

Jueg

Elio Giacone

365 juegos

Para un crecimiento armónico
en casa y en la escuela



EIIO GIACONE

365 JUEGOS

Para un crecimiento armónico en casa y en la escuela

EDITORIAL CÉS

Título original italiano: 365 *giochi per casa e scuola*.

Dibujo de Chiara Fruttero.

Traducción de Fausto Jiménez Rodrigo.

Tercera edición: marzo 2006.

Página web de **EDITORIAL CCS**: www.editorialccs.com

© Elio Giacone

© 2004. EDITORIAL CCS, Alcalá, 166 / 28028 MADRID

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 Yss. del Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

Diagramación editorial: Concepción Hernanz

Dibujo de portada: Chiara Fruttero

Diseño de portada: Oiga R. Gambarte

ISBN: 84-8316-753-0

Depósito legal: M-12454-2DD6

Fotocomposición: M&A, Becerril de la Sierra (Madrid)

Imprime: Franjograf S.L. (Madrid)

Índice

Capítulo 1

JUEGOS DE HABILIDAD MANUAL

1. La torre más alta	15
2. La llave y el tesoro	16
3. Los recolectores de alubias	17
4. Sólo para zurdos	17
5. Mister Imposible	18
6. Tiro al clavo	18
7. El ovillo de la abuela	19
8. Los huevos de chorlito	20
9. El salto de la rana	21
10. El billar	21
11. La fotografía	22
12. El gran baile de las pompas	23
13. Pompas contra la bestia	24
14. Ping-pong sin mesa	24
15. Tiro olímpico	25
16. Lanzamiento de jabalina	25
17. ¡Apaga la vela!	25
18. La nariz pintora	26
19. Corte de mangas	27
20. El lanzador de alubias	28
21. Enhebra la aguja	28
22. Los pescadores	29
23. Hacer y deshacer	29
24. Toca y desata	30
25. ¡Abajo la moneda!	30
26. ¡Abajo la manzana!	31
27. El pescador solitario	31
28. El casamentero	32
29. El desmantelador de pisos	32
30. Al borde del abismo	33
31. Los golosos	33
32. La camisa y la percha	34
33. Tiro al calendario	35
34. A la conquista del mes	35
35. El cazador de bolas	36

36. La momia	37
37. Ping-pong por equipos	37
38. Ping-pong a dos manos	38
39. Arriba y abajo	38
40. La caja fuerte de Eolo	39
41. La torre	40
42. Las chapas	40
43. El malabarista	41
44. El parchís	41

Capítulo 2

JUEGOS DE CREATIVIDAD

45. Los estudios publicitarios	43
46. La publicidad en contra	43
47. Color alegre, color triste	44
48. Serpentinatas	45
49. ¡Jamás dos iguales!	46
50. La historia extravagante	46
51. Mi color preferido	47
52. Este es Pepito	48
53. Gusano gusanito gusanote	49
54. Quien inventa una historia descubre un tesoro	50
55. La cabeza del dragón	51
56. Mano sobre mano	52
57. Ojo negro, nariz roja	52
58. Confeti de historias	53
59. Bonito o feo, yo pinto un tebeo	54
60. La máquina de pelar cerezas	55
61. La zorra, la oveja y el puerco espín.	55
62. Objetos familiares	56
63. La caza de gamusinos	56
64. Sonidos de colores	57
65. Dibujo surrealista	57
66. Figuras punteadas	58
67. Dibujo a trazos	58
68. Mi propio periódico	59

69. Autorretrato sobre globo	59
70. Los bocadillos	59
71. La familia multicolor	60

Capítulo 3

JUEGOS DE EXPRESIÓN

72. En la discoteca	61
73. El abogado	61
74. El vendedor	62
75. Personajes entrecruzados	62
76. La gran historia	63
77. Mimo familiar	64
78. Palabras con ritmo	64
79. Cara y manos	65
80. Isabel Decibel	65
81. Los impasibles	66
82. Las cinco historias	67
83. El camaleón	67
84. El Gramadémus	68
85. Los trabalenguas	69
86. Una bicicleta en trozos	69
87. El archivero	70
88. Cadena de montaje	71
89. El Doctor Yosíke Somusério	71
90. Composición arquitectónica	72
91. Relato según el estado de ánimo...	72
92. Las paredes oyen	73
93. La edad del pavo	73
94. ¡Qué sueño tengo! ..	73
95. Los cinco objetos	74
96. Monólogo	74
97. Simetría	74
98. La banda	75
99. Onda larga	75
100. A cámara lenta	76
101. El espejo	76
102. Canto en arábigo	76
103. Sí Yno	77
104. El baile de los gordos	77
105. Gincana entre compañeros	77
106. La ola	78
107. ¡Oooh!	78
108. El círculo de la vida	79

109. Los objetos animados	79
110. Antes de la historia	79
111. Yo y los otros	80
112. Pablo Vázquez, escultor	80
113. El viaje	81
114. Los embajadores	81
115. El mango del cucharón	82
116. Salvador narrador	82
117. Music-moda	83
118. El empacho de Camacho	83
119. Cantautor	84
120. Romeo y Julieta	84
121. Diálogo entre dos	85
122. Pareados muy cruzados	86
123. La vaca cinco	86
124. Te escribo, querido amigo	87
125. Meseamos lapizando	88
126. Palabras cambiadas	89
127. Las cuatro esquinitas	89
128. Mosquitos	90
129. Historia en sí menor	91
130. Más vale maña que fuerza	92
131. Lo dicho, dicho está	93
132. ¿Quién me representa?	94
133. De estrofa en estrofa	94

Capítulo 4

JUEGOS DE FORMACIÓN FÍSICA

134. ¡Arriba los hombros!	97
135. Una débil atadura	98
136. Unos ríen y otros no	98
137. El caleidoscopio	99
138. El nudo gordiano	99
139. La cobra	100
140. Quien no corre, vuela	100
141. ¡Salta, salta, saltamontes!	101
142. Donde las dan las toman	102
143. La máquina tragaperras	102
144. ¡Siempre derecho!	103
145. Aplausos	104
146. Cascanueces	104
147. La explosión	105
148. La mona	105

149. ¡Aquí está!	106
150. ¡A formar!	107
151. Puño de hierro	107
152. Silla ocupada, silla vacía	108
153. Transportes «La universal»	108
154. El baile del plato	109
155. Viento del este, viento del oeste	109
156. Periódicos hechos añicos	110
157. Gato con guantes no caza ratones	110
158. Balón volador	111
159. Las escamas de la serpiente	112
160. El último mono	112
161. Alapatacoja	113
162. El juez de línea	114
163. Las carretillas	114
164. Lucha entre caballeros	115
165. Guardias y ladrones	115
166. La comba	115
167. La silla y los botes	116
168. El cazador, el gorrión y la abeja	116
169. El cazador y la zorra	117
170. El sombrero mexicano	117
171. Luna llena	118
172. Caballo de carga	118
173. Batalla de los estandartes	119
174. Pozo negro	119
175. El cazador y las liebres	120
176. Asalto al castillo	120
177. Los peces en la red	120
178. Tira y afloja	122
179. Batalla de los cojines	122
180. Espaldas de molinero	122
181. La explosión	123
182. El rápido y el exprés	123
183. A contrapié	124
184. La lechuza	124
185. La pluma	125
186. El peloteo	125
187. Cada uno tira por su lado	126
188. La regata	127
189. Tacón en punta	127
190. Mucha mano izquierda	128
191. Zapatos nuevos y rotos	129
192. Los boxeadores	129

Capítulo 5

JUEGOS PARA EL USO DE LOS CINCO SENTIDOS

193. Perro ladrador, poco mordedor	131
194. Recuerda el color	132
195. Color número uno	132
196. Perdidos en el laberinto	134
197. El vampiro	134
198. O ciego o sordo	135
199. Acabose la misa de doce	137
200. El dodecágono	137
201. Productos empaquetados	138
202. Enanos y gigantes	139
203. El recolector de avellanas	140
204. Hablando del Rey de Roma, por la puerta asoma	141
205. El mismo que viste y calza	141
206. Letras en libertad	142
207. Entrega de títulos	143
208. Cuatro cuartos	144
209. Del color con que se rima	145
210. Caperucita Roja y el lobo feroz	145
211. Juegos de luces	147
212. Imágenes en fuga	148
213. Cabeza, tronco y extremidades	149
214. Un florero y siete flores	150
215. Elijo a Lope, Lopijo y su hijo	150
216. Me sirve un nombre especial	151
217. Imágenes simétricas	153
218. Vuelta a la infancia	154
219. Gusanito de colores	156
220. Veinte imágenes, cien historias	156
221. Hospitalidad	157
222. Colores enfilados	157
223. ¿Verdadero o falso? .	158
224. ¡Esto es el acabose!	158
225. Anaranjado, rojo y amarillo	160
226. La fotografía enfocada	161
227. Números, dimensiones y colores	162
228. Esto es un ornitorrinco	162
229. Nueve sobre doce	163
230. Te leo en la mente	164
231. El diseñador a lápiz	165

232. ¡Está o no está?	166	272. La semana animada	188
233. Adivina quién te mima	166	273. El periódico del día	189
234. ¡Médico, cúrate a ti mismo!	167	274. Ruleta rusa	190
235. En fila india	167	275. Mi nombre es murciélago	191
236. ¡Quién será?	168	276. Caballos, cajas y collares	191
237. Partida de dominó	168	277. Número y color	192
238. La letra tabú	169	278. El chamarilero	193
239. Vestido de punta en blanco	170	279. ¡Quién ha dicho la frase?	193
240. Doce segundos	171	280. Los signos del zodiaco	194
241. El escultor mudo	171	281. ¡Todos en casa!	195
242. ¡Quién es el jefe?	172	282. Un gusano larguísimo	196
243. Vista de lince	172	283. La caja de rotuladores	197
244. El dibujo escondido	172	284. Diez errores por canción	198
245. Bingo de sonidos	173	285. En la canción hay una sorpresa	199
246. El centro de la diana	173	286. Memoriza una carta	200
247. El diccionario	173	287. Cruces de palabras	201
248. El año	174	288. ¡Derecha, derecha, izquierda!	202
249. Números y colores	174	289. La lechuza en la rama	203
250. Hierro contra madera	175	290. Los carnés de identidad	204
251. ¡Quién me <i>ha</i> tocado?	175	291. ¡A sus órdenes!	205
252. Poliéster	175	292. A dos colores	205
253. El mechero	176	293. El mirlo	206
254. El dibujo	176	294. El médico de la mutualidad	207
255. La oveja y la vaca	176	295. Lo hago después	208
256. Alfabeto con objeto	177		
257. Así estaba yo	177		
258. Los corsarios y el tesoro	178		
259. Volatín y Arlequín	179		
260. Manos largas	179		
261. Sombras chinescas	180		
262. Del ruido al hecho hay poco trecho.	181		
263. Historias de la música	182		
264. El reloj de Pedro	182		
265. El que la sigue la persigue	183		
266. El marciano y el terrícola	183		
267. Bingo con barajas	184		
268. La cara del dado	184		
269. Cada dado tiene su cruz	185		

Capítulo 6

JUEGOS DE MEMORIA

270. Está o no está la palabra	187
271. Rosa, golondrina graciosa	188

Capítulo 7

JUEGOS DE LÓGICA

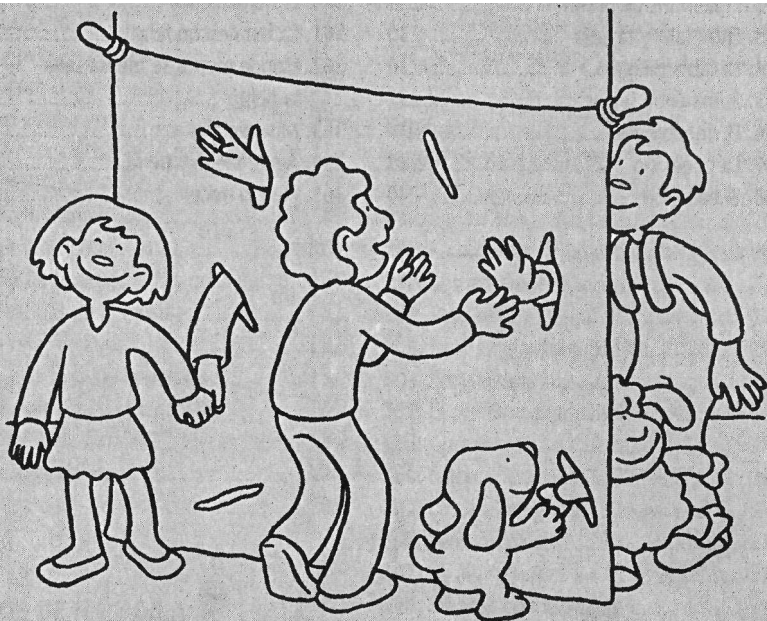
296. Las tarjetas	209
297. La orquesta de Noé	209
298. Los extremos se tocan	210
299. Peso neto	212
300. No hay mesa sin madera	212
301. Píripitifláutico	213
302. El profesor de español	213
303. Corazones	215
304. Trece	215
305. La casa peligrosa	216
306. Serie de palos	216
307. La última vocal	217
308. Blancas contra negras	217
309. Los topes	218
310. El oso hormiguero	219
311. Los canguros	219

312. El testamento	220	339. Vacaciones en el Caribe	240
313. Libros sí, libros no	221	340. Dos palabras	241
314. El nomenclátor	222	341. Alfabeto repetido	242
315. Señorita equilibrista	222	342. El silbato	242
316. Crucigrama silábico	223	343. Zipizape	243
317. Octubre	223	344. Las palabras misteriosas	243
318. Cada oveja con su pareja	224	345. El pelotón de los torpes	244
319. Una historia con mucha memoria.	225	346. Asociación de ideas	244
320. Carta en la mesa está presa	226	347. La palabra escondida	245
321. Libros que salvar, libros que destruir.	226	348. Adivina quién es	245
322. Con veinte en mi poder, el primero puedo ser	227	349. El refrán	246
323. Heptatlón	228	350. Letra prohibida	246
324. El sexto sentido	229	351. El adverbio	247
325. El constructor de palabras	230	352. Ha llegado un comerciante	247
326. Largo o corto, derecho o torcido	231	353. El contable	248
327. Números redondos	232	354. Busca la rima	249
328. La tira cómica más divertida	233	355. El cuentista	249
329. ¿Dónde? ¿Cómo? ¿Cuándo?	233	356. Palabras de doble sentido	249
330. Érase una vez un zapato	234	357. Descubre el peligro	250
331. A la caza de números	235	358. El puzzle de la casa segura	251
332. El arco iris de plastilina	235	359. De la pulga al elefante	251
333. Entre la A y la Zeta	236	360. El quitamiedos	252
334. La tabla pitagórica	236	361. La letra escondida	253
335. Suma entre líneas	237	362. Donde menos se piensa salta la liebre	253
336. El rinoceronte	238	363. Mis iniciales	254
337. La conexión	239	364. Agua, fuego y tierra	254
338. El babélico	240	365. ¡Tengo trece!	255

UN JUEGO PARA FORMAR PAREJAS

Materiales: Una sábana vieja y un par de tijeras.

Se distribuye a los jugadores al azar en dos grupos, que se colocan a los dos lados de una gran sábana llena de agujeros, colgada de manera que toque el suelo. Dado el «¡Adelante!», cada jugador de uno de los dos bandos pasa su mano derecha a través de uno de los agujeros, hasta que aparezca completa por la parte opuesta. Cada compañero espera al otro lado de la sábana, aferra una de esas manos y así se establecen las parejas, formadas más o menos al azar.



introducción

«¡Perder el tiempo jugando!» Lamentación antigua de padres, enseñantes, maestros e instructores de todo género. Es una queja que, felizmente, ya forma parte de un pasado remoto y que parece borrada del léxico familiar y escolástico de nuestro tiempo. Más bien, hoy se pueden descubrir signos de complacencia en el adulto que mira a un niño que juega.

Han cambiado muchas cosas. Psicólogos, psicoanalistas, psicopedagogos, psicoterapeutas y educadores, además de manuales, enciclopedias, ensayos, revistas y transmisiones televisivas, afirman con vigor y convicción que el juego es importante para hijos y escolares.

Juego y fantasía

Obviamente, como las demás actividades del hombre, el juego puede ser visto desde diversas perspectivas. Pero, con toda probabilidad, la primera palabra que nos viene a la mente cuando hablamos de juego, es la palabra fantasía. Tal vez el juego es un producto de la fantasía y se nutre de la fantasía. El campo en que se desarrolla el juego, sea la cuna o la mesa de cocina o el campo de fútbol o el patio o el jardín, sería, parece que es, una especie de escenario en el que el niño imagina su mundo particular, hecho como él quiere, visto en el modo que él quiere, y en el que logra ser propiamente lo que querría ser.

En otras palabras, se podría decir que la fantasía es el primer capítulo de su examen de la realidad.

Un gran psicoanalista, o mejor, un gran teórico del psicoanálisis, ha escrito que para el hombre no existiría ninguna realidad si antes no ha estado la fantasía. Hay que creer que este estudioso tiene razón. Se diría que todo esto emerge claramente también de algunos juegos que el adulto mira normalmente con sospecha o, incluso, con desaprobación; por ejemplo, los juegos de combate, la esgrima con

tubos de cartón o con reglas cuadrangulares, guardias y ladrones, batallas de varia naturaleza. Por lo general, no existe una verdadera hostilidad contra estos juegos, sino simplemente una transcripción fantástica y simbólica de todo lo que la prensa y la televisión nos endosan a diario. Pero con una diferencia: para el adulto, los noticiarios o los filmes, sean documentales o no, reflejan una realidad dolorosa a la que hay que someterse; para el niño, en cambio, las mismas imágenes son la proyección de una realidad que se puede cambiar con la fantasía. El corazón de la fantasía, que se expresa en el juego, sería la imagen de un hombre nuevo, hecho de un tejido más «humano», provisto de una identidad más «social».

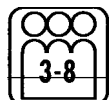
Si le quitamos la fantasía «constructiva» y, por tanto, innovadora, que sostiene su juego, el niño no llegará muy lejos. A lo sumo, conseguiría convertirse en un jefe al servicio de un mecanismo social puramente tecnológico (económico) y privado de cualquier forma de cultura.

Estos 365 juegos, uno por día, son por esto mismo un don precioso para todos aquellos que quieren ayudar a los niños a crecer de manera armónica y equilibrada.

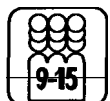
Leyenda



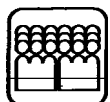
Para dos jugadores



De tres a ocho jugadores



De *nueve* a quince jugadores



Muchos jugadores



Para no aburrirse en un día de lluvia



Para divertirse durante una fiesta con **los** amigos



Para aprender algo



Para crear un momento de distracción



Para socializar con los demás

Juegos de habilidad manual

1 LA TORRE MÁS ALTA



Materiales: Muchas latas vacías.



Durante un tiempo determinado, establecido con anterioridad, cada equipo debe intentar construir una torre lo más alta posible, usando cascos de bebidas vacíos. Para hacer esto, los jugadores no pueden ayudarse con ningún punto de apoyo (paredes, armarios, cajas...), ni servirse de ningún objeto sobre el que subirse (sillas, banquetas, mesas...). En cambio se permite que uno se encarama sobre las espaldas de otro.

Vence el equipo que construye la torre más alta.



2 LA LLAVE Y EL TESORO

Materiales: Una caja de zapatos y muchas bolas.

En torno a una caja de zapatos (la llave), se colocan en el suelo veinte bolas, dispuestas en círculo, a un palmo de distancia una de otra (el tesoro). No lejos de este tesoro, y siempre en el suelo, se traza una raya, detrás de la cual se ponen en fila india todos los jugadores, cada uno con cinco bolas en la mano. Por turno, cada jugador lanza una de sus bolas, tratando de meterla en la caja. Si lo logra, va a recogerla, retorna detrás de la raya y vuelve a lanzarla, intentando esta vez tocar alguna de las bolas que hay en el terreno de juego. Si lo consigue, vuelve a recoger la bola y conquista también todas las bolas que haya tocado. Retorna detrás de la raya, lanza nuevamente su bola, y así sucesivamente. Si comete un error (la bola no entra en la caja en el primer lanzamiento o, desde el segundo lanzamiento en adelante, no toca ninguna bola), deja su bola allí donde se ha detenido y cede su puesto al compañero que le sigue en el orden de partida. Cuando yerra también el último jugador en compe-

3-8

tición, vuelve a lanzar el primero, y así sucesivamente. Si un jugador se queda sin bolas, es eliminado.

Cuando sólo hay en juego tres jugadores, vence uno de los tres, precisamente el que tiene más bolas en su poder.

3

LOS RECOLECTORES DE ALUBIAS



Materiales: Cuatro o cinco vasos de plástico y otras tantas cucharillas. Un talego de alubias secas.



El conductor escoge a cuatro o cinco jugadores, que se desplazan al centro del círculo formado por los compañeros y cada uno de los cuales recibe un vaso de plástico y una cucharilla. Las alubias secas se esparcen por el suelo, dentro del círculo, y comienza el juego. Dado el «¡Adelante!», cada jugador debe sostener con una mano el vaso sobre su cabeza y desplazarse por el círculo de manera que recoja con la cucharilla el mayor número posible de alubias, para ponerlas luego en el propio vaso. Puede ayudarse con los pies para recoger las alubias y hacerlas acabar en la cucharilla, pero el vaso ha de conservarse siempre firmemente sobre la cabeza con la mano que no empuña la cucharilla. El juego termina cuando ya no hay alubias para recoger.

Vence el jugador que logra reunir mayor número de alubias en el propio vaso.

4

SÓLO PARA ZURDOS



Materiales: Tantos trozos de cuerda de un metro de largo cuantos sean los equipos.



El conductor anuda cada trozo de cuerda varias veces, sin apretar demasiado los nudos. Los jugadores, divididos en equipos de tres o cuatro, se sientan en el suelo formando pequeños círculos y ponen su mano derecha detrás de su

espalda. Cada equipo recibe un trozo de cuerda y comienza el juego. Los jugadores, usando exclusivamente la mano izquierda, deben lograr desatar todos los nudos que enredan el trozo de cuerda de su equipo. No pueden ayudarse ni con los dientes ni con cualquier otra parte del cuerpo que no sea la mano izquierda.

Vence el equipo que entrega antes al conductor su trozo de cuerda sin nudos ni enredos.

5 MÍSTER IMPOSIBLE



9-15

Materiales: Una silla y una pared.

El conductor desafía a los jugadores a superar al menos una de las tres «Pruebas de Míster Imposible». La primera prueba consiste en mantenerse derechos sobre un solo pie, teniendo un lado de este pie contra la pared. La segunda prueba exige tocar la punta de los zapatos sin doblar las rodillas y teniendo los tacones contra la pared. La tercera prueba invita a levantarse de una silla teniendo el busto rigurosamente perpendicular al suelo y los tacones de los zapatos contra las patas delanteras de la silla.

Vence quien se divierte más, visto que es absolutamente imposible superar ni siquiera una de estas tres pruebas sin hacer trampas.

6 TIRO AL CLAVO



3-8

Materiales: Un cuadrado de madera, veinte clavos, un martillo y diez anillas de materiales y dimensiones diferentes.

En un gran cuadrado de madera se fijan veinte clavos. El cuadrado se cuelga en la pared y junto a cada clavo se escribe un número del uno al veinte. Por turno, los jugadores deben lanzar diez anillas, intentando dejarlas colgadas de los clavos y conquistando tantos puntos cuantos indican



los números escritos junto a los clavos. También se puede asignar un valor a cada anilla, basándose en sus dimensiones (menos puntos para las anillas más grandes) y en el material de que está construida (menos puntos para los materiales más rígidos). En este caso, para obtener los puntos conquistados por el lanzador, el valor de la anilla colocada en su sitio se multiplicará por el valor del clavo sobre el que se ha parado la anilla.

EL OVILLO DE LA ABUELA



Materiales: Cuatro sillas y cuatro trozos de cuerda de una decena de metros cada uno.



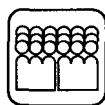
El conductor ata cada trozo de cuerda en cualquier punto de una de las cuatro sillas y lo hace pasar después varias veces por el respaldo y por las patas, por un sitio y por otro, dándole numerosas vueltas, pero dejando libre el asiento. Cada uno de los cuatro jugadores se sienta en una de las sillas y comienza el juego. Dado el «¡Adelante!», cada jugador debe tomar el extremo de su cuerda que ha quedado libre y formar poco a poco un ovillo, desenredando la cuerda de la silla sin levantarse nunca de donde está sentado. Quien se levanta o hace caer la silla sobre la que está sentado, queda eliminado.



Vence el jugador que termina antes su ovillo, después de haber desenredado el último trozo de cuerda de su silla.

8

LOS HUEVOS DE CHORLITO



Materiales: Un número de cartones cuadrados de cuatro o cinco centímetros de lado igual al número de jugadores multiplicados por dos. Cuatro rotuladores de otros tantos colores. Dos cucharillas y un plato para cada equipo.

En cada cartón se apunta un número de huevos variable, de uno a cinco, procurando que, al final, haya más o menos el mismo número de huevos de cada uno de los cuatro colores usados. En el mismo cartón puede haber también huevos de distintos colores. Hecho esto, los cartones se pliegan en cuatro dobleces y se cierran con una grapa, de manera que sea imposible ver lo que contienen; luego se esparcen por el suelo. En un extremo de la estancia se forman los equipos, uno junto al otro, cada uno con los propios jugadores puestos en fila india. En el extremo opuesto de la sala, delante de cada equipo, se coloca un plato. El primer jugador de cada equipo recibe dos cucharillas y comienza el juego. Dado el «¡«Adelante!»», parte el primer jugador de cada equipo, recoge un cartón sirviéndose únicamente de las cucharillas, sin ayudarse para nada ni con las manos ni con cualquier otra parte del cuerpo, lleva el cartón al plato del propio equipo, vuelve atrás y entrega las dos cucharillas al compañero siguiente, que parte a su vez, y así sucesivamente. Cuando hasta el último cartón ha acabado en uno de los platos, termina el juego. Cada equipo abre los propios cartones y comprueba cuántos huevos de chorlito contienen, azules como el cielo en el que vuela el ave y como el agua del mar en el que se sumerge de vez en cuando.

Vence el equipo que, gracias a la habilidad de sus jugadores y a su suerte, ha conseguido recuperar el mayor número de huevos de chorlito.



Materiales: Algunos metros de cuerda. Un gran cartel. Una caja de rotuladores de colores. Doce monedas de cuatro valores diversos (tres de cinco céntimos, tres de diez, tres de cincuenta y tres de un euro).



