termina cuando el Sr. Jiménez atrapa a blanquita o al lobo, o cuando el lobo coge a blanquita.

OBSERVACIONES: Juego de observación y habilidad.

MATERIAL: Tres vendas y una campanilla.

**¡Error! Marcador no definido.** NOMBRE DEL JUEGO: Cada cosa en su sitio

Nº: 50

Nº DE PARTICIPANTES: Variable, según el tamaño del local.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

En unos trocitos de papel, el director del juego escribe unos nombres (a razón de uno por papel) que concuerdan por parejas, como por ejemplo: el ojo y el párpado, el guante y la mano, el calcetín y el pie. . .

Coloca un papel de cada pareja encima de una silla y conserva el otro en la mano; luego hace entrar a los jugadores y reparte un papel a cada uno. A una señal, todos tienen que encontrar la segunda "mitad" de su pareja y sentarse en la silla en que estaba situada.

Pierde quien se sienta el último.

NOTA: Juego estupendo para comenzar la velada.

VARIANTE: Se pueden elegir nombres de personajes famosos (Romeo y Julieta, Zipi y Zape, . . .), países con sus

capitales, . . .

OBSERVACIONES: Juego de precalentamiento.

MATERIAL: Papel, y lápiz, así como una silla por jugador.

**¡Error! Marcador no definido.**NOMBRE DEL JUEGO: Las cerillas embrujadas

Nº: 51

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 4 y 8, a partir de 8 años de edad.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DE JUEGO:

Los jugadores van colocando, por turno, una cerilla en la boca de una botella. A medida que hay más cerillas colocadas, se hace más difícil la operación.

Si un jugador, al intentar colocar sus cerillas, hace caer otras, las recoge (las caídas) y las añade a su propia provisión.

Resulta ganador el jugador que primero se desembaraza de las cerillas que le fueran entregadas al principio del juego.

OBSERVACIONES: Juego de habilidad, para momentos de relajación, en días de lluvia, etc.

MATERIAL: Una botella y una caja de cerillas.

**¡Error! Marcador no definido.**NOMBRE DEL JUEGO: El cangrejo

Nº: 52

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 5 y 10 jugadores, desde los 8 años

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

El director del juego traza una línea recta de 6 metros aproximadamente.

El primer jugador avanza con los ojos vendados sobre la línea, y, cuando cree que ha llegado al final de la misma se detiene y se sienta. El director del juego, marca el lugar donde el jugador se sentó.

A continuación, un nuevo jugador realiza la misma actuación, y así sucesivamente todos ellos.

Resulta ganador el jugador que se ha sentado más cerca de la meta.

OBSERVACIONES:

Juego de autocontrol y desarrollo de la orientación. Muy interesante, sobre todo si se va ampliando la longitud de la recta a recorrer.

MATERIAL: Una venda para los ojos y tiza para las líneas.

**¡Error! Marcador no definido.**NOMBRE DEL JUEGO: Los pies transportadores

Nº: 53

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 16 y 60, desde los 8 años de edad

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Se dividen los jugadores en equipos de 8 a 10 componentes.

Los jugadores se sientan con las piernas extendidas, los talones tocando el suelo y los pies extendidos.

El director del juego coloca entre los tobillos del primer jugador de cada fila un balón, y, a una señal, los jugadores levantan ambas piernas, pasándose la pelota usando los pies a modo de pinzas, hasta llegar al último jugador de la

fila.

Si un jugador deja caer la pelota en el transcurso de la operación, debe ir a recogerla, colocarla de nuevo entre sus tobillos y continuar el juego.

Es vencedor el equipo que primero termina el transporte del objeto.

OBSERVACIONES: Juego de carácter dinámico.

MATERIAL: Un balón por equipo.

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: La carrera del despertador

Nº: 54

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado, desde los 8 años de edad.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

El jugador, con los ojos tapados, sale de una línea de partida, y debe llegar con el mínimo tiempo posible a un libro situado a dos metros de distancia, sobre el que está colocado un despertador.

