

JUEGOS PARA VELADAS

LA CORRIENTE

Los chavales se sientan en círculo un poco separados y se cogen con las manos.

Un jugador deberá colocarse en el centro del círculo.

El animador, que está en el círculo, hará de central eléctrica escondiendo las manos bajo las rodillas y descargando hacia un lado la corriente, por medio de un ligero apretón de manos a su vecino, que a su vez ha de dárselo a su otro compañero... La corriente puede dar vueltas y también cambiar de sentido.

El jugador del centro tiene que mirar las manos de los del círculo y adivinar o notar la mano por la que pasa la corriente.

El jugador que ha sido descubierto pasa al centro.

EL GUIÑO ASESINO

Es parecido al anterior.

Los jugadores se sientan en círculo de tal forma que todos pueden verse los ojos. El que dirige el juego se acerca al oído de cada jugador y sólo dirá a uno que haga de asesino. Este asesino secreto ha de liquidar a todos por medio de guiños de ojo. El jugador a quien va dirigido el guiño, si lo ve, ha de decir al cabo de un pequeño instante "muerto" y permanecer en silencio en el círculo.

Si un jugador sospecha de otro que es el asesino ha de decir "sospecho". Se sigue el juego hasta que otro jugador también sospeche. Si coinciden, el asesino queda descubierto y el juego acaba. Si no, el juego continúa hasta que sea descubierto el asesino o queden todos liquidados.

El asesino, para evitar que se fijen en él, también puede sospechar.

MONEDA Y EMBUDO

Se necesita un voluntario

Se le pone un embudo entre el jersey y los pantalones y en la frente una moneda que deberá meter en el embudo con un movimiento de la cabeza. Si lo consigue se queda con la moneda.

Después de algunos ensayos, o de haber visto a otros compañeros cómo se hace, en el momento oportuno se le echa un vaso de agua por el embudo.

EL FLUJO MAGNÉTICO

Este juego hay que tener cuidado de no hacerlo con chavales muy sensibles, pues se pueden asustar mucho.

Se aparta del juego a unos cuantos voluntarios. Un grupo se sienta en círculo y se les informa que el juego consiste en que cada uno de los voluntarios que han salido fuera irán colocando las manos sobre la cabeza de los que están en círculo intentando percibir el flujo magnético que sale de las personas.

Se queda de acuerdo en que cuando ponga las manos sobre un chaval determinado, todo el mundo ha de gritar con lo que se llevará un susto.

EL TREN DE LA RISA

Se anuncia la construcción de un tren de la alegría y de la amistad. Van saliendo unos cuantos voluntarios que irán entrando a la sala de juego según se les vaya llamando. Cada vez que entra uno nuevo se le explica que el tren está muy animado y que hay que seguir a la máquina... y que como todos son muy amigos en cada parada se irán dando un beso, a partir de la máquina. Naturalmente que el penúltimo al ir a dar un beso al último, lo que le da es una buena torta.

Así van pasando todos pero al último se le dice qué va el juego y así cuando el penúltimo, todo confiado, le va a dar la torta, lo que hace es recibirla de nuevo.

LOS TACOS GORDOS

Se simula un concurso para ver quién dice el taco más gordo.

Se les dice que sólo puede hablar el que dice el taco.

El director del juego le dice un taco al de su derecha y éste tiene que decírselo más gordo al siguiente, pero cuando va a escuchar, le muerde sin que los demás lo vean ni oigan lo que le dice. Lo mismo hará el mordido al siguiente...

EL REY DEL SILENCIO

Salen unos cuantos voluntarios y se les explica que el grupo es el reino del silencio y que el que lo explica es el rey de ese reino.

Al resto de la gente se les dice que todos deben estar callados aunque el rey les pregunte algo.

Van pasando los voluntarios de uno en uno. El rey les va haciendo preguntas y si hablan les hace quitarse una prenda. Deben adivinar que hay que estar callados aunque el rey les pregunte cualquier cosa.

Como posible ayuda, si alguno del grupo general habla, deberá quitarse una prenda a petición del rey.

UNA DE VOCALES Y CONSONANTES

Se manda afuera a uno o varios voluntarios. Los que quedan se ponen de acuerdo en contestar sí o no según que las preguntas que haga el voluntario terminen en vocal o en consonante. Se llama al voluntario y se le dice que tiene que adivinar mediante preguntas en un personaje, un hecho o una historia que ha pensado el grupo general.

NOCHE DE BODAS

Dos voluntarios salen fuera (a ser posible un chico y una chica) mientras se explica a los demás que se les pondrá agarrando cada uno un trozo de cuerda con las dos manos y puestos de tal forma como si fueran eslabones de una cadena, es decir, enredados.

Se trata de intentar quedarse cada cual con su trozo de cuerda, sin soltárselas de la mano y sin romperla.

