

## Juegos para utilizar con Preas dentro de la sala

### [\[cc1\]](#) EL OVILLO DE LANA

**Tipo:** Conocimiento-presentación.

**Material:** Una pelota o un ovillo de lana.

**Desarrollo:** La gente en corro sentada. El que tiene la pelota o el ovillo dice su nombre y la lanza a otro y así sucesivamente.

**Nº de participantes:** Un grupo grande (20 en adelante)

**Edad:** Cualquiera, incluso prenatal.

### HEBILLAS, CORDONES Y CINTURONES

**Tipo:** Animación.

**Material:** Una silla por participante, excepto una.

**Desarrollo:** El que está de pie narra una historia usando cuando lo crea oportuno la palabra *hebillas* (la gente se desplaza a la derecha), *cordones* (a la izquierda) *cinturones* (todos se levantan y cambian de lugar). El que quede en pie sin silla continúa la historia.

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 10 en adelante.)

**Edad:** Cualquiera, excepto paráliticos y pequeñines.

### HABILIDAD VERBAL

**Tipo:** Habilidad.

**Material:** Hojas y lápices para repartir a los asistentes y letras del abecedario recortadas y metidas en un receptáculo.

**Desarrollo:** En grupos pequeños (divididos según el Arca de Noé). En las hojas se han escrito con estos encabezamientos por columnas: animales, plantas, nombres propios, ciudades, ropa, comidas, películas... Se elige una letra al azar y cuando un equipo tenga un ejemplo de cada columna dice: *ALTO* y todos dejan de escribir (al que no pare se le cortan los dedos). El grupo que ha terminado el primero lee las palabras y si son correctas se le otorgan 15 puntos por columna. El resto de los equipo obtendrá 10 puntos por columna si la palabra no ha salido en el grupo que terminó primero y 5 si es repetida.

**Nº de participantes:** Grupo grande (20 en adelante).

**Edad:** Niños ya mayores y adolescentes.

### DESPROPÓSITOS (Teléfono estropeado)

**Tipo:** Animación.

**Materiales:** Ninguno.

**Desarrollo:** Sentados en círculo. El animador pregunta en voz baja al de la derecha para qué sirve determinada cosa. El interrogado responde lo que cree conveniente. A su vez pregunta al de su derecha y así sucesivamente hasta que hayan intervenido todos. El animador dice *el de mi izquierda me ha preguntado para qué sirve tal cosa y el de mi derecha me ha respondido que para....*

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (10 en adelante).

**Edad:** Cualquiera.

### CUCHICHÍ, CHUCHICHÁ, CUCHI-CHÍN, BAMBAM

**Tipo:** Habilidad-Animación.

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** Todos en círculo. El animador realiza un movimiento cual-quiera, como por ejemplo tocarse el hombro con una mano. Lo repite rítmicamente 4 veces. La primera dice *cuchichí* la segunda *cuchichá* la tercera *cuchichín* y la cuarta *bam, bam*. Dichas las cuatro palabras se cambia de movimiento repitiendo el ciclo. Mientras el que está a la derecha comienza el primer movimiento. El animador comienza un tercer movimiento, el de la derecha hará el segundo y el siguiente el primero y así sucesivamente.

**Nº de participantes:** Grupo grande (de 20 en adelante)

**Edad:** Cualquiera.

## CHISMES

**Tipo:** Habilidad-Animación.

**Material:** Un artículo complicado de periódico, un cuento...

**Desarrollo:** Reunidos todos en un círculo, se ruega a varios voluntarios ( 4 ó 5) que abandonen el grupo. Mientras se lee en voz alta el artículo a todo el grupo. De uno en uno se van haciendo pasar a los voluntarios que escucharán el artículo y luego tendrán que repetirlo al siguiente voluntario y así sucesivamente.

(Existe una variante de este juego que consiste en sustituir la lectura del artículo por una representación mímica que tendrá que irse repitiendo.)