La cuerda se coloca estirada a un par de metros del suelo. En el cartel se pinta una gran diana de círculos concéntricos, con punteado creciente desde el círculo más grande al más pequeño. Se apoya el cartel en el suelo a tres pasos de distancia de la cuerda y comienza el juego. El primer jugador recibe las doce monedas y, estando al menos a cuatro pasos de la cuerda, las lanza una a una hacia la diana, haciéndolas pasar por encima de la cuerda. Las monedas que pasan por debajo de la cuerda y las que acaban fuera de la diana no hacen ganar puntos. Las otras consiguen tantos puntos cuanto sea el valor del espacio en que han caído, multiplicado por uno si la moneda es de cinco céntimos, por dos si es de diez, por cinco si es de cincuenta y por diez si es de un euro. Una vez que el primer jugador ha lanzado las doce monedas y el conductor ha sumado los puntos obtenidos con los varios lanzamientos, entra en juego el siguiente jugador, y así sucesivamente.

Vence quien obtiene una puntuación más alta con sus doce lanzamientos.

m ELBILLAR



Materiales: Una gran lámina de poliéster, de al menos un par de centímetros de espesor, y un folio de cartón de las mismas dimensiones. Una cuchilla, un bote de cola vinílica y un rotulador capaz de escribir sobre el poliéster. Seis bolas de fútbolín.



Sirviéndose de la cuchilla, el conductor hace una decena de agujeros de cinco o seis centímetros de diámetro distribuidos por la lámina de poliéster, que después pega sobre

el folio de cartón. Cerca de cada agujero escribe, al azar, un número desde el uno al diez y el billar está dispuesto. Sólo falta apoyarlo en el suelo a dos pasos de distancia de la línea de lanzamiento, con alguna cosa debajo que lo conserve ligeramente inclinado, y el juego comienza. Colocándose detrás de la línea, los jugadores lanzan por turno las seis bolas hacia el billar, tratando de introducirlas (al vuelo o rodando) dentro de uno de los agujeros. Las bolas que acaban en un agujero no sólo hacen ganar a quien las ha lanzado tantos puntos cuanto sea el valor del número que tienen cerca, sino que vuelven a las manos del jugador, para ser lanzadas otra vez.

Vence el que, con las seis bolas a su disposición, termina el juego con la puntuación más alta.

11

LA FOTOGRAFÍA

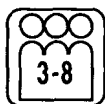


Materiales: Algunos folios de cartón blanco, un par de tijeras y alguna caja de rotuladores de colores.



Frente a los jugadores se colocan en el suelo y se les hace estar verticales quince o veinte perfiles de rostros de cartón de unos veinte centímetros de altura. Cada perfil representa a un personaje, un animal o una cosa siempre diversa. Los perfiles se sitúan uno al lado del otro, separados unos centímetros y a una distancia cada vez mayor de la línea a lo largo de la cual se han colocado los jugadores. Por turno, cada jugador lanza cinco pelotas de tenis contra los perfiles, declarando antes de cada tiro qué personaje (o animal o cosa) quiere tocar. Si lo logra, conquista el perfil tocado; en caso contrario, queda con las manos vacías. Cuando todos los jugadores han efectuado sus cinco lanzamientos, el conductor los divide en grupitos de tres. Utilizando los perfiles conquistados y dibujando en un gran folio blanco el fondo sobre el que apoyarlos, cada grupo debe crear una imagen «fotográfica».

Vence el grupo que, a juicio inapelable del conductor, realiza la fotografía mejor, gracias primero a la puntería y luego a la creatividad de sus tres jugadores.



Materiales: Un pampero para los jugadores y otro para el conductor.



Un jugador cada vez se coloca a tres pasos de distancia del conductor, que produce una decena de pompas de jabón a un ritmo de algunos segundos una de otra. Apenas está en el aire una de las pompas del conductor, el jugador debe intentar producir él otra y tratar de empujarla, soplando, contra la del conductor. Las pompas deben brotar al menos a tres pasos del conductor, pero para empujarlas hacia delante puede acercarse a él. Si una pompa alcanza la del conductor, consigue un punto. Si la alcanza sin hacerla estallar (difícil, pero no imposible), consigue tres puntos.

Vence el jugador que termina el juego con la puntuación más alta.



13

POMPAS CONTRA LA BESTIA



Materiales: Un pampero, un cajón, un par de tijeras y algún rotulador de colores.



En un lado del cajón se dibuja la cara de un monstruo (la bestia) y se recortan en su interior tres agujeros: dos más pequeños, que hacen las veces de los ojos, y uno más grande, que corresponde a la boca. Se traza una línea en el suelo, a tres pasos de distancia de la mesa en la que está depositado el cajón. El primer jugador recibe el pampero y comienza el juego. Cada jugador, por turno, tiene dos minutos de tiempo para producir pompas de jabón e intentar conseguir que acaben en la boca del monstruo. Las pompas deben brotar siempre detrás de la línea trazada en el suelo, pero, para empujarlas hacia adelante, soplando, se puede acercar al cajón. Se consigue un punto por cada pompa que acaba en la boca del monstruo, y una penalización para cada pompa que, en cambio, acaba en un ojo.

Vence el jugador que concluye el juego con la puntuación final más alta (puntos conquistados menos penalizaciones recibidas).

14

PING-PONG SIN MESA



Materiales: Una pelota y una raqueta de ping-pong.



Cada jugador debe hacer rebotar el mayor número posible de veces consecutivas una pelota de ping-pong sobre una raqueta, sin dejarla caer al suelo. El primer jugador del equipo afronta la prueba de pie; el segundo, de rodillas; el tercero, sentado en el suelo con las piernas cruzadas; el cuarto, cambiando de mano la raqueta después de cada golpe; el quinto, haciendo pasar la raqueta por detrás de la espalda después de cada golpe.

15

TIRO OLÍMPICO



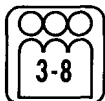
Materiales: Un cajón, una cuchilla, rotuladores de colores y monedas.



En el lado de un gran cajón se dibujan los cinco aros olímpicos, en el interior de cada uno de los cuales se hace un agujero de unos veinte centímetros de diámetro. Tres monedas para cada jugador. Por turno, los jugadores lanzan las propias monedas hacia el cajón, tratando de meterlas en uno de los cinco aros. La puntuación final del equipo es igual a la suma de las monedas introducidas en el cajón, excluyendo las monedas pasadas por el aro en el que han entrado más y contando dos veces las monedas pasadas por el aro en el que han entrado menos.

16

LANZAMIENTO DE JABALINA



Materiales: Cajas de palillos de dientes.



Poniendo uno detrás de otro, cada jugador debe colocar cincuenta palillos de dientes de manera que formen una única jabalina, de al menos dos metros de longitud. Cada palillo debe tocar al siguiente, aunque sólo sea por la punta.

Vence quien coloca antes en supuesto el quincuagésimo y último de sus palillos.

17

¡APAGA LA VELA!



Materiales: Dos tapones de corcho, dos velas, una caja de cerillas y dos trozos de cuerda de unos cincuenta centímetros de largo.



Los tapones de corcho se aseguran en un extremo de los dos trozos de cuerda; el otro extremo se fija a la cintura de los dos primeros jugadores, detrás de la espalda, de modo

que la cuerda cuelgue como un rabo. Las velas se colocan en el suelo, a un par de metros una de otra, y se encienden. Dado el «¡Adelante!», cada uno de los dos jugadores debe intentar apagar la propia vela, sirviéndose del tapón de corcho que hace oscilar sobre la llama. Ni la cuerda ni, mucho menos, el tapón pueden ser tocados con las manos. El conductor cronometra el tiempo empleado por cada uno de los dos para apagar su vela. Vuelven a encenderse las velas; la cuerda y los tapones pasan a otros dos jugadores, y así sucesivamente.

Vence el jugador que emplea menos tiempo en apagar la propia vela.

18

LA NARIZ PINTORA

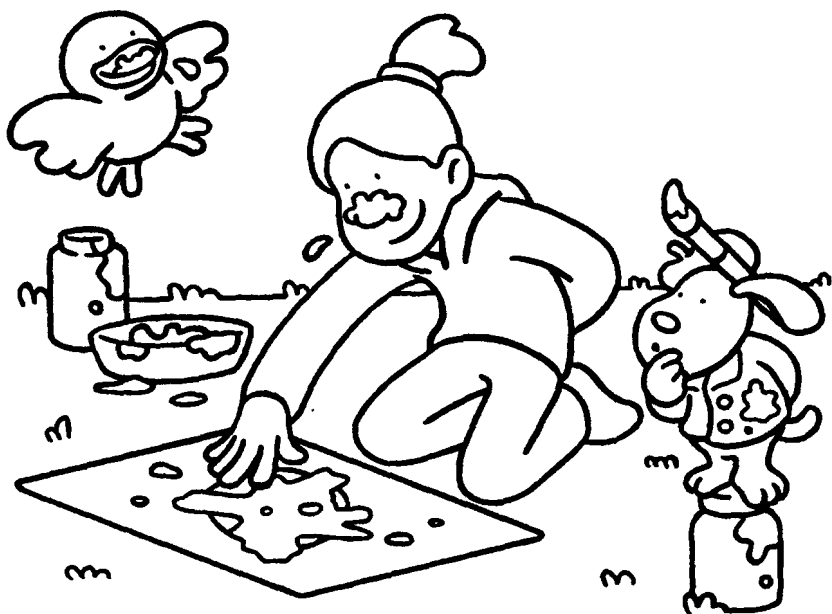


Materiales: Un folio de dibujo y un plato de plástico para cada jugador. Una escudilla, un rotulador negro y un frasco de t mpera de color.



Vali ndose del rotulador y de la escudilla, el conductor traza un c rculo sobre el folio de cada jugador. Los folios se colocan en el suelo; a tres pasos de cada folio se pone un plato; en cada plato se echa un poco de t mpera de color y comienza el juego. Dado el «¡Adelante!», cada jugador mete la nariz en su propio plato de t mpera y empieza a colorear el interior del c rculo dibujado en su folio, vali ndose exclusivamente de la nariz. Hay que tener rigurosamente la mano izquierda detr s de la espalda y s lo se puede ayudar con la derecha para sujetar el folio y el plato. El juego prosigue desplaz ndose continuamente desde el plato al folio, y viceversa, hasta que un jugador acabe de colorear el propio c rculo. En ese momento, el conductor pronuncia el «¡Aita!» y termina el juego.

Vence, no el jugador que acaba primero de colorear el propio c rculo, sino el que, al dar el «¡Aita!», lo ha coloreado mejor, dejando no s lo menos espacios blancos en el interior del c rculo, sino tambi n menos salpicaduras en el resto del folio.



19 CORTE DE MANGAS

Materiales: Un par de tijeras y un folio de papel para cada pareja de jugadores. Un rotulador negro.

El conductor dibuja en cada folio una forma geométrica muy irregular, llena de esquinas. Las formas dibujadas en los folios deben ser lo más iguales posible. Cada pareja de jugadores recibe un dibujo y un par de tijeras y comienza el juego. Teniendo la mano izquierda detrás de la espalda y usando sólo la derecha, los dos jugadores de cada pareja deben recortar, con la máxima precisión posible, la forma geométrica que el conductor ha dibujado en su folio. Uno de los dos jugadores maneja las tijeras y el otro mueve el folio.

Vence la pareja que recorta con más precisión su propio dibujo. No importa quién acaba antes: ¡raramente se conjugan deprisa y bien!



Materiales: Diez platos, diez vasos y un talego de alubias. Papel y lápiz.



Los platos se colocan sobre una mesa, cada uno con un vaso encima, dispuestos de manera que formen un triángulo con la base hacia los jugadores. Por turno, los jugadores lanzan veinte alubias estando al menos a tres pasos de distancia de la mesa. Si la alubia se queda en un plato, el jugador consigue un punto; si se queda en un vaso, consigue tres. Pero, atención: si en el plato o en el vaso ya hay otra alubia, el jugador no consigue ningún punto. Por tanto, además de buena puntería, hace falta tener también buena memoria, para recordar dónde han acabado las alubias lanzadas anteriormente. Naturalmente, cuando cambia el jugador que lanza, se vacían platos y vasos.

Vence el jugador que concluye el juego con la puntuación más alta.



Materiales: Cinco botellas, cinco agujas iguales y otros tantos trozos de hilo.



Cinco jugadores se desplazan dentro del círculo formado por los compañeros. Cada uno de ellos se sienta sobre una botella tumbada y tiene las piernas extendidas delante de sí con un pie sobre el otro, de manera que toque el suelo con un talón. Se entrega a cada jugador una aguja y un trozo de hilo y comienza el juego. Dado el «¡Adelante!», cada jugador debe tratar de enhebrar el hilo en el ojo de la aguja en el tiempo más breve posible, recuperando la posición inicial todas las veces que pierda el equilibrio.



Materiales: Un palo largo, un aro grande de madera, un poco de cuerda, quince botellas vacías y otros tantos carteles numerados del uno en adelante.



Se fija un gran aro de madera a un trozo de cuerda atado a un palo largo. Hecho esto, se distribuyen quince botellas vacías, esparcidas por el suelo, cada una con un cartel numerado colgado del cuello. Por turno, cada jugador tiene dos minutos de tiempo para intentar colocar el aro en torno al cuello de las botellas, manejando el aro con el palo y estando detrás de una línea trazada de antemano por el conductor sobre el terreno de juego. Una botella no puede ser «capturada» dos veces por el mismo jugador. Para no crear confusión, es conveniente quitar el cartel del cuello de las botellas a medida que son «capturadas». La puntuación alcanzada por cada jugador viene dada por la suma de los valores indicados en el cartel de las botellas que ha «capturado».

La victoria es para el jugador que obtiene la puntuación final más alta.



Materiales: Dos cajas de palillos de dientes.



Los equipos se despliegan uno junto al otro en un extremo de la estancia, cada uno con los propios jugadores dispuestos en fila india. Frente a cada uno de ellos, en la parte opuesta de la estancia, hay una silla que tiene encima treinta palillos de dientes esparcidos en torno a la caja que los contenía. Parte el primer jugador de cada equipo, atraviesa la estancia, llega hasta la silla del propio equipo y mete todos los palillos en su caja. Vuelve atrás a la carrera, da el cambio al segundo jugador, que parte a su vez, y así sucesivamente. Es tarea del conductor vaciar cada vez las cajas, esparciendo de nuevo los palillos en las respectivas sillas.

Vence el equipo cuyo último jugador regresa más pronto, después de haber colocado todos los palillos en la caja.

TOCA YDESATA

Materiales: Dos trozos de cuerda.

Todos los jugadores se disponen en círculo, menos uno, que corre en torno a los compañeros. En medio del círculo hay dos trozos de cuerda con dos nudos parecidos. El jugador que está corriendo toca la espalda de un compañero. Los dos se precipitan en medio del círculo, recogiendo un trozo de cuerda cada uno y deshaciendo el nudo. Hecho esto, pasan por el punto dejado vacío por el jugador tocado y dan una vuelta entera en torno al círculo, el primero que sale, en sentido de las agujas del reloj, y su adversario en sentido contrario. Quien vuelve antes al puesto vacío, lo ocupa, obligando así al adversario a continuar corriendo en torno al círculo, para tocar después a otro jugador, y así sucesivamente. Es tarea del conductor rehacer cada vez que sea necesario los dos nudos.

¡ABAJO LA MONEDA!

Materiales: Un tapón de corcho y dos monedas.

Sobre un tapón de corcho apoyado en el suelo se coloca una moneda de cincuenta céntimos. Los jugadores se despliegan a cinco pasos del tapón y, por turno, lanzan contra el tapón una moneda de un euro, intentando atinar y conseguir que la moneda que está allí caiga precisamente sobre la moneda lanzada. Dos puntos para quien lo consigue en su lanzamiento, y un punto para quien hace caer la moneda de cincuenta céntimos, pero no sobre la otra moneda.

Vence el jugador que consigue antes diez puntos.

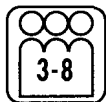


Materiales: Una manzana no demasiado madura.

En medio del círculo formado por los compañeros, dos jugadores se detienen uno delante del otro y sostienen una manzana en equilibrio entre sus dos frentes. Dado el «¡Adelante!», con un movimiento en perfecta sincronía y sin tocar en modo alguno con las manos, deben procurar conseguir que la manzana descienda hasta dejarla colocada entre sus dos rodillas derechas. Si la manzana cae a tierra o si es tocada con las manos, los jugadores pueden repetir el juego desde el principio otras dos veces y después quedan eliminados. El juego se repite con parejas siempre distintas.

La victoria es para los jugadores que consigan su objetivo en menos tiempo.



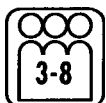


Materiales: Un palo, un trozo de cuerda, un imán y un puñado de arandelas de hierro.



En un círculo de un par de metros de diámetro se desparrraman por el suelo algunas decenas de arandelas de hierro. Los jugadores, por turno, reciben una «caña de pescar» con un imán en lugar del anzuelo y tienen un minuto de tiempo para recuperar el mayor número posible de arandelas sin poner el pie de ninguna manera en el círculo. Cada vez que un pescador captura una arandela, debe soltarla del imán y depositarla en tierra, junto a los propios pies. No se puede pescar más de una arandela cada vez.

Vence el pescador que, en el minuto a su disposición, logra capturar mayor número de presas.



Materiales: Un ovillo de cuerda y un par de tijeras.



Frente a cada pareja de jugadores, el conductor coloca en el suelo siete trozos de cuerda de unos veinte centímetros de longitud. Dado el «¡Adelante!», los dos jugadores de cada pareja se agarran de la mano y tratan de atar entre ellos los siete trozos de cuerda, valiéndose de las manos que han quedado libres (la derecha de uno y la izquierda del otro). A la mitad de la tarea, cuando se han conseguido tres nudos y, por tanto, han quedado unidos entre ellos cuatro trozos de cuerda, los dos jugadores cambian de mano: el que usaba la derecha para hacer los nudos usa ahora la izquierda, y viceversa. Los nudos han de hacerse correctamente y no deben poder desatarse demasiado deprisa.

Vence la pareja que transforma antes los siete trozos en un único largo trozo de cuerda.



Materiales: Una veintena de objetos embarazosos (sillas, cajas de frutas, cajones, alfombras, mesillas, cojines...).



Se divide a los jugadores en dos equipos. El primer equipo tiene cinco minutos de tiempo para formar una gran pila con una veintena de objetos embarazosos; la pila debe ser estable, pero difícilmente desmontable sin causar su derrumbe. Cuando la pila está acabada, el segundo equipo tiene diez minutos de tiempo para desmantelarla en absoluto silencio y de la manera menos ruidosa posible. Transcurridos los diez minutos, los dos equipos se cambian de puesto y de tarea y se reemprende el juego.

Vence el equipo que, a juicio inapelable del conductor, ha desmantelado su pila de objetos haciendo menos ruido.

m

AL BORDE DEL ABISMO



Materiales: Una silla y algunos caramelos.



Dentro del círculo formado por los jugadores, se coloca en el medio, tumbada, una robusta silla, dispuesta de tal manera que el respaldo esté en alto. Por turno, los jugadores deben subir a horcajadas sobre las patas de la silla, sin tocar el suelo, y tratar de aferrar con la boca un caramelo, que el conductor ha apoyado en el respaldo.

Vence el que lo logra sin ser arrojado a tierra por el vuelco de la silla (es casi imposible).

LOS GOLOSOS



Materiales: Hilo de coser y caramelos de goma.



En medio del círculo formado por los compañeros, los jugadores se ponen uno frente a otro, dos cada vez. El conductor les entrega un hilo de coser de un par de metros de longitud, en medio del cual ha fijado un caramelo de go-

ma. Para conseguir que el caramelo quede fijo en el punto deseado, se puede valer de una aguja, haciendo que el hilo pase a través del caramelo. Cada uno de los dos jugadores sostiene en la mano un extremo del hilo. Dado el «¡Adelante!» por el conductor, cada jugador se lleva a la boca el hilo y lo chupa, absorbiéndolo lo más rápidamente posible, sin ayudarse en ningún modo de las manos, hasta alcanzar con los dientes el caramelo.

El caramelo es el premio para el vencedor.

32

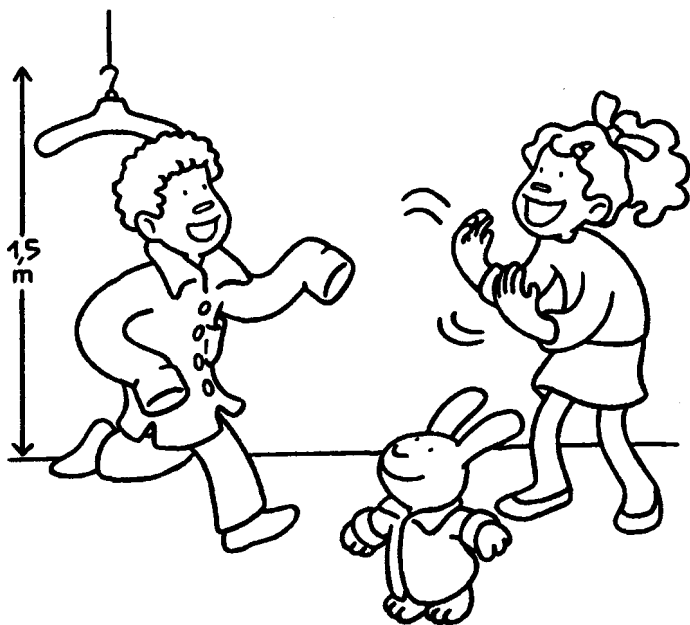
LA CAMISA Y LA PERCHA



Materiales: Tantas camisas de adulto y tantas perchas cuantos sean los equipos.



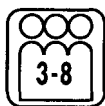
Al fondo de la estancia se colocan tantas camisas de adulto cuantos sean los equipos. Cada camisa está dispuesta con orden sobre una percha, completamente abotonada, y cada percha está colgada de un hilo, a metro y medio del suelo.



Dado el «¡Adelante!», parte el primer jugador de cada equipo, llega hasta la propia percha, desabotona completamente la camisa, se la pone, vuelve a abotonarla y retorna al punto de partida. Cuando llega delante del propio equipo, se quita la camisa (siempre desabotonándola completamente) y la entrega a un compañero. Éste, después de haberse puesto y abotonado la camisa, corre al fondo de la estancia, se quita la camisa, la cuelga en el perchero, vuelve a abotonarla completamente, retorna atrás, hace partir a otro compañero, y así sucesivamente. El conductor debe controlar con atención que en cada fase del juego las camisas sean siempre abotonadas o desabotonadas completamente.

Vence el equipo cuyo último jugador termina antes su tarea.

m TIRO AL CALENDARIO



Materiales: Una hoja de calendario y cinco monedas.

En medio de la mesa se coloca una gran hoja de calendario, de las que tienen las fechas escritas seguidas, sin la indicación de los días de la semana o de los santos del mes. Estando al menos a tres pasos de distancia de la mesa, los jugadores lanzan por turno cinco monedas sobre el calendario. Cuando una moneda se detiene sobre un número, el lanzador recibe tantos puntos como sea el valor del número que ha capturado. Si la moneda se detiene a caballo entre dos o más números, se captura el número de menor valor.

Vence el jugador que obtiene la puntuación final más alta, resultante de la suma de los puntos obtenidos con los cinco lanzamientos. En el caso de que haya que usar un calendario diverso, el día de la semana y el santo del día harán ganar al lanzador tantos puntos cuantos le habría hecho ganar la fecha correspondiente.





Materiales: Una hoja de calendario, una hoja de papel y un lápiz. Tantas monedas cuantos sean los jugadores.

En medio de la mesa se coloca una hoja de calendario. Estando al menos a tres pasos de distancia de la mesa, los jugadores lanzan por turno una moneda sobre el calendario, conquistando el día sobre el que se detiene la moneda. Sobre el día conquistado ponen un trozo de papel con sus iniciales. Desde este momento en adelante, será considerado nulo cualquier lanzamiento que deje una moneda sobre ese día. A medida que avanza el juego, es más difícil realizar un lanzamiento válido, pues cada vez hay más días ocupados. Cuando todos los días han encontrado un conquistador, termina el juego y se asignan a cada jugador siete puntos por cada domingo conquistado, seis puntos por cada sábado, cinco por cada viernes, y así sucesivamente.

Vence el jugador que obtiene la puntuación final más alta.



Materiales: Algo para trazar rayas en el pavimento. Diez bolas para cada jugador.

Se traza en el suelo un gran cuadrado. Cada jugador recibe diez bolas y se coloca fuera de la zona delimitada. Para establecer el orden en que los jugadores compiten, se pone una moneda en el centro del cuadrado y cada jugador lanza hacia ella una de sus bolas. Quien logra acercarse más a la moneda, sin tocarla, lanzará el último; quien esté un poco más lejos, lanzará el penúltimo, y así sucesivamente. Quien toca la moneda (o le queda más lejos) lanzará el primero. En este instante todos los jugadores recogen sus bolas y comienza el juego.

Siguiendo el orden establecido, cada jugador lanza una de sus bolas al cuadrado: si la bola choca con una o más bolas adversarias, quien la ha lanzado vuelve a cogerla y con-



quista también todas las bolas que ha tocado. Si no choca con ninguna, la deja donde se encuentre. Si una bola presente en el campo, tocada por otra, choca a su vez con una tercera, resulta presa del propietario de la bola que la ha tocado, pero permite a quien la ha lanzado que conquiste la tercera bola. Esto hace que la atención de todos los jugadores esté centrada en el campo, pues ninguno debe perder de vista la bola que ha lanzado, con la esperanza de conquistar alguna otra bola.

36

LA MOMIA



Materiales: Rollos de papel higiénico.



En el centro del círculo formado por los compañeros, se crean dos o más equipos de cuatro jugadores cada uno. Dado el «¡Adelante!», cada equipo debe cubrir a uno de los propios jugadores de papel higiénico, envolviéndole de manera que desaparezca por completo.

37

PING-PONG POR EQUIPOS



Materiales: Una mesa de ping-pong, dos raquetas y una pelota.



Dos equipos de siete u ocho jugadores cada uno se disponen en fila india en los extremos opuestos de una mesa de ping-pong. Se entrega una raqueta al primer jugador de cada equipo y comienza el juego. Siguiendo las reglas del ping-pong, los jugadores deben golpear la pelota, pasar rápidamente la raqueta al que está detrás de él y correr al fondo de la fila del propio equipo. Quien falla el golpe sale del juego durante un minuto, además de hacer ganar un punto al equipo contrario. Si un equipo se encuentra con sólo dos jugadores en juego, se hace entrar inmediatamente a todos los jugadores (de ambos equipos) eliminados hasta ese momento.

Vence el equipo que alcanza antes veinte puntos.



Materiales: Una mesa de ping-pong, dos raquetas y una pelota.



Dos jugadores se enfrentan en una partida de ping-pong, cambiando de mano la raqueta en cada golpe. Si devuelven la pelota sosteniendo por dos veces seguidas la raqueta con la misma mano, hacen ganar un punto al adversario.

