

JUEGOS ADICIONALES

(24 juegos)

CARRERAS.

- 1) Carrera de elefantes (con o sin obstáculos)
- 2) Carrera de gusanos (con o sin obstáculos)
- 3) Carrera con cuchara y papa.
- 4) Carrera con vaso de agua tratando de llenar una botella de cuello fino.
- 5) Carrera de enbolsado.
- 6) Carrera en parejas con la pierna interna atada

OTROS.

- 7) **PELEA DE CANGREJOS:** Dos contrincantes se colocan en "4 patas" con sus dos manos y la punta de sus dos pies, sin tocar el suelo con ninguna otra parte del cuerpo. El juego consiste en tratar de hacer que el oponente toque el suelo con una parte de su cuerpo, golpeándole los brazos con las manos para que pierda el equilibrio. Al igual que la "pelea de gallos" exige mucha agilidad, coordinación y viveza por parte de los participantes.
- 8) **PELEA DE GALLOS:** Dos contrincantes se colocan en cuclillas (con las piernas flectadas, sin colocarse de rodillas), uno frente al otro. El juego consiste en tratar de botar al contrincante, empujándolo con las manos, sin pararse ni golpear con los puños.
- 9) **VARIANTE AL JUEGO DE LA SILLA:** Una ronda (los de la ronda con las piernas abiertas), el grupo restante gira alrededor de la ronda y al parar la música, deben tirarse debajo de uno de la ronda, entre las piernas.
- 10) **EL CANTO ACUÁTICO:** All it requires is a glass of water. Secretly show a volunteer the name of a well know song or tune, it can be anything, chart song, worship song, nursery rhyme etc. Get them to take a sip of water and they must gargle the tune and the others try to guess what it is.
- 11) **TENSION:** Se precisan dos dados, una lapicera y papel para todo el mundo. Good for any size group This game gets very intense! Everyone sits in a circle with their paper in front of them. One person gets a pen, and the person on their right has the dice. The object of the game is simple. The first person to write the numbers from 1-100 on their paper wins. (Have a cool prize ready for the winner shown ahead of time). On the word "Go!" they begin - 1..2..3..4.. and so on. The person on their right is rolling the dice at the same time. If they roll doubles of any number, they snatch the pen and start writing. The person on their right grabs the dice and starts rolling. You'd be amazed - the game gets very intense! When someone gets to 100 they shout out and the game stops. A judge checks their paper carefully. If they missed a number, they must start at the number they missed, they lose their turn, and the game continues. When there are a few players stuck around 80-90 it gets crazy!
- 12) **ELEFANTE EN UN BAZAR:** Se precisan objetos de diferentes tamaños:lentes, bolsos, cubiertos, platos, etc. Se los coloca en el suelo, en hilera y a diferentes distancias unos de otros. Pasa un voluntario y le explicamos que él va a tener que aprenderse bien ese circuito de obstáculos ya que luego lo tendrá que recorrer con los ojos cerrados y sin pisar nada. Dejamos que lo ensaye varias veces, que cuente los pasos, lo que quiera. Luego le vendamos los ojos y lo hacemos girar para marearlo un poco, mientras el grupo grita y hace ruidos. Todo esto no es más que una trampa ya que previamente habíamos arreglado que alguien, en ese momento, quitaría todas las cosas menos la primera. Lo colocamos frente al primer objeto, hacemos que lo toque: entonces se imaginará que lo demás sigue en su lugar, y ya puede comenzar. Levantará las piernas, pisará con cuidado tratando de no tocar lo que ya no está. Variante: Dos hileras de sillas enfrentadas, formando un pasillo. Atamos hilo o lana de una silla a otra, de modo que para ir por el pasillo haya que levantar las piernas, agacharse. Lo que sigue es igual: se le vendan los ojos y el grupo hace ruido mientras alguien corta la mayoría o todos los hilos.
- 13) **TRASEROS REVIENTA GLOBOS:** Cada participante atará a su cintura un cordel con un globo que toque el suelo. El juego consiste en reventar el globo de los otros... con el trasero, y evitar que revienten el nuestro. Gana el que quede con su globo sano, o bien el que menos le duela la cola de tanto sentarse de golpe. Variante: Se llama Los peces colgantes, en vez de un globo hay un pez dibujado y recortado en cartón. Acá el asunto es a los pisotones hasta que todos, menos el que gana, se quedan sin su pez.
- 14) **EL CABALLERO DEL PAÑUELO:** El grupo se divide en parejas. Un compañero se sube a caballo del otro. El que está arriba, que además de ser el caballero es el que la lleva más alivianada, lleva un pañuelo colgando de su cintura. Gana la pareja que más pañuelos ha conseguido quitar, o a la que no le han podido quitar el suyo. El pobre que le tocó el papel de caballo merece una venganza: volver a jugar pero que ahora lo carguen a él.
- 15) **CONTAR LA HISTORIA CON MIMICA:** Es de esa clase de juegos donde un mensaje pasa por distintas gentes y se va deformando tanto que, a veces, pierde toda relación con el original. Seis u ocho voluntarios se van del salón. El resto inventa una historia que pueda ser representada. Se hace pasar al primero de ellos, se le explica que le contarán una historia, pero sin palabras, sólo con mimica; y que deberá prestar mucha atención hasta en los