**Nº de participantes:** Grupo grande (de 20 en adelante)

**Edad:** Cualquiera, pero mejor adolescentes

## FI-FIFO

**Tipo:** Habilidad-Animación.

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** Todos en corro van imitando los gestos del monitor al tiempo que se canta lo siguiente: Fi. (Todos responden: ¡Fi!) Fifo. (Todos responden: ¡Fifo!). Cumbala la cumbala la cumbala la viste. (Todos repiten lo mismo). Oh no, no, no la viste. (Se repite). Esa meni esa meni cum balabalabá. (Se repite). Esa meni esa meni cum balabá (Se repite). Hola china, boba china, boba chelina, pssssss, viste. (Se repite). Acabada la canción se vuelve a comenzar pero ahora la canción va más deprisa y los gestos también tienen que hacerse con mayor velocidad.

**Nº de participantes:** Grupo grande (de 20 en adelante)

**Edad:** Mejor pre-adolescentes y adolescentes jóvenes.

## POTI-POTI

**Tipo:** Habilidad-Animación.

**Material:** Dos bolígrafos de distintos colores o dos objetos cualesquiera que sean distintos.

**Desarrollo:** Todos se sientan en círculo y el monitor tiene en la mano los dos bolígrafos. El juego comienza con uno de los bolígrafos: El monitor le dice al de su derecha: *Te paso el poti-poti*, y el otro le pregunta: *¿El qué?*, y el monitor le responde: *El poti-poti. El chaval que tiene ahora el bolígrafo(poti-poti) le dice al de su derecha: Te paso el poti-poti*, y el de su derecha le pregunta: *¿El qué?*, el chaval que tiene el bolígrafo a su vez se vuelve y pregunta al monitor: *¿El qué?*, y el monitor vuelve a decir: *El poti-poti*. Así, sucesivamente, el bolígrafo va pasando de chico en chico y con la pregunta: *¿El qué?* se hace una cadena que llega hasta el monitor que es el que siempre responde: *El poti-poti*.

El juego se complica cuando en vez de un sólo bolígrafo se introducen dos. Ahora el nuevo bolígrafo se llamará Pato-pato.

**Nº de participantes:** Grupo grande (de 20 en adelante)

**Edad:** Preferiblemente adolescentes.

## MARCIANITOS

**Tipo:** Animación-Habilidad .

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** Los jugadores se reúnen en corro. Uno de ellos se encarga de mandar a cualquiera de los demás, que están numerados, un mensaje que dice, por ejemplo: *Marcianito número 3 llamando a marcianito número 7*. Entonces aquel que tenga el número 7 responde: *Mensaje recibido*. Y vuelve a repetir un mensaje con otro número. El marcianito que habla, al mismo tiempo que comu-nica su mensaje coloca los pulgares en las sienes y agita las manos. El marcianito que queda a su derecha coloca su pulgar izquierdo en su sien, agitando, también la mano. Y el marcianito de la izquierda, ha de colocarse con el pulgar derecho en la sien y agitar, también la mano.

**Nº de participantes:** Grupo grande (de 20 en adelante)

**Edad:** Mejor adolescentes o preadolescentes mayores.

### TE QUIERO

**Tipo:** Animación-Habilidad

**Material:** Sillas individuales para los que participan.

**Desarrollo:** Todos los concursantes se sientan en su silla excepto uno que queda de pie en el centro. Este jugador se dirige a uno de los que están sentados y le dice: *Te quiero porque llevas...* y a continuación dice una prenda que lleve puesta el jugador interpelado. Todos los jugadores de la sala que lleven, también esa prenda se levantarán de su sitio y correrán a ocupar otro distinto del que tenían. El jugador que se quede sin silla será el que nuevamente repetirá la operación.

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 10 en adelante)

**Edad:** Cualquiera.

### LOS LIMONES

**Tipo:** Habilidad-Animación

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** Sentados en corro se numeran todos los jugadores. El jugador con el número 1 comienza diciendo: *nº1: Un limón y medio limón, 4 limones y medio limón*. A lo que responde el número 4: *cuatro limones y medio limón, 8 limones y medio limón*. El número ocho procederá como el cuatro y así sucesivamente. Cualquier fallo supone la eliminación del jugador.