El tic-tac del reloj guía la búsqueda del jugador. Junto al libro, el jugador colocará, lo más cerca posible, una moneda.

Si toca el libro o el despertador, quedará eliminado.

Todos los jugadores realizarán la prueba, y el director del juego, marcará con una tiza en el suelo, las diversas posiciones en que los jugadores vayan colocando la moneda.

Vence el jugador que más cerca del libro haya dejado su moneda. En caso de empate, vencerá quien lo haya hecho en menos tiempo.

OBSERVACIONES:

Este juego desarrolla el sentido del oído, además de crear un ambiente de emoción hasta el último momento, pues no se sabe hasta el final quien será el ganador.

NOTA: Es importante que haya un silencio absoluto, para que el tic-tac sea perfectamente audible.

MATERIAL: Un libro, un despertador, una tiza, y una venda para los ojos.

¡Error! Marcador no definido. NOMBRE DEL JUEGO: Kim (Recomendado)

Nº: 55

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitados. Edad: Desde los 8 años.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Se colocan 24 objetos distintos a la vista de los jugadores durante 1 minuto. Ahora, durante dos minutos, los jugadores deberán escribir en un papel los que recuerden. El que anote más es el vencedor.

VARIANTES:

Kim Lurgan: Los jugadores deberán recordar con detalles.

Kim elefante: Los jugadores hacen la lista varias horas después

Kim molesto: Mientras el jugador memoriza, los demás

jugadores le molestan, cantan a su

Kim en círculo: Los jugadores, colocados en círculo, van pasando

ante ellos los 24 objetos, uno a uno. Luego,

han de anotarlos.

Kim robado: Los jugadores ven los 24 objetos durante 1 minuto

Luego se dan la vuelta y el director del juego

esconde uno. Quien primero acierte el que falta es el ganador.



Kim de anomalías: Los jugadores reciben un dibujo con tiempo predeterminado.	anomalías que han de descubrir en un
Kim de olores: Con 24 olores distintos en 24 frascos. O incluso vendados)	con sabores(los ojos estarán entonces
<p>VARIANTES DE EXTERIORES: Se puede jugar frente a un escaparate, observando desde una loma en el monte los detalles más significativos, con la lista de precios de una pescadería, etc. .</p>	
<p>OBSERVACIONES: Este juego desarrolla la capacidad de observación y caben multitud de variantes. Es interesante practicarlos con habitualidad. Sus múltiples variantes dependerán de la imaginación del director del juego.</p>	
<p>MATERIAL:</p>	

<p><b>¡Error! Marcador no definido.</b>NOMBRE DEL JUEGO: <u>Gusanos en la manzana</u></p>	Nº: 56
<p>Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 24. Edad: Desde los 8 años.</p>	
<p>LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b></p>	
<p>REGLAS DEL JUEGO:</p> <p>Se marca con tiza una superficie redonda y pequeña en el suelo, capaz de contener a sólo la mitad de los jugadores bien juntos. Es la "manzana". Los jugadores, que serán "los gusanos", se dividen en dos equipos, y, a una señal convenida, tratarán de introducirse en el círculo, es decir, en la manzana.</p> <p>Como todos los "gusanos" no caben en la "manzana", lucharán por entrar y mantenerse dentro de ella, pero sólo ayudados de sus hombros.</p> <p>Pasados dos minutos, el director del juego detiene el juego y, cuenta a los jugadores que en ése momento se encuentran dentro del círculo; el equipo que más jugadores tenga dentro de aquel será el vencedor.</p> <p>VARIANTES:</p> <p>Se pueden crear tres, cuatro o más equipos, con lo cual el juego gana en vistosidad. Incluso los jugadores pueden llevar algún signo externo que les identifique como miembro de un equipo concreto, con lo cual los componentes de un mismo equipo se ayudarán entre sí a permanecer dentro de la "manzana".</p>	
<p>OBSERVACIONES:</p> <p>Es un juego dinámico, apto para romper el hielo y entrar en calor. Muy divertido sobre todo para los más pequeños.</p> <p>Hay que evitar que se juegue con dureza, para que los jugadores no se dañen.</p>	
<p>MATERIAL:</p>	