Al resto de la gente se les dice que el diálogo y los movimientos que mantengan los dos "liados" deberá ser interpretado como si fuera el de una noche de bodas.

LA PAELLA

Se les comunica a la concurrencia que como se va hacer una paella, que diga cada uno lo que pondría de especial en esta paella, exceptuando el arroz, la sal y el aceite, se van diciendo: gambas, cigalas,...

Al terminar se comienza la frase : **Por la mañana cuando me levanto me lavo...** y cada uno añade lo que había puesto en la paella.

VENDO LOROS

Sale uno que dice tener mucha fuerza y que puede levantar con los brazos a los que se pongan. El "forzudo" llama a uno cualquiera del público y le hace poner la cabeza sobre su hombro. Con mucho misterio va llamando a otros hasta llenar los brazos que los tiene abiertos en cruz. Cuando ya no caben más dice: **Vendo loros.**

PERICO DE LOS PALOTES

Es una tomadura de pelo.

Se piden dos voluntarios; chico y chica

Al chico se le dan unos palos y se le dice que los mantenga en alto y paralelos. A la chica se le da un bote y también se le dice de tenerlo en alto.

Cuando están los dos así, se dice: **Os presento a la tonta del bote y a Perico el de los palotes.**

CARRERA DE OBSTÁCULOS

Se le presenta a un voluntario una superficie con una serie de obstaculos como sillas, cubos, latas... y se le indica que deberá hacer el recorrido en línea recta con los ojos vendados y salvando los obstáculos. Se le puede dejar una vez de prueba con los ojos sin vendar. Una vez con los ojos vendados se quitan todos los obstáculos con lo que los gestos que hará para sortearlos serán más divertidos.

Se puede animar y guiar entre todos.

Variante: Es colocar dos filas de sillas colocando sobre ellas unas escobas a modo de salto o carrera de vallas.

El juego es como el anterior. Tiene que ir por el pasillo pasando por debajo de la primera escoba, después por encima de la segunda escoba, a continuación por debajo de la tercera...

Puede hacer una de prueba, pero cuando se le venden los ojos hay que quitarle las escobas.

¡GRACIAS. ALÁ!

El que va a dirigir el juego puede aparecer vestido de moro.

El moro se queja a Alá de haber perdido sus camellos y le implora arrodillándose y rezando al estilo musulmán que le devuelva sus camellos.

Pide a varios del público que le acompañen en la oración, junto a él, y cuando están todos arrodillados rezando a Alá, dice: **¡Gracias, Alá, porque aunque no he encontrado mis camellos, me has dado estos burros!**

EL DEDO QUE SEÑALA LA LUNA

Se piden varios voluntarios.

Se les explica que es un juego de destreza. Se trata de llegar mentalmente a un punto prefijado señalándolo con el brazo extendido hacia adelante, como cuando uno señala la Luna.

Primero con los ojos abiertos, después con un ojo cerrado y finalmente con los dos ojos cerrados. En este momento se pone uno delante de él y le muerde el dedo.

EL ELEFANTE GRACIOSO

Es el típico domador de elefantes con un elefante hecho con dos individuos tapados con mantas.

El elefante pasa por encima de su domador sin hacerle daño.

Se pide un voluntario para que el elegante pase sobre él. Y cuando el elefante pasa sobre él le echa un cubo de agua que llevaba escondido.

A veces viene bien que el cubo de agua se lo tire al confiado domador.

LA MONIA DE TUTANKHAMON

Dos o tres voluntarios que han de retirarse fuera.

A uno de los que quedan se le coloca tumbado debajo de una manta, con los zapatos en la cabeza y ropa en los pies simulando una cabeza. Debe camuflarse de tal forma que no se note que está al revés.

Se va llamando a cada voluntario y se le pone con las piernas abiertas y de pie sobre la momia. Tiene que hacerle a la momia unas preguntas para adivinar si verdaderamente es la momia de Tutankhamon. La momia responderá moviendo los pies, es decir lo que parece la cabeza, diciendo si o no son ellos.

A la tercera o cuarta pregunta la momia le coge los pies por detrás y le da un grito al investigador, con lo que se lleva un gran susto.

EL NIÑO AVIADOR

Se piden voluntarios que hay que retirarlos fuera.

Se hace entrar a uno y se le pone en una tabla o en una silla con los ojos tapados. Se le puede decir que va a ir en avión. Poniéndole las manos sobre los hombros de uno que habrá delante, se levanta la silla o la tabla un poco y el que está delante sosteniendo las manos del aviador ha de ir agachándose poco a poco de tal forma que da la sensación de que la tabla sube mucho.

Se le dice al aviador que salte y como se imagina que está muy alto su salto resultará un tanto grotesco.

Cuando han pasado todos los voluntarios, se pide a uno del público que haga de voluntario, pero ahora se le sube de verdad y al creer que no está muy alto saltará confiado.

