

JUEGOS DE DISTENSIÓN

¿QUIÉN FALTA?

Los jugadores se disponen en círculo y a una orden determinada cierran los ojos y, sin poder hablar, se mezclan entre ellos. Se saca a uno de los jugadores del cuarto, o se oculta con algo. A la señal, todos abren los ojos. Gana el primero que diga quién es el que falta.

¿UN QUÉ?. ESTO ES UN ABRAZO. UN CLIP Y UN CLAP

Todos los jugadores en círculo. El jugador A dice al de su derecha B "Esto es un abrazo", abrazándolo. El jugador B le pregunta "¿Un qué?", y A le responde "Un abrazo", abrazándolo de nuevo. El jugador B dice al de su derecha C "Esto es un abrazo", abrazándolo. El jugador C le pregunta a B "¿Un qué?", y el jugador B le pregunta a A "¿Un qué?". A le responde a B "Un abrazo", abrazándolo otra vez, y B le responde a C "Un abrazo", abrazándolo otra vez. Se sigue así sucesivamente. La pregunta "¿Un qué?" siempre vuelve al jugador A, quien siempre devuelve abrazos que pasan en cadena. La misma dinámica se comienza, a la vez, por la izquierda, con el mensaje "Esto es un beso". Cuando los besos y los abrazos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión. También se puede hacer pasando objetos para un lado, un CLIP, y para otro, un CLAP. Se termina cuando el abrazo le llegue al jugador A por la izquierda, y el beso por la derecha.

ABEJAS TRABAJADORAS.

Uno de los participantes sale de la habitación, mientras los otros eligen un objeto: un cuadro, un reloj, etc. Al incorporarse el niño que salió, el resto imita el zumbido de las abejas, aumentando la intensidad si se aproxima al objeto seleccionado y disminuyendo si se aleja de él. Tendrá que adivinarlo en dos minutos si quiere ganar.

CARRERA DE CIEMPIÉS AL REVÉS.

Se dividen en grupos de al menos seis personas. En cada grupo, se toman de las manos por entre las piernas (tu izquierda agarra la mano del de delante y le ofreces tu derecha entre tus piernas al de atrás). Las filas se colocan de espaldas a la línea de partida. A la señal, el primer competidor (que en realidad es el último de la fila) se tiende de espaldas (se acuesta) sin soltarle la mano al que está delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando "sobre" él, que está en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el último (que era el primero de la fila) haya pasado y esté también de espaldas (o sea, toda la fila está tumbada en el suelo), se pone de pie el primero que se tumbó, a pies quietos, y luego todos los demás, rehaciendo el ciempiés. Se continúa repitiendo el mecanismo hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea de meta.

CARRERA DE CABALLOS.

Todos los participantes se disponen en círculo, de rodillas. Se ha de crear ambiente propio del inicio de una carrera hípica: llamadas por los altavoces, los relinchos de los caballos, breves trotes, una vuelta de reconocimiento (para ensayar los movimientos), etc.

Los movimientos que se van alternando según vaya diciendo el animador son:

- Galope: durante todo lo que dura la carrera, nos golpeamos en las piernas con las manos. Siempre se vuelve a este movimiento después de hacer cualquier otro.
- Valla: juntamos las manos, a modo de cascos de caballos, y levantamos los brazos flexionados, a modo de las patas delanteras del caballo al saltar una valla.
- Charco: ponemos la palma de la mano en la boca y hacemos el sonido de salpicar el agua.
- Túnel: echamos le tronco hacia delante hasta el suelo, y nos tapamos la cabeza con los brazos.
- Curva: doblamos el tronco hacia la derecha o hacia la izquierda, según se diga, encima de los compañeros.
- Público: momentáneos silbidos y aplausos.

Finaliza la carrera con la emoción de llegar a la meta. El animador se lanza al centro del círculo tumbándose boca abajo y le siguen todos los jugadores encima de él.

EL BESO A LA PRINCESA. EL ROBANOVIAS

Modalidad 1:

Se forman dos equipos, uno de chicos y otro de chicas, y se sigue la dinámica del juego "El Pañuelito". Una chica (la princesa) sentada en el suelo entre los dos equipos, a la misma distancia. Luego se sustituirá por un príncipe.

Cuando llama un número, el chico deberá besar a la princesa, y la chica llamada impedírselo. Si pasan 10 segundos y no consigue besarla, queda eliminado.