<p><b>¡Error! Marcador no definido.</b>NOMBRE DEL JUEGO: <u>La zona oscura</u></p>	Nº: 57
<p>Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. Edad: A partir de 8 años.</p>	
<p>LOCALIZACION: <b>Juego de interior</b></p>	
<p>REGLAS DEL JUEGO:</p> <p>Todos los jugadores se dividen en dos o más equipos y se concentran en un extremo del salón. A continuación se traza sobre el suelo, de manera que todos lo puedan ver, un cuadro de un metro por cada lado.</p> <p>Se permite a los jugadores que vean bien dónde se ha trazado el cuadro, luego se apagan las luces, y cada equipo deberá meter dentro de ese cuadro el mayor número de sus componentes. Una vez que las luces se han encendido de nuevo, nadie podrá ya moverse, y el director del juego confirma qué equipo tiene más jugadores dentro del cuadrado.</p> <p>Es juego se puede desarrollar perfectamente al aire libre, en un patio o el campo, en la oscuridad de la noche, o bien vendando los ojos de los jugadores, si es de día o el local no puede ser aislado de la luz.</p>	

**OBSERVACIONES:**

Es un juego que desarrolla la capacidad de orientación a oscuras y el calculo visual de las distancias. Al principio, los jugadores, dado la falta de práctica no acertarán con el cuadrado, pero en sucesivas ocasiones iran mejorando con seguridad sus aciertos.

**MATERIAL:** Cualquier elemento para dibujar el cuadrado.

**¡Error! Marcador no definido.**NOMBRE DEL JUEGO: El submarino

Nº: 58

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. Edad: A partir de los 8 años.

**LOCALIZACION: Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Todos los jugadores se colocan en fila, uno detrás de otro a lo largo del local. A continuación, el director del juego explica a los jugadores que se encuentran en el interior de un submarino, que está sometido a las turbulencias que producen las corrientes marinas y las cargas de profundidad que está lanzando un barco de guerra enemigo que está sobre ellos.

Dada ésta situación, deberán actuar de determinada manera según las palabras que diga el director del juego. Así, si éste grita: ¡a babor!, todos los jugadores corren a tocar la pared situada a su izquierda con ambas manos. Si el director del juego grita: ¡a estribor!, todos corren a tocar con ambas manos la pared de la derecha. (Se empieza a entender el efecto que produce en los marineros el zarandeo del submarino). Si el director del juego grita: ¡carga! (de profundidad), todo el mundo se lanza al suelo boca abajo con las manos en la cabeza. Al grito de: ¡torpedos!, los jugadores se colocan mirando hacia el fondo del local (se dan la vuelta).

Se pueden añadir nuevas órdenes que dificultarán el juego. El jugador que se equivoque o dude, será eliminado. Vence el último jugador que queda en juego.

Es curioso observar cómo, cuando a los jugadores se les ordena darse la vuelta (¡torpedos!), confunden ahora donde ésta babor y donde estribor.

**OBSERVACIONES:**

Es éste un juego de gran movilidad, para entrar en calor, y que si el director del juego ambienta convenientemente tendrá una buena aceptación. Este juego es muy interesante, por ejemplo, para hacer gimnasia en las mañanas de campamento (sin eliminaciones).

**MATERIAL:**

**¡Error! Marcador no definido.**NOMBRE DEL JUEGO: Pandemonium

Nº: 59

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 30 jugadores desde los 12 años

**LOCALIZACION: Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

A cada jugador se le entrega una tarjeta en la que va escrita una orden. Tan pronto como el juego comienza, todos los jugadores tratarán de ejecutar la orden dada en la tarjeta.

El éxito del juego consiste en la originalidad, variedad, etc. de las órdenes, algunas de las cuales tendrán por objeto impedir que las otras sean ejecutadas.