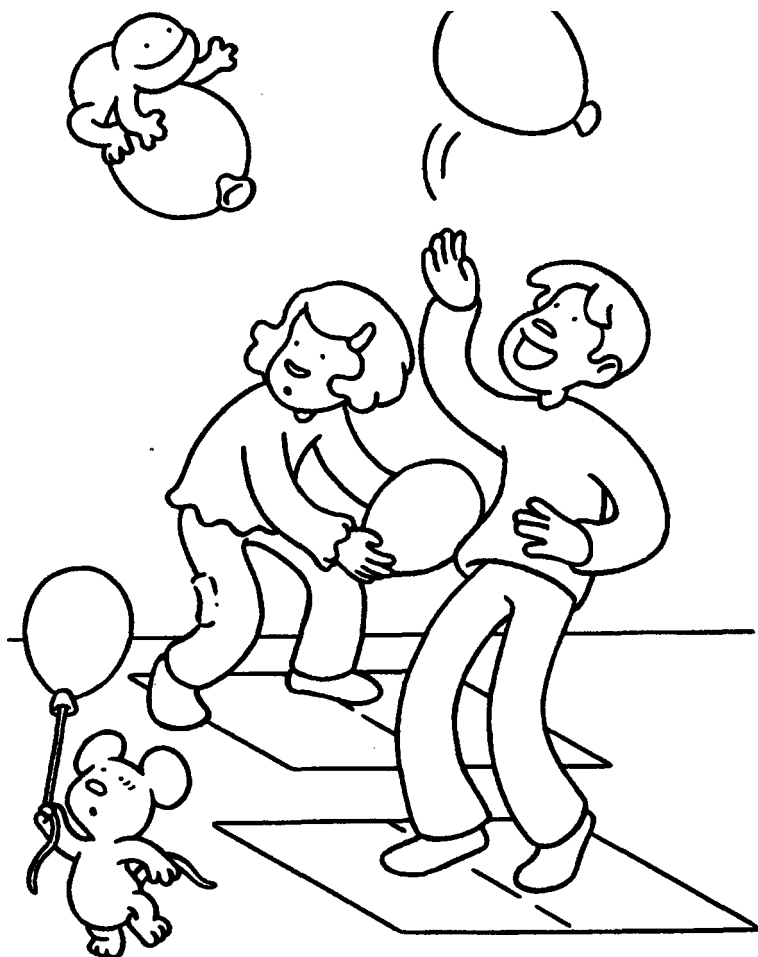


Materiales: Tantas hojas de periódico cuantos sean los jugadores y otras tantas pelotas de colores.



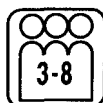
Se esparcen por la estancia algunas hojas de periódico, sobre cada una de las cuales se coloca un jugador provisto de una pelota de colores. Dado el «¡Adelante!», cada jugador lanza al aire su propia pelota y la sostiene en el aire golpeándola siempre y sólo con la mano derecha y estando atento a no salirse del propio periódico. Después de unos veinte o treinta segundos, el conductor nombra una parte del cuerpo y los jugadores deben sostener en el aire la pelota golpeándola siempre y sólo con la parte del cuerpo indicada. Van siendo eliminados los jugadores que dejan caer al suelo su pelota, [os que la golpean con una parte del cuerpo diversa de la indicada por el conductor y [os que se salen de su periódico, aunque sólo sea con un pie. El juego prosigue de la misma manera, cambiando cada treinta segundos el medio de propulsión de la pelota.

Vence el último jugador que quede en competición.



40

LA CAJA FUERTE DE EOLO



Materiales: Tres plumas, tres hojas de cartón de colores y otras tantas cajas de zapatos. Un par de tijeras. Algunas hojas de periódico.



Se abren tres hojas de periódico y se ponen en el suelo. Sobre cada hoja de periódico el conductor esparce los cincuenta trocitos en que ha cortado antes uno de los tres car-

tones. En la tapa de cada caja se hace una ranura, a modo de hucha. Cada uno de los tres jugadores recibe una pluma y una caja y se coloca sobre una de las hojas de periódico. Dado el «¡Adelante!», cada jugador debe lanzar al aire la propia pluma y sostenerla en el aire soplando, sin tocarla nunca ni salirse del propio periódico. Al mismo tiempo debe recuperar los cartones esparcidos a sus pies y meterlos en la caja. Si un jugador se sale de su periódico o si su pluma toca el suelo, queda eliminado.

Vence quien mete antes todos sus cartones en la caja. Si ninguno lo logra, vence quien ha recuperado más cartones antes de ser eliminado.

41

LA TORRE



Materiales: Dos botellas y dos cajas de palillos de dientes.

Se divide a los jugadores en dos equipos, cada uno de los cuales se dispone en círculo en torno a una botella con una caja de palillos de dientes cerca. Dado el «¡Adelante!», cada jugador, alternándose con los compañeros, debe depositar dos palillos sobre el cuello de la botella del propio equipo. Si algún palillo se cae de la botella, el juego prosigue dejando el palillo donde ha caído.

Vence el equipo que logra realizar la torre más alta.



42

LAS CHAPAS



Materiales: Dos grandes botes y cuarenta chapas metálicas.

Dos jugadores se colocan, de pie, a tres o cuatro metros el uno del otro. Cada uno de ellos dispone de veinte chapas metálicas y tiene delante de sí un gran bote apoyado en el suelo. Dado el «¡Adelante!», cada jugador lanza las chapas al bote del adversario, una cada vez y valiéndose de la mano derecha, mientras que con la izquierda trata de



defender el propio bote, pero sin tocarlo nunca. Quien toca el bote, debe introducir en él una de las chapas del adversario que han acabado fuera del blanco; en caso contrario, puede relanzar estas chapas cuando ha terminado con las propias.

Vence quien logra introducir antes diez chapas en el bote del adversario.

43

EL MALABARISTA



Materiales: Un palo, un vaso de plástico y un trozo de cuerda.

Se horada el fondo de un vaso de plástico y se pasa a través del agujero una cuerdecilla de unos cuarenta centímetros de largo. Se hace un nudo grande a la cuerdecilla en el extremo que se encuentra en el interior del vaso, y se fija el otro extremo en la punta de un palo. Los jugadores, por turno, cogen el palo y dan un tirón a la cuerdecilla, haciendo que el vaso salte por el aire, e intentan al vuelo que el vaso quede fijo en la punta del palo.

Diez intentos por cabeza, al cabo de los cuales vence quien ha tenido éxito más veces en su intento.

44

EL PARCHÍS



Materiales: Un folio de cartón, una caja de rotuladores de colores y un dado. Una moneda para cada jugador.

Se dibuja en el cartón un camino largo y tortuoso y se divide en muchas casillas. Cada jugador toma una moneda y un rotulador de un color diverso de los de los compañeros, se saca a suerte el orden de partida y comienza el juego. Los jugadores, por turno, lanzan el dado y desplazan su moneda a lo largo del recorrido. Si el valor indicado por el dado es mayor de tres, la moneda se desplaza hacia de-



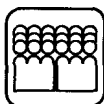
lante cinco casillas; si es un tres, se queda donde haya caído y si es menos de tres, se desplaza tres casillas hacia atrás. Cada vez que un jugador se queda en una casilla en la que todavía no se había detenido ninguno, la colorea con el propio rotulador. El juego termina cuando una de las monedas supera la línea de /legada.

Vencen el jugador que llega el primero al final del recorrido y el que, en ese momento, ha coloreado mayor número de casillas.

Juegos de creatividad

45

LOS ESTUDIOS PUBLICITARIOS



Materiales: Carteles blancos, tijeras, cinta adhesiva y revistas ilustradas.



Se entregan a cada equipo un gran cartel blanco, un par de tijeras, un rollo de cinta adhesiva transparente y tres o cuatro revistas ilustradas. El conductor comunica cuál es el producto del que hay que hacer publicidad, igual para todos los equipos: un nuevo tipo de comida para gatos, un originalísimo juego de sociedad, una revolucionaria máquina para hacer las camas, y cosas por el estilo.

Media hora de tiempo para preparar un manifiesto publicitario sobre el argumento, utilizando cartas, fotos y dibujos tomados de las revistas.

46

LA PUBLICIDAD EN CONTRA



Materiales: Tijeras, botes de cola y revistas ilustradas.

Se entregan a cada jugador (o grupo de jugadores) una revista ilustrada, un par de tijeras y un bote de cola. La finalidad del juego es elegir cinco productos de que se haga



publicidad en la revista y crear la correspondiente publicidad en contra, imágenes y eslóganes que desacrediten abiertamente todo lo que es afirmado por los publicistas. Para conseguirlo, una vez escogida la publicidad contra la que hay que ir, se recortan de las páginas de la revista fotos, dibujos y palabras, o incluso sólo trocitos de papel de colores, letras y números, y se pegan sobre la publicidad de manera que desfiguren por completo el significado. Por ejemplo, tomemos la frase publicitaria: «Si la marca es roja, párate en el distribuidor azul». Puede perder su eficacia pegando esta otra frase: «y te quedarás sin blanca». De la misma manera, la imagen de una fábrica linda y ordenada puede provocar sensaciones negativas en quien la contempla si se le añaden un mantoncito de basura, una pareja de buitres hambrientos o una chimenea que contamina la atmósfera.

Vence el jugador que consigue dar más fuerza a la publicidad en contra de los cinco productos.

47

COLOR ALEGRE, COLOR TRISTE



Materiales: Un dibujo para cada jugador (igual para todos). Algunas cajas de rotuladores de colores.



Después de haber dividido su dibujo en dos partes con una raya irregular, cada jugador pinta la mitad de la izquierda de su folio usando colores que produzcan una sensación de alegría en quien lo observa, y la mitad de la derecha usando colores que den, en cambio, una sensación de tristeza. El juego puede repetirse después, sobre otros folios y con otros dibujos, tratando de provocar otras parejas de sensaciones contrastantes: aburrimiento-interés, calor-frío, ignorancia-sabiduría, etc.



48

SERPENTINAS

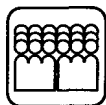


Materiales: Folios blancos, cola y serpentinas de colores.

Sirviéndose de las serpentinas, cada jugador debe dar vida a una imagen que tenga relación con un argumento escogido de antemano con los compañeros. Después se valoran las imágenes, basándose en el tratamiento del color, en la estilización de la imagen, en la cercanía de la composición a la realidad, etc. Con la misma técnica, también es posible hacer que los jugadores copien un dibujo o una fotografía; en este caso, el juicio tendrá en cuenta sobre todo la semejanza del trabajo con el modelo propuesto.



¡JAMÁS DOS IGUALES!



Materiales: Tantos dibujos, iguales de cuatro en cuatro, cuantos sean los jugadores. Algunas cajas de rotuladores de colores.



El conductor escribe el nombre de un jugador detrás de cada dibujo, asignando dibujos iguales a jugadores que no están de acuerdo o que ordinariamente se comunican poco entre ellos. Cada jugador recibe el propio dibujo y se sienta en grupa con los compañeros que tienen la misma imagen. Cada jugador debe colorear los varios trozos de su dibujo, procurando usar para cada detalle un color diverso de los colores usados para el mismo detalle por los tres compañeros sentados junto a él. Para hacer esto, es necesario, naturalmente, fijarse continuamente en los otros y ponerse de acuerdo con ellos sobre los colores que van a usar para los distintos detalles. El único color que ningún jugador puede usar nunca es el negro, que, en cambio, será usado por el conductor en la continuación del juego. Cuando todos los jugadores que tienen la misma imagen han terminado de colorear, llevan su dibujo al conductor, que controla los colores de los diversos detalles. El detalle que ha sido coloreado de la misma manera por dos o más jugadores es coloreado de negro por el conductor sobre todos los dibujos de aquel grupo.

Vence el grupo que, cometiendo menos errores, se encuentra con menos detalles coloreados de negro sobre sus dibujos.

LA HISTORIA EXTRAVAGANTE



Materiales: Cuatro copias de una historia breve, bufa y extravagante. Un par de tijeras. Folios de papel y rotuladores de colores.



El conductor lee en voz alta la «Historia extravagante», conserva una copia para sí y reparte las otras tres entre los jugadores, entregando cuatro o cinco renglones a cada uno

de ellos. Usando los rotuladores de colores, cada jugador representa en un folio el trozo de historia que ha recibido. Todos los dibujos son recogidos por el conductor, que divide luego a los jugadores en tres equipos equilibrados. Cada equipo recibe una serie entera de dibujos (todos los que sirven para reconstruir la historia contada desde el principio hasta el final), bien mezclados entre ellos. El conductor lee otra vez en alta voz la «Historia extravagante» y los jugadores de los diversos equipos ponen en orden sus dibujos, según va avanzando la historia. Una vez hecho esto, por turno y al estilo de un juglar, cada equipo narra la «Historia extravagante» a los otros, ayudándose de los dibujos.

Vence el equipo que, después de haber colocado los dibujos en el orden justo, narra la «Historia extravagante» con mayor precisión.

51

MI COLOR PREFERIDO



Materiales: Tantas copias de un dibujo para colorear cuantos sean los jugadores. Algunas cajas de rotuladores de colores.



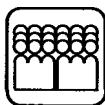
Con dos líneas de rotulador negro, cada jugador divide el propio dibujo en cuatro partes, aunque sean desiguales. Dado el primer «¡Adelante!» por el conductor, cada jugador escoge uno de los cuatro trozos de su dibujo y lo colorea con colores que se parezcan lo más posible a los verdaderos. Cinco minutos de tiempo, después de los cuales se espera un nuevo «¡Adelante!» del conductor. Para el segundo trozo de dibujo hay que escoger colores que sean lo más diversos posible de los reales; para el tercer trozo, los colores preferidos; para el cuarto y último trozo, los colores que menos gustan.



Materiales: Folios blancos y rotuladores de colores. Una historia con cinco personajes bien delineados.

Cada jugador recibe un folio blanco y escoge un rotulador de colores. Los rotuladores sobrantes se colocan a la vista de todos. El conductor narra la historia, recalcando las características de los personajes (físicas, caracteriológicas y conductuales). Una vez terminada la narración, cada jugador escoge un personaje de la historia y comienza a dibujarlo en su folio. Después de un rato, intercambia su propio rotulador con el de un compañero y continúa pintando. El rotulador intercambiado debe ser de color distinto que el propio. Antes de entregar el propio rotulador a un compañero, hay que escribir el propio nombre detrás del folio. El juego prosigue de la misma manera, teniendo presente que cada personaje debe ser pintado usando al menos seis colores diversos. Es posible intercambiar el propio rotulador con uno de los rotuladores no distribuidos. Pero en este caso no se puede usar el color recién tomado, sino sólo utilizarlo para un intercambio con un compañero. Durante el juego no se pueden hacer dos intercambios con un mismo compañero. En caso de duda, basta mirar la lista de nombres presentes detrás del propio folio. El juego termina cuando todos los jugadores han acabado de dibujar al personaje que han escogido.





Materiales: Un folio de cartón, un lápiz y tantos rotuladores de colores cuantos sean los jugadores. Cuatro folios de papel blanco.



El conductor dibuja tantas patas de un gusano cuantos son los jugadores multiplicados por cuatro; después llama a cuatro jugadores y entrega una pata del gusano a cada uno de ellos. Cada jugador escribe el propio nombre en uno de los cuatro folios de papel, llama a dos compañeros y comienza a colorear su pata de gusano. Los compañeros llamados escriben su nombre detrás del nombre del que los ha llamado, reciben del conductor una pata cada uno y comienzan a colorearla. Así se forman cuatro grupitos de jugadores manos a la obra. A medida que un grupito termina de colorear sus tres patas, dos de sus componentes vuelven a su puesto, mientras el tercero (aquel cuyo nombre está escrito en último lugar en el folio) llama a otros dos compañeros, y así sucesivamente. Cuando en un folio hay tantos nombres cuantos son los jugadores, el grupito termina de colorear sus últimas patas y vuelve al propio puesto, en espera de que también en los otros folios haya el mismo número de nombres. Naturalmente, un mismo jugador puede ser empleado varias veces también en grupitos diversos o varias veces en el mismo grupito, porque ha sido llamado por los compañeros. No se puede llamar a los dos compañeros con los que se acaba de colorear. Cuando todas las patas están acabadas, se recortan y se unen una a otra por medio de clips, de manera que se dé vida a un gusano larguísimo, al cual el conductor añadirá finalmente la cabeza. De la sucesión de los nombres en los diversos folios será posible después sacar indicaciones útiles para valorar las relaciones existentes entre los varios componentes del grupo.

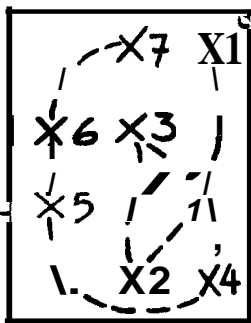
QUIEN INVENTA UNA HISTORIA DESCUBRE UN TESORO



Materiales: Un gran cartel; algunas cajas de rotuladores de colores y un poco de cola. Tres folios de dibujo para cada jugador.



El conductor comunica a los jugadores el nombre y las características de diez personajes. Cada jugador escoge dos de ellos y los dibuja en un folio; usándolos después para



crear una serie de viñetas. Hecho esto, toma otro folio y dibuja en él un personaje imaginario, distinto a los nombrados por el conductor. Los folios que contienen las viñetas y los que contienen personajes imaginarios se mezclan todos entre sí y luego se pegan aquí y allí en el cartel. Los jugadores observan con atención el cartel durante un par de minutos y comienza el juego. Cada jugador debe preparar una breve historia, uniendo entre ellas las viñetas y los personajes imaginarios contenidos en siete de los folios pegados en el cartel por el conductor. Las historias no deben contener sólo viñetas o sólo personajes imaginarios, sino que deben incorporar ambas cosas. Cuando un jugador termina de escribir la propia historia en el tercero y último de sus folios, prepara su mapa: gira el folio de la parte que ha quedado en blanco y allí traza siete cruces en correspondencia con las posiciones ocupadas en el cartel por los folios que ha elegido para preparar su historia. Hecho esto, enumera las cruces según el orden en que aparecen las varias imágenes en su relato y las une una a otra, creando así un recorrido que hay que seguir en el cartel según se lee la historia.

55

LA CABEZA DEL DRAGÓN

Materiales: Una historia divertida. Unos folios de cartón y un par de tijeras. Hojas de dibujo y rotuladores de colores.

Se sacan de los folios de cartón tantas figuras geométricas, diversas la una de la otra por forma y dimensiones, cuantos son los jugadores multiplicados por cuatro. El conductor lee o, mejor todavía, cuenta una historia divertida y no muy larga. Después de haber escuchado con atención al narrador, cada jugador escoge, entre ellas, tres figuras geométricas que le recuerden otras tantas partes de un personaje de la historia, las apoya en el propio folio de dibujo y traza sus perfiles con un rotulador negro. Hecho esto, deja el rotulador negro (que no volverá a utilizar hasta el final del juego), toma otro rotulador de color distinto y dibuja, en torno a los perfiles hechos en el folio, todo lo que le sirva para completar el personaje que las tres figuras



geométricas le han traído a la mente. Para enriquecer el dibujo, puede añadir también detalles en el interior de las figuras geométricas o colorear algunas partes.

56

MANO SOBRE MANO



Materiales: Folios de cartón, lápices, rotuladores, tijeras y clips.



Cada jugador apoya su mano izquierda en el folio (la derecha si es zurdo) y traza su perfil sirviéndose del lápiz. Hecho esto, imagina que la mano dibujada en el folio es una cara y dibuja sus ojos, boca, nariz, pelo (en correspondencia con los cuatro dedos más largos) y cuello (en correspondencia con el pulgar). Dibuja aparte dos piernas (una derecha y otra izquierda), con sus pantalones, calcetines y zapatos: son las piernas del personaje «Mano Sobre Mano» y, por tanto, deben tener una altura proporcional a la de la palma de la mano. Una vez acabado el dibujo, llega el momento de colorearlo. El rotulador del color preferido sirve para colorear el interior de la mano (excluidos los detalles que se indican a continuación). Los cabellos, los ojos, la nariz y la boca deben ser del mismo color que los del dibujante, así como los pantalones, los zapatos y los calcetines. Cuando ya no hay nada para colorear, se recortan los tres trozos de «Mano Sobre Mano»: dos clips unirán después las piernas al resto del personaje, permitiéndole moverse a su gusto.

57

OJO NEGRO, NARIZ ROJA



Materiales: Una decena de folios blancos y unas cajas de rotuladores de colores.



El conductor traza en la parte superior de cada folio, sostenido verticalmente, un círculo de tres o cuatro centímetros de diámetro; después deposita los folios por acá y por allá de la estancia y entrega un rotulador a cada jugador,

de tal manera que distribuya rotuladores de cinco colores distintos. Hecho esto, nombra una parte del cuerpo y uno de los colores distribuidos, y los jugadores que tienen en su poder un rotulador de ese color deben ir a dibujar en los folios esparcidos por la estancia la parte del cuerpo nombrada. Al hacer esto, deben tener en cuenta los círculos trazados por el conductor como contornos de la cabeza y, en consecuencia, deben dibujar en el lugar justo el trozo de cuerpo pedido. Cada jugador puede dibujar en varios folios la parte del cuerpo nombrada. Cuando en todos los folios ha sido representado lo que el conductor ha pedido, los jugadores vuelven a su sitio. El conductor nombra otra parte del cuerpo y otro color, y así sucesivamente.

58

CONFETI DE HISTORIAS



Materiales: Tantos cartones de las dimensiones de una carta de la baraja cuantos sean los jugadores multiplicados por tres. Folios de dibujo y rotuladores de colores.

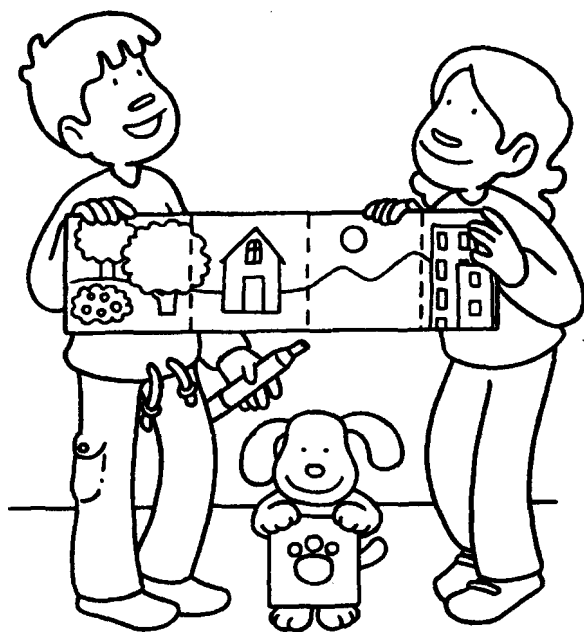


El conductor escribe en un tercio de los cartones una serie de ambientes en que puede desarrollarse la historia. En otro tercio de cartones escribe una serie de situaciones en que pueden encontrarse los personajes de la historia, y en cada uno de los cartones restantes escribe el nombre de dos personajes, haciendo de tal manera que estos últimos cartones sean iguales de cinco en cinco, es decir, tengan los mismos personajes. Cada jugador recibe un cartón por tipo y comienza el juego. Cada jugador dibuja en su propio folio un episodio en el que los dos personajes presentes en el primer cartón viven la situación descrita en el segundo en el ambiente nombrado en el tercero. Cuando todos han terminado, el conductor forma grupitos de cinco jugadores cada uno, poniendo juntos a los cinco que han recibido los mismos personajes. Cada grupito debe inventar una breve historia, poniendo en orden los cinco episodios ilustrados por los cinco jugadores y uniéndolos entre ellos con mucha fantasía.



Materiales: Tantas tiras de cartón, de unos veinte centímetros de altura y cuatro veces más de longitud, tantos sean los jugadores. Rotuladores de colores para todos.

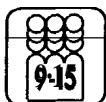
El conductor cuenta a los jugadores una historia alegre y divertida, que se desarrolla al menos en cuatro ambientes distintos, cuya descripción se detalla. Cada jugador mide un palmo sobre su tira de cartón y, en la veintena de centímetros que ha delimitado, dibuja el primero de los ambientes en que se desenvuelve la historia. Diez minutos de tiempo, al término de los cuales se entregan al conductor todos las tiras, incluidas las de quien todavía no haya acabado el dibujo. El conductor las mezcla y las redistribuye



al azar entre los jugadores. El juego prosigue de la misma manera con el segundo y con el tercer ambiente. En cambio, el cuarto y último será dibujado en el espacio restante, independientemente de su longitud, pues no siempre un palmo corresponde a veinte centímetros exactamente. Cada vez que el conductor redistribuye las tiras de cartón, debe hacer de tal manera que cada jugador reciba una en la que no haya dibujado antes. Terminado el cuarto y último dibujo, cada jugador debe acabar los otros tres presentes en la tira que tiene en su poder en aquel momento, uniéndolas eventualmente entre ellas de manera que en la tira aparezca un ambiente único y abigarrado.

60

LA MÁQUINA DE PELAR CEREZAS



Materiales: Folios de dibujo y rotuladores de colores.

Cada jugador dibuja en su propio folio una máquina capaz de hacer cualquier cosa, por muy extraña que sea; por ejemplo, pelar cerezas, teñir cada pelo de la cabeza con tres colores distintos, contar las fibras de la hierba... Hecho esto, la enriquece con detalles, la colorea y explica después a los compañeros cómo funciona.

Vencen los tres jugadores que, a juicio inapelable de los compañeros, han encontrado respectivamente la finalidad más extraña para su máquina, han dibujado la máquina más estrafalaria y han explicado con mayor fantasía su funcionamiento.

61

LA ZORRA, LA OVEJA Y EL PUERCO Espiñ



Materiales: Folios de papel, lápices y rotuladores de colores.

El conductor cuelga a la vista de todos tres dibujos que representan otros tantos animales. Junto a cada animal hay un símbolo; por ejemplo, un cuadrado con un círculo encima, un triángulo dentro de otro, un rectángulo o un pentágono entrecruzados..., que lo representará durante el juego. Cada jugador recibe cuatro folios de papel, sobre cada uno de los cuales han sido dibujados los tres símbolos en posicio-



nes distintas uno respecto al otro. Imaginando que se ven representados los relativos animales, cada jugador crea con sus cuatro folios una secuencia a su elección y la usa para inventar una historia que contar a sus compañeros. Después dibuja las diversas fases de la historia sobre los cuatro folios, armonizando el dibujo con los símbolos de los tres animales. Hecho esto, colorea los símbolos en los varios folios, tratando de usar para cada imagen un color que refleje el estado de ánimo de ese animal en ese punto de la historia. Cuando todos los jugadores han terminado su tarea, cada uno de ellos cuenta a los compañeros la historia que ha inventado y enseña los dibujos que ha hecho.

Después, entre todos eligen la historia más convincente y, por tanto, al mejor autor, y la serie más apropiada de dibujos y, por tanto, al mejor ilustrador.