- detalles, tratando de entender de qué se trata, ya que luego él deberá representarla para el compañero siguiente. Así pasarán todos, de a uno, primero observando y luego actuando para el que sigue. Si se inventó una buena historia (con el tiempo uno va descubriendo cuáles son las ideales para este juego), se verá cómo todo se deforma ya que cada uno agrega y quita algo. Finalmente se los pone en hilera, y tienen que decir, del último al primero, qué fue lo que entendió. Aclaración: Se puede jugar con grupos pequeños, pero también con mucha gente. Una vez organizamos una fiesta de juegos populares, había más de 200 personas. Ocho se fueron de la sala, yo conté al resto una historia que ya sabía buena (inventar rápido entre 190 no es muy operativo). Uno del público la representó para el primero y luego seguimos con la mecánica habitual. La platea, bastante numerosa, se rió mucho.
- 16) LA PISTA HELADA: Se divide al grupo en equipos y se le da un espejo a cada uno. Se trazan circuitos (con rectas y curvas) en el suelo, uno para cada equipo que formará una hilera enfrente. El juego consiste en recorrerlos pisando siempre la línea, no se puede caminar fuera de ella. A la línea no se la puede mirar sino por el espejo que sostendrán a la altura de la cabeza. El que mira al suelo hace trampa. Cuando se llega al final del circuito hay que regresar a la hilera, espejo en mano y saltando en una pierna. Así hasta que algún equipo termina primero.
- 17) LAS SERPIENTES: Dividimos al grupo en hileras de 5 a 7 personas, en las que todos se toman de la cintura del compañero de adelante. El primero es la cabeza de la serpiente, y el último la cola. La cabeza tiene que morder (pellizcar el trasero) la cola de otra serpiente y evitar que le muerdan la propia. La mordida significa la muerte de ese eslabón, ese compañero debe sentarse a mirar el juego. A las dos o tres mordidas: toda la serpiente muere. Si se hace corto se puede volver a comenzar cuantas veces se quiera. Es un juego de mucha acción y velocidad; y algo brusco: conviene quitarse relojes, lentes, y otras cosas que se puedan enganchar y romper. Lo he realizado con grupos de hasta 150 personas en salones muy amplios (siempre es bueno que así sean). Aquello se convertía en un hervidero de gente corriendo. Algunos, en su afán de perseguir a otra serpiente, giraban tan rápido que el último literalmente volaba. Pocos juegos involucran tan apasionadamente a sus participantes. Algunos parece que les fuera la vida en esto y ni se percatan que detrás suyo sólo queda un compañero o dos, su serpiente está más que muerta, pero ahí están ellos: siguiendo su lucha fervorosamente.
- 18) TE DOY UN PERRO TE DOY UN GATO: El grupo (si hay más de 25 o 30 personas, es mejor subdividirlo) se sienta formando una rueda. Nosotros tendremos dos objetos, uno será el perro y el otro el gato. El juego consiste en que el perro sale hacia la derecha y yendo de persona en persona nos llegará por nuestra izquierda. El gato a la inversa: sale por nuestra izquierda y nos llega por la derecha. El mecanismo para pasarlo es éste: Decimos: te doy un perro, nos deben preguntar: ¿un qué?, le contestamos: un perro. Y recién ahí se lo damos. El segundo le dice lo mismo al tercero, el tercero le pregunta: ¿un