Modalidad 2:

Igual que la anterior pero esta vez hay un príncipe y una princesa sentados. Una vez llamará el príncipe, y a la siguiente vez, la princesa. De esta manera se alternan las funciones de besar y evitar que besen entre los dos equipos, con lo que se añade emoción.

EL CERDITO.

Objeto:

Se sientan los participantes en círculo y se van pasando un objeto como si fuera un cerdito, que hay que mimar.

Cada uno, antes de pasarlo, ha de decir: "cerdito, cerdito, tú que eres tan bonito, te doy un besito en...", dándole un beso al objeto. Cuando el objeto llegue al primero, cada uno debe darle el beso en el sitio que ha dicho en la primera ronda, pero ahora a la persona de su derecha.

EL CERDO.

Todos los jugadores se sientan en círculo, en el suelo o en sillas, y uno de ellos permanece en el centro con los ojos vendados.

Tras darle varias vueltas para despistar, se sentará aleatoriamente encima de las rodillas de otro jugador. El que la queda debe gruñir al oído, imitando a un cerdo, al otro jugador, y éste deberá responderle de la misma manera. Tras varios gruñidos, el que la queda debe adivinar el nombre del jugador sobre el que se ha sentado.

Si no lo acierta, se levanta y debe sentarse en otro. Si lo adivina, se cambian los papeles.

EL CORREO DEL REY.

Todos los jugadores se sientan en círculo, quedando uno de ellos en el centro.

Conviene que haya algún elemento señalizador del asiento para evitar confusiones (silla, cojín, folio...). El jugador central dice "el correo del rey trae carta para todos aquellos que ..." diciendo cualquier característica que puedan cumplir algunos o todos los jugadores. Quien cumpla la condición debe levantarse y cambiar de sitio, momento que aprovecha el que estaba de pie para sentarse, con lo que habrá un nuevo correo del rey.

EL GENERAL.

Todos los participantes se disponen en círculo y se asignan ordenadamente graduaciones militares a cada uno. Según el número de jugadores, pueden ser: insumiso, objetor, limpiaculos, recogecolillas, soldado, cabo, sargento, brigada, subteniente, alférez, teniente, capitán, comandante, coronel, teniente coronel, general de brigada, general de división, teniente general y capitán general.

Siempre comienza el general de más alto rango, y se establece el siguiente diálogo (por ejemplo):

- Capitán general: "El general, pasando revista a sus tropas vio que faltaba el teniente".
- Teniente: "El teniente no faltaba".
- Capitán general: "¿Entonces quién?"
- Teniente: "Faltaba el cabo"

Se continúa el diálogo, que resulta una repetición de las tres últimas frases, según quien haya sido llamado. Hay que intentar llegar a general y mantenerse el mayor tiempo posible. Si un jugador se equivoca, o es llamado y no responde, todos los jugadores por debajo de él suben un puesto, colocándose él en el lugar más bajo.

EL MERCADO DE CHINÍ-CHINÓ.

Se sienta a los participantes en círculo. El animador dice: "imaginaos que estamos en el mercado de chiní-chinó, que es un mercado chino, en el cual se pueden comprar unas cosas y otras no, por ejemplo yo compraría una cama". Entonces los participantes van diciendo cosas que quieren comprar. Si las palabras llevan "i" o "o" no las pueden comprar, y si no llevan, sí las pueden comprar.

Los participantes deben descubrir por qué pueden comprar las cosas.

EL MUNDO AL REVÉS.

Consiste en hacer lo contrario de lo que se dice, quedando eliminado el que se equivoque o tarde más en reaccionar.

Por ejemplo: correr/pararse, sentarse/de pié, reír/llorar, brazos en cruz/brazos cruzados, callarse/hablar, etc.

EL PASTEL.

Se forman equipos entre los participantes. Cada jugador tendrá el nombre de la parte de un pastel: guinda, nata, chocolate, bizcocho, bandeja,... Los equipos se ponen en fila uno al lado de otro y enfrente de los equipos se hace una marca a una cierta distancia (tipo relevos). El animador se coloca allí, y podrá contar una historia donde vaya nombrando cada parte, o simplemente nombrar a un componente.

Si dice por ejemplo, "quiero una guinda a la pata coja", entonces la guinda saldrá a la pata coja hasta alcanzar al animador, recibiendo su equipo un punto. Si el animador dice "pastel", todos los equipos tendrán que ir al sitio marcado y hacer el pastel, primero la bandeja, luego el bizcocho, encima la nata, luego el chocolate, etc. El que primero forme el paste recibe tres puntos.

EL RUIDOSO.