62

OBJETOS FAMILIARES



Materiales: Folios blancos y rotuladores de colores.

Cada jugador dibuja a su propia familia, representando a cada uno de sus componentes en forma de objeto. En la mente del diseñador, los objetos escogidos deben estar unidos con los personajes que quieren representar.



m

LA CAZA DE GAMUSINOS



Materiales: Folios blancos y rotuladores de colores.

Cada jugador dibuja en su propio folio una animal imaginario, dotándole de detalles útiles para su supervivencia. Por turno, cada jugador explica después a los compañeros cómo vive el animal que ha dibujado y cómo utiliza las diversas partes del cuerpo para procurarse alimento, burlar a los depredadores, etc.

El animal que tiene más posibilidades de supervivencia, a juicio del mayor número de jugadores, otorga la victoria a quien lo ha dibujado.





Materiales: Folios blancos y rotuladores de colores. Un magnetófono y un casete de sonidos variados.

Se hace escuchar a los jugadores una serie de sonidos grabados con anterioridad, después de lo cual cada jugador debe dibujar lo que le han sugerido esos sonidos.



Materiales: Folios blancos y rotuladores de colores. Objetos de diversas formas y dimensiones.

Cada jugador escoge un objeto del que sacar una forma geométrica bien definida; por ejemplo un paquete de cigarrillos, un vaso, una piedra triangular, etc. Valiéndose de un rotulador, debe repetir después en un folio de dibujo, muchas veces, la forma del objeto escogido, haciendo de tal manera que las diversas líneas trazadas se entrecruzen varias veces entre ellas. Hecho esto, debe buscar en el folio imágenes formadas por los entrecruzamientos de las líneas trazadas antes y representar estas imágenes coloreando las partes del dibujo que sea necesario rellenar para obtenerlas.





Materiales: Folios blancos, lápices.



Cada jugador traza treinta puntitos en desorden en un folio de papel. Cuando todos han terminado, se recogen los folios, se mezclan bien y se redistribuyen al azar. Con una serie de líneas, cada jugador debe unir el mayor número posible de puntitos presentes en su folio, tratando de obtener el dibujo de un objeto, de un animal, de una flor... No pueden dejarse inutilizados más de diez puntitos.

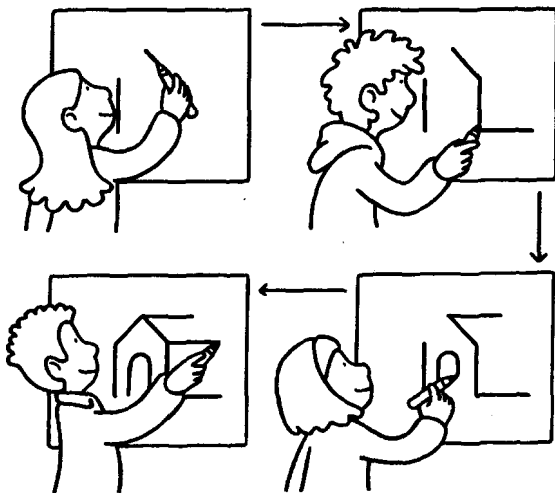
Vence quien logra realizar la mejor imagen, según el parecer inapelable de un jurado formado por todos los jugadores.



Materiales: Un folio blanco y un lápiz.



El conductor llama a un jugador, que se desplaza al centro del círculo formado por los compañeros y traza con un lápiz dos líneas en un folio. Luego se llama a un segundo jugador, que añade dos líneas a las precedentes; después a un tercero, a un cuarto, y así sucesivamente. Según van saliendo, los jugadores deben intentar dar un sentido al dibujo, que toma forma poco a poco.



Materiales: Folios blancos y rotuladores de colores.

Cada jugador tiene a su disposición un gran folio doblado en dos, para realizar un periódico de cuatro páginas. El periódico debe tener un título, una serie de artículos que hablen de varios momentos de la vida del protagonista, ilustraciones, publicidad, etc., todo referido rigurosamente al jugador que lo prepara. Las diversas partes del periódico pueden ser realizadas en momentos distintos, que dejan libres otros juegos, y más tarde pueden ser juntadas en un rato de tiempo dedicado exclusivamente a la preparación del periódico, que todos pueden leer después con tranquilidad.

Materiales: Globos para inflar, pinceles y colores al temple.

Cada jugador recibe un globo inflado, un pincel y colores al temple. Debe intentar realizar su propio autorretrato utilizando como base el globo y pintándolo al temple hasta lograr que se parezca lo más posible a su propia cabeza. Para obtener buenos resultados, hay que diluir poquísimos las témperas, hacer que el color escurra muy bien del pincel, dejar secar al menos un rato un color antes de añadir otro, no pasar dos colores por el mismo punto y comenzar a pintar el globo por arriba.

Materiales: Lápices y viñetas sin palabras.

Cada jugador recibe un folio con una serie de dibujos, igual para todos, compuesta por diez a quince viñetas diversas. En estas viñetas, en el interior de los bocadillos no aparece ningún texto. Toca a cada jugador inventar las fra-

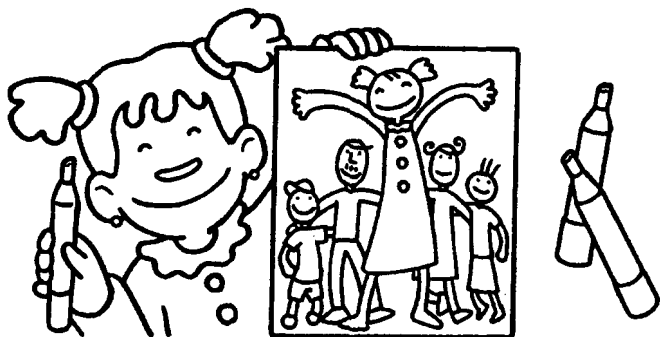
ses que se dicen los personajes y escribir cada frase en el lugar apropiado, creando así una historia que se leerá después a todos los demás.

m LA FAMILIA MULTICOLOR



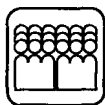
Materiales: Folios blancos y rotuladores de colores.

Cada jugador debe dibujar la propia familia, usando para cada uno de sus componentes un color distinto de los demás. De los colores usados y de cómo ha sido representado cada familiar, es posible remontarse a las relaciones del jugador-diseñador con los varios miembros de su familia.



Juegos de expresión

72 EN LA DISCOTECA



Materiales: Un magnetófono y un casete con música de todos los tipos.



La finalidad del juego es bailar, siempre y en cualquier lugar, siguiendo el ritmo de la «música» transmitida por el conductor. Así se puede alternar un trozo de rock y un vals, una dulce música china (baladas...), la marcha triunfal de Aida y un redoblar de tambores africanos (¡Continuad bailando, no ceséis nunca!).

La victoria será atribuida por el conductor (o por un jurado de expertos a propósito) a quien haya logrado armonizar mejor el propio baile con los fragmentos transmitidos.

73 EL ABOGADO



Materiales: Ninguno.



Dos jugadores comienzan a hablar al mismo tiempo, sin prestar ninguna atención a lo que dice el adversario. Pueden hablar de lo que quieran, aun de cosas sin sentido, con tal de que no se interrumpan nunca.

Vence quien logra sostener con más seguridad su monólogo, sin incertidumbres o vacilaciones. Se puede hacer el juego más difícil obligando a los dos jugadores a usar lenguas imaginarias, inventadas en el momento por cada uno de ellos.

74

EL VENDEDOR

Materiales: Un montón de objetos.

Por turno, cada jugador recibe un objeto de uso ordinario (un lápiz, un trozo de papel, un pañuelo...), del que debe hacer publicidad a sus compañeros, poniendo de relieve sus benemerencias (sean reales o imaginarias) y disminuyendo sus defectos. Para hacer esto, puede ayudarse con la mímica, inventar nuevos usos para el objeto que está presentando, dárselo a probar a los compañeros, etc.

75

PERSONAJES ENTRECruzADOS

Materiales: Ninguno.

Se escogen dos fábulas (dos relatos o dos filmes) conocidas tanto por los jugadores como por los espectadores. El primer jugador cuenta un trozo de una de las dos fábulas, interrumpiéndose en la mitad de una acción realizada por uno de los personajes. El segundo jugador comienza a narrar la otra fábula, sustituyendo a uno de los personajes con el de la fábula del compañero, haciendo cambiar de esta manera el desarrollo de los acontecimientos. También el segundo jugador interrumpe el relato en medio de una acción (realizada por uno de los personajes de la fábula que está narrando y no por el personaje tomado de la fábula del compañero), y así sucesivamente. La mezcla continua de los personajes y la consiguiente variación de los acontecimientos creará poco a poco dos fábulas completamente nuevas.

**76**

LA GRAN HISTORIA



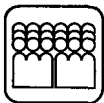
Materiales: Cinco folios de papel blanco. Un rollo de cinta adhesiva.

Los cinco folios se unen el uno al otro, de manera que formen una tira única y larguísima de papel, que después se pliega en forma de acordeón. En la primera página del acordeón de papel, el primer jugador escribe cuatro líneas de una historia de su invención. Hecho esto, dobla hacia atrás la primera página, de manera que desaparezca lo que está escrito, y escribe en la segunda página otra línea de historia. Pasa luego el folio al segundo jugador, que debe añadir cuatro líneas de historia (esta vez de «su» invención) bajo la línea escrita por el compañero. También este hace desaparecer lo que ha escrito, doblando hacia atrás la segunda página, escribe una línea de historia en la página posterior, y así sucesivamente, hasta que todo el larguísimo acordeón se encuentre cubierto de fragmentos de

historias. En este punto, sólo queda leer todos juntos la gran historia que, línea tras línea, ha nacido de la fantasía de los jugadores.

77

MIMO FAMILIAR



Materiales: Ninguno.

Dentro de cada equipo se decide quién representa a cada uno de los varios personajes de una familia tradicional: padre, madre, abuelo, abuela, nieto, nieta, etc. El conductor llama primero a los padres, luego a las madres y después, vez por vez, a los hijos, a las hijas, y así sucesivamente. Según son llamados, los jugadores de los diversos equipos que representan a los personajes pasan al centro del círculo y los imitan mímicamente. Cuando todos los jugadores han sido llamados, los equipos votan, para cada personaje, al actor que ha sabido representarlo mejor. No se puede votar al representante del propio equipo.

Vence el equipo que, gracias a las capacidades mímicas de sus jugadores, obtiene la puntuación final más alta.

78

PALABRAS CON RITMO



Materiales: Ninguno.

El conductor comunica a los jugadores las características que deben tener las palabras que pueden usarse durante el juego: «La palabra debe tener tres sílabas» o «debe tener más consonantes que vocales», etc. Cada jugador tiene un minuto de tiempo para escoger algunas palabras con esa característica. Transcurrido el minuto, el conductor da unas palmadas con las manos siguiendo un ritmo constante, y cada jugador, por turno, debe pronunciar una de las palabras que ha escogido, siguiendo el ritmo (una sílaba por cada palmada) sin errores ni vacilaciones. No se puede usar una palabra ya dicha por otro compañero. Cuando todos han pronunciado la primera de sus palabras, el juego



prosigue sin interrupciones con otras palabras, que deben responder siempre a la regla fijada por el conductor, y así sucesivamente. Si el conductor pilla en un fallo a un jugador (porque se equivoca al dividir su palabra en sílabas o porque no logra mantener el ritmo justo o porque repite una palabra ya dicha o sin las condiciones requeridas), pronuncia el nombre del infractor (sin dejar de dar palmadas) y el jugador queda eliminado. Se concede un punto a los tres últimos jugadores que queden en competición. El juego se reanuda con una nueva característica para las palabras que escoger, y así sucesivamente.

Vence el jugador que consigue antes cinco puntos.

79

CARA Y MANOS

Materiales: Ninguno.

Cada pareja se pone de acuerdo sobre las funciones de sus dos jugadores (narrador o mimo) y sobre la historia que representar a los demás. Por turno, cada pareja narra-representa su historia. El narrador debe relatarla lentamente, haciendo frecuentes pausas, de manera que deje al mimo tiempo para realizar su función. El mimo debe representarla moviendo las manos y cambiando las expresiones del rostro según lo exijan las circunstancias. Todo el resto del cuerpo ha de permanecer inmóvil, sin que le pueda servir de ayuda.

Vence la pareja narrador-mimo que logre armonizar mejor el relato del primero con la mímica del segundo.

80

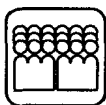
ISABEL DECIBEL

Materiales: Diez cuartillas de papel y un lápiz.

En diez cuartillas de papel, se escriben los nombres de otros tantos ambientes diversos (aeropuerto, grandes almacenes, estación ferroviaria, mercado...). Los jugadores se dividen en dos equipos. Cada equipo toma al azar una

cuartilla y tiene cinco minutos de tiempo para crear los sonidos y los rumores presentes ordinariamente en el ambiente que le ha deparado la suerte. Para hacer esto, los jugadores pueden servirse de la propia voz y de los objetos que se hallan a su alrededor. Se concede un punto al equipo que crea el ambiente sonoro más parecido al ambiente real. El juego se repite después con los ambientes escritos en otras dos cuartillas de papel, y así sucesivamente.

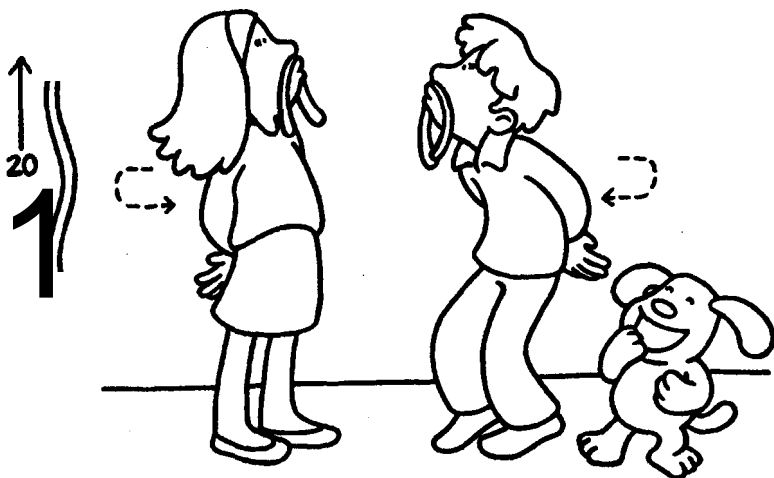
m LOS IMPASIBLES



Materiales: Tantos trozos de cuerda, de unos veinte centímetros de largo, cuantos sean los jugadores.



Los jugadores se distribuyen en dos filas, una frente a la otra. Cada uno de ellos está provisto de un trozo de cuerda de unos veinte centímetros de largo. A una señal del conductor, los jugadores vuelven la espalda a los compañeros de la otra fila, apoyan su trozo de cuerda entre la nariz y el labio superior, a modo de bigote, y ponen sus manos detrás de la espalda. Dado el «¡Adelante!», se dan todos la vuelta y miran a los ojos del compañero que tienen enfrente, intentando permanecer impassibles y no echarse a reír. Quien se ríe y, en consecuencia, deja caer a tierra su bigote, queda eliminado

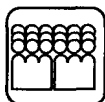


y se aleja de los otros. Después de un minuto, se forman dos nuevas filas con los jugadores que quedan en competición, mezclados entre ellos. Se reanuda el juego, repitiendo los gestos realizados antes, y así sucesivamente.

Vence el último jugador que queda en competición (el más impertérrito e impasible).

82

LAS CINCO HISTORIAS



Materiales: Folios de papel y [ápices.



El conductor hace a los jugadores la primera pregunta: «¿Quién era?». Cada jugador debe responder por escrito en el propio folio, describiendo brevemente a un personaje a su elección. Hecho esto, dobla el fragmento escrito, de manera que [os demás no puedan leerlo, y entrega el folio al compañero sentado a su derecha. El conductor hace la segunda pregunta: «¿Qué hacía?». Cada jugador escribe la propia respuesta (una acción a su elección que realiza el personaje de la historia) en el folio que ha recibido del compañero de su izquierda, sin leer para nada lo que ya está escrito allí. Los folios se doblan de nuevo, pasan otra vez de mano, y así sucesivamente. La tercera pregunta del conductor será: «¿Qué ha dicho?»; la cuarta: «¿Qué han dicho los otros?»; la quinta y última: «¿Cómo acabó esto?». Cuando todos los jugadores han respondido a la última pregunta, el conductor recoge los folios y lee a todos las cinco historias que han resultado.

83

EL CAMALEÓN

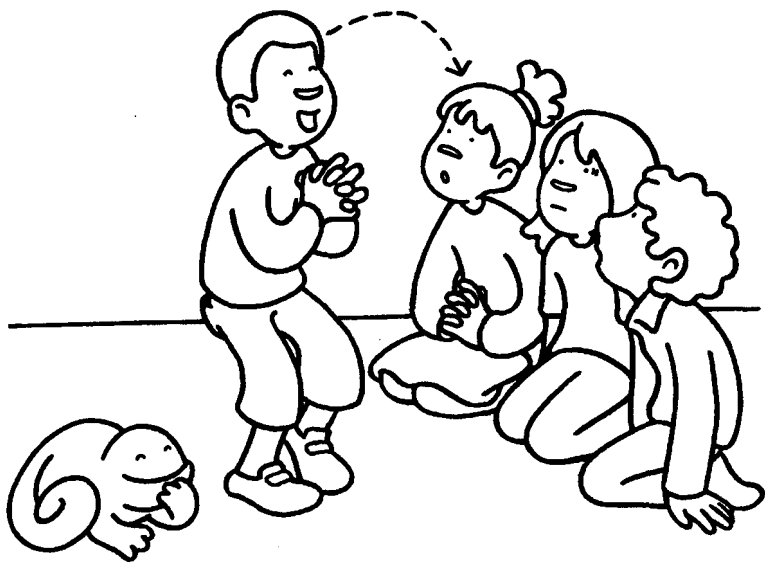


Materiales: Ninguno.



Un jugador, escogido entre los que tengan más fantasía, comienza a contar una breve historia de su invención. ¿Cómo se hace para saber quién tiene más fantasía? Es muy sencillo: basta someter a todos al test del sabio Yoni-

dea. Se pregunta a cada jugador qué es el mal; quien responda: «Una gran extensión de agua salada» será ciertamente rico de fantasía. Entre tanto, cada uno de los otros jugadores escoge con gran secreto a un compañero con el que identificarse. Cuando el narrador interrumpe su historia, toca continuarla al jugador que él indique. Al hacer esto, el jugador debe identificarse con el compañero que ha escogido, imitando no sólo su voz y su comportamiento, sino también interpretando la historia como lo habría hecho él. Quien logre desenmascarar al camaleón (adivinar cuál es el jugador imitado) prosigue la historia, imitando a su vez a otro compañero, y así sucesivamente.



84

EL GRAMADÉMUS

Materiales: Un magnetófono y algunos casetes con canciones conocidas por todos los jugadores.

El conductor escoge a un jugador para someterle a la «Prueba del ritmo y de la melodía», instituida hace siglos por Domenico Diesis, llamado «Dodiesis», músico de corte de la reina Miriam VII, llamada «Miséptima». El casete



comienza a girar y una canción llena con sus notas los oídos del oyente. El jugador sometido a la prueba trata de grabar bien en sumemor;a el ritmo y la melodía de la canción. En un momento dado, el conductor reduce a cero el volumen del magnetófono, que sigue transmitiendo en silencio, y la voz del jugador sustituye a la del cantante para permitir que la canción continúe. Después de algunos segundos, el volumen vuelve a ser normal. Si el jugador ha logrado conservar el ritmo de la canción será nombrado Gramadémus (Gran maestro de música). En caso contrario, deberá contentarse con el título de Destridémus (Destripador de música), título no muy ambicionado.

85

LOS TRABALENGUAS

Materiales: Ninguno.

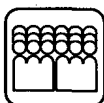


Cada jugador inventa un trabalenguas con tres características precisas: que sea lo más largo posible, que pueda ser pronunciado todo de una vez y que esté formado por el mayor número posible de palabras diversas entre ellas. El jugador puede añadir otra característica de su invención. Por ejemplo, el trabalenguas puede ser cómico, producir miedo, estar formado por los nombres de los otros jugadores, hacersele a uno la boca agua, etc.

El juego tiene dos vencedores: quien inventa el mejor trabalenguas y quien logra pronunciar con mayor soltura los trabalenguas inventados por los compañeros.

86

UNA BICICLETA EN TROZOS



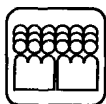
Materiales: Tantas cuartillas de papel cuantos sean los jugadores multiplicados por dos. Un lápiz y una grapadora.

El conductor escribe en cada cuartilla el nombre de un objeto diferente. Se divide a los jugadores en grupitos de tres, que sean lo más diversos posible físicamente el uno del

otro. Se doblan las cuartillas en cuatro partes, se cierran con un golpe de grapadora y se mezclan. Cada terceto de jugadores escoge una cuartilla y comienza el juego. Cada equipo abre su cuartilla, la lee e intenta dar vida al objeto que está escrito allí, usando para ello los cuerpos de los propios jugadores. El objeto puede ser representado en quietud o en movimiento (o de ambas maneras), pero sin producir absolutamente ningún sonido con la boca. Las diversidades físicas entre los jugadores del mismo equipo ayudan a veces a dar vida a los varios trozos del objeto. Por ejemplo, una bicicleta puede estar compuesta por dos jugadores gorditos ovillados en tierra (las ruedas) con los brazos doblados en ángulo recto y levantados (el manillar). El conductor gira entre los varios equipos y asigna un punto a los tercetos que han representado mejor el propio objeto. El juego se reanuda después con una nueva distribución de cuartillas, y así sucesivamente.

87

EL ARCHIVERO



Materiales: Algunas revistas ilustradas.



Se entrega una revista a cada equipo; el conductor debe tener otra copia del mismo número de esa revista. Cada equipo escoge su propio mimo. Los mimos (105 archiveros) llegan hasta el conductor, que indica a cada uno de ellos un artículo contenido en la revista que tiene su equipo. Cada mimo lee con atención su artículo y se desplaza delante de los compañeros de equipo. Dado el «¡Adelante!», cada archivero mima su artículo; para hacer comprensible lo que está haciendo, se ayuda con cinco palabras (ni una más ni una menos) tomadas del artículo en cuestión. Cada equipo tiene dos minutos de tiempo para tratar de adivinar qué artículo está mimando su archivero, encontrar el artículo en la propia revista y correr a llevarlo al conductor.

Se otorgan tres puntos al equipo que lo logra antes, y un punto a 105 equipos que lo logran después de él, sin cometer errores y dentro del tiempo previsto. El juego se re-

pite más veces, hasta que todos los jugadores han interpretado la parte del mimo, y se concluye con la victoria del equipo que ha obtenido la puntuación más alta.



88

CADENA DE MONTAJE

Materiales: Ninguno.

Divididos en grupos de cinco o seis, los jugadores miman una cadena de montaje, realizando una serie de operaciones consecutivas y en sincronía una con otra.

89

EL DOCTOR YOSÍKE SOMUSÉRIO

Materiales: Ninguno.

Dos jugadores se sientan uno frente al otro e intentan permanecer absolutamente serios. El primero mira a la cara al segundo y pronuncia una frase (por ejemplo, «Soy muy serio y me rasco la cabeza»), acompañando las palabras con

el relativo gesto. El segundo repite frase y gesto («También yo soy muy serio y me rasco la cabeza») y pronuncia otra frase, realizando un nuevo gesto (por ejemplo, «Soy muy serio y guiño el ojo»). El primer jugador repite la frase del compañero, pronuncia otra, y así sucesivamente. Ha de hacerse todo, naturalmente, con la máxima seriedad, sin la sombra de una sonrisa o, peor todavía, el asomo de una carcajada.

Vence quien logra estar serio más tiempo.

90

COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA



Materiales: Ninguno.

Con los cuerpos de los propios jugadores, cada equipo forma una composición arquitectónica imaginaria (una fuente, una estatua, un arco...).



91

RELATO SEGÚN EL ESTADO DE ÁNIMO



Materiales: Ninguno.

El primer jugador comienza a contar una historia inventada por él en ese momento. En un punto determinado se interrumpe y pasa la palabra a un compañero, que continúa la historia, inventándose otro trozo y pasando después la palabra a un tercer jugador, y así sucesivamente. Cada jugador cuenta su trozo de historia en un estado de ánimo concreto (alegre, triste, soñoliento, enfadado...), distinto del de los compañeros que le han precedido. Conviene acentuar mucho los estados de ánimo. Se continúa de esta manera, haciendo que ninguno concluya el relato, sino que llame siempre a concurso a un compañero en un momento en que la historia se halle en suspense.



92

LAS PAREDES OYEN



Materiales: Ninguno.

Sentado en círculo con los compañeros, cada jugador tiene los ojos cerrados y habla con un oyente imaginario, intentando aislarse de lo que le rodea.



93

LA EDAD DEL PAVO



Materiales: Hojas de papel de periódico, un montón de papeletas y un lápiz.

Se esparcen por el suelo diez o doce hojas de papel de periódico. Sobre cada hoja se coloca una papeleta (doblada en cuatro, de manera que no se pueda leer), llevando escrita una de las diversas edades de la vida. Los jugadores, por turno, se colocan encima de un periódico a su elección, leen la papeleta y representan mímica-mente la edad indicada.



94

¡QUÉ SUEÑO TENGO!

Materiales: Ninguno.

Por turno, y únicamente con la mímica facial, cada jugador expresa una sensación determinada (sueño, sed, alegría, odio, miedo, disgusto...).



95

LOS CINCO OBJETOS



Materiales: Cinco. objetos.



Cinco jugadores son alejados de la estancia. Cada uno de ellos recibe un objeto, que observa atentamente y que esconde antes de volver con los compañeros. Una vez entrados en la estancia, los cinco jugadores, por turno, describen con todo detalle los objetos que se les han entregado, teniendo mucho cuidado de no nombrarlos y de no explicar a los compañeros para qué sirven. Los jugadores que han permanecido en la estancia deben intentar adivinar, cada vez, de qué objeto se trata.

96

MONÓLOGO



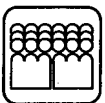
Materiales: Ninguno.



Por turno, cada jugador realiza una pequeña escena, representando él solo a todos los personajes que toman parte en ella. Es conveniente acentuar mucho la caracterización de cada uno de los personajes.