Pondremos algunos ejemplos: Una tarjeta indica a un jugador que ha de encontrar un libro, y otra indica a otro jugador que ha de esconder ese mismo libro para que nadie lo encuentre. O por ejemplo, a un jugador se le indica que se quite el cinturón del pantalón y haga un nudo de rizo con él, y a otro que impida que alguien se quite el cinturón y sobre todo que haga un nudo con él.

Pasados por ejemplo, dos minutos, el director del juego para el juego y determina qué jugadores han cumplido su

misión. A estos se les da un punto. Ahora puede volver a empezar el juego de nuevo con tarjetas nuevas, o con las mismas pero entregadas a distintos jugadores.

El jugador con más ordenes cumplidas al final de los juegos es el vencedor. Como premio, todos los demás jugadores le harán cosquillas. (Que disfrute el premio)

**OBSERVACIONES:**

Este juego ocasiona gran alboroto, y, con unas pruebas ingeniosas se rompe el hielo de cualquier reunión, se entra en calor, . . . , y se divierte todo el mundo.

**MATERIAL:** Una tarjeta por jugador con un orden que cumplir.

**¡Error! Marcador no definido.**NOMBRE DEL JUEGO: Juego de Kim (VARIANTES)

Nº: 60

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. Edad: Desde los 8 años.

**LOCALIZACION: Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

a) Kim retador: Los jugadores se dividen en tres o más equipos de igual número. Cada equipo expone 20 objetos a la vista de los demás. Pasados dos minutos, los equipos ocultan con una tela los objetos. Ahora, por turno, cada equipo irá pidiendo a los otros que le entreguen un objeto. Si el artículo no existe o lo tiene otro equipo, el retador pierde su oportunidad y comienza a pedir objetos otro equipo. El equipo que al cabo de 5 minutos haya obtenido más objetos es el ganador.

b) Kim casual: Contra la pared, en la puerta o en el corredor, pero siempre en un lugar por donde los jugadores tengan que pasar durante la reunión, se coloca una colección de objetos grandes. En un momento dado, durante la reunión, se pide a los jugadores que escriban una lista de los objetos que se encontraban en aquel lugar. Vencerá quien mayor número recuerde.

c) Kim detallista: Sobre una silla se colocan objetos pequeños y a todos los jugadores se les permite verlos, preguntándoles qué es lo que hay sobre la silla. Por ejemplo, dos tornillos; al principio la respuesta será "dos tornillos", pero conforme vayan aprendiendo a observar, podrán decir "dos tornillos de acero, uno de cabeza grande, de tres centímetros de largo y rosca fina, y otro de dos centímetros de largo, muy enmohecido". Este juego se puede jugar individualmente, o con todos los jugadores alrededor del objeto a observar, dando ellos detalles que observen en el objeto mediante una "lluvia de ideas". También se puede, por ejemplo, en el bosque, pedir a los jugadores que en voz alta vayan definiendo una zona concreta. Así, aprenderán a observar los detalles, y a no pasar de largo de los preciosos paisajes que a veces sólo son "vistos" por los buenos amantes de la Naturaleza.

**OBSERVACIONES:** La capacidad de observación se desarrolla con la práctica, y tenemos que fomentarla desde jóvenes.

**MATERIAL:**

**¡Error! Marcador no definido.**NOMBRE DEL JUEGO: El muro

Nº: 61

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. Edad: A partir de los 8 años.

**LOCALIZACION: Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Todos los jugadores se colocan de cara a una pared del local que se encuentre bien provista de cuadros, posters, etc, de manera que haya objetos sobre los que dirigir las miradas de los jugadores.

Se les concede a los participantes en el juego 1 minuto para que observen con atención la pared. Luego se les coloca de espaldas a esa pared, y el director del juego cambia algunos de los objetos de lugar y retira otros. Incluso puede añadir algún nuevo cuadro o espejo a la pared.