Cada participante: VENDAS para los ojos.

Se delimita una zona de juego. Todos los participantes con los ojos vendados menos uno, el "ruidoso", que se desplaza de forma trabajosa (a cuatro patas, en cuclillas, botando...) y haciendo distintos ruidos cada pocos segundos, al que intentan dar caza los demás. El que lo consiga pasa a ser el nuevo ruidoso.

EL TRAPERO. LAS TRES ESQUINAS

Se forman tres equipos y cada uno se coloca en una esquina del terreno de juego.

Cada jugador debe desprenderse de tres prendas que lleve puestas. A la señal, todos deben ir continuamente a quitar un objeto de otra esquina y dejarla en la suya.

Importante: cada jugador sólo puede quitar a otro equipo una prenda cada vez. Se penaliza el equipo que infrinja esta norma. A una nueva señal, todos paran y se cuenta las prendas de cada equipo. Quien tenga más gana un punto.

EN ESTA FIESTA.

El animador dice "Todo el mundo en esta fiesta se tiene que divertir, todo aquello que yo haga lo tenéis que repetir. A saltar, a saltar, a saltar...".

Todos los jugadores repiten y ejecutan una y otra vez la acción nombrada. Las acciones a realizar pueden ser saltar, bailar, abrazar, pellizcar,...

ELEFANTE O PALMERA.

Todos de pie en círculo, y un jugador en el centro. Se ha de jugar rápido. El que la

queda va señalando aleatoriamente a sus compañeros diciéndoles "Elefante" o "Palmera", y estos deberán actuar rápidamente. Quien se equivoque o tarde, la queda.

Para hacer un elefante: el jugador señalado se inclina hacia delante agarrándose la nariz con una mano e introduciendo el brazo contrario por el hueco que se forma. Los jugadores de ambos lados forman las orejas, haciendo un semicírculo vertical cada uno, agarrando una pierna abajo, y uniendo las manos arriba.

Para hacer una palmera: el jugador señalado se pone firme y estira los brazos rectos hacia arriba, mientras que los de ambos lados los estiran igualmente pero se inclinan tocando con sus manos a las del jugador tronco, a modo de hojas.

Se puede convertir fácilmente en juego de "Presentación".

GIRA A LA TORTUGA.

Se empareja a los participantes por tamaño. Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo.

A la señal, el otro tiene que tratar de darle la vuelta y ponerlo sobre su tripa. El que está en el suelo intenta evitar que le dé la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo. Las cosquillas y el juego sucio no están permitidos.

GRANJEROS Y CERDITOS.

Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los cerditos.

A la señal comienza el juego: los granjeros tratan de pillar a los cerditos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el cerdito queda eliminado. Después que queden eliminados todos los cerditos se invierten los papeles, pasando el equipo de cerditos a ser granjeros y los granjeros a cerditos.

Gana el equipo que tardó menos en eliminar a los cerditos cuando les tocó ser granjeros.

HABLA Y HAZ LO CONTRARIO.

Los jugadores se dividen en equipos.

Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad esta rascándose la tripa. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA TRIPA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza.

Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer, el equipo desafiante gana un punto.

INQUILINO, CASA, TERREMOTO. JAULA, PÁJARO, TERREMOTO

Los jugadores se disponen por tríos, formando casas con inquilinos (o jaulas con pájaros), y un jugador la queda. Casa/Jaula: uno frente a otro, agarrados ambos por los brazos. Los jugadores inquilinos/pájaros son los que se meten dentro.

El que la queda va nombrando las posibilidades que hay, aprovechando los cambios para introducirse de inquilino en alguna casa, pasando a ser otro jugador el que la queda:

- Inquilino: deben de cambiar de sitio los de adentro (las casas no se mueven).
- Casa: se mueven las casas (sin separarse) y buscan nuevo inquilino (éstos no se mueven).
- Pared derecha o Pared izquierda: se mueve sólo una parte de la casa.
- Terremoto: todo se deshace y se debe volver a construir nuevas casas con inquilinos.

JA, JA, JA.

Los jugadores se tumban en el suelo haciendo una especie de línea en zigzag, de manera que uno coloque su cabeza sobre el estómago de otro (excepto el primero).

Una vez colocados, el primer jugador dice "¡Ja!", el segundo "¡Ja, ja!", el tercero "¡Ja, ja, ja!", y así sucesivamente hasta llegar al final (si se consigue, ya que se trata de que todos estallen a carcajadas). Luego se comienza en orden inverso con ja, je, ji, jo, ju.