**Nº de participantes:** Grupo grande (de 20 en adelante)

**Edad:** Adolescentes.

### LAS PELÍCULAS

**Tipo:** Animación.

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** Los jugadores se dividen en dos equipos. El equipo A pensará el título de una película y se lo dirá a un sólo jugador del equipo B. Éste tendrá que representar con mímica el título de la película. Una vez adivinado el título, se invierten los papeles. Es conveniente fijar algunas normas antes de empezar el juego: No valen películas con nombres propios o con palabras de otro idioma. No vale, tampoco, hacer ningún sonido ni mover los labios.

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 15 en adelante)

**Edad:** Mejor adolescentes

### MI POZO

**Tipo:** Animación

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** Todos los jugadores se sientan en círculo. El presidente con el puño extendido hacia delante dice: *Mi pozo*, al mismo tiempo que mete el dedo dentro de su puño. Todos repiten lo mismo. El presidente irá diciendo sucesivamente otras frases: *el pozo del vecino de la derecha/ El pozo del vecino de la izquierda/ Mi despensa ( se toca la barriga)/ Mi ascensor (Se toca el cuello) /Mi puerta (Se toca la boca)/ Mis ventanas (Se toca los ojos) /Mi chimenea (Se toca las narices) / Mi tejado ( Se toca la cabeza)...* Todas las frases son acumulativas y cada vez que se añade una nueva se han de repetir todas las demás. Se acaba siempre con la frase: *¡Ea, al pozo!*

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 10 en adelante).

**Edad:** Cualquiera.

## AL COCHE DE MI JEFE

**Tipo:** Animación-Habilidad

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** Los participantes se colocarán en círculo. El presidente de la asamblea comenzará la canción y luego le seguirán todos. La canción, al mismo tiempo que se canta se representa con gestos. La canción dice así: *Al coche de mi jefe se le ha pinchado una rueda, al coche de mi jefe se le ha pinchado una rueda, al coche de mi jefe se le ha pinchado una rueda*, la arreglamos con chicle.

La canción, una vez que se ha cantado entera la primera vez se vuelve a repetir, pero, ahora, no se canta la primera palabra: *Coche*, sino que se hace sólo el gesto correspondiente (v.g. hacer como si llevaras el volante). Acabada esta segunda vez la canción, vuelve a comenzar y ahora son dos las palabras que se suprimen y sólo se hacen sus gestos: *Coche y jefe*.

Sucesivamente se van eliminando las diferentes palabras de la canción: *Coche, jefe, pinchado, rueda* y, finalmente, *chiclé*.

Existe una variante de este juego sustituyendo la canción por otra canción distinta: *Mi barba tiene tres pelos, tres pelos tiene mi barba, si no tuviera tres pelos, ya no sería mi barba*.

**Nº de participantes:** No importa

**Edad:** Cualquiera.

## FOTAMI

**Tipo:** Animación.

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** Todos los participantes se sientan en corro. Se hace salir a un voluntario del grupo y se le aleja de él lo suficiente como para que no oiga nada de lo que hablan sus compañeros. Una vez que se ha ido el voluntario, el presidente explica el juego: Nos hemos inventado un nuevo verbo, es el verbo *Fotami*. Pero te-nemos que darle un significado. Entonces el presidente pide sugerencias entre la gente. Cuando se halla dado un significado al verbo *Fotami* (v.g. regar) se hace en-trar, nuevamente, al voluntario. Se le comenta que nos hemos inventado un nuevo verbo y que él, haciendo preguntas, tiene que adivinar cuál es su significado. Las preguntas pueden ser del tipo: *¿ Tú cuando Fotami? ¿Fotami todo el mundo? ¿Fotami por la mañana o por la tar-de?...*

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 15 en adelante)

**Edad:** Mejor jóvenes o adolescentes

## EL SECRETO

**Tipo:** Animación.

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** Todos los participantes se sientan en corro. Se hace salir a un voluntario del grupo y se le aleja de él lo suficiente como para que no oiga nada de lo que hablan sus compañeros. Una vez que se ha ido el voluntario, el presidente explica el juego: Vamos a hacer creer a nuestro compañero que conocemos un secreto suyo muy importante y que él tiene que adivinar mediante preguntas cuál es el secreto que conocemos. A todas las preguntas que él haga que acaben el vocal responderemos: Sí, y a todas las preguntas que haga y que acaben en consonante responderemos: No.