Ahora los participantes vuelven la mirada de nuevo a la pared, y la observan durante 1 minuto. Ahora deberán en un papel escribir qué objetos han sido cambiados de lugar, cuales han desaparecido, y cuales son nuevos.

Por cada acierto se otorga un punto y por cada error se restan dos puntos. El jugador que tenga más puntos es el vencedor.

**OBSERVACIONES:**

Este es un juego de observación muy distraído, en donde todos los jugadores participan activamente, y donde es patente el esfuerzo de concentración que han de hacer.

**MATERIAL:** Una pared con objetos insertos en ella, y un papel y bolígrafo por jugador.

**¡Error! Marcador no definido.** NOMBRE DEL JUEGO: Los conspiradores

Nº: 62

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 18 y 30. Edad: A partir de 12 años.

**LOCALIZACION: Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Antes de empezar la reunión se reúne con gran secreto a los jefes de la patrulla o equipo, y se les entrega un sobre. En él se indica que "se ha recibido un aviso de que dos desconocidos se han introducido en la reunión disfrazados de scouts. Dichos espías tienen instrucciones de espiarnos y contar a sus jefes lo que vean para luego desestabilizar las reuniones. Hay que impedirlo. Esos espías no se conocen entre sí, por lo que harán alguna señal para comunicarse. Debes reunirte con tu patrulla o equipo y, durante la reunión estaréis pendientes de cualquier detalle que os haga sospechar quienes son los espías. Actúa con precaución, y, cuidado porque alguno de esos espías pueden estar en tu patrulla o equipo. Si descubris a algún espía, rellena la hoja adjunta que se os pedirá al final de la reunión".

Esa hoja indicará: Los espías son:  
Su señal secreta es:

De antemano, el director del juego designa a dos scouts que harán de espías. Su señal secreta puede ser rascarse la nariz, atarse los cordones de los zapatos, etc. ; esa señal deberán realizarla con frecuencia, pero sin demasiada reiteración para no hacer excesivamente fácil el juego. Ambos espías pueden tener la misma señal, o una distinta el uno del otro. Incluso puede haber tres o cuatro espías.

**OBSERVACIONES:**

Juego de observación muy divertido, que mantiene la reunión en tensión, con éste "juego paralelo" a la propia reunión. Desarrolla la capacidad de observación de los jugadores y el juego en equipo.

**MATERIAL:** Los sobres con los mensajes.

**¡Error! Marcador no definido.** NOMBRE DEL JUEGO: ¿Me lo puede repetir?

Nº: 63

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. A partir de 11 años.

**LOCALIZACION: Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Durante una reunión, una persona previamente designada por el director del juego sale sin previo aviso al centro de la reunión y ejecuta varios movimientos. Por ejemplo, levanta el brazo derecho, se coloca después en cuclillas, da tres pasos al frente y uno hacia atrás, gira sobre sí mismo dos veces, y se sienta en su silla.

Ahora, el director del juego indica a los jugadores que escriban en un papel cuales han sido los movimientos que ha ejecutado esa persona. Algún jugador dirá, ¿me lo puede repetir?. La respuesta será no.

Es un juego sorpresa y cogerá a todos desprevenidos. Más tarde, se puede volver a ejecutar, con otro jugador, con movimientos más complicados, . . . , y todos estarán ahora atentos. Pero ése "actor" puede ser la persona que dirige la reunión, el cual realizará determinados actos, que, saliéndose de lo normal, quizás a muchos no extrañe, con lo cual cuando se indique que escriban en un papel qué actos se han ejecutado volverán a preguntar ¿me lo puede repetir?.

**OBSERVACIONES:**

Es un juego de observación pura. Fácil de preparar y divertido de ejecutar. La práctica es la que hará que los

resultados mejoren.

MATERIAL: Una hoja y un bolígrafo por cada jugador.

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: El vendedor

Nº: 64

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 6 y 24. Edad: A partir de 8 años.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Alguien llega a la reunión llevando un maletín lleno de objetos y trata ante la sorpresa de todos de vender a los presentes su mercancía.