JONDO, JÍA, MU, PELÚA.

Todos los participantes se sientan en círculo. El juego consiste en pasar un "pulso", compuesto por sonido y gesto alrededor del círculo.

El pulso básico es "Jía", golpeándose con el puño en el hombro. Si quieres enviar el pulso hacia la izquierda, te golpeas con la mano derecha, y viceversa.

Los jugadores al recibir el pulso pueden hacer:

- JÍA: continúa pasando el pulso en el mismo sentido que le ha llegado. El gesto, con el mismo brazo que el anterior compañero.
- JONDO: cambia de sentido el "pulso". El gesto es flexionar el brazo y tirar del codo hacia atrás. Se ha de utilizar el brazo opuesto al lado por donde nos llega el pulso.
- MU: salta un jugador. El gesto es dar una palmada con los brazos extendidos hacia arriba.
- PELÚA: el gesto es describir un círculo con la mano en el aire a la altura del vientre. Los jugadores que están a la derecha e izquierda, cada uno con sus manos juntas (no palma con palma, sino de lado) mueven los dedos junto a la cara del que ha hecho el gesto emitiendo el sonido "uuuuu...". El siguiente jugador a aquel que ha hecho Pelúa (no al que lo ha dicho) continúa el pulso que debe ser obligatoriamente "Jía" en el mismo sentido que venía el pulso.

LA CAJA MÁGICA.

Todos los jugadores se ponen en cuclillas y se tapan la cabeza con los brazos y manos, metiendo la cabeza entre las piernas.

El animador dice "Se abre la caja mágica y de ella salen motos" (por ejemplo). Entonces todos deben imitar al objeto mencionado. Cuando se diga "Se cierra la caja", todos vuelven a la posición inicial.

LA BATALLA DE LOS GLOBOS. PESCA A PISOTONES

CORDEL. Cada participante: 1 GLOBO.

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm.

El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revienten el globo queda eliminado.

PESCA A PISOTONES: Sigue la misma dinámica, pero hay que dibujar y recortar en cartulina peces. Se pueden colorear para enfrentarse por equipos. Tiene una ventaja que es poder reutilizar varias veces los peces.

LA CAZA DE LA CULEBRA.

Cada jugador: TROZO DE CUERDA.

En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número participantes menos uno. Todos los jugadores corren o danzan entre las cuerdas. A la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar. Si dos jugadores cogen la misma cuerda, se les propone alguna pequeña prueba para eliminar a uno de ellos (de velocidad, pares y nones, piedra-papel-tijeras, etc.).

LA CLAVE.

De un grupo de participantes se marcha un voluntario. Todos los demás elegirán una clave para cuando el voluntario regrese responder con ella a sus preguntas.

Por ejemplo: la clave será responder siempre con mentiras; o responder sucesivamente empezando con una letra del abecedario (el primero empezará su respuesta por A, el segundo por B y así sucesivamente). El juego acaba cuando el jugador descubre la clave.

Las claves pueden ser más complicadas dependiendo de la edad. Se puede repetir con cuantos jugadores se quiera.

LA MADRE ABADESA.

Se sienta a los participantes en círculo. El animador cuenta que somos monjas muy ancianas de un convento, que no tenemos dientes y por ello hay que hablar con los labios encima de los dientes, tapándolos. Entonces, el que empieza, le dice al de su derecha: "La madre abadesa está enferma", el de la derecha pregunta "Vaya, vaya, ¿qué le pasa?" y el primero contesta "que le duele la cabeza", a lo que le responde "Vaya, vaya", y continúa pasando el mensaje al siguiente jugador.

LOS DISPARATES.

Todos los jugadores se sientan en círculo.

Quien inicia el juego hace una pregunta cualquiera a quien está a su izquierda. Éste responde y continua el juego de la misma manera hasta completar el círculo. Es entonces cuando se descubren los disparates: cada persona ha de decir la pregunta que le hizo el de su derecha, y la respuesta que le dio el de la izquierda.

LA TORMENTA.

Se trata de conseguir imitar el efecto de una tormenta mediante gestos y movimientos. Un jugador hace de director de orquesta de la tormenta, y se pone en el centro de un círculo que forman los demás alrededor suyo.