Explicado esto se hace venir al voluntario y se le explica el juego dicién-dole que se conoce un secreto suyo ( que ha sido chivado por un compañero) y que él tiene que adivinar qué secreto es sólo haciendo preguntas que puedan responderse con un Sí o con un No. Toda pregunta que no pueda responderse de esta manera no será contestada.

**Nº de participantes:** Grupo grande (de 20 en adelante)

**Edad:** Adolescentes y jóvenes.

¡¡ Atención!! Aunque el juego es graciosísimo tiene un peligro: Puede crear un senti-miento de nerviosismo en la persona que se ha ofrecido voluntaria, por ello tendremos cuidado a la hora de *elegir* el voluntario.

## LA PRINCESA Y EL DRAGON

**Tipo:** Habilidad.

**Material:** Una silla, cuerdas y vendas para los ojos.

**Desarrollo:** Uno de los jugadores se sienta en la 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: Es el dragón. Los demás jugadores son los caballeros deseosos de liberar a la princesa. El director del juego sorteará el turno de los caballeros. El designado intentará llegar a donde se encuentra la princesa y desatarla, pero sin hacer ruido. El dragón en cuanto perciba un ruido señalará con el dedo la dirección de donde proceda y si acierta, el caballero señalado, queda eliminado. A continuación otro caballero ha de continuar la misión. Resulta ganador aquel que consigue desatar a la princesa y levantarla de la silla. (Variación: El caballero eliminado ocupa el lugar del dragón.)

**Nº de participantes:** No importa.

**Edad:** Cualquiera.

## EL TELÉFONO

**Tipo:** Animación.

**Material:** Ninguno excepto tener boca y saber usarla adecuadamente.

**Desarrollo:** Los jugadores (no más de 25) se sientan en círculo. El director susurra rápidamente y en voz baja una frase al vecino de su izquierda. Este repite al otro la frase que cree haber entendido y, así, hasta llegar al último. Después, en orden contrario, se irá diciendo lo que se ha entendido.

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (aunque no más de 25)

**Edad:** Adolescentes

## INTERFERENCIA DE MENSAJES

**Tipo:** Cooperación.

**Material:** Cuatro hojas, con cuatro mensajes distintos, no muy largos. Folios y bolígrafos.

**Desarrollo:** Del grupo se eligen cuatro personas (mensajeros), que leerán los mensajes. Del resto de participantes se hacen cuatro equipos, a los que se asigna uno de los mensajeros. Los grupos se colocan en las esquinas de un cuadrado, no demasiado distanciados unos de otros.

Cada mensajero tiene la misión de hacer llegar su mensaje a la gente de su grupo (se ha elegido un portavoz en cada grupo, encargado de copiar el mensaje), pero a la vez, la gente del grupo tiene que impedir gritando que los otros mensajeros transmitan el mensaje a su grupo. Los cuatro mensajeros están situados en el centro del cuadrado, mirando a su grupo. Acabado el desarrollo, o bien detenido por imposibilidad de comunicación, se reúne a todo el grupo y se les hacen preguntas sobre la experiencia.

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 15 en adelante)

**Edad:** Adolescentes o preas.

## MEDOR Y POMPON

**Tipo:** Animación.

**Material:** Dos pelotas de distinto color.

**Desarrollo:** Los participantes (con un máximo de 40) se sientan en círculo. Una de las bolas es *Medor* y la otra *Pompon*. *Medor* se pone en marcha antes que *Pompon*. El objetivo de esta última es darle alcance. Si lo consigue, termina la primera partida. Los jugadores pueden estar intercalados y cada uno pasa su pelota.