Luego, como nadie le compra nada, se va por donde ha venido. Ahora el director del juego indica a los presentes que en un papel escriban los objetos que el vendedor ha intentado vender a alguno de los presentes.

El juego se puede complicar más: El vendedor muestra sus objetos, unos intenta venderlos, y otros sólo quedan a la vista del "público", pero no intenta siquiera venderlos.

El director del juego pedirá a los presentes que hagan una lista de los objetos que llevaba el vendedor, pero indicando cuales ha intentado vender y cuales sólo los ha expuesto.

NOTA: Es interesante que el vendedor tenga mucha facilidad de palabra para que "enrede" a los presentes y distraiga la atención de estos de manera que no estén muy pendientes de los objetos que se muestran sino sólo de la "actuación".

NOTA: El vendedor puede volver más tarde, pero con algunos objetos nuevos, y sin alguno de los que trajo la primera vez. Cuales son los nuevos y cuales faltan de la primera vez será la pregunta que han de contestar esta vez los jugadores.

OBSERVACIONES: Juego de observación muy dinámico y de ejecución por sorpresa. Válido para poner en práctica en cualquier reunión o encuentro de amigos. Desarrolla la capacidad de observación de los presentes.

MATERIAL: Un maletín con objetos diversos, y un "vendedor".

¡Error! Marcador no definido.NOMBRE DEL JUEGO: El amnésico

Nº: 65

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. Edad: A partir de los 11 años.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

REGLAS DEL JUEGO:

Durante la reunión aparece un individuo, que dice que ha perdido la memoria. No lleva carnet de identidad, pero sí lleva encima determinados objetos que pudieran proporcionarnos información sobre quien es, donde trabaja, etc.

Los jugadores, en conjunto, han de realizar las deducciones lógicas necesarias que les permitan averiguar la mayor cantidad de datos de aquel hombre.

Pongamos un ejemplo: El "amnésico" saca de un bolsillo unas monedas de a 5, 25, 50 y 100 pesetas. Luego, muestra un trozo de cinta aislante. Mientras los presentes discuten, saca de otro bolsillo un tornillo. Después, un mechero, y un paquete de tabaco y una lista de direcciones. Más tarde, un trozo de cable. Ahora un destornillador. ¿Todavía hay dudas?. Sale del bolsillo de la camisa una tarjeta que pone "Electricidad el Rayo, la rapidez en persona".

Nuestro amigo es electricista, lleva una lista de direcciones a donde ha de ir a efectuar reparaciones, y mientras las hace fuma empedernidamente. Además lleva varios elemento referidos a su trabajo. Incluso lleva "calderilla" para

cobrar las reparaciones. Llamando al teléfono de su tarjeta, vendrán a recogerle.

El juego puede hacerse muy complicado o muy fácil, según los destinatarios del mismo. Pueden además darse todos los indicios a la vez, o uno detrás de otro, para que las deducciones sean progresivas.

**OBSERVACIONES:**

Este juego es muy divertido, siempre que se prepare bien, y se aporten objetos con una cierta lógica. Todos los presentes intentarán emular a Sherlock Holmes.

**MATERIAL:** Los objetos o indicios, y el "amnésico".

**¡Error! Marcador no definido.** NOMBRE DEL JUEGO: La huella del asesino

Nº: 66

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 24. Edad: A partir de 12 años.

**LOCALIZACION: Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Antes de comenzar el juego, el director del mismo le pide a cada participante que ponga la huella digital del dedo gordo de su mano derecha en el centro de una tarjeta o de un pedazo de papel, usando para ello un cojín entintador de sellos.

Más tarde las tarjetas se distribuyen al azar entre los jugadores y cada uno deberá decir a quién pertenece la huella que se le ha dado.

Cuando un jugador dice haber encontrado a quien pertenece la huella, apunta el nombre del propietario de ésta.