97

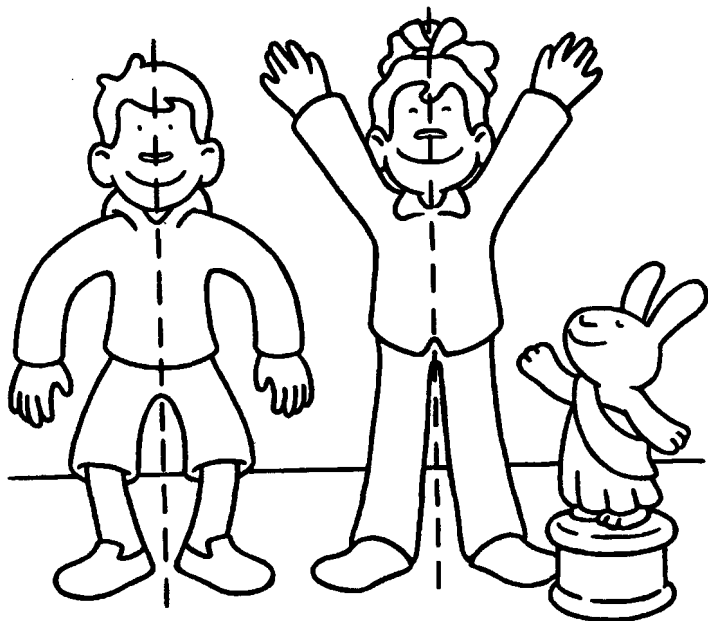
SIMETRÍA



Materiales: Ninguno.



Estando de pie y en círculo, cada vez que el conductor da una palmada, los jugadores deben cambiar de posición, de manera que representen estatuas siempre diversas, primero con un intervalo de tiempo más largo entre la una y la otra y después con un intervalo cada vez más corto. Todas las posiciones adoptadas deben ser simétricas respecto al eje del propio cuerpo. Luego se puede repetir el juego sentados, de rodillas, tumbados, etc.



98

LA BANDA

Materiales: Ninguno.



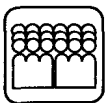
Valiéndose de la mímica, cada jugador imita un instrumento distinto. (¡Atención! Un instrumento, no un músico.) Después, y todos juntos, se intenta improvisar un concierto sobre un aria musical conocida. Los instrumentos pueden ser también imaginarios, creados mediante la asociación de dos o tres gestos a determinados sonidos.



99

ONDA LARGA

Materiales: Ninguno.



Dos filas paralelas con el mismo número de jugadores. El primer jugador de la primera fila emite un sonido corto; inmediatamente después, el primer jugador de la otra fila realiza un gesto igualmente corto. Los segundos jugadores



de las dos filas deberán emitir un sonido y realizar un gesto un poco más largo; los terceros, todavía más largo, y así sucesivamente. A medida que crece el sonido, se amplía también el gesto.

100

ACÁMARA LENTA



Materiales: Ninguno.

El primer jugador pronuncia una frase; el segundo la repite más lentamente; el tercero todavía con mayor lentitud, y así sucesivamente. A medida que disminuye la velocidad de la voz, la frase queda distorsionada.



101

EL ESPEJO



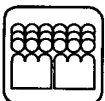
Materiales: Ninguno.

Sentado en el suelo frente a un compañero, un jugador realiza una serie de gestos que el otro imita a medida que son ejecutados, como si fuera un espejo.



102

CANTO EN ARÁBIGO



Materiales: Ninguno.

Los jugadores cantan todos juntos una determinada frase muchas veces, teniendo la lengua fuera de la boca e intentado que no toque nunca los labios.



103 SÍ NO

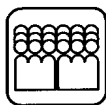


Materiales: Ninguno.

Sentados uno frente al otro en medio del corro formado por los compañeros, dos jugadores dialogan entre ellos empleando solamente los vocablos «Sí» y «No» y valiéndose del tono de voz para expresar lo que quieren decir.



104 EL BAILE DE LOS GORDOS

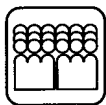


Materiales: Ninguno.

Los jugadores se dividen por parejas y cada pareja imita a una persona muy gorda. La mitad de estas personas gordas dan vida a una orquesta, mientras que la otra mitad baila, siguiendo la música ejecutada por los componentes de la orquesta.



105 GINCANA ENTRE COMPAÑEROS



Materiales: Ninguno.

En el interior de un círculo formado por los jugadores, algunos de ellos preparan un recorrido usando sus propios cuerpos para dar vida a obstáculos, galerías y pasos obligados. El conductor escoge a un jugador, que observa la disposición de los compañeros y al que se le vendan los ojos. Siguiendo los consejos que le gritan los jugadores en círculo, debe realizar todo el recorrido, estando muy atento a no pisar a ninguno. Pero, sin que él se dé cuenta, los compañeros que daban vida al recorrido han vuelto a su puesto antes del «¡Adelante!». Sus esfuerzos para no pisar a jugadores, que en ese momento sólo son imaginarios, serán aumentados por la maña de los otros compañeros con sus consejos. Naturalmente, es necesario que el jugador no conozca ya el juego.

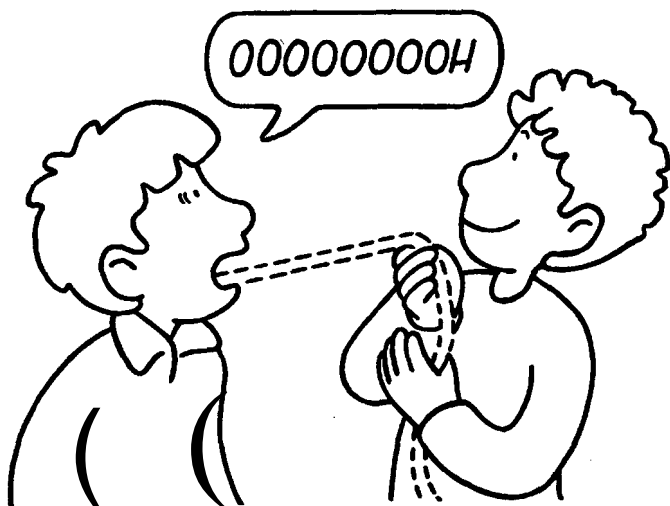


Materiales: Ninguno.

En círculo, el primer jugador adopta una posición determinada; el segundo, partiendo de esa posición y con un movimiento breve, adopta otra posición; el tercero hace la misma operación partiendo de la posición adoptada por el segundo, y así sucesivamente. Todos juntos deben tratar de obtener poco a poco un movimiento armónico continuo, haciendo lo posible para lograr intuir el movimiento del compañero que les precede.

Materiales: Ninguno.

El conductor desenrolla poco a poco un hilo imaginario, partiendo de la boca de uno de los jugadores sentados en círculo. De esta boca saldrá un «¡Oooh!» prolongado, que durará hasta que el hilo imaginario haya alcanzado la boca de otro jugador. Cuando el hilo vuelva a desenrollarse, de la boca de este nuevo jugador saldrá otro «¡jOooh!», y así sucesivamente.





Materiales: Ninguno.

Por turno, cada jugador parte de un punto determinado (que representa el momento del nacimiento) de un círculo trazado en el suelo (el círculo de la vida) y le da una vuelta completa, creciendo poco a poco y llegando de esta manera, paso a paso, hasta la vejez y la muerte. Se puede dar otra vuelta, interpretando a otra criatura viviente, y así sucesivamente.



Materiales: Un montón de papeletas, un lápiz, una caja vacía y una grapadora.

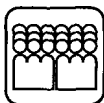
Se toman tantas papeletas cuantos son los jugadores, se escribe en cada papeleta el nombre de un objeto y se introduce en una caja, después de haberla cerrado con un golpe de grapadora. Por turno, cada jugador toma una papeleta, la abre, la lee y se concentra en el objeto que está escrito en ella, tratando de explicar a los compañeros las sensaciones que experimentaría este objeto cuando es usado, en el supuesto de que fuera un ser animado.



Materiales: Ninguno.

El conductor cuenta una breve historia y los jugadores han de intentar imaginar lo que ha generado la situación narrada, habiendo sucedido antes del comienzo de la historia. Hecho esto, y por turno, deben exponer luego a los compañeros lo que se les ha venido a la imaginación.





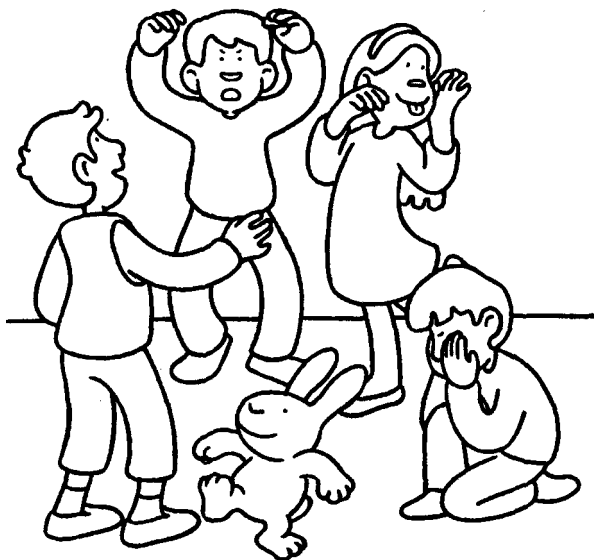
Materiales: Ninguno.

En los ángulos de la estancia, cuatro grupos de jugadores representan (caracterizándolos muy bien) a niños, niñas, viejecitos y viejecitas. Todos los demás, por turno, deben pasar de un grupo a otro, tratando de establecer un contacto con los compañeros. Su modo de expresarse deberá obviamente ser diverso según el grupo de personas con las que están hablando.



Materiales: Ninguno.

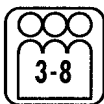
Un jugador escogido antes (Pablo Vázquez) toma a los compañeros de la mano, uno tras otro, les hace girar en torno a él y les deja marcharse, después de haber comunicado a cada uno la estatua que quiere obtener. Una vez libre, cada jugador debe inmovilizarse en la representación de la



estatua que se le ha requerido. Y aparecerá una estatua cómica, otra terrorífica, una tercera conmovedora, una cuarta antipática, y así sucesivamente. Cuando todos los jugadores se han transformado en estatuas, el escultor escoge al compañero que ha representado mejor la escultura pedida y le nombra su sucesor. Ahora será él quien haga rotar uno a uno a los demás jugadores, para dejarles después irse a formar nuevas estatuas, y así sucesivamente.

113

EL VIAJE



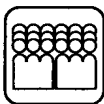
Materiales: Ninguno.



Marido y mujer (dos jugadores escogidos antes) afrontan numerosas dificultades para llegar a su nueva casa (ríos que atravesar, montañas que superar, accidentes que evitar, encuentros desagradables...). Todos los demás jugadores deben utilizar los propios cuerpos para crear elementos escenográficos entre los cuales se moverán los dos compañeros.

114

LOS EMBAJADORES



Materiales: Ninguno.



Cada equipo, dispuesto de manera que no pueda ver a los adversarios, escoge a su propio embajador y lo envía al conductor. El conductor comunica un breve mensaje, igual para todos, a los embajadores que se presentan ante él. Una vez oído el mensaje, los embajadores vuelven con sus compañeros e imitan con la mímica lo que el conductor les ha comunicado. El equipo que adivina antes el mensaje y lo relata sin errores al conductor, captura a todos los embajadores adversarios. En este punto, cada equipo nombra a nuevos embajadores, el juego continúa, y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores han realizado el papel de embajadores.

Vence el equipo que logra capturar el mayor número de embajadores adversarios.



Materiales: Ninguno.

Cada jugador imagina que es un enano diminuto en apuros ante los objetos usados por los hombres. Por tanto, cualquier cosa que haga el jugador será «a lo grande»: subirse a una enorme silla, ponerse al cuello una servilleta tan grande como una sábana, comer la sopa en un inmenso plato con un cucharón...

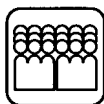
Conviene partir de gestos sencillos, acostumbrados, tomados de la vida de todos los días y después, poco a poco, llegar a realizar acciones más inusuales y complejas.



Materiales: Ninguno.

Cada jugador escoge una palabra y la comunica al conductor, sin que la oigan los compañeros. Un jugador es nombrado narrador y comienza el juego. El narrador empieza a contar una historia en la que esté presente la palabra que ha escogido. Después de unos segundos, el conductor señala a un jugador, que comunica a todos la propia palabra. El narrador prosigue la historia haciendo entrar en ella la palabra del compañero. Después de otros segundos, otro jugador, siempre elegido por el conductor, comunica a todos su palabra, obligando al narrador a hacerla entrar en la historia. El juego continúa de esta manera durante cinco minutos, al término de los cuales el narrador tiene todavía treinta segundos para concluir la historia, después de lo cual se reanuda todo desde el principio, con una nueva elección de palabra por los jugadores, un nuevo narrador dispuesto a contar la propia historia, y así sucesivamente.





Materiales: Una gran bolsa, llena hasta los topes de vestidos de todas las dimensiones. Un magnetófono y un cassette de fragmentos musicales.



Los jugadores se disponen en círculo en torno al conductor, que entrega a uno de ellos la bolsa de vestidos. Se enciende el magnetófono, suena la música y con ella comienza el juego. Los jugadores bailan, siguiendo la música, se pasan de mano en mano la bolsa con los vestidos. Después de una decena de segundos, el conductor detiene la música, sin mirar dónde está la bolsa. Quien tiene la bolsa en su mano debe coger el primer vestido que encuentre y vestírselo, sin elegir, sino tomando el primero que le cae en suerte. Continúan la música y el baile, y la bolsa comienza otra vez a pasar de mano en mano. Ante otra interrupción de la música, un nuevo jugador pesca y se coloca otro vestido, y así sucesivamente, hasta que la bolsa esté vacía. En este punto, bajo la mirada atenta del conductor, los jugadores bailan durante cinco minutos, ingeniándoselas entre los vestidos de todas las dimensiones que han debido endosarse poco a poco.

Vence el que, a pesar del desacostumbrado vestuario, logra moverse con más armonía, siguiendo la música transmitida.

EL EMPACHO DE CAMACHO



Materiales: Una caja de cacao amargo en polvo y cuatro o cinco cucharillas.



El conductor escoge a cuatro o cinco jugadores, que se desplazan al centro del círculo formado por los compañeros y reciben una cucharilla llena hasta los topes de cacao amargo en polvo. Dado el «¡Adelante!», los jugadores deben llenarse la boca con el cacao que han recibido (sin dejar nada en la cucharilla) y tratar de entonar una canción, la misma para todos. Quien escupe demasiado polvo de cacao queda eliminado.

Vence el que logra antes entonar la canción pedida de manera suficientemente clara.

119

CANTAUTOR



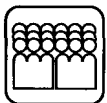
Materiales: Ninguno.



Cada jugador escoge una canción conocida por todos e introduce diez palabras a su elección, sustituyendo a otras tantas de igual longitud, pero de diverso significado. Al hacer esto debe tratar de obtener un texto cómico, manteniendo al mismo tiempo la fluidez de la canción. Cuando todos los jugadores han memorizado bien los cambios que han efectuado en su canción, la cantan, por turno, a los compañeros y al conductor.

120

ROMEO Y JULIETA



Materiales: Tantas papeletas (rojas para las mujeres y azules para los varones) cuantos sean los jugadores multiplicados por cinco. Un magnetófono y un casete de cortes bailables.



El conductor pone a cada jugador un nombre diverso, diciéndoselo al oído, de manera que los demás no puedan oírlo. A un jugador se le da el nombre de Romeo, y a una jugadora el nombre de Julieta. Cada jugador recibe cinco papeletas azules, y cada jugadora recibe cinco papeletas rojas. Apenas comienza la música, cada caballero escoge a una dama y baila con ella mientras la música no cambie. El que quede particularmente satisfecho de su dama, puede entregarle una o más papeletas azules; de la misma manera, la que esté particularmente contenta de su caballero, puede entregarle una o más papeletas rojas. El juego continúa durante unos diez minutos y termina cuando el conductor da el «¡Alto!».

Vencen la dama y el caballero que hayan recibido mayor número de papeletas (que son de dos colores distintos precisamente para que ninguno mezcle las recibidas del conductor con las ganadas bailando), la dama que al dar el «¡Alto!» estaba bailando con Romeo, y el caballero que, en cambio, estaba bailando con Julieta.



121 DIÁLOGO ENTRE DOS



Materiales: Una treintena de papeletas de las dimensiones de una carta de la baraja. Un lápiz.

En cada papeleta se escribe el nombre de un objeto distinto. Se mezclan las papeletas y se colocan en medio de la mesa, en un único montón, sin que se vea lo escrito. Los



dos primeros jugadores toman una papeleta cada uno, leen el nombre que tiene escrito e improvisan un diálogo en el que cada uno de los dos se concentra en el propio objeto. Sesenta segundos de tiempo, después de los cuales toca a otros dos jugadores coger otras dos papeletas, y así sucesivamente.

Vence la pareja de jugadores que, a juicio de los compañeros, ha logrado dar vida a un diálogo más divertido.

122

PAREADOS MUY CRUZADOS



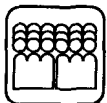
Materiales: Papel y lápiz.

Los jugadores aprenden de memoria un pareado; por ejemplo: «Si trazo dieciséis cruces, nunca me daré de bruces». Puede inventarse cualquier otro pareado, pero debe ser jocoso y de la misma longitud. Por turno, cada jugador recita su estrofa y, al mismo tiempo, traza en un papel una fila de cruces, siguiendo el ritmo indicado por lo que está recitando. Si no comete errores, al final de los versos habrá en el folio dieciséis cruces. Un punto para quien tenga éxito en su intento. El juego se repite más veces, aumentando cada vez la velocidad con la que se recita la composición.

Vence el jugador que, habiendo cometido menos errores, concluye el juego con la puntuación más alta.

123

LA VACA CINCO



Materiales: Ninguno.

Los jugadores son numerados del uno en adelante. El conductor comienza a contar una historia en la que aparecen muchos animales diversos. Cada vez que nombra a un animal, le añade un número asignado a uno de los jugadores («La vaca cinco...») e interrumpe el relato unos segundos. El jugador aludido debe reproducir con la mímica al animal



nombrado, imitando al mismo tiempo su voz. A medida que avanza el relato, el conductor puede decidir comprometer a dos o más jugadores simultáneamente («Las ovejas seis y nueve...») o interrumpir la mímica del jugador para llamar a otro («El gato tres...; mejor, no... siete»).

124

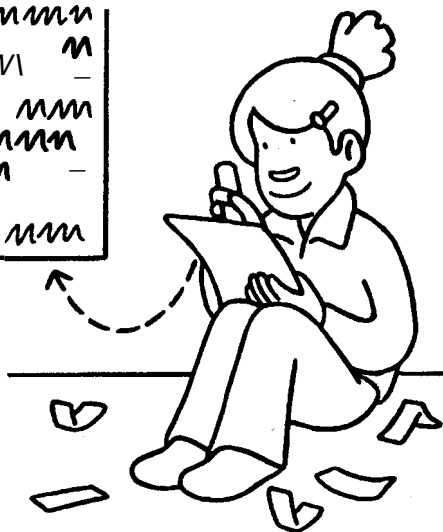
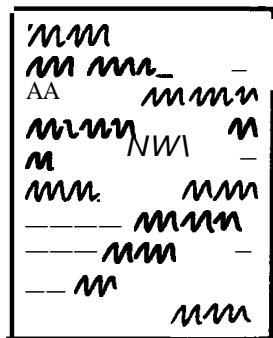
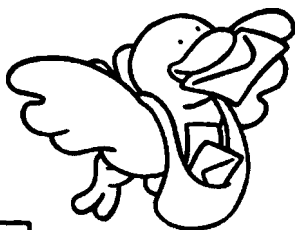
TE ESCRIBO, QUERIDO AMIGO



Materiales: Papel y lápiz para todos.



El conductor escribe una carta a un amigo imaginario, dejando diez espacios en blanco en el lugar de otros tantos adjetivos. Luego hace de esta carta tantas copias cuantos son los jugadores. Entre tanto, cada jugador escribe diez



adjetivos en otros tantos trozos de papel. Los trozos de papel se doblan en cuatro, de manera que no puedan leerse sin abrirlos, y se mezclan todos juntos. Cada jugador recibe del conductor una copia de la carta y toma al azar diez trozos de papel; después de esto, comienza el juego. Cada jugador lee los diez adjetivos que ha cogido y trata de insertarlos en los espacios en blanco en la carta que ha recibido. Se pueden intercambiar con los compañeros tres de los diez adjetivos, pero solamente después de haber escrito en su lugar los otros siete.

Vence el jugador que, gracias a la propia fantasía, unida un poquito a la suerte, logra obtener la carta más divertida, a juicio inapelable de un jurado, presidido por el conductor y formado por todos los jugadores.

125

MESEAMOS LAPIZANDO



Materiales: Papel y lápiz. Un par de tijeras.



Se recortan tantas papeletas cuantos son los jugadores multiplicados por dos y se escribe en cada papeleta el nombre de un objeto distinto. Cada jugador toma dos papeletas, escribe en un folio los nombres de objeto que se encuentra en ellas, inventa dos verbos imaginarios, los escribe en el folio y añade al lado la correspondiente definición (igualmente imaginaria). Hecho esto, trata de relacionar los dos verbos entre sí y explica (siempre en el folio) la acción que se deriva. Pongamos un ejemplo. Partiendo de los nombres mesa y lápiz, los verbos (y las relativas definiciones) pueden ser mesear (hacer una cosa lisa como una mesa) y lapizar (realizar una acción que puede ser borrada). Los dos verbos, unidos entre sí, pueden dar vida a la expresión: «Meseamos lapizando». La explicación de la acción que se deriva de esto puede ser: «Alisamos un folio pasando una mano por encima de él, dispuestos a doblarlo de nuevo con la otra mano». A juicio inapelable del conductor, se concede un punto a los tres jugadores que logren armonizar mejor los dos verbos que han inventado, ofreciendo una explicación fantástica para la relación derivada. Se mezclan otra vez las

papeletas y vuelven a distribuirse, continuando de la misma manera otros diez minutos.

Vence el jugador que concluye el juego con la puntuación más alta.

126

PALABRAS CAMBIADAS



Materiales: Una composición literaria y algunos lápices.



Cada jugador recibe del conductor una composición literaria, en la que quince palabras han sido sustituidas por otras equivalentes a ellas por el número de sílabas y por la posición del acento. Las quince palabras están convenientemente señaladas, de manera que los jugadores puedan individualizarlas sin ninguna duda. Junto a la palabra señalada, cada jugador debe escribir la palabra cuyo puesto ha usurpado (según él, naturalmente) y una tercera palabra, siempre con el mismo número de sílabas y con la misma posición del acento, escogida de manera que su inserción en la composición inicial dé vida a una historia lo más cómica y divertida posible. Cuando todos han terminado, se examina la primera serie de palabras: el jugador que haya escrito el mayor número de palabras iguales a las escogidas por el autor de la composición gana el «Premio Pluma de Oro», reservado al escritor más fiel a la tradición. Asignado este premio, se usan las palabras de la segunda serie para crear nuevas series cómicas. El jugador que da vida a la historia más divertida gana el «Premio Pluma Arco Iris», reservado al escritor más fantasioso.

127

LAS CUATRO ESQUINITAS



Materiales: Ninguno.



Cuatro jugadores se desplazan a los rincones de la estancia, mientras un compañero suyo ocupa el centro. Dado el «¡Adelante!», cada uno de los cuatro jugadores de los rincones repite continuamente un gesto cualquiera, a su elec-

ción. El jugador que está en el centro de la estancia debe intentar crear una síntesis mímica de los gestos de los cuatro compañeros, armanizándolos en una única acción.

128

MOSQUITOS



Materiales: Un montón de cartas, un magnetófono y un casete de fragmentos musicales bailables.



El conductor pone aparte una carta por cada palo de la baraja y esparce las otras por la estancia, vueltas con la cara hacia abajo, de manera que no sea posible ver su valor. Hecho esto, llama a los cuatro primeros jugadores y entrega a cada uno de ellos una de las cartas puestas antes aparte. Los jugadores se distribuyen por la estancia, el conductor pone la música en marcha y comienza el juego. Los cuatro jugadores corren de un lado para otro a la búsqueda de una carta del valor inmediatamente sucesivo al de la carta que tienen en la mano. Encontrada esta carta, van a buscar otra de valor inmediatamente siguiente, y así sucesivamente. Las cartas miradas y no recogidas han de ser puestas en el suelo boca abajo. Después del rey se busca el as y se prosigue de esta manera hasta tener en la mano también la carta inmediatamente precedente a la recibida al comienzo del juego. Es posible en cualquier momento cambiar una carta que se tiene en la mano con otra del mismo valor y del palo de la que recibieron del conductor. Después de una decena de segundos, el conductor grita: «¡Mosquitos!» y alza el volumen de la música. Los jugadores deben pararse allí donde estén y alejar a base de manotazos los imaginarios mosquitos que se detienen en su cuerpo, siguiendo en todo lo posible el ritmo de la música. Será el conductor quien establezca el orden en que los cuatro reempresen la búsqueda de cartas, gritando sus nombres a cinco segundos de distancia el uno del otro. El conductor gritará en primer lugar el nombre de quien logre seguir mejor el ritmo dado por la música, transformando así en danza su caza de mosquitos. Después el nombre de quien lo logre un poco menos bien, y así sucesivamente.

te. Tras una decena de segundos de búsqueda de las cartas, vuelven 105 mosquitos, y así sucesivamente, hasta que uno de 105 cuatro jugadores tenga en su mano una serie de trece cartas (también de distinto palo). En este momento cada jugador recibe un punto por cada carta que tenga en la mano y otro punto por cada carta del palo de la recibida del conductor (palo, no lo olvidemos, que es distinto para cada uno de 105 cuatro jugadores).

129

HISTORIA EN SÍ MENOR

Materiales: Ninguno.

Se escoge a un jugador de entre 105 que no conocen todavía el juego y se le separa de 105 compañeros. El conductor explica a 105 jugadores que quedan en círculo que deberán responder «Sí» a sus preguntas terminadas en la letra I, «No» a las que terminen con la letra O, y «Tal vez» a todas



las demás. El jugador que había sido separado vuelve entre los compañeros y hace a cada uno de ellos una pregunta referida a la historia escogida como «Historia en sí menor». En realidad, los compañeros no han escogido ninguna historia, pero él no lo sabe. Cada jugador interpelado responde a la pregunta que se le hace siguiendo las indicaciones dadas antes por el conductor. Cuando todos los compañeros en círculo han sido preguntados, el jugador debe contar a los otros la historia que piensa que ha adivinado por sus respuestas. Solamente en ese momento se le revelará la inexistencia de la «Historia en sí menor» y la presencia, en su lugar, de la regla establecida por el conductor.

130

MÁS VALE MAÑA QUE FUERZA



Materiales: Una treintena de cartones de las dimensiones de una tarjeta. Un lápiz. Una historia con cinco o seis personajes bien delineados. Un montón de cartas.