**Nº de participantes:** Grupo grande (de 20 en adelante)

**Edad:** Preas o adolescentes.

## DESCOMPONER PALABRAS

**Tipo:** Habilidad

**Material:** Cerebros humanos.

**Desarrollo:** El animador dice una palabra (v.gr. carpintero) y los jugadores, en un tiempo dado, han de formar otras palabras con esas letras (sin repetir v.gr. carro) o repitiendo las letras (v.gr. cenicero). Gana el que más palabras ponga.

**Nº de participantes:** Grupo mediano (de 10 en adelante)

**Edad:** Preas

## LOS EMBAJADORES

**Tipo:** Habilidad.

**Material:** Contar con, al menos, dos pares de seres racionales vivos.

**Desarrollo:** Se divide al grupo en dos equipos. Unos son los Turcos y otros los Persas. Cada grupo nombra un embajador y elige una palabra (nombre, animal, objeto...) que el otro bando debe adivinar. Los embajadores, entonces, se acercan a los rivales y les retan a adivinar la palabra, por medio de preguntas a las que el embajador solo podrá responder con un *sí* o con un *no*. Gana el que antes acierte (Como se podrá imaginar...)

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 20 en adelante)

**Edad:** Cualquiera.

## CANARIO, CANGURO, CANGREJO

**Tipo:** Habilidad.

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** Los jugadores se hallan divididos en dos equipos. Se colocan frente a frente, sentados, dejando cierta distancia entre las filas. El monitor del juego se sitúa entre los dos equipos. Uno de los equipos representa a los canarios, y otro a los canguros. Si el monitor grita CAN... GREJOS, éstos se levantan y los canguros se quedan sentados. Por el contrario, al grito de CAN... GUROS, se produce la situación inversa. Si grita CAN... ARIOS, nadie debe moverse. Cada vez que se equivoca o vacila un jugador, queda eliminado. El juego continúa hasta que sólo quede un jugador.

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 10 en adelante)

**Edad:** Cualquiera.

## JUEGO DEL DICCIONARIO

**Tipo:** Animación-Habilidad.

**Material:** Un diccionario, papeles y bolis para los participantes.

**Desarrollo:** Uno del grupo, por turno, busca una palabra rara en el diccionario, y la lee al resto. Todos escriben una definición inventada, menos el que leyó la palabra, que la copia aunque con sus propias palabras para que no se note demasiado que es la verdadera. El que buscó recoge los papeles y lee las definiciones. Todos votan aquella que creen es la real. Si la que más votos tiene no es la auténtica, el autor puede apuntarse dos puntos o bien obligar a otro a pagar una prenda. Si aciertan la auténtica, todos se anotan un tanto, menos el que la buscó, (que pierde uno) o bien éste ha de llevar a cabo la prenda.

**Nº de participantes:** Grupo grande (de 20 en adelante)

**Edad:** Con estudios, al menos, primarios comenzados. Mejor algo grandes.

## ZOOM

**Tipo:** Animación.

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** Todos en círculo; el animador pronuncia el sonido *zoom* volviendo la cabeza hacia la persona que tenga a un lado. Ésta pasa el *zoom* a su vecina y así. El coche que va girando, después de una vuelta, puede pararse y cambiar de sentido haciendo *iiiiikk* interrumpiendo el movimiento de cabeza y volviendo al punto de partida. Para relanzar el coche en sentido contrario se usa el sonido *brroooooommm*.

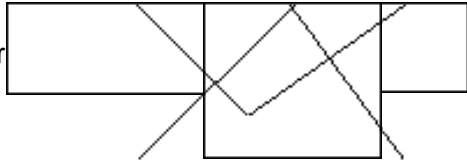
**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 15 en adelante)

**Edad:** Cualquiera.

## 107. COMUNICACIÓN SIN PREGUNTAS

**Tipo:** Habilidad.

**Material:** Un dibujo como éste o similar



endum.

**Desarrollo:** Se elige a un voluntario que deberá explicar este dibujo a los demás, pero sin que lo vean. Los pintores no pueden hacer preguntas. Luego se intenta por segunda vez, pero ahora sí pueden preguntar. Compárense los resultados y dialóguese sobre la necesidad de dos partes en la comunicación.