La dinámica es: el director de orquesta señala a una persona haciendo un gesto, que debe imitar. Luego da la vuelta señalando a todos los del círculo, lentamente, que comienzan a hacer el gesto cuando se les señale, y vuelta a empezar. Todos continúan con el gesto hasta que no se le señale de nuevo para cambiarlo. Los gestos y acciones que forman la tormenta son: frotarse las manos, chascar los dedos, darse palmadas en los muslos, y darse palmadas en los muslos a la vez que se pisotea ruidosamente el suelo. Cuando se llega a la máxima intensidad, se comienzan los mismos pasos en sentido contrario, hasta que llega la calma. Se pueden introducir las variantes que se piensen en el desarrollo de la tormenta.

LAS PAREJAS CHILLONAS.

TROZOS DE PAPEL con nombres de animales.

Se reparten entre los jugadores los trozos de papel con nombres de animales. Tiene que haber al menos dos iguales de cada animal. A la señal, todos los jugadores, a la vez, han de localizar a su pareja tan sólo emitiendo el sonido propio del animal que le ha tocado en suerte. Opcionalmente, para los pequeños, al finalizar, las parejas lanzan sus gritos por turnos, debiendo los demás adivinar de qué animal se trata.

Variante: para HACER EQUIPOS: tener sólo tantos animales como equipos queremos formar.

LINDO GATITO.

Se sientan los participantes en círculo, excepto uno que estará en el centro, y que hará de lindo gatito.

Se dirigirá a cualquiera de los jugadores sin poder hablar, siempre gesticulando e imitando a un gato, intentando hacer reír al jugador. Éste deberá estar muy serio, y acariciará al gato tres veces en la cabeza diciendo "lindo gatito, lindo gatito, lindo gatito". Si lo consigue, el gato debe ir a buscar a otro. Si no tiene éxito, es decir, si se ríe, el gato ocupa su sitio y él se convierte en el nuevo gato.

LOS DIEZ PASES.

Pelota.

Se forman dos equipos entre los participantes. El juego consiste en pasarse una pelota entre los miembros del equipo hasta lograr 10 pases, intentado el otro equipo interceptar la pelota. Si el otro equipo intercepta la pelota es quien debe lograr los 10 pases.

Las reglas a seguir son: no pasar la pelota a quien te ha dado el pase, y si cae al suelo los pases que se hayan dado no valen, volviendo a contar.

MANOS CRUZADAS.

Mesa

Todos los participantes se sientan alrededor de una mesa con las palmas de las manos sobre la mesa, y pasan su mano derecha sobre la izquierda de su compañero. Todos quedan, pues, con las manos cruzadas sobre la mesa.

El juego consiste en pasar un golpe por el círculo de manos, de una a otra mano, siempre consecutivas. Si se dan dos golpes, se cambia la dirección. Si alguien levanta la mano o golpea la mesa cuando no le corresponde, debe retirar esa mano.

MARCIANITO.

Todos los participantes se disponen en círculo, numerados.

El juego consiste en pasar una llamada de uno a otro, haciendo un gesto. La llamada es "Marcianito número uno llamando a marcianito número cuatro", a la vez que se colocan ambas manos en la cabeza, pulgares apoyados en las sienes y moviendo las manos adelante y atrás. Los jugadores a ambos lados del que emite la llamada deben hacer el mismo gesto pero sólo con una mano, aquella que corresponda al lado de ese jugador.

El jugador llamado continúa el juego, llamando a otro. Se elimina el jugador que no responda pronto, que se equivoque de gesto o que no lo haga, o que llame a un marcianito ya eliminado.

PALOMITAS PEGADIZAS.

Todos los participantes se convierten en palomitas de maíz que se encuentran dentro de una sartén. A medida que se va calentando, se van dando pequeños saltos. A los pocos segundos todos saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo. Cada palomita salta por la habitación a su aire, pero si en el salto se "pega" con otra, se agarran y deben seguir saltando juntas. Se consigue que todo el grupo salte a la vez.

PAQUETE DE TRES. DE A DOS, DE A TRES...

Los jugadores se dispersan. El animador lleva la palabra.

Éste grita al grupo "Paquete de tres", y entonces se han de agarrar los jugadores de tres en tres como una piña y comenzar a botar gritando repetidamente "paquete de tres,...".

Se repite varias veces, cambiando el número de gente a "empaquetarse". VARIANTE para HACER EQUIPOS: hacer varios empaquetamientos hasta tener el número de equipos necesarios.

PRESI VICE.

Todos los participantes se disponen en círculo. Tres jugadores consecutivos son presidente, vicepresidente y secretario. Los que siguen, se numeran.