El conductor se queda con todas las cartas de un palo determinado y reparte a cada jugador una de las otras, tomada al azar. Después de esto, escribe los nombres de los personajes de la historia en otros tantos cartones, acompañándolos de sus características principales. En cambio, en los cartones que sobran escribe una serie de situaciones extrañas, difíciles o peligrosas, de las que el personaje de turno deberá intentar salir. Los jugadores se sientan en círculo y escuchan la historia, que narra el conductor recalcando las características de los personajes (físicas, caracteriológicas y conductuales). Los cartones de los dos tipos se colocan en medio del círculo, en dos montoncitos separados y sin que se vea lo escrito, y ya puede comenzar el juego. El conductor llama a un jugador, que se desplaza al centro del círculo, toma un cartón por tipo y lee a los otros lo que lleva escrito. Hecho esto, explica a los compañeros cómo aquel personaje afronta esa situación, según él. Durante la explicación debe tener en cuenta las características del personaje y ayudarse con la mímica. Si un jugador piensa

que puede hacerlo mejor que él, levanta la mano. Cuando el jugador del centro del círculo ha terminado el breve relato mimado, el conductor toma una carta, al azar, del montón con el que se ha quedado. Si algún jugador con la mano alzada tiene una carta de ese valor, puede desplazarse al centro del círculo y tratar de hacerlo mejor que el compañero que le ha precedido. Un punto para quien da la explicación más fantásica, un punto para quien la cuenta mejor y un punto para quien usa la mímica con más eficacia. El juego se repite más veces, cambiando cada vez el jugador del centro del círculo. El cartón del personaje se coloca cada vez entre los otros, mientras que el de la situación se pone aparte.

131

LO DICHO, DICHO ESTÁ



Materiales: Ninguno.



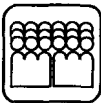
Cada jugador escoge una palabra de al menos seis letras y la comunica con gran secreto al conductor. Dado el «¡Adelante!», el primer jugador empieza a contar, lentamente, una historia de su invención. Si durante la historia nombra una palabra escogida por un compañero, este último levanta la mano y recibe un punto, sin que la palabra sea desvelada a los otros (continúan conociéndola solamente quien la ha escogido y el conductor). El que no levanta la mano cuando es pronunciada la palabra que ha escogido, no gana ningún punto, mientras que si la levanta a destiempo, recibe una penalización. Después de un par de minutos, el narrador interrumpe la historia, que es seguida por otro jugador, y así sucesivamente. Obviamente, el narrador de turno no puede ganar puntos pronunciando la palabra que ha escogido.



Materiales: Ninguno.



Se hace salir de la sala a cinco jugadores. Los otros se ponen de acuerdo sobre quién de los que se han quedado debe representar a cada uno de los compañeros que han salido. Quien no tiene que representar a un compañero de los que han salido, puede interpretarse a sí mismo o a uno de los compañeros que han permanecido en la sala. Se hace volver a los cinco y observan con atención a los compañeros, que hablan y gesticulan, deambulando de acá para allá. Después de un par de minutos, todos se detienen y cada uno de los jugadores salidos se desplaza junto al compañero que (según él) estaba representándole. El que acierta gana un punto y hace que gane otro también el compañero que estaba representándole. El que se equivoca recibe una penalización, que incluye también al compañero junto al cual se ha parado. El juego se repite más veces, cambiando cada vez tanto a los jugadores que salen de la estancia como a los que deben representar.



Materiales: Folios de papel y un lápiz.



El conductor escoge una canción cada cinco jugadores y la divide en cinco estrofas, que escribe en otras tantas papeletas. Hecho esto, mezcla todas las papeletas (relativas a varias canciones), las distribuye a los jugadores (una a cada uno) y el juego puede comenzar. Dado el «¡Adelante!», cada jugador parte a la búsqueda de los compañeros que prosiguen las otras cuatro estrofas de su canción. Los cinco juntos deben después correr ante el conductor y cantarle la canción. Cada jugador debe cantar solamente la propia estrofa, alternándose en el momento justo con los compañeros. Si algún jugador duda demasiado o interviene en un momento equivocado o no canta correctamente

la propia estrofa, todo su grupo debe atravesar la estancia corriendo, realizar diez saltitos, volver atrás y recomenzar la canción desde el principio. Dos o más grupos pueden también cantar simultáneamente las respectivas canciones, pero no deben gritar demasiado con el fin de confundir a los adversarios.

Vence el equipo que canta antes por entero su canción al conductor.

Juegos de formación física

134

¡ARRIBA LOS HOMBROS!



Materiales: Un libro.



Cada jugador, por turno y en el tiempo más corto posible, debe realizar un recorrido sembrado de bancos que saltar, hojas de periódico que no hay que pisar, sillas que evitar..., caminando derecho, con un libro en la cabeza. Al tiempo empleado, cronometrado por el conductor, se añadirán cinco segundos por cada obstáculo no superado correctamente y diez segundos por cada caída del libro de la cabeza y por cada vez que se lo toca con las manos para que no caiga.

Vence quien emplea menos tiempo en total.

135

UNA DÉBIL ATADURA



Materiales: Hilo de coser.

Por parejas y atados por la cintura, los jugadores realizan un recorrido lleno de obstáculos.



Vence la pareja que llega en menos tiempo al final del recorrido con el hilo entero o, si ninguna lo logra, la que llega más lejos antes de romperlo.

136

UNOS RÍEN Y OTROS NO



Materiales: Ninguno.

Divididos en dos equipos, los jugadores forman dos círculos concéntricos vueltos el uno hacia el otro, de manera que cada jugador de un equipo tenga enfrente a otro del equipo contrario. Dado el «¡Adelante!», cada jugador del primer equipo (el que forma el círculo interior) se sienta y se levanta continuamente, alternando los dos movimientos con un ritmo irregular a su elección (diverso del de los compañeros de equipo), teniendo en cuenta que entre un movimiento y otro debe haber al menos tres segundos. Por el contrario, cada jugador del segundo equipo (el que forma el círculo exterior) debe reír cuando el adversario que tiene delante está de pie, y estar callado e inmóvil cuando está sentado. Quien se equivoca es eliminado y sale del círculo, mientras que el que está enfrente continúa levantándose y sentándose para confundir las ideas a los adversarios todavía en juego. Cinco minutos de tiempo, al término de los cuales se cuentan los jugadores del segundo equipo que siguen en competición. Hecho esto, los dos equipos se intercambian de lugar y de tarea, y el juego se reanuda.

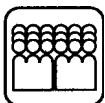




Materiales: Ninguno.



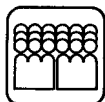
Los jugadores se colocan sobre una única línea, uno junto al otro, frente al conductor. Deben imaginar que son espejos que reflejan con prontitud y precisión los movimientos del que está delante. El conductor inicia el juego con gestos amplios y lentos, que los jugadores deben imitar sin vacilación. Quien se equivoca, da tres pasos hacia atrás y continúa el juego sin retroceder más en el caso de nuevos errores. (Es conveniente no eliminar a quien se equivoca, sino hacer que prosiga el juego sobre una segunda raya, porque quien se equivoca es precisamente el que tiene mayor necesidad de jugar.) Pero, a medida que el juego avanza, los gestos del conductor son cada vez más complejos y veloces, hasta que en la primera línea sólo queda un jugador, que es el vencedor.



Materiales: Ninguno.



Los jugadores forman un círculo muy amplio, cierran los ojos y, dado el «¡Adelante!» por el conductor, exploran el espacio de delante de ellos con los brazos extendidos. Cuando se topan con un compañero, lo agarran de la mano y tratan de no alejarse ya de él por ningún motivo. Poco a poco cada jugador se verá unido a otros dos, hasta formar una única línea cerrada enmarañada. Llegados a este punto, los jugadores abren los ojos y, sin alejarse de ninguna manera el uno del otro, tratan de desenredar la complicada madeja que se ha ido formando, hasta dar vida a un círculo perfecto. No importa que al final alguno esté vuelto hacia el exterior del círculo; basta con que no se separe nunca de los compañeros. Las piruetas, las cabriolas y los ejercicios de contorsionismo necesarios para obtener el resultado que se busca hacen que el juego sea atareado y divertidísimo.



Materiales: Un balón.



Los jugadores se hallan sentados en círculo, apretados los unos a los otros. El conductor lanza dentro del círculo un balón (la venenosísima cobra Ahoratemuerdo). Apenas llega a ellos, los jugadores deben alejarla, sirviéndose únicamente de las manos (invulnerables porque están protegidas por robustísimos guantes lipro-Tejen). Quien es tocado en cualquier otra parte del cuerpo, se considera mordido por la cobra y queda eliminado del juego. Permanece en su puesto, mirando hacia la otra parte, y espera a ver quién es el vencedor.

Vence, obviamente, quien resiste más sin ser mordido por la temible cobra.

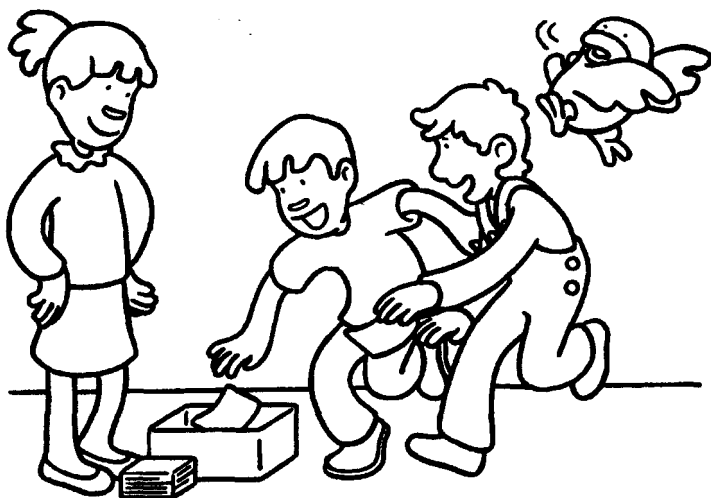


Materiales: Una historia con una decena de personajes. Tantos cartones de las dimensiones de una carta de la baraja cuantos sean los jugadores multiplicados por tres. Una caja de zapatos.



El conductor escribe en cada cartón el nombre de uno de los personajes de la historia. Naturalmente, el mismo nombre aparecerá en dos o más cartones diversos. Cada jugador recibe un cartón y se desplaza a un extremo de la estancia, junto con los compañeros. Los cartones que sobran se dejan en un único montón junto al conductor, situado en el otro extremo de la estancia. Se coloca la caja en el suelo, a los pies del conductor, y comienza el juego. El conductor empieza a contar la historia. Apenas es nombrado uno de los personajes, interrumpe el relato y quien tiene un cartón con el nombre de ese personaje corre a dejarlo en la caja. El primero que lo consigue recibe un punto, deja su cartón en la caja y coge otro del montón que está junto al conductor. Los otros, en cambio, retoman sus cartones y vuelven a sus pro-

pios puestos. La historia prosigue, para interrumpirse después cuando es nombrado otro personaje, y así sucesivamente, hasta el final (de la historia y del juego).



141

¡SALTA, SALTA, SALTAMONTES!



Materiales: Veinte latas vacías (más algunas de reserva).

Se esparcen las veinte latas por la estancia. Los jugadores, por turno, giran de acá para allá, saltando sobre una sola pierna. Cada vez que llegan a una lata deben intentar derribarla, golpeándola con el pie sobre el que están saltando. Quien apoya el otro pie en tierra, queda eliminado. Quien estropea una lata, pisándola, queda eliminado. Dos minutos de tiempo para derribar el mayor número posible de latas. Cuando el primer jugador ha terminado su prueba (porque han pasado los dos minutos o porque ha sido eliminado), el conductor comprueba cuántas latas han sido derribadas, vuelve a ponerlas de pie (sustituyendo eventualmente la estropeada) y da el «¡Adelante!» al jugador sucesivo.

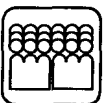
Vence el que logra derribar más latas antes de ser eliminado por un error cometido o porque se ha agotado el tiempo.



Materiales: Cien vasos de plástico y sesenta monedas (o piedrecillas o clips...).



El conductor esparce por la estancia los vasos, vueltos hacia abajo, procurando que estén a una distancia siempre distinta de la línea de salida y bien desparramados también en el sentido de la longitud de la estancia. Bajo cincuenta de estos vasos deja una moneda. El primer jugador, situado en la línea de salida, recibe diez monedas, y comienza el juego. Dado el «¡Adelante!», el jugador tiene un minuto de tiempo para correr por el campo y levantar los vasos, desplazándose rigurosamente hacia delante. Si debajo del vaso hay una moneda, la toma y se la lleva consigo. Si no hay, pone una de las suyas. Por ningún motivo puede volver atrás, sino que debe desplazarse siempre hacia el fondo de la estancia (aunque sea sólo un poco). Terminado el minuto, el conductor comprueba cuántas monedas tiene el jugador en la mano, coge diez de ellas (tomándolas eventualmente de debajo de algún vaso, si el jugador no tiene bastantes) y esconde las otras (si las hay) bajo cualquier otro vaso. El segundo jugador se coloca en la línea de salida, recibe las diez monedas, y así sucesivamente.



Materiales: Ninguno.



Los jugadores forman un gran círculo, sentados con las piernas cruzadas, y son numerados del cero al nueve. El conductor grita un número de cinco cifras, y se levantan todos los jugadores a los que ha sido asignada una de las cifras que lo componen, dan una vuelta completa en torno al círculo, en el sentido de las agujas del reloj, y vuelven lo más pronto posible a sentarse en su sitio. Quien lo logra el primero gana un punto. Quien corre cuando no es su turno o no parte cuando le toca, recibe una penalización. El número gritado por el conductor puede contener tam-

bién dos veces la misma cifra; por ejemplo «¡15325!». En este caso, además del punto asignado al jugador que se sienta el primero, se concede otro punto al que, poseyendo la cifra presente por dos veces en el número gritado por el conductor, vuelve el primero a su sitio. El juego se repite más veces, tratando de involucrar más o menos en la misma proporción a todos los jugadores, nombrando equitativamente las diez cifras desde el cero al nueve.

144

¡SIEMPRE DERECHO!



Materiales: Cuatro cartas de baraja. Una tira de tela para vendar los ojos a los jugadores, por turno. Un metro con la indicación de los centímetros y, al menos en un trozo, de los milímetros.



El primer jugador recibe las cuatro cartas y se le vendan los ojos. Dado el «¡Adelante!», debe dar diez pasos, depositar la primera carta en el suelo, darse la vuelta, dar otros tantos pasos y depositar en el suelo la segunda carta. Hecho esto, debe volverse hacia la primera carta (que no puede ver), dar diez pasos, depositar la tercera carta en el suelo y, finalmente, después de haberse girado todavía otra vez y



haber dado los diez últimos pasos, debe depositar en el suelo también la cuarta carta. Para evitar la tentación de mirar por debajo de la venda, el jugador debe moverse teniendo la barbilla apoyada sobre el pecho. Si es justa la dirección en que se ha movido y si la longitud de sus pasos ha sido constante, la primera carta estará cerca de la tercera, y la segunda junto a la cuarta. El conductor mide la distancia entre las cartas que deberían estar cercanas, la venda pasa a los ojos del segundo jugador, con las cuatro cartas en sus manos, y así sucesivamente.

145

APLAUSOS

Materiales: Un balón.



Los jugadores se distribuyen frente al conductor, con las manos en alto sobre la cabeza, y están atentos al balón. El conductor hace que el balón rebote en el suelo y lo atrapa en el aire. Cada vez que el balón toca tierra, los jugadores deben aplaudir con las dos manos. Naturalmente, el conductor puede intentar engañar a los jugadores, dejando rebotar el balón dos o tres veces antes de atraparlo con su mano, dejándolo en el aire y después tomándolo un instante antes de que toque tierra, y así sucesivamente. Quien aplaude cuando no es el momento o duda demasiado cuando, en cambio, debería aplaudir, continúa el juego de rodillas. Quien se equivoca cuando está de rodillas, continúa el juego sentado en el suelo, y quien se equivoca cuando está sentado queda eliminado.

146

CASCANUECES



Materiales: Un tubo (de cualquier material) de un metro de largo. Un talego de nueces. Un martillo.

El tubo, apoyado en tierra, es sostenido por el conductor con una inclinación de cuarenta y cinco grados. A treinta centímetros del punto en que el tubo toca tierra, se traza una lí-

nea. El primer jugador se arrodilla junto al tubo, con el martillo en la mano, y comienza el juego. El conductor deja caer una nuez por el tubo y el jugador intenta cascarla con un golpe preciso de martillo cuando sale del tubo y rueda por el suelo. Dispone de un solo intento para cascar la nuez antes de que supere la línea. Se repite el juego con otras cuatro nueces. Terminada la tarea del primer jugador, el martillo pasa a las manos del segundo, y así sucesivamente.

147

LA EXPLOSIÓN



Materiales: Tantos trozos de hilo de coser de un metro y medio de longitud cuantas sean las parejas de jugadores, y otros tantos globos inflados con la boca. -



Se ata el pie derecho de un jugador de cada pareja al pie izquierdo de su compañero, procurando que el trozo de hilo que separa un pie del otro sea lo más largo posible. En el centro exacto de cada trozo de hilo se ata un globo. Las parejas se distribuyen por la estancia, y comienza el juego. Dado el «¡Adelante!», cada pareja de jugadores trata de hacer explotar los globos de los adversarios, manteniendo al mismo tiempo intacto el globo propio. Cuando explota un globo, queda eliminada la pareja que lo poseía. Cuando dos jugadores rompen el hilo que los mantenía unidos, quedan eliminados (aunque su globo no haya explotado).

148

LA MONA



Materiales: Ninguno.

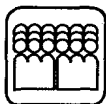


El conductor hace gestos con una mano, acompañándolos con órdenes bien medidas. Cuando alza el dedo índice, dice: «¡Derecho!»; cuando tiene la mano con el dorso vuelto hacia lo alto, dice: «¡Dorso!»; cuando el dorso está vuelto hacia abajo, dice: «¡Plato!» y, finalmente, cuando cierra

la mano, dice: «¡Puño!». Los jugadores deben imitarlo al instante. Quien se equivoca queda eliminado. Después de un rato, el conductor deja de hacer gestos, pero continúa pronunciando las órdenes, que los jugadores deben cumplir inmediatamente aunque sea sin su ejemplo. Cuando han pasado otros cuantos segundos (y algún jugador ha quedado eliminado), el conductor comienza a hacer gestos de nuevo, pero esta vez equivocados respecto a las órdenes que imparte. Los jugadores (que no pueden cerrar los ojos, sino que deben mirarle) deben obedecer las órdenes ignorando los gestos. Un modo de hacer el juego más difícil es jugar con dos manos. En este caso, las manos no realizan las órdenes simultáneamente, sino alternativamente: una vez una mano, otra vez la otra mano (mientras la compañera se detiene en el gesto que estaba realizando), y así sucesivamente.

149

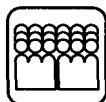
¡Aquí ESTÁ!



Materiales: Una veintena de objetos de diversas dimensiones, formas, usos y colores. Un papel de periódico para cada jugador.



Los jugadores forman un círculo muy grande. Cuando el círculo está hecho, dejan en el suelo sus periódicos y se colocan encima, mientras el conductor esparce entre ellos los veinte objetos y comienza a contar una historia. A medida que nombra un objeto que ha dejado dentro del círculo, los jugadores deben intentar tocarlo. Un punto para quien lo consigue el primero. Se dejan los objetos nombrados dentro del círculo y pueden aparecer de nuevo en la historia. Quien abandona su periódico por error (por ejemplo, saltando para intentar tocar un objeto no presente dentro del círculo), debe sentarse en el suelo y no puede reanudar el juego hasta que un adversario haya conquistado un punto. El juego termina cuando se acaba la historia.



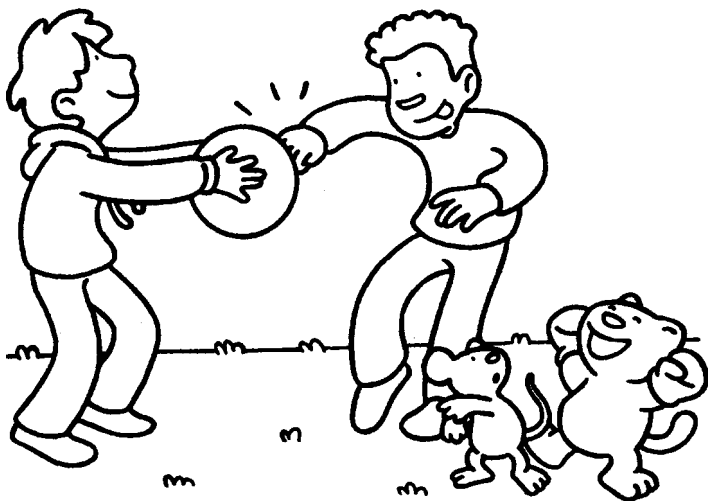
Materiales: Ninguno.

Todos los jugadores están esparcidos por la estancia. El conductor grita: «¡Poneos de tres en tres!» (o de dos en dos, o de cinco en cinco, o de cuatro en cuatro...) y los jugadores deben formar inmediatamente grupos de tres (o de dos, o de cinco, o de cuatro...), agarrándose de la mano. Diez segundos de tiempo, al término de los cuales son eliminados los jugadores que se han quedado sin grupo o los que han formado grupos con un número de componentes distinto del indicado.



Materiales: Un balón.

Los jugadores se enfrentan por parejas. Uno de los dos, con los brazos extendidos delante de sí, sujeta un balón estrechamente con las manos. Dado el «¡Adelante!», su adversario, con la mano cerrada en forma de puño, da un golpe al balón, intentando hacerlo caer a tierra. Si no lo logra,



vuelve a intentarlo hasta que lo consigue. Ahora le toca sujetar el balón entre sus manos, de manera que ofrezca la posibilidad al compañero de probar su «puño de hierro».

Vence el que logra hacer caer el balón con el menor número de golpes.

152

SILLA OCUPADA, SILLA VACÍA



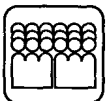
Materiales: Dos sillas y veinte tapones de corcho.

Dos jugadores cada vez, a cuatro metros de distancia el uno del otro. Cada uno de los dos tiene a su lado una silla con diez tapones de corcho encima. Dado el «¡Adelante!», ambos deben intentar vaciar su silla, cogiendo uno a uno los tapones que hay encima y dejándolos en la silla del adversario.

Vence el que, después de dos minutos de juego, tiene menos tapones en su silla.

153

TRANSPORTES «LA UNIVERSAL»



Materiales: Tantos objetos, de diversas formas y dimensiones, cuantos sean los jugadores.

Los equipos se alinean uno junto al otro en un extremo de la estancia, cada equipo con los propios jugadores dispuestos en fila india. El conductor esparce los objetos por acá y por allá, y comienza el juego. Dado el «¡Adelante!», el primer jugador de cada equipo parte a la carrera, teniendo los brazos rigurosamente detrás de la espalda, alcanza un objeto, lo recoge sin usar las manos o los brazos, lo transporta al fondo de la estancia, vuelve atrás, hace partir al segundo jugador del equipo, y así sucesivamente. Durante el transporte, los objetos no sólo no deben ser tocados con manos o brazos, sino que tampoco deben tocar tierra. Si un objeto toca tierra, el jugador que está trans-

portándolo debe volver a levantarlo (siempre sin usar manos ni brazos), quedarse parado durante cinco segundos y volver a partir.

154

EL BAILE DEL PLATO



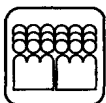
Materiales: Un plato de plástico irrompible.



Los jugadores se disponen de pie de manera que formen un círculo. Se asigna un número a cada uno de ellos. En medio del círculo, el conductor tiene en la mano un plato de plástico que apoya en tierra y hace girar sobre sí mismo, perpendicularmente al suelo, diciendo al mismo tiempo un número. El jugador al que se le ha asignado ese número debe partir al instante y coger el plato antes de que caiga a tierra una vez que ha terminado de girar.

155

VIENTO DEL ESTE, VIENTO DEL OESTE



Materiales: Una paja para cada jugador (más algunas de repuesto). Hojas secas a discreción.



Las parejas de jugadores se colocan una junto a la otra en la línea de salida, a lo largo de la cual el conductor deposita un buen número de hojas secas. Cada jugador recibe una paja, y comienza el juego. Dado el «¡Adelante!», los dos jugadores que componen cada pareja levantan una hoja del suelo aspirándola con las pajas y, caminando como cangrejos y con las manos a la espalda, la llevan al fondo de la estancia. Si la hoja cae a tierra, ha de ser recogida siempre con la caña. Cuando la hoja ha alcanzado el fondo de la estancia, los dos jugadores vuelven hacia atrás a la carrera, levantando otra hoja del suelo (siempre sirviéndose de las pajas), y así sucesivamente. Un punto por cada hoja transportada correctamente al fondo de la estancia.

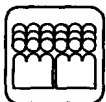


Materiales: Para cada jugador, una hoja de periódico, doblada en ocho partes.



Cada jugador deja el propio periódico en tierra, delante de sí, y se pone las manos a la espalda. Dado el «¡Adelante!», cada jugador, sirviéndose únicamente de los pies y conservando las manos a la espalda, intenta hacer pedazos su papel de periódico. Tres minutos de tiempo.

Vence el jugador cuyo pedazo más grande de hoja es más pequeño que los de todos los compañeros.

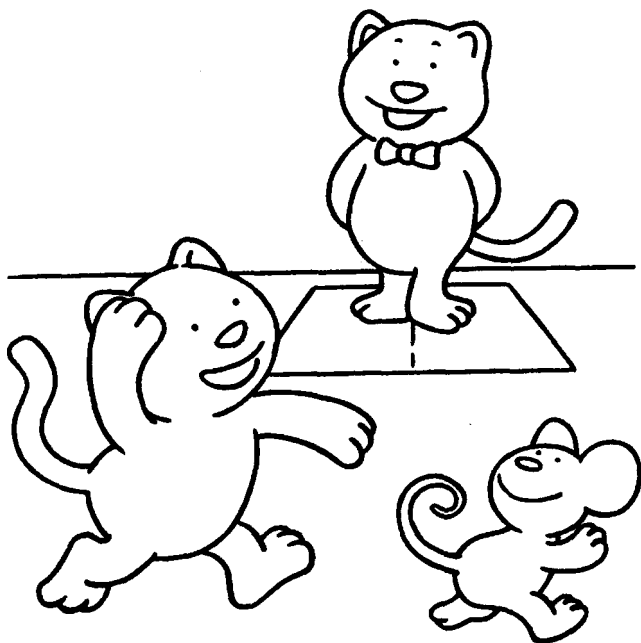


Materiales: Tantos cartones de las dimensiones de una carta de la baraja cuantos sean los jugadores. Algunos rotuladores de colores y hojas de periódico.



De cada siete cartones, en uno se escriben las palabras «gato vagabundo», en otro las palabras «ratón miedoso», y en los otros cinco se escriben los nombres de otros tantos gatos de compañía, por ejemplo, Barón de Micifuz, Marquesa de Siam, Conde de Angora, Duque de Zapirón, Príncipe de Algalia. En un extremo de la estancia, el conductor pone en el suelo tantas hojas de periódico cuantos sean los gatos de compañía menos dos. Los jugadores se disponen en círculo en medio de la estancia y, al azar, cada uno recibe un cartón, que no hay que mirar por nada del mundo hasta el comienzo del juego. Dado el «¡Adelante!», cada jugador lee qué hay escrito en su cartón. Los gatos de compañía deben subirse sobre uno de los periódicos. Los ratones han de escapar al extremo opuesto de la estancia, perseguidos por los gatos vagabundos, que correrán teniendo una mano en la cabeza. Una penalización a los dos gatos de compañía que no logran subir sobre un periódico, a todos los ratones que sean atrapados antes de haber alcanzado el fondo de la estancia y a todos los ga-

tos vagabundos que no consigan capturar un ratón. El juego se repite más veces, redistribuyendo de nuevo al azar los cartones con las tres tareas.

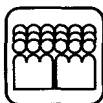


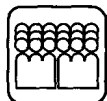
158

BALÓN VOLADOR

Materiales: Un balón.

Todos los jugadores menos uno forman un círculo, estando de pie, y se pasan un balón del uno al otro. El jugador que ha quedado fuera del círculo pasa al interior y debe tratar de apoderarse del balón, tocándolo. Si lo consigue, gana un punto. Los jugadores en círculo pueden lanzarse el balón de una parte a otra y hacer todas las fintas que quieran, con tal de que el balón no toque tierra. Si la toca, el jugador del medio del círculo gana un punto. Después de un minuto se cambia al perseguidor y se reanuda el juego, continuando de esta manera hasta que todos los jugadores se hayan encontrado en medio del círculo formado por los compañeros.





Materiales: Tantas hojas de papel cuantos sean los jugadores de un equipo. Un rotulador. Un silbato.



El conductor numera los folios desde el uno en adelante y los reparte por la estancia, mezclados, pero con los números bien visibles. Los jugadores de cada equipo se colocan en fila, cada uno con las manos en la espalda del compañero que le precede, y son numerados también desde el uno en adelante. Dado el «¡Adelante!», los equipos deambulan de acá para allá en la estancia, pasando varias veces junto a cada folio numerado. Cada cierto tiempo el conductor toca fuerte el silbato y el primer jugador de cada fila debe ir a colocarse detrás del último de sus compañeros, sin que ninguno cambie de número. Cuando el conductor grita: «Las escamas de la serpiente», las filas se deshacen al instante y cada jugador corre a tocar con una mano el folio con el propio número. El último que llega a cada número recibe una penalización. Las filas se recomponen (cada una detrás del propio jugador que estaba en cabeza en el momento del grito del conductor) y el juego prosigue. Conviene que cada cierto tiempo el conductor cambie de lugar algún folio, dejando siempre bien visibles los números.

Vence el equipo que, sumando las penalizaciones de todos sus jugadores, termina el juego con mejor puntuación.



Materiales: Tantas hojas de papel (de cuatro o cinco colores diversos) cuantos sean los jugadores.



El conductor reparte por la estancia las hojas de papel. Cada jugador se ca/oca sobre una hoja y comienza el juego. Siempre que el conductor toca el silbato, los jugadores deben cambiar de hoja. No pueden estar dos sobre la misma hoja, que es ocupada por el primero que llega a ella. Recibe una penalización el jugador que se coloca sobre una

hoja en último lugar. Después de un rato, para dar más agilidad al juego, el conductor hace preceder el pitido con algunas exclamaciones sencillas, como: «Las hojas amarillas son explosivas», «No podéis colocaros sobre una hoja del mismo color de la que tenéis bajo los pies», «Marcos cambia su lugar con Luisa, Francisca con Lorenzo, y los demás que se arreglen». En estos casos, recibe una penalización también quien no respeta las indicaciones del conductor.

161

ALA PATA COJA

Materiales: Una pelota de tenis.

Todos los jugadores saltan en círculo sobre una sola pierna, teniendo la otra levantada del suelo con una mano. Se asigna un número a cada uno de ellos y comienza el juego. En medio del círculo, el conductor lanza al aire una pelota de tenis y grita un número. El jugador llamado debe atrapar al vuelo la pelota con la mano libre, sin ayudarse con la otra mano ni poner el pie en tierra. Un punto si lo logra; una penalización si se equivoca en la captura o pone el pie en tierra. En todos los casos le toca después lanzar al aire la pelota de tenis, llamando a otro número, y así sucesivamente.





Materiales: Un ovillo de cuerda. Una tira de tela para vendar los ojos al jugador de turno.



El conductor traza un breve recorrido desenrollando un ovillo de cuerda y creando amplias curvas y bruscos cambios de dirección. Los jugadores, por turno, se colocan al inicio del recorrido con un pie sobre la cuerda, se les vendan los ojos y toman a horcajadas a un compañero. Una vez preparados, parten, guiados por el compañero que llevan encima. Según avanzan, deben pisar la cuerda lo más posible, desplazando cada vez los pies según las indicaciones de su pasajero.

Vence la pareja de jugadores que termina el recorrido habiendo seguido más fielmente las curvas y desviaciones impuestas por la cuerda.



Materiales: Algunas hojas de periódico.



Cada pareja está formada por un jugador que camina sobre las manos y por un compañero que le sostiene las piernas elevadas sobre la tierra (a modo de carretilla). Los jugadores que caminan con las manos en tierra (las carretillas) tienen un sombrero de papel en la cabeza. Las parejas se enfrentan, de dos en dos, en medio del círculo formado por los compañeros. Objetivo de cada carretilla es atrapar el sombrero del adversario defendiendo el propio.

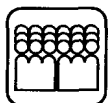
Vence quien lo logra.



Materiales: Una cuerda de un par de metros de longitud.

Dos jugadores (los caballos) se ponen a cuatro patas, vueltos en direcciones opuestas, y otros dos (los caballeros) se montan en ellos a horcajadas. Cada caballero sostiene firmemente en su mano un extremo de la cuerda. Dado el «¡Adelante!», cada caballo parte en la propia dirección.

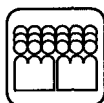
Vence el caballero que, sin caer de la propia cabalgadura, logra arrebatarse la cuerda de las manos del adversario o descabalarle o arrastrarle a él y a su caballo por tres metros.



Materiales: Un balón.



Un jugador se aleja una decena de pasos del círculo formado por los compañeros, les vuelve la espalda y espera a que le llamen. Los compañeros crean cuatro pasos en el círculo (cuatro vías de salida) y escogen al guardián de la caja fuerte (un balón depositado en tierra en medio de ellos). Después llaman al ladrón, que debe intentar apoderarse de la caja fuerte y llevarla fuera del círculo, pasando por una salida a su elección, sin dejarse tocar por el guardián (al que no conoce). El guardián debe procurar capturar al ladrón antes de que logre salir del círculo, pero moviéndose solamente después de que el ladrón haya tocado la caja fuerte. Se repite todo una y otra vez, cambiando en cada ocasión al guardia y al ladrón.



Materiales: Una cuerda.

Dispuestos en círculo, los jugadores deben saltar una cuerda que el conductor, colocado en medio de ellos, hace girar sosteniéndola por un extremo. Quien es tocado por la cuerda sale del círculo.

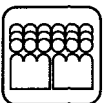


Vence el último jugador que quede en competición. Para facilitar la rotación de la cuerda, puede ser útil atar un saquito de arena a su extremo en movimiento.



Materiales: Una silla y cuatro botes vacíos.

Dos jugadores se ponen en medio del círculo formado por los compañeros. Entre los dos se coloca una silla con dos patas metidas dentro de dos botes y otros dos botes junto a las dos patas que quedan libres. Dado el «¡Adelante!», uno de los dos jugadores debe intentar colocar las patas de la silla en los botes, mientras que el otro debe intentar quitárselos.

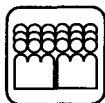


Materiales: Ninguno.

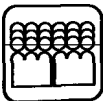
Los tres jugadores que representan al cazador, el gorrion y la abeja se colocan en torno al círculo formado por los compañeros. La distancia que hay entre el cazador y el gorrion es igual a la que hay entre la abeja y el cazador. Dado el «¡Adelante!», el cazador debe intentar atrapar al gorrion, el gorrion atrapar a la abeja y la abeja atrapar al cazador, todo ello corriendo los tres lo más velozmente posible en torno al círculo.



Materiales: Ninguno.



Todos los jugadores se agarran de la mano formando un gran círculo, excepto dos (el cazador y la zorra) que se quedan en el exterior. Dado el «¡Adelante!», el cazador debe intentar atrapar a la zorra, que puede correr en torno al círculo o entrar y salir de él si los compañeros alzan los brazos, dejándole así una salida. Al igual que a la zorra, se puede permitir al cazador que entre o salga del círculo de los jugadores que lo componen. Vence el cazador si logra atrapar a la zorra en un minuto; en caso contrario, vence la zorra. Luego se reanuda el juego cambiando cazador, zorra y disposición de los jugadores en el círculo.



Materiales: Un sombrero.

Se forman dos círculos concéntricos de jugadores, con un solo sombrero en medio. El círculo interior está formado



por jugadores que, teniendo las piernas muy abiertas, se agarran de la mano, mientras que el círculo exterior está constituido por jugadores que están de pie. Dado el «¡Adelante!», los jugadores del círculo exterior comienzan a correr en torno al círculo formado por los compañeros. Dado el «¡Alto!», y pasando por entre las piernas de los compañeros inmóviles, deben intentar coger el sombrero colocado en el centro del círculo. Un punto para el que lo consigue antes. Se repite el juego muchas veces, cambiando cada cierto tiempo de puesto y de tarea los jugadores de los dos círculos.

171

LUNA LLENA



Materiales: Algo para trazar un círculo en el pavimento.



Se traza en el suelo un círculo de unos diez metros de diámetro. Por turno, los jugadores deben dar una vuelta completa al círculo saltando sobre un solo pie y tocando tierra una vez por la parte interior y otra vez por la parte exterior de la línea que delimita el círculo. Quien toca tierra dos veces en la misma parte recibe tres saltos de penalización; quien pisa la línea recibe cinco y quien posa en tierra el otro pie recibe diez.

Vence el que realiza la vuelta completa del círculo con el menor número de saltos (sumando los saltos realizados realmente y los recibidos como penalización).

172

CABALLO DE CARGA



Materiales: liras de tela de unos treinta centímetros de longitud.



Se divide a los jugadores en parejas y se enfrentan dos parejas cada vez dentro del círculo formado por los compañeros. Cada pareja está formada por un caballo que trans-

porta en su grupa a un caballero. Cada caballero lleva una tira de tela sujeta al cinturón de los pantalones, por la espalda, de manera que cuelgue como un rabo (por una vez el rabo lo tiene el caballero, no el caballo). Dado el «¡Adelante!», cada caballero intenta atrapar la tira de tela del adversario antes de que el adversario haga otro tanto. Los caballos pueden ayudar a sus respectivos caballeros únicamente desplazándose con agilidad de un lado a otro.

173

BATALLA DE LOS ESTANDARTES



Materiales: Banderitas de papel y cordel.



Cada jugador tiene una banderita de cartón atada a una clavija con una cuerdecita de unos treinta centímetros de largo. Los jugadores se enfrentan, **dos** cada vez, en el centro del círculo formado por los compañeros. Cada uno de los dos trata de pisar la banderita del adversario y de arrancarla de su clavija.

Vence el que lo logra antes.

174

POZO NEGRO



Materiales: Algo para trazar círculos en el pavimento.



Los jugadores se agarran de la mano, dispuestos en torno a un círculo trazado en el suelo. Dado el «¡Adelante!», cada uno de ellos trata de hacer entrar a los compañeros en el círculo, estando fuera. El que entra en el círculo queda eliminado. Se reanuda el juego, con círculos cada vez más pequeños, hasta que quedan en competición únicamente dos jugadores: son los vencedores.

175

EL CAZADOR Y LAS LIEBRES



Materiales: Algo para trazar líneas en el pavimento.



Se traza en el suelo un círculo de tres o cuatro metros de radio y se divide en cuatro partes iguales, sirviéndose de dos diámetros perpendiculares. El cazador (un jugador escogido por el conductor) se coloca en el centro del círculo, en el punto de intersección de los dos diámetros, mientras que las liebres (todos los demás jugadores) se disponen a su antojo a lo largo de la circunferencia. Dado el «¡Adelante!», el cazador, que puede moverse tanto sobre la circunferencia como a lo largo de los dos diámetros, intenta atrapar a las liebres, que pueden girar sólo a lo largo de la circunferencia (en un sentido o en otro). Cuando es tocada una de las liebres, se convierte en cazador y reanuda el juego desde el centro del círculo, mientras el excazador (convertido en liebre) se desplaza a lo largo de la circunferencia.

176

ASALTO AL CASTILLO



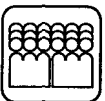
Materiales: Tres palos de escoba y un balón.



El castillo está representado por tres palos de escoba apoyados el uno en el otro de manera que formen una pirámide inestable en medio del círculo formado por los jugadores. El castillo está defendido por un guardián que tiene la tarea de evitar que el balón, lanzado por los compañeros, golpee los palos. Quien logra derribar el castillo toma el puesto del guardián, el cual pasa a formar parte del círculo.

177

LOS PECES EN LA RED



Materiales: Ninguno.

Se divide a los jugadores en dos grupos, el primero constituido por los peces y el segundo, por las mallas de la red que quiere hacerlos prisioneros. Los jugadores del segun-



do grupo se colocan en círculo, estando de pie y cogidos de la mano. Con los brazos en alto, estos jugadores representan la red abierta. Sin dejarse oír por los compañeros del otro grupo, los jugadores-red se ponen de acuerdo sobre los segundos que dejarán pasar antes de cerrar la red y comienzan a contar. Los jugadores del primer grupo (los peces) deben correr dentro y fuera del círculo formado por los compañeros, sin saber, naturalmente, cuándo se cerrará la red. El conductor está atento a que todos los peces pasen varias veces a la red y a que ninguno, más astuto que los demás, se limite a girar alrededor. Los peces sorprendidos en fallo son enviados por el conductor a la red y permanecen allí cinco segundos antes de poder salir de ella. Cuando la red se cierra, el que queda atrapado es eliminado. Se repite todo muchas veces, cambiando en cada ocasión el número de segundos que han de pasar antes de que la red se cierre, y se asigna la victoria al último jugador-pez que quede libre. En ese momento los dos equipos se cambian de puesto y de tarea y se reanuda el juego, a la búsqueda de un nuevo vencedor.



178

TIRA YAFLOJA



Materiales: Tantos cordeles de un metro de largo cuantos sean los jugadores.



El conductor sostiene los cordeles por un extremo y los jugadores por el otro. Cuando se da la orden de «¡Tira!» o «¡Afloja!», los jugadores deben hacer exactamente lo contrario de lo que se les ordena: deben dejar de tirar cuando se les dice «¡Tira!» y tirar cuando se les ordena «¡Afloja!». Quien se equivoca recibe una penalización.

179

BATALLA DE LOS COJINES



Materiales: Un banco y ocho cojines.



Sobre un banco se colocan dos pilas de tres cojines cada una, a medio metro de distancia una pila de la otra. Encima de esas pilas se sientan los dos jugadores, armados de sendos cojines y con los pies sobre el banco. Dado el «¡Adelante!», cada jugador debe intentar derribar del banco al adversario (aunque sólo sea con un pie), golpeándolo con el propio cojín.

180

ESPALDAS DE MOLINERO



Materiales: Ninguno.



Dos jugadores se desplazan al centro del círculo formado por los compañeros y se colocan espalda contra espalda, estando de pie y cogiéndose con los brazos por la dos partes. Dado el «¡Adelante!», deben tratar, por turno, de levantar al adversario del suelo, haciendo que la espalda del adversario ruede sobre la propia.

Pierde el jugador que es el primero que no logra realizar su tarea.

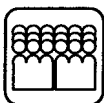


Materiales: Globos inflables.



Cinco jugadores se desplazan al centro del círculo formado por los compañeros. A cada uno de ellos se le entrega un globo desinflado y puede comenzar el juego. Dado el «¡Adelante!», cada jugador infla el propio globo lo más rápidamente posible, hasta hacerlo explotar.

Vence el que lo consigue antes.



Materiales: Dos balones.



Dos jugadores se colocan frente a frente, con un balón en la mano, en medio del círculo formado por los compañeros. Dado el «¡Adelante!», uno de los dos lanza su balón a un compañero de los que están en círculo y que antes le ha indicado el conductor, mientras que el otro hace lo mismo con el compañero de la parte opuesta del círculo. El que recibe el balón, lo devuelve rápidamente a quien se lo ha tirado; éste lo lanza al jugador a la izquierda de aquel a quien lo ha lanzado antes, y así sucesivamente. De esta manera, los dos balones viajan a lo largo del círculo en el sentido de las agujas del reloj, volviendo después de cada lanzamiento a uno de los dos jugadores que están en el centro y persiguiendo el uno al otro. El juego ha de realizarse lo más velozmente posible.

De los dos jugadores que están en el centro del círculo, vence el que consigue antes tener que lanzar el balón al mismo compañero al que lo está lanzando su adversario.



Materiales: Ninguno.



Dos jugadores se colocan frente a frente en el centro del círculo formado por los compañeros. Estando bien firmes sobre sus piernas, con el pie derecho contra el pie izquierdo del adversario, cada uno de los dos coge fuertemente con la propia mano derecha la mano derecha del adversario. Dado el «¡Adelante!», cada uno de los dos tira del adversario hacia sí, intentando hacer que pierda el equilibrio y que levante del suelo uno de los dos pies.

Vence el que lo consigue antes.

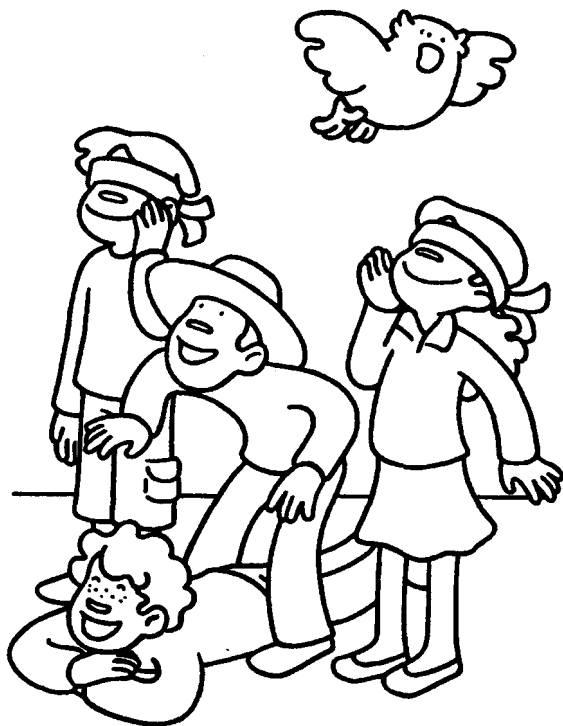


Materiales: Un sombrero.



Cuatro jugadores cada vez representan respectivamente a una lechuza, a su hijo y a dos de sus presas. El hijo de la lechuza se tumba en tierra, con la tripa hacia abajo, y recita continuamente versos para confundir a las presas. Las presas están a sus lados, en pie, con los ojos vendados y cada una con una mano posada en la mejilla que mira hacia el hijo. La lechuza está situada sobre el hijo, de pie, inclinada, en medio de las dos presas, con las piernas abiertas (y el pequeño tumbado entre los pies) y con un sombrero en la cabeza. Dado el «¡Adelante!», la lechuza y su hijo comienzan a hacer ruido y cada cierto tiempo la lechuza se endereza y da un cachete en la mano que una de sus presas tiene en su mejilla. Mientras la lechuza hace esto, la presa debe intentar arrebatar de un golpe el sombrero de la cabeza. Si lo logra, la presa pasa al puesto del hijo, el pequeño al puesto de la lechuza y la lechuza al puesto de la presa. En cambio, si falla, el juego prosigue sin variación de tareas.

Vence el que, al término de un tiempo establecido, ha desempeñado durante más tiempo la tarea de lechuza.

**185**

LA PLUMA



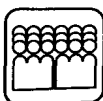
Materiales: Dos *plumas*.

Dos jugadores se enfrentan en medio del círculo formado por los compañeros. Cada uno de los dos debe intentar hacer reír al otro, haciéndole cosquillas con una pluma.

Vence el que lo consigue antes.

**186**

EL PELOTEO



Materiales: Una pelota.

Todos los jugadores se disponen en círculo en torno al conductor, que tiene una pelota en la mano. Dado el «jAde-



lante!», el conductor lanza la pelota a un jugador, que la coge al vuelo. El jugador situado a la derecha del que ha recibido la pelota, debe llevarse inmediatamente la mano izquierda a la mejilla izquierda. Quien se equivoca o no realiza con suficiente prontitud su tarea queda eliminado. La pelota vuelve al conductor, que la lanza a otro jugador, y así sucesivamente. El juego prosigue con velocidad cada vez mayor y termina cuando quedan en el círculo sólo dos jugadores: los vencedores.

Si se quiere hacer el juego más difícil, basta asignar una tarea también a quien está a dos puestos de distancia de quien ha recibido la pelota (y eventualmente incluso a quien está más lejos). O, por ejemplo, se puede hacer apoyar una rodilla en tierra, tocar con una mano el pie correspondiente, etc.

187

CADA UNO TIRA POR SU LADO



Materiales: Un trozo de palo de escoba.

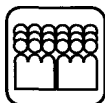


Los jugadores se enfrentan, dos cada vez, en el centro del círculo formado por los compañeros. Los dos jugadores en competición se sientan uno frente al otro, con las piernas abiertas frente a ellos y las plantas de los pies contra las del adversario. Inclinandose hacia delante, ambos aferran un trozo de palo de escoba de unos cuarenta centímetros de largo y lo sostienen en medio de ellos, paralelo al suelo. Dado el «¡Adelante!», cada uno de los dos tira del palo hacia sí, empujando al mismo tiempo hacia atrás al adversario con los pies.

Vence el que logra que el adversario suelte la presa o el que consigue que el adversario levante el trasero del suelo.

188

LA REGATA



Materiales: Ninguno.



Los equipos se colocan uno junto al otro en la línea de salida, con sus propios jugadores sentados en tierra en fila india, cada uno con las manos sobre la espalda del que tiene delante. El que está a la cabeza de cada fila se vuelve hacia los compañeros y coge la mano del primero de ellos. Dado el «¡Adelante!», cada equipo debe realizar cuarenta movimientos de remo, doblándose hacia adelante y hacia atrás al ritmo impuesto por el cabeza de fila. Los movimientos deben ser completos, de manera que, por turno, el cabeza de fila y el último jugador del equipo toquen tierra con la espalda. Realizado el número establecido de golpes de remo, se ponen de pie, corren al extremo opuesto de la estancia, se disponen como antes y repiten la prueba.

Vence el equipo que termina antes la segunda serie de golpes de remo.

189

TACÓN EN PUNTA

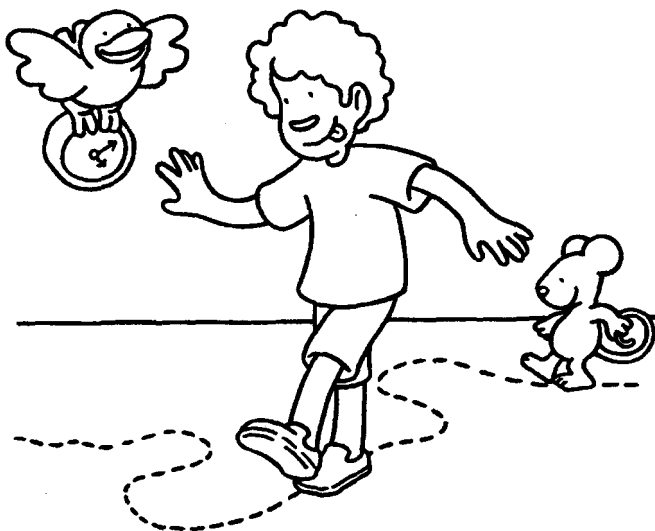


Materiales: Ninguno.



Los jugadores, por turno, deben realizar en el más breve tiempo posible un determinado recorrido, igual para todos y bastante sinuoso, poniendo un pie delante del otro de manera que, en cada paso, el tacón del pie que avanza llegue a tocar la punta del pie que sostiene el cuerpo.

Vence el jugador que emplea menos tiempo en llegar al final del recorrido.

**190**

MUCHA MANO IZQUIERDA

Materiales: Ninguno.

Los jugadores se disponen de manera que puedan ver bien al conductor, al que no deben perder nunca de vista. El conductor nombra algunas partes del cuerpo, tocando al mismo tiempo otras. Los jugadores no deben dejarse engañar por su comportamiento, sino que deben tocarse las partes del cuerpo que nombra. El juego se realiza cada vez con mayor rapidez, eliminando poco a poco a los jugadores que no realizan su tarea con suficiente presteza o que tocan una parte equivocada del cuerpo. Pasado un rato, se puede complicar la tarea de los jugadores con una regla nueva. Cuando el conductor tiene la mano izquierda en la cabeza, hay que tocarse las partes del cuerpo que él toca con la otra mano y no las que nombra. Obviamente, cuando quita la mano de la cabeza, el juego se reanuda con las reglas anteriores.

Vence el último jugador que quede en competición.



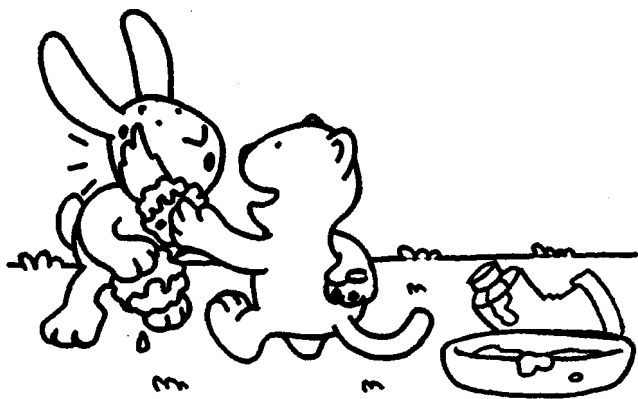
Materiales: Cuatro botes y unos trozos de cuerda.

Dos jugadores cada vez se enfrentan en la mitad del círculo formado por los compañeros. Cada uno de los dos lleva un par de zapatos muy particular: dos resistentes botes de látex, con una cuerda que pasa a través de dos agujeros hechos a tres centímetros de la cima del bote. Los jugadores se ponen este calzado atándolo sobre los zapatos normales y se mueven en equilibrio precario. Dado el «¡Adelante!», cada uno de los dos jugadores intenta desequilibrar al otro, haciendo que toque tierra con cualquier parte del cuerpo, comprendidos los pies.

Vence el que tiene éxito antes en el intento.

Materiales: Bolas de algodón y ténpera roja diluida.

Dos jugadores cada vez se enfrentan en el centro del círculo formado por los compañeros. Cada uno de los dos tiene una mano a la espalda, mientras que en la otra sujeta una bola de algodón empapado de ténpera roja. Es conve-



niente remangarse la manga del brazo que sujeta el algodón. Dado el «¡Adelante!», ambos tratan de tocar con el algodón al adversario en la barbilla o en las mejillas, evitando al mismo tiempo sus asaltos.

Vence el que logra antes dejar una bonita señal en la cara del adversario (y no sólo un simple roce).

Juegos para el uso de los cinco sentidos

193

PERRO LADRADOR, POCO MORDEDOR



Materiales: Un cartel, rotuladores, papel y lápiz.

El conductor asigna a cada jugador el nombre de un animal, cuya descripción debe hacer el jugador en una papeleta, a ser posible con una serie de variaciones (por ejemplo, el perro ladra, dice «guau», pero también dice «bau», «uau-uau»...). Cuando todos los jugadores han entregado sus papeletas al conductor, comienza la segunda parte del juego. El conductor describe en un cartel al primer animal y cada jugador debe escribir el nombre en un folio que tiene delante. Se hace luego lo mismo con el segundo animal, con el tercero, y así sucesivamente. Cuando la última descripción del último animal está en el cartel, el conductor llama uno a uno a los jugadores que han hecho las diversas descripciones y los invita a decirlas en alta voz ante los compañeros. Si al escuchar la descripción que hasta ese momento había visto únicamente escrita, alguno cree que pertenece a un animal distinto del que pensaba antes, puede tachar con una línea el nombre que había escrito

precedentemente y sustituirlo con el que piensa ahora que es el justo. Oída la última descripción del último animal, el conductor recoge los folios y asigna a cada jugador dos puntos por cada animal adivinado correctamente al leer las descripciones en el cartel, y un punto por cada animal individualizado correctamente al escuchar su descripción. Vence el que termina el juego con una puntuación más alta.

194 RECUERDA EL COLOR



Materiales: Folios en blanco y rotuladores de colores.



Se enseñan a los jugadores cuatro o cinco dibujos coloreados con rotulador, evitando en lo posible las esfumaciones. La única indicación que se les hace es que los observen con atención. Enseguida se retiran los dibujos y cada jugador recibe un folio con siete círculos dibujados, numerados del uno en adelante. Los rotuladores usados para colorear los dibujos se dejan al alcance de los jugadores, junto con otros de los mismos colores, y comienza el juego. Cada jugador debe colorear su círculo número uno con el color que, según él, estaba más presente en los dibujos recién vistos; el número dos, con el color un poco menos presente; el número tres, con el color todavía menos presente, y así sucesivamente, en orden decreciente.

Vence el jugador que usa la secuencia de colores más semejante a la justa.

195 COLOR NÚMERO UNO



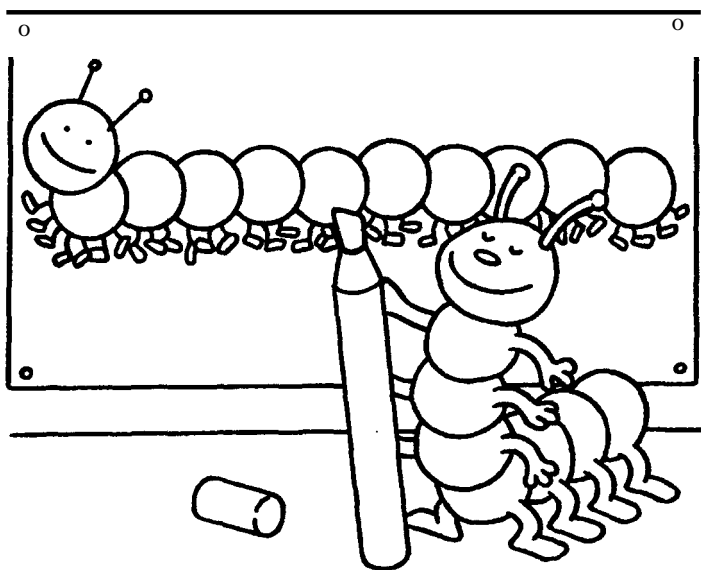
Materiales: Un dibujo para colorear (igual para todos) para cada jugador. Un cartel y algunas cajas de rotuladores de colores.



El conductor pinta en el cartel un larguísimo gusano, con 55 patas. Luego colorea las patas, haciendo de manera que ha-

ya diez de un color, nueve de otro, ocho de otro, y así sucesivamente. Las patas de los varios colores deben estar bien mezcladas entre ellas y no una junto a la otra. Hecho esto, numera a su gusto (usando los números del uno al diez) las varias partes de los dibujos y los entrega a los jugadores. Cada jugador debe colorear todos los trozos de su dibujo marcados con el número uno con el color presente en una sola pata del gusano; los trozos mareados con el número dos, con el color presente en dos patas; y así sucesivamente. Cuando todas las partes numeradas del dibujo han sido coloreadas, el jugador entrega el folio al conductor. Diez puntos para quien termina el primero, nueve para el segundo, ocho para el tercero, y así sucesivamente, de manera escalonada. Cuando todos los jugadores han terminado, el conductor asigna diez puntos al dibujo mejor coloreado, nueve al segundo, y así sucesivamente, también esta vez de manera escalonada. Como en la vida de cada día se alternan sin parar ganancias y pérdidas, después del momento de los puntos llega el de las penalizaciones: dos puntos de menos para cada espacio coloreado con el color equivocado.

Vence quien termina el juego con la puntuación final más alta.



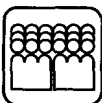


Materiales: Tantas copias de un laberinto, tantos rotuladores azules y otros tantos rojos cuantos sean los jugadores.



Cada jugador recibe sus dos rotuladores y una copia del laberinto. Dado el «¡Adelante!», cada jugador toma su rotulador rojo y comienza a trazar sobre el laberinto el camino para salir de él, sin separar nunca el rotulador del papel. Si se equivoca de camino, puede volver atrás, pero únicamente trazando sobre el papel también el recorrido que hace para salir del apuro. Después de diez o quince segundos, el conductor grita: «¡Aita!» y todos los jugadores interrumpen su camino, ponen los folios boca abajo y cambian de rotulador. Dado un nuevo «¡Adelante!», se reanuda el juego. Cada jugador gira su folio y prosigue su intento de atravesar el laberinto, partiendo del punto exacto en que se detuvo al «¡Alto!». El juego prosigue de esta manera, alternando continuamente los dos rotuladores, hasta que la mitad de los jugadores hayan logrado salir del laberinto.

Entre todos los jugadores que han atravesado totalmente el laberinto, vence el que ha realizado un recorrido más corto para lograrlo. En segundo lugar, y siempre entre los jugadores que han alcanzado la salida, queda el que ha realizado un camino más corto con el rotulador rojo, y en tercer lugar el que ha recorrido un camino más corto con el rotulador azul.



Materiales: Una estancia completamente a oscuras.



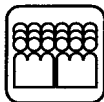
Cinco jugadores son nombrados «vampiros», sin revelar su identidad a los demás. Todos los jugadores se desplazan en la oscuridad con los brazos extendidos hacia adelante. Los vampiros se mueven chasqueando continuamente la lengua; todos los demás, en el máximo silencio. Cuando un vampiro toca a un adversario, lo sujeta y grita: «¡Preso!». El

jugador capturado se transforma en vampiro, mientras que el que lo ha capturado abandona la incómoda tarea y pasa de perseguidor a perseguido. Cuando un jugador se convierte en vampiro, debe quedarse parado durante diez segundos antes de poder reanudar el juego. Cada vez que un jugador se convierte en vampiro, recibe una penalización. Si un fugitivo toca a otro, ambos continúan su camino sin consecuencias. Si un vampiro toca a otro, ambos reciben una penalización y conservan su papel de perseguidores. Para evitar ser apresados por los vampiros, los fugitivos deben estar muy atentos a sus señales. Cada vez que se oye el grito «¡Preso!», todos los jugadores (pero realmente todos) deben gritar el número de penalizaciones que han recibido hasta ese momento.

Quince minutos de juego, al término de los cuales vence el jugador que ha recibido menos penalizaciones.

198

OCIEGO OSORDO



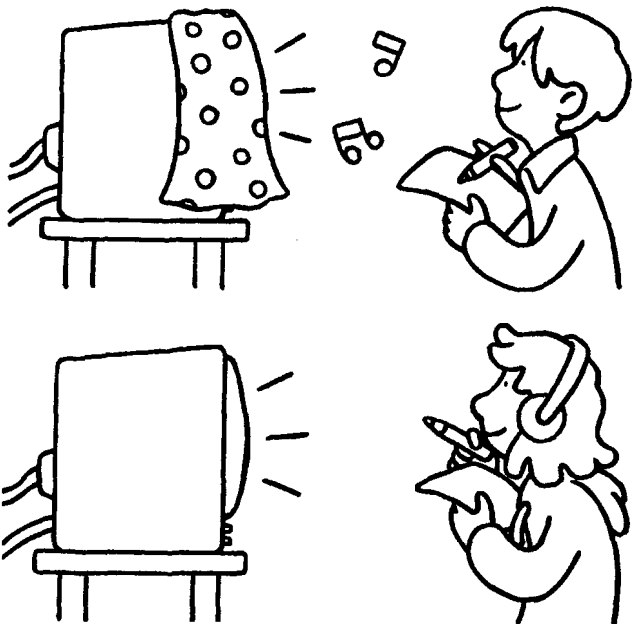
Materiales: Un vídeo (con el correspondiente televisor). Papel y lápiz.

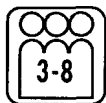


El conductor graba diez fragmentos de filmes o de documentales, uno después de otro, con una duración de unos veinte segundos cada uno, escogiéndolos entre los más ruidosos que encuentre. El primer jugador de cada pareja se sienta ante el televisor y recibe papel y lápiz. El segundo, en cambio, es alejado de la estancia y espera su turno lejos del compañero. El conductor oscurece la pantalla (puede hacerlo poniendo delante un trapo) y transmite el collage de filmes, teniendo suficientemente alto el volumen del audio. Terminado el último fragmento, invita a los espectadores a describir brevemente en sus folios los diez episodios que acaban de escuchar, subrayando para cada filme el detalle que consideran más importante. Hecho esto, los espectadores entregan los folios al conductor, salen de la estancia y son sustituidos por sus compañeros de pareja. El conductor retransmite desde el principio el collage

de filmes, dejando libre la pantalla y eliminando ahora completamente el audio. Terminado también el último episodio, los jugadores realizan la misma tarea de los compañeros que les han precedido. El conductor recoge también esta vez los folios e invita a los jugadores salidos de la estancia a que vuelvan a entrar y se unan a sus compañeros. Todos juntos examinan los folios escritos por las varias parejas de espectadores. Conviene que los jugadores no sepan ya con anterioridad qué deben hacer, para evitar que se pongan de acuerdo con su compañero sobre el modo de valorar los filmes que van a ver.

Vencen los dos compañeros de pareja que han descrito de la manera más parecida los filmes a los que han asistido, subrayando la importancia de los mismos detalles.





Materiales: Diez dibujos de animales y otras tantas sillas.

Se distribuyen diez sillas por un sitio y por otro de la estancia y se depositan sobre ellas otros tantos dibujos, que representan diez animales distintos. Un jugador se coloca en medio de la estancia y concentra su atención en las sillas.



Todos los demás (desde un mínimo de cinco a un máximo de diez) se desplazan de un dibujo a otro, sin ningún orden preestablecido, deteniéndose cinco segundos exactos a observar cada animal y tratando de no volver dos veces sobre el mismo dibujo. Cada jugador debe hacer excepción sólo para uno de los animales, a su elección, ante el cual se detiene diez segundos seguidos. Todo sucede bajo la mirada vigilante del jugador colocado en mitad de la estancia. Cuando todos han terminado sus observaciones, se colocan en fila india y el compañero que los vigilaba debe comunicar a cada uno de ellos el animal que ha observado durante diez segundos, valiéndose de la posición de los dibujos en las distintas sillas. Un punto para cada respuesta exacta. Se repite más veces el juego, cambiando en cada ocasión el jugador de la mitad de la estancia, y se asigna la victoria a quien conquista la puntuación más alta.



Materiales: Cartón y tijeras.



Se recortan de un folio de cartón cinco figuras geométricas irregulares con tres lados, cinco con cuatro lados, otras tantas con cinco lados, y así sucesivamente, hasta obtener cinco con doce lados. Todas estas figuras se esparcen por la estancia, bien mezcladas entre ellas, procurando que no queden amontonadas o sobrepuestas. Dado el «¡Adelante!» por el conductor, cada uno de los cinco jugadores en competición corre al centro de la estancia, recoge una figura de tres lados, la lleva a la línea de salida, vuelve para

recoger una figura con un lado de más, y así sucesivamente, procediendo por orden riguroso. Quien lleva a la línea de salida una figura con un número de lados equivocado (es el conductor quien controla) debe devolverla al centro de la estancia y volver con una figura justa.

Vence el jugador que trae el primero una figura geométrica de doce lados.

201

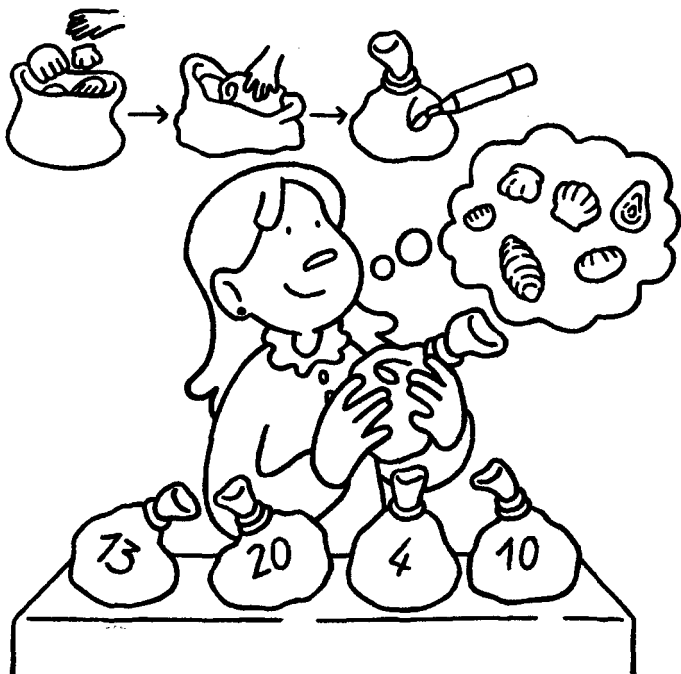
PRODUCTOS EMPAQUETADOS



Materiales: Veinte talegos y otros tantos objetos. Un rotulador.



El conductor mete en veinte talegos otros tantos objetos, de distintas formas y dimensiones. Se numeran los talegos del uno al veinte, asignando los números más altos a los objetos más difíciles de identificar. Los talegos pueden ser tie

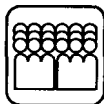


materiales diferentes (papel, plástico, tela...) y, antes de ser cerrados, deben llenarse de papel apelotonado, para imitar en algún grado la forma de los objetos. Por turno, cada jugador escoge cinco talegos, fijándose en el número, pero sin tocarlos. Hecho esto, toma en sus manos el primer talego y, tocándolo pero sin abrirlo de ningún modo, intenta identificar el objeto que está dentro. Si lo adivina, conquista tantos puntos como indica el número presente en ese talego; si se equivoca, queda con las manos vacías. En ambos casos pasa después al segundo talego, y así sucesivamente. Se comunican los nombres de los objetos al conductor en voz baja, de manera que no lo oigan los demás jugadores.

Vence quien termina el juego con la puntuación más alta, resultante de la suma de los puntos conquistados con los cinco talegos elegidos.

202

ENANOS Y GIGANTES



Materiales: Un gran cartel y un rotulador. Una o más barajas según el número de jugadores. Papel y lápiz.



El conductor escribe en el cartel los nombres de diez características de los jugadores que puedan ser expresadas con un número: peso, altura, número de zapatos, edad (años, meses y días), longitud del brazo (desde la espalda a la punta de los dedos), etc. Comenzando por los ases y procediendo ordenadamente hasta los reyes, toma de la baraja tantas cartas cuantos son los jugadores, las mezcla y las distribuye a todos. Cada equipo estará formado por los cuatro jugadores a los que les hayan tocado las cuatro cartas del mismo valor. Cada equipo recibe papel y lápiz, observa con atención el cartel y a los equipos contrarios, escoge una característica en la que cree que sobresale de manera particular y la escribe en un folio, que entrega después al conductor. Cuando todos los equipos han entregado su folio, el conductor lee la primera de las características escogidas. Cada equipo suma los valores de esa caracte-

rística para sus cuatro jugadores y comunica a todos el número resultante. Un punto para cada uno de los cuatro jugadores del equipo que ha obtenido el número más alto. Si la característica ha sido escogida y comunicada al conductor por dos o más equipos, los jugadores del equipo vencedor reciben tantos puntos cuantos son los equipos que han escogido esa característica. Una vez considerada la última característica y asignados los respectivos puntos, el conductor recoge las cartas, las mezcla y las redistribuye a los jugadores, formando de esta manera nuevos equipos. El juego se reanuda con las mismas reglas de antes y, después de una decena de turnos, termina con la victoria del jugador que ha conquistado más puntos.

203

EL RECOLECTOR DE AVELLANAS



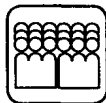
Materiales: Tiras de tela, escudillas y avellanas.



Los jugadores se quitan los zapatos y los calcetines, se les vendan los ojos y reciben una escudilla cada uno. El conductor esparce las avellanas por la estancia y comienza el juego. Dado el «¡Adelante!», los jugadores se desplazan por la estancia, tanteando el aire con una mano (para evitar encontronazos con los compañeros) y el terreno con los pies desnudos (a la búsqueda de las avellanas). Para no caer en la tentación de mirar por debajo de la venda, deben moverse con la cabeza inclinada y la barbilla sobre el pecho. Cuando encuentran una avellana, deben recogerla y colocarla en la escudilla valiéndose únicamente de los pies. Naturalmente, pueden inclinarse con la escudilla en la mano para facilitarse la tarea, pero de ninguna manera pueden tocar las avellanas con las manos (ni siquiera en el caso de que la escudilla se vuelque y acabe por tierra todo lo que contiene). El juego termina cuando han sido recogidas todas las avellanas.

Vence el jugador que, al final del juego, tiene más avellanas en su escudilla.

HABLANDO DEL REY DE ROMA, POR LA PUERTA ASOMA

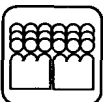


Materiales: Diez papeletas y un lápiz para cada jugador.

Los jugadores se sientan en círculo y observan a los compañeros durante unos instantes. El conductor comienza a describir a uno de los jugadores, enumerando lentamente las características físicas y los aspectos de su carácter. El que cree que ha adivinado de quién se está hablando, escribe el nombre del aludido en una de sus papeletas, que entrega inmediatamente al conductor. Apenas recibe una papeleta, el conductor interrumpe la descripción y la lee. Si el nombre escrito en la papeleta corresponde al del jugador del que se estaba hablando, quien ha entregado la papeleta gana un punto. En caso contrario, el conductor tira la papeleta y prosigue la descripción sin asignar ningún punto. A medida que se identifica al jugador del que se está hablando, el conductor comienza a describir a otro, y así sucesivamente, hasta que un jugador haya ganado siete puntos o hasta que no quede ninguno del que todavía no se haya hablado.

Vence el jugador que conquista antes siete puntos o, si el juego acaba antes, el jugador que alcanza la puntuación más alta (en caso de empate, el que alcanza esta puntuación antes).

EL MISMO QUE VISTE YCALZA



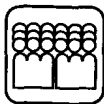
Materiales: Papel y lápiz.

Cada jugador escribe en un folio su propio nombre, cinco adjetivos relativos a lo que él piensa que es, y cinco relativos a lo que piensa que no es. Junto a los primeros escribe la letra S, y junto a los otros la letra N. Cada jugador escoge a cinco compañeros y trata de adivinar los diez adjetivos escritos por cada uno de ellos. Los nombres de los

compañeros y los correspondientes adjetivos han de ser escritos en un folio nuevo, distinto del que ha usado antes. Cuando todos los jugadores han acabado de escribir, se controla si lo que han escrito es verdadero o falso. Un punto por cada adjetivo escrito en la categoría justa; una penalización por cada adjetivo justo escrito en la categoría equivocada. Ningún punto y ninguna penalización por todos los adjetivos que no haya escrito el jugador llamado a causa en aquel momento.

206

LETRAS EN LIBERTAD



Materiales: Tantos cartones cuadrados de quince centímetros de lado cuantos sean los jugadores, un rotulador y un montón de imperdibles.



El conductor escribe en cada cartón una palabra distinta, de al menos ocho letras, haciendo de manera que la mitad de las letras que la componen esté escrita al revés. Algunas de estas palabras estarán también escritas al contrario, es decir, comenzando por la última letra y procediendo ordenadamente hasta la primera. Los jugadores se colocan en círculo y el conductor fija con un imperdible un cartón a la espalda de cada uno de ellos, vuelto de manera que sea visible la palabra que está escrita en él. Dado el «¡Adelante!», cada jugador debe intentar leer los cartones de los adversarios, evitando que cualquiera de los demás logre hacer otro tanto con su cartón. El que lo logra, grita el nombre del compañero y la palabra que tiene a la espalda. Si la palabra es precisamente esa, el compañero queda eliminado y sale del juego; en cambio, si la palabra no es esa, el conductor grita: «¡Equivocado!»; y el jugador que ha cometido el error no puede moverse del lugar donde se encuentra durante diez segundos, sino que debe limitarse a girarse de acá para allá para evitar que los compañeros lean su cartón, eliminándolo. Durante estos diez segundos, el jugador no puede leer los cartones de los otros.

Vencen el jugador que queda el último en competición y el que haya eliminado al mayor número de adversarios.

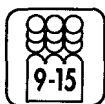


Materiales: Siete dibujos extravagantes. Tantas papeletas cuantos sean los jugadores. Un lápiz.

Cada jugador escoge el dibujo que más le guste y, en gran secreto, decide su título, que comunica solamente al conductor. El título se escribe en una papeleta, acompañado por un número, que sirve al conductor (y sólo a él) para recordar a qué dibujo está asociado. Cada jugador recibe una papeleta, la lee y la coloca sobre el dibujo emparejado al título que contiene la papeleta (según él). Cuando todos han entregado su papeleta, el conductor elimina al que ha asociado el título recibido con un dibujo equivocado, recoge todas las papeletas, las mezcla y entrega una a cada jugador todavía en competición, y así sucesivamente. Cuando sólo quedan en juego tres o cuatro jugadores, cada uno de ellos recibe tres papeletas y las posibilidades de equivocarse se triplican.

Vence el que se equivoca el último o, en caso de empate, el que comete menos errores en la última partida del juego.





Materiales: Tantas figuras de cuadros diversos cuantos sean los jugadores. Un par de tijeras.



El conductor corta cada figura en cuatro trozos. Los jugadores se sientan en el suelo, esparcidos por la estancia y no demasiado cercanos uno a otro. Cada jugador recibe del conductor cuatro trozos de cuatro cuadros distintos, que coloca delante de sí, bien visibles. El conductor llama a cuatro jugadores, cada uno de los cuales recoge uno de sus propios trozos y se lo enseña. Si dos o más de estos jugadores han recogido trozos del mismo cuadro, deben depositarlos y coger otros. Cuando los cuatro tienen en su poder trozos de cuadros diferentes, el conductor da el «¡Adelante!». Cada uno de los cuatro debe correr entre los compañeros sentados en el suelo para identificar los otros tres trozos del cuadro que tiene en su poder, recogerlos y llevárselos consigo. Los trozos pueden aparecer abandonadas en el suelo, si pertenecen a uno de los cuatro jugadores en competición. Cuando un jugador tiene en su poder los cuatro trozos del propio cuadro, los lleva a la carrera al conductor, que le asigna cuatro puntos si no ha cometido errores. El jugador que lleva al conductor los trozos justos en segundo lugar recibe tres puntos, mientras que se asignan dos puntos al jugador que se los entrega en tercer lugar, y un punto al que los entrega en cuarto lugar. Si un jugador entrega al conductor aunque sea sólo un trozo equivocado, no recibe ningún punto. El juego prosigue con otros cuatro jugadores en competición, y así sucesivamente. A medida que el juego avanza, el conductor debe redistribuir al azar los trozos recibidos a los jugadores que ya no tienen cuatro trozos delante de ellos. El juego termina cuando cada jugador ha participado en el juego por tres veces, con siempre nuevos adversarios que afrontar.



Materiales: Cuarenta y ocho cartones de las dimensiones de una carta de la baraja. Una caja de rotuladores de colores.



El conductor dibuja cinco pelotas de colores en cada cartón, haciendo de manera que cada cinco de colores (dispuestos en orden distinto) esté presente en cuatro cartones. Hecho esto, escribe una palabra detrás de cada cartón. Las palabras escritas detrás de los cuatro cartones con la misma cinco de colores deben rimar todas. Los cartones se esparcen en el fondo de la estancia, mezclados entre ellos, algunos vueltos de la parte de las palabras que riman y otros de la parte de las pelotas de colores. El conductor llama a seis jugadores y entrega a cada uno de ellos un cartón con una cinco distinta de colores. Dado el «¡Adelante!», los seis jugadores deben correr al fondo de la estancia y recuperar los tres cartones con la misma cinco de colores del cartón que han recibido del conductor. Para hacer esto, pueden valerse también de las palabras escritas detrás de los diversos cartones (las palabras presentes en los cartones que buscan riman con la escrita en el cartón que tienen en su poder). Tres puntos para el jugador que entrega el primero al conductor sus cuatro cartones, dos puntos para quien se los entrega en segundo lugar y un punto para todos los demás jugadores que no han cometido errores. Ningún punto para quien comete errores, por rápido que haya sido. Luego se repite el juego, tras haber esparcido de nuevo los cartones en el fondo de la estancia, con siempre nuevos sextetos de jugadores. Termina cuando todos se han sometido a la prueba por tres veces.



Materiales: Cartón, lápiz y tijeras.

El conductor elige cinco fábulas, en cada una de las cuales identifica a cinco personajes que los jugadores deben dibujar en folios de cartón. Cuando todos los personajes es-



tán dispuestos, se recortan cuidadosamente y se presentan a los jugadores, que tratan de retener en la memoria su aspecto y su forma. Las figuras de los personajes, completamente mezcladas entre ellas, se esparcen por la estancia, con la cara vuelta hacia abajo de tal manera que no sea posible ver su aspecto, sino sólo su forma. Los jugadores se colocan en los bordes de la estancia y comienza el juego. En absoluto silencio, cada jugador corre a elegir dos figuras, tratando de escogerlas de manera que pertenezcan a