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 10 en adelante)

**Edad:** Mejor con cierta edad y capacidad de relación espacial.

### DIBUJO COMPARTIDO

**Tipo:** Cooperación-Animación

**Material:** Bolígrafos, papeles.

**Desarrollo:** Por parejas, cada uno piensa en un dibujo. Con un sólo boli, cogido a la vez por los dos, intenta cada uno hacer su dibujo. Es importante comentar luego las sensaciones y la necesidad de trabajar juntos.

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 10 en adelante)

**Edad:** Bueno, mientras sujeten el boli...

### NOVELA IMPROVISADA

**Tipo:** Animación

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** Empieza un alumno: *Yo soy el jefe de bomberos de Manzanares...* y se va continuando la historia con la aportación de cada chaval. Imaginación al poder...

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 10 en adelante)

**Edad:** Cualquiera.

### NOVELA EN CADENA

**Tipo:** Habilidad-Animación

**Material:** Bolígrafos y folios (aparte de personas humanas con brazos y dedos.)

**Desarrollo:** El animador da el título de una novela. El de su derecha empieza a escribir las dos primeras líneas de la novela, dobla el papel y lo pasa al jugador siguiente. que escribirá dos líneas más sin leer lo anterior... Así hasta llegar nuevamente al animador que lee el resultado.

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 10 en adelante)

**Edad:** Cualquiera.

## DEDOS, MANOS, PUÑOS, CODOS

**Tipo:** Animación-Habilidad

**Material:** Una mesa o superficie golpeable (que no sea la cabeza del monitor.)

**Desarrollo:** Todos se colocan en círculo de forma que vean al animador. El director va diciendo una de estas expresiones: *dedos, manos, puños o codos*. Al tiempo él va golpeando en la mesa con los dedos índice, las palmas de las dos manos, los dos puños y los dos codos. Pero lo que va diciendo no coincide con los gestos que hace de tal forma que los del corro tendrán que imitar lo que hace no lo que dice. El que se equivoque será enterrado vivo y comido por las hormigas rojas que son las más asesinas del mundo entero y parte del extranjero.

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 10 en adelante)

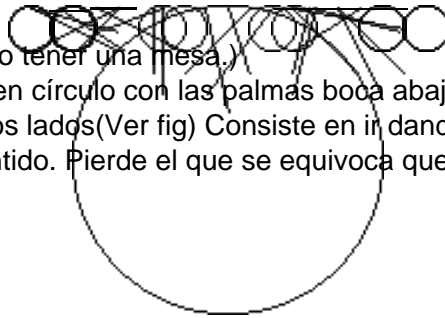
**Edad:** Cualquiera.

## LAS PALMADAS

**Tipo:** Habilidad

**Material:** Ninguno (Aunque sería bueno tener una mesa.)

**Desarrollo:** Los jugadores se sientan en círculo con las palmas boca abajo apoyadas en la mesa o el suelo, las manos entrelazadas con los compañeros de los lados (Ver fig) Consiste en ir dando una palmada a la mesa por orden. Si alguno da dos palmadas cambia el sentido. Pierde el que se equivoca que sale del círculo y es desterrado al *Seol* donde el gusano que roe no muere.



**Nº de participantes:** Grupo mediano (de 10 en adelante)

**Edad:** Mejor algo mayores.

## LA PAELLA

**Tipo:** Animación.

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** El director del juego pregunta al público ya que se va a hacer una paella, qué ingrediente pondría. Cada uno dice lo que quiere: *gambas, almejas, arroz...* Cuando todos han acabado el director invita a cada uno a elaborar una frase que comience así: *Cuando me levanto por la mañana, lo primero que me lavo es...* Y cada uno dice el ingrediente que eligió.

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 15 en adelante)

**Edad:** Cualquiera.

## YA ESTÁ AQUÍ EL CONEJO DE LA SUERTE

**Tipo:** Animación.

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** Todos sentados en círculo con las manos extendidas hacia arriba y puestas las manos unos encima de otros. Comienza una canción al tiempo que se van dando palmadas en círculo. La canción reza así: “*Ya está aquí el conejo de la suerte haciendo reverencias con cara de inocencia tú besarás al chico o a la chica que te guste más*”, al chico/a que le toque la última palmada tendrá que levantarse y besar al chico/a que prefiera. Tras esto, se volverá a sentar y seguirá el juego. Ahora él comienza la canción.