qué?, el segundo nos vuelve a preguntar a nosotros: ¿un qué?, nosotros le respondemos: un perro, el repite eso al tercero y recién ahí se lo puede dar. Siempre la pregunta debe llegar hasta nosotros, hasta el que inicia todo el juego, y la respuesta (perro o gato) siempre deberá salir de nosotros. Es un juego bien burocrático. O sea que, supongamos, si el gato va por el décimo participante, éste se lo ofrece al undécimo: te doy un gato. El undécimo le pregunta: ¿Un qué?. Entonces el décimo le pregunta al noveno, y así hasta que el ¿un qué? llega a nosotros. Nosotros respondemos: un gato, la respuesta debe ir de persona en persona hasta el décimo que le dirá un gato al otro y recién entonces se lo entrega. El undécimo se lo dice al que sigue y el mecanismo se repite. Si eso parece complicado es porque todavía no saben lo que sigue: perro y gato deben salir y dar la vuelta simultáneamente, nunca debemos interrumpir a uno para pasar el otro. Imagínense, entonces, las que se arman cuando, al promediar la mitad de la ronda, perro y gato se empiezan a cruzar y a superponer. Este es un juego sumamente interesante porque el mecanismo es muy transparente: nada más hay que repetir la pregunta o el animal que nos dicen; sin embargo las confusiones que se producen son increíbles. Hay quienes contestan el animal cuando sólo tenían que pasar la pregunta. Otros se traban, quedan paralizados sin saber qué decir ni a quién. El juego termina cuando cada animal nos llega por el lado contrario del que salió, a esa altura algunos no se acuerdan ni cómo se llaman.
- 19) LA BATATA MACABRA: Se divide al grupo en dos equipos, cada uno elegirá una palabra. Un participante de un equipo se cruza hasta el otro, le dicen la palabra al oído y él se la tiene que transmitir a su grupo, no con mímica sino hablando, sólo que deberá usar palabras con "a" y no pueden ser inventadas. Podrá componer oraciones para indicar el uso de esa palabra, lo que quiera, siempre que lo haga con palabras con "a". El equipo, para ir orientándose, puede preguntar de qué se trata: ¿Sirve para dormir? ¿Es del reino animal? ¿Es un martillo? (lo que quieran). Si aciertan el que está en el frente (imposibilitado de decir sí) dirá: ajá. Si se equivocan dirá: para nada. Para decir "más o menos", utilizará un: ajá-para nada. A la palabra que hay que averiguar la reemplaza por "batata". Veamos unos ejemplos sencillos, supongamos que el grupo elige "zapato". El que pasó podría decir: - Ana, Adán, calzan la batata para andar. Usar nombres es muy útil para crear acciones y situaciones que permitan transmitir qué es, para qué se usa, "la batata". Supongamos que el grupo elige "mesa", el que pasó podría decir: - La batata: pata, más pata, más pata, más pata. Adán va a la tabla a la mañana para tragar más pan. Mientras tanto su grupo puede ir haciendo preguntas: ¿es esto? ¿es lo otro? Así con los "ajá", "para nada" y lo que el compañero vaya diciendo llegarán a la respuesta. Lo que no vale (digamos que es poco ético y uno tiene su orgullo lingüístico) es que se llegue a la palabra a base de puras preguntas del grupo ya que al que pasó no se le ocurrió nada con "a". En ese caso, aún ganando, ese equipo merece un abucheo durísimo. Supongamos que se eligió "veladora". El que pasó