El juego consiste en pasar rápidamente una llamada de uno a otro, acompañado de un ritmo que marcan todos los jugadores y al que se ha de ajustar la llamada: dar dos palmadas y golpearse dos veces en las piernas, repetidamente. La llamada, que siempre inicia el presidente, es "Presi presi, dos dos", debiendo responder el jugador número dos, que llamará a otro: "Dos dos, secre secre", y así, sucesivamente.

Hay que intentar mantenerse el mayor tiempo de presidente. Se elimina el jugador que no responda pronto, que se equivoque en la llamada, que pierda el ritmo o que llame a un jugador ya eliminado.

PSIQUIATRÍA.

Para realizar este juego, todos los participantes deben conocerlo, a excepción de dos o tres, que son con los que todos se reirán. También es necesario que haya cierto conocimiento entre ellos.

Los jugadores se disponen en círculo. Se hace salir a los jugadores en cuestión, los psiquiatras. Cada uno se convierte en el jugador que tenga dos posiciones a su derecha (o se discute entre todos un criterio similar), y se vuelve hacer entrar a los psiquiatras.

Se les explica que todos estamos locos, y que ellos deben descubrir nuestro mal. Para ello deben preguntar a todos sobre cualquier cosa, y siempre se le responderá la verdad, la verdad de los locos, que siempre responderá al criterio establecido. Eso es precisamente lo que deben descifrar, qué criterio siguen los locos.

Cuando un psiquiatra pregunte a un jugador lo que sea, éste debe responder como si no fuera él, sino el otro jugador convenido (el que tiene dos posiciones a su derecha, por ejemplo). Siempre se ha de decir la verdad. Habrá cosas evidentes, como la ropa o la posición en la que está, pero si te preguntan sobre algo que no sabes del otro, respondes con lo que tú creas. Si es cierto, no pasa nada, pero si "el otro", que ha escuchado, sabe que es mentira, grita "psiquiatría", y todos cambian de sitio en el círculo, con lo que adoptamos nuevas identidades.

REBAJAS.

Prendas de vestir

Se hace un montón de ropa, con tantas prendas como participantes menos uno. Se empieza a contar una historia mientras todos los jugadores andan alrededor del montón y a una distancia convenida.

Cuando se oiga la palabra "rebajas", cada uno tratará de coger una prenda, quedando eliminado el que no coja ninguna. Si dos jugadores cogen una misma prenda, se les propone alguna pequeña prueba para eliminar a uno de ellos (de velocidad, pares y nones, piedra-papel-tijeras, etc.).

SIGUE HABLANDO

Podemos jugar en parejas o por equipos. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que digan, pero no puede haber repeticiones o pausas. Necesitaran un árbitro que decida el ganador de cada pareja.

SIMÓN DICE.

Todos los jugadores han de hacer lo que el animador vaya proponiendo con la fórmula "sentados, Simón", "de pié, Simón", etc. El truco consiste en permanecer quietos si en vez de "Simón" se dice "sillón" o "limón".

Tras una fase de prueba se empieza a eliminar a los que lo hagan mal o a los últimos en hacerlo bien.

TRAGAPECES.

Se señalan dos zonas de terreno en el suelo (o dos paredes opuestas) con un terreno que las separe, donde están todos los jugadores y el que la queda, que es el "tragapeces".

Éste puede gritar "Barco" o "Costa", que son las dos zonas de terreno determinadas, y es a donde deben de correr todos los jugadores. Si grita "Tragapeces", todos se tiran al suelo boca abajo, y deben arrastrarse y reptar para conseguir agarrarse unos a otros. El tragapeces, con los brazos extendidos hacia delante, a modo de enorme boca, se comerá a aquellos peces que no estén unidos a nadie.

Si alguien se equivoca o es engullido, queda eliminado. Si todos los peces están unidos, se puede gritar "Pirañas", momento en el que todos persiguen al tragapeces, y el primero que lo toque, se convierte en el nuevo tragapeces.

UN LIMÓN, MEDIO LIMÓN.

Todos los participantes se disponen en círculo, numerados.

El juego consiste en pasar rápidamente una llamada de uno a otro, acompañado de un ritmo que marcan todos los jugadores y al que se ha de ajustar la llamada: dar dos palmadas y golpearse dos veces en las piernas, repetidamente. La llamada es "Un limón medio limón, tres limones medio limón", debiendo responder el jugador número tres, que llamará a otro: "Tres limones medio limón, cinco limones medio limón", y así, sucesivamente.

Se elimina el jugador que no responda pronto, que se equivoque en la llamada, que pierda el ritmo o que llame a un jugador ya eliminado...