**Nº de participantes:** No importa

**Edad:** Cualquiera

### EL JUEGO DE LA OCA

**Tipo:** Animación-Habilidad.

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** Todos sentados en círculo con las manos extendidas hacia arriba y puestas las manos unos encima de otros. Comienza una canción al tiempo que se van dando palmadas en círculo. La canción reza así: “*Al juego de la oca del cua, cua, cua, levanta el ala. Esconde, esconde, esconde del ala*” Al último que canta la canción y que le toca dar la última palmada intenta acertar en la mano del otro. El otro, en cambio, debe conseguir retirar la mano a tiempo para que no le de. Si logra darle, entonces el otro queda eliminado. Si por el contrario falla y no logra golpearle, queda eliminado él.

**Nº de participantes:** No importa

**Edad:** Preas

### MENSAJE POR AIRE, MAR O TIERRA

**Tipo:** Animación-Habilidad.

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** Todos se colocan sentados en círculo dándose las manos. Un voluntario queda en el centro. Él debe intentar interceptar el mensaje que se va a enviar. El mensaje se transmite desde una persona del corro hasta otra a través de un apretón de manos. El mensaje puede ser enviado por mar (manos a ras de tierra), por tierra (manos a la altura de las rodillas) o por aire (manos levantadas). Comienza el juego. Un voluntario decide enviar el mensaje y dice en alto a la persona que se lo quiere enviar y a través de qué medio (taire, mar o tierra). El voluntario del medio intenta captar el apretón de manos. Si lo percibe señala a la persona que cree que estaba pasando el mensaje. Si ha acertado entonces él se sienta y el pillado queda en el medio. Si no ha acertado el juego continúa. Cuando la persona a la que se ha enviado el mensaje lo recibe dirá: “*mensaje recibido*”. Él será ahora el que envíe el mensaje.

**Nº de participantes:** Grupo mediano (de 10 en adelante)

**Edad:** Cualquiera.

### LA PAREJA DE NOVIOS

**Tipo:** Animación

**Material:** Ninguno.

**Desarrollo:** Dos voluntarios se colocan en medio del grupo (han de ser chico y chica) Se sientan con las piernas estiradas y apoyándose espalda con espalda. El monitor explica que ellos son una pareja de novios y que vamos a comprobar el grado de entendimiento que tienen. Para ello, en voz alta, iremos diciendo los días de la semana. En ese momento, instantáneamente, ellos tendrán que girar la cabeza hacia uno de los dos lados. Si aciertan los dos a mirarse, es decir, a volver la cabeza hacia el mismo lado, entonces les corresponde darse un beso. En caso contrario mutuamente se tendrán que dar una torta.

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 10 en adelante)

**Edad:** Cualquiera

### DEL 0 AL 10

**Tipo:** Habilidad

**Material:** Un papel y un lápiz por jugador.

**Desarrollo:** Cada uno escribe en una hoja una lista de 18 números entre el 0 y el 10. Elaborada la lista, se elige un dirigente del juego, que irá rotando. Éste anuncia uno de sus números que escribió en su lista. Los que lo tienen, lo tachan. Si está repetido, lo tachan varias veces. Luego el dirigente elige otro, y así hasta que alguno acabe su lista. (Variante: Cada uno suma los números que no pudo tachar, y anota el resultado. Gana el que al final tenga menos puntos. Si el 1 vale un punto, el 2 dos... el 0 vale 20).

**Nº de participantes:** No importa

**Edad:** Más de siete añitos, por ejemplo.

## LA HISTORIA DE UN PÓSTER

**Tipo:** Animación

**Material:** Un póster o dibujo o foto grande.

**Desarrollo:** Se coloca el póster o la foto en lugar visible. Tras un tiempo de observación, bien individualmente, bien por grupos, se elabora una historia partiendo del póster. (Puede hacerse una lluvia de ideas previa, todos juntos.) Se comentan las historias, y se puede incluso relacionar con la historia del grupo.