- podría decir: - Para andar más a las claras, Ana... ¡clack! La batata. Tal vez el equipo diga: "¡la luz!". Entonces él podría decir: - ¡Ajá! Más, la batata, larga, da, a la palabra pasada. Utilizó "la palabra pasada" para indicar algo que recién se había dicho. Ese es otro recurso. Se puede dar un tiempo: 3 minutos, por ejemplo, o más según la práctica. Una vez concluido éste, o cuando adivinaron la palabra, pasa uno de ese equipo a que en el otro le digan una palabra que ellos tendrán que adivinar. Así hasta que pase determinada cantidad de gente, o se llegue a equis puntos. Nota: Algo muy sabroso es molestar al otro equipo interviniendo, diciendo palabras, como si nosotros también quisiéramos adivinar. Supongamos que le dijimos "nube", y ahí está el pobre diciendo cosas como: "la batata, eh, alta, eehhh..." (siempre el "eeh" indica que alguien está pensando). Entonces, nosotros, los ayudaremos solidariamente gritando a voz de cuello: "¡un pozo!", "ya sé: ¡La novicia rebelde!", "¡Un agujero en la pared!". en fin, todas cositas de buenos compañeros. Es probable que ellos, después, nos hagan lo mismo. No importa, la habilidad para gritar cosas graciosas o que confundan también formará parte del juego. O bien, lo que podemos hacer en ese caso es ponernos en una actitud principista, interrumpir el juego alegando que eso es trampa. Cuando le toque nuevamente pasar al otro equipo nosotros lo volveremos a hacer, ellos se enojarán, pero mientras tanto ya sumamos algunos puntos; y si nos dicen algo tenemos nuestra facilidad de respuesta para contestar con cosas como: "sí, seremos lo peor, pero vamos ganando", "Ustedes lloran porque van perdiendo", y otras joyitas así.
- 20) LOS TRONCOS: Es un juego deliciosamente simple: todo el grupo se tiene que acostar de panza en el suelo uno al lado del otro, estirando los brazos, formando una hilera muy compacta. Se trata de que hay que ir rodando por encima de todos, hasta llegar a la otra punta, donde nos volvemos a acostar para que los que nos siguen tengan encima de quién rodar. Así hasta que pase toda la hilera.
- 21) PIPI POPO: El grupo forma una rueda. Hay que decir PI o PO, como se quiera y cuando se quiera. Uno solo por persona, o se dice Pi o se dice Po. PI: continúa el sentido de la ronda. PO: invierte el sentido en el que la ronda venía. Comienza cualquier compañero, se empieza siempre hacia la derecha, diciendo PI, el que sigue está obligado a contestar. Si él también dice PI, la rueda seguirá hacia la derecha; si dice PO, el de la izquierda está obligado a seguir. ¿Quiénes pierden? Los que contestan cuando no es su turno, o los que tendrían que haberlo hecho y no vieron que les tocaba a ellos. Al que se equivoca lo echamos, sin piedad, de la ronda. Luego los juntamos y ¡A la piscina con ellos! Con buena onda, por supuesto. Este juego también nos permite ser los peores: Decimos Pi, o Po, volteando la cabeza hacia el lado contrario al que tendría que contestar; el compañero, por reflejo, contestará y se tendrá que ir de la ronda. Variante: PI siempre obliga a ir hacia la derecha, PO siempre obliga a seguir hacia la izquierda. Parece más sencilla, sin embargo...
- 22) EL DE LAS BOTELLAS: Se divide al grupo en equipos. Cada equipo formará una hilera frente a la cual colocaremos tres botellas, a un paso una de otra. El primero de cada equipo llevará, colgando de su cintura, a sus espaldas, un cordel con un lápiz atado en la punta. No debe llegar hasta el suelo, con que cuelgue a la altura de las rodillas está bien. El juego consiste en correr hasta la primer botella, meter el lápiz (sin ayudarse con pies o manos), sacarlo y repetir eso con las otras dos. Luego correr hasta el primero de la hilera, que se colocará el cordel y hará lo mismo. Siendo suaves digamos que se ve un poco ridículo uno.
- 23) LAS PAREJAS CHILLONAS: Todos los participantes forman parejas. Cada pareja se pondrá de acuerdo en un ruido, puede ser de animal o no. Con ese ruido se reconocerán. Luego hay que distribuir a todos por el salón, de modo que los integrantes de todas las parejas queden bien separados y mezclados. Finalmente hay que cerrar los ojos, caminar lentamente, mientras se hace el ruido y se está atento a si se oye el del compañero. Cuando se encuentran pueden abrir los ojos y observar cómo continúa el juego. Variante: Las parejas cantoras. El mismo mecanismo sólo que cada pareja se pone de acuerdo en una canción que los identificará. Luego, cuando caminen con los ojos cerrados, la irán cantando para encontrarse.
- 24) LA RONDA DE LOS PAISES: El grupo se sienta en rueda, cada participante elige el nombre de un país, o el de una ciudad. Uno se coloca en el medio de la rueda con un periódico enrollado. Comienza alguien diciendo el nombre de uno de esos países, el del medio deberá pegarle con el periódico en la cabeza. Al que le van a pegar se puede salvar si rápidamente dice el nombre de otro país. Entonces el del medio tiene que ir a pegarle a ése, que a su vez puede salvarse diciendo otro país. Así hasta que a alguno medio lento le pega y con él cambia su lugar. El que se sienta, antes de hacerlo, debe nombrar un país, si no le pegarán con el periódico y nuevamente cambiará su rol, a pesar de que venía de hacer eso. No vale atajarse el golpe con las manos ni echarse hacia atrás. Menos que menos: perdonarle el golpe a alguien que es medio lerdo para responder y salvarse. Sugerencia: Muchos de estos juegos adquieren un carácter maravillosamente festivo si les agregamos música. Por un lado estaremos reforzando el aspecto lúdico, la alegría, la fiesta que es jugar en grupo; por otra parte esto va en la misma dirección que nos importa: desarrollar el gusto por la música. Quizás podamos buscar, para muchos de estos juegos, música muy rara, esa que no aparece por radio ni por televisión, y que es hermosa. Tratemos de encontrar música alegre pero "de otro mundo", de otro paisaje musical que el que oímos habitualmente.