Pasado un tiempo prudencial, el director del juego da por finalizado el mismo. Ahora sólo falta por comprobar si las averiguaciones hechas por quienes dicen haber encontrado la solución son correctas. Para ello, las tarjetas que han sido rellenas con el nombre de algún jugador son verificadas, colocando una nueva huella de ese jugador indicado en la tarjeta al lado de la otra huella primitiva. Si ambas coinciden, ¡enhorabuena!

**OBSERVACIONES:**

Juego de observación, dinámico y en el que el jugador ha de ser perspicaz y no conformarse con el primer dedo cuyas huellas parecen corresponderse con las de su tarjeta. Ha de intentar comprobar las huellas de todos los presentes para estar seguro. Si no lo hace así, corre a buen seguro el riesgo de equivocarse.

**MATERIAL:** Una tarjeta u hoja por jugador, y un cojín entintador.

**¡Error! Marcador no definido.** NOMBRE DEL JUEGO: Magia negra

Nº: 67

Nº DE PARTICIPANTES: Ilimitado. Edad: A partir de los 8 años.

**LOCALIZACION: Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Este juego, si se pone en práctica con niños de 8 a 10 años, sólo pretende dejarles con la boca abierta, ante la "magia" que desarrolla el director del juego ante sus ojos.

Con niños de edades superiores, el juego se desarrollaría en toda su extensión, es decir: Dos "magos" idean una clave antes de comenzar y sin que los demás jugadores lo sepan. Uno de ellos permanece en el local mientras se selecciona un objeto. Luego es llamado el otro, quien tiene que adivinar de qué objeto se trata.

La meta del juego es que los jugadores descubran cual es la clave usada por los "magos". Esta podrá ser muy sencilla, como por ejemplo preguntar el "mago" del local al otro: ¿es éste? (mientras señala un objeto), ¿es éste? (señalando otro objeto), ¿es éste? (señala a un nuevo objeto), . . . , y el 2º mago dirá siempre que no, pero, a la pregunta ¿es aquel? (la frase-clave), el 2º mago dirá que sí, y esa vez, el mago que se encontraba en el local estará señalando el objeto elegido.

La clave puede ser el decir sí al noveno objeto señalado, o cuando el mago del local se lleve una mano a la cintura, etc. .

**OBSERVACIONES:**

Es un juego de observación con el que se pretende, sobre todo pasar el rato sin excesivas pretensiones. Con los más pequeños puede ser muy divertido ver sus caras de asombro.

**MATERIAL:**

**¡Error! Marcador no definido.** NOMBRE DEL JUEGO: Los nudos ciegos

Nº: 68

Nº DE PARTICIPANTES: De 2 a 24. Edad: Desde los 8 años.

LOCALIZACION: **Juego de interior**

**REGLAS DEL JUEGO:**

Todos los jugadores se sientan en círculo. Cada jugador tiene junto a él varios trozos de cuerda de 1 metro aproximadamente de longitud.

El director del juego, enseña varios nudos a los jugadores (si es posible también su utilidad) y después apaga las luces.

Ahora totalmente a oscuras, el director del juego ordena a los jugadores que cojan una cuerda y hagan, por ejemplo, un nudo corredizo. Luego, tras 30 segundos de tiempo, les ordena que confeccionen con otra cuerda un ballestrinque.. . , luego un as de guía, etc.

Al final, se encienden las luces y, el jugador que más nudos haya realizado correctamente es el vencedor.

NOTA: El secreto está en hacer el nudo en el tiempo dado para cada uno de ellos, y si no es posible, abandonarlo y realizar el siguiente. Empeñarse en realizar un nudo que no sale bien es desperdiciar la oportunidad de hacer otros.

**OBSERVACIONES:**

El objetivo del juego es que los jugadores no sólo aprendan a realizar los nudos, sino que aprendan a hacerlos mecánicamente. Es interesante explicarles con anterioridad las partes de una cuerda, cuidados básicos de la misma, usos diversos de cada nudo, etc.

**MATERIAL:** Tantas cuerdas por jugador como nudos distintos se vayan a utilizar en el juego.