LA RESPUESTA ANTERIOR

Se le dice al voluntario que se presente para el juego que tiene que descubrir algo: la fecha de nacimiento de un monitor, un personaje famoso... Y que lo tiene que descubrir mediante preguntas al grupo.

Antes, el personal del grupo se ha puesto de acuerdo para contestar cada uno de los que sean preguntados con la respuesta de la pregunta anterior. Por ejemplo, si pregunta: ¿Cuántos años tienes? Al ser la primera pregunta se responde con cualquier cosa. Y si en la siguiente pregunta dice: ¿te gusta comer turrón? Se le contesta diciendo el número de años que tiene... y así hasta que descubra el truco.

PASANDO LA FRONTERA

Se solicitan voluntarios para descubrir la clave.

Comienza uno diciendo: yo pasaría la frontera con... y nombra una prenda del que está a su derecha.

Los que no lo saben deberán descubrir la clave.

Este juego puede hacerse a la inversa, es decir, que los que lo sepan sean los voluntarios y que la gente del grupo tenga que descubrir la clave para poder seguir el juego.

LA PISTA HELADA

El director del juego traza en el suelo una línea sinuosa de unos seis o siete metros de longitud.

Un jugador tiene que recorrer la línea en toda su longitud, pero no puede mirar el camino directamente sino que tiene que guiarse por medio de un espejo que sostendrá con los brazos extendidos sobre la cabeza.

Los jugadores tienen que ir exactamente sobre la línea.

EL JEROGLÍFICO

Sale un equipo de la habitación.

El director del juego dibuja entonces una figura cualquiera en la pizarra. Después hace entrar al primer jugador y se le indica que tras mirar detenidamente la figura de la pizarra ha de borrarla y escribir en su lugar una frase corta que indique lo que cree haber visto.

Se hace entrar entonces al segundo jugador que tras leer detenidamente la frase ha de borrarla y dibujar algo que represente lo escrito.

Se hace entrar al tercer jugador que ha de cambiar el dibujo por una frase corta que lo represente.

Y así sucesivamente.

Lógicamente, el resultado será jocoso e inesperado.

LOS ZAPATOS EN EL SACO

Se hacen dos grupos y cada uno de los jugadores mete uno de sus zapatos en el saco

Se agita el saco antes de usarse.

El juego consiste en ver qué grupo es el primero que todos sus miembros se calzan sus zapatos respectivos.

SI SE TRATARA

Los jugadores se sientan en círculo.

Un jugador designado sale. Mientras tanto, los demás eligen una persona conocida por todos.

El jugador que había salido vuelve y tiene que adivinar el nombre de la persona elegida, para lo cual dirigirá preguntas de este tipo: "Si se tratara de una flor, ¿qué sería?, y el jugador interrogado ha de responder de acuerdo con la personalidad y los rasgos más destacables de la persona elegida.

Se puede señalar un tope de preguntas o de tiempo.

LA PRINCESA Y EL DRAGÓN

Uno de los jugadores toma asiento en una silla: es la princesa. Se le ata a la silla con un cordel (manos y pies)

Delante se sentará otro jugador con los ojos vendados: éste representa la dragón.

Los demás jugadores representarán a los caballeros deseosos de liberar a la princesa.

El director del juego sorteará el turno de los caballeros. El designado se pondrá en marcha para liberar a la princesa. El juego consiste en llegar a donde la princesa y desatarla, pero sin hacer el mínimo ruido.

El dragón en cuanto perciba un ruido señalará con el brazo la dirección de donde proceda y si acierta el caballero señalado queda eliminado.

A continuación, otro caballero ha de continuar la misión.

TAPONES Y VELAS

Tres o cuatro jugadores.

Cada jugador ata un corcho al extremo de un hilo o cuerda fina y se lo sujeta a la cintura de tal modo que le cuelgue por detrás a la altura de las rodillas, o un poco más arriba.

Se colocan en el suelo tantas velas y tantas tazas con agua como jugadores haya. Las velas separadas unos metros de las tazas.

A una señal los jugadores tienen que ir a su taza a mojar el corcho y a continuación tratar de apagar su vela con el corcho mojado. No se puede usar las manos, sino simplemente agacharse y tapar o golpear la vela con el corcho.

ROMEO Y JULIETA

En una esquina de la sala se sitúa Romeo con los ojos vendados y en la otra esquina está Julieta con los pies juntos y atados.

Julieta, de vez en cuando, llama a Romeo, el cual localizando la procedencia de la voz, tratará de tocar o agarrar a Julieta.

EL NUDO POR PAREJAS

Por parejas. Cada pareja dispone de una cuerda.

A la señal, cada pareja se ata, uno a cada extremo de la cuerda y después trata de hacerse un nudo entre ellos mismos.