**Nº de participantes:** Grupo mediano (de 10 en adelante)

**Edad:** Algo mayores, como «preas» y «adoles».

## SI FUERA...

**Tipo:** Habilidad-Animación

**Material:** Ninguno

**Desarrollo:** Se divide el grupo en dos equipos. Primero juega un equipo y luego el otro. Cada equipo piensa el nombre de un personaje. Cuando lo tengan pensado comenzará el juego. Por turno, cada compañero del grupo contrario irá haciendo preguntas del estilo: ¿Si fuera..., un animal? o ¿si fuera..., una fruta?, ¿si fuera una revista? (Las preguntas pueden incluir cualquier tema) El grupo, según sea el personaje que ha escogido, irá contestando a las preguntas. Se podrán hacer un máximo de 10 preguntas. Si el grupo adivina el personaje se intercambian los papeles. Si no lo logra, el equipo ganador seguirá jugando.

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (De 15 en adelante)

**Edad:** Mejor adolescentes.

## EL 7 FATAL

**Tipo:** Habilidad-Animación

**Material:** Ninguno

**Desarrollo:** Todos sentados en círculo. El primer jugador comienza diciendo: "1", el segundo jugador continúa diciendo: "2", el tercero "3"... hasta el momento en que un jugador ha de decir "Top" en lugar de "7". Luego se prosigue: "8", "9"... Cada vez que un jugador llega a un número que contiene el 7 o es múltiplo de 7, debe sustituir la palabra "7" por "Top". Ejemplo: 14 sería: "2 veces Top", 17 sería "diez Top"... Cada jugador que se equivoca se elimina.

**Nº de participantes:** Grupo mediano o grande (de 15 en adelante)

**Edad:** A partir de Preas.

## BARTOLO

**Tipo:** Habilidad-Animación

**Material:** Ninguno (Si acaso unas sillas)

**Desarrollo:** Todos se colocan en círculo. Forman una gran empresa. El que dirige el juego es el "Presi" (presidente). A su izquierda está el "vice". A la izquierda del "vice" está el "secre". A continuación se numeran los otros miembros de la empresa: 1, 2, 3..., hasta llegar al último que es "Bartolo" y que está sentado, como es lógico, a la derecha del "Presi". Comienza el juego. El Presi, siguiendo un ritmo determinado con palmadas va llamando a miembros de su empresa del modo siguiente: "Presi, Presi-Dos, dos" El que tiene dicho número debe responder a la llamada haciendo él nuevamente otra llamada: "Dos,dos- Secre-secre". El Secre tendría que responder y así sucesivamente hasta que uno de los componentes falle en el ritmo o al hacer la llamada. En ese momento el que se ha equivocado pasa a ser Bartolo dejando su puesto libre y haciendo que todos los miembros de la empresa situados a su izquierda avancen un puesto. Una vez que todos conocen ya su nueva numeración sigue el juego.

**Nº de participantes:** De 10 en adelante.

**Edad:** A partir de 10 años.

## CARRERA DE CABALLOS

**Tipo:** Habilidad-Animación

**Material:** Ninguno (Si acaso unas sillas)

**Desarrollo:** Todos se colocan en círculo. Vamos a imaginar que nos encontramos en una importantísima competición equina. Los caballos se disponen a salir para comenzar la carrera. Cuando el director del juego da la salida se inicia la carrera. El trote de los caballos se hace simulando su galope en el pantalón. A lo largo de la carrera el director va indicando los diferentes momentos: Vallas (hay que levantarse de la silla y estirar los brazos hacia arriba), trote (Las palmadas se van dando más lentamente), al galope (Las palmadas se dan rápido), lluvia (Se dan las palmadas mano con mano), derrapes (Se tuerce el cuerpo hacia un lado derecha o izquierda dependiendo de lo que indique el director)... Así se pueden ir inventando todas las cosas que se quieran hasta llegar al final de la carrera donde los caballos van cogiendo velocidad hasta sprintar y la foto final.

**Nº de participantes:** De 10 en adelante.

**Edad:** A partir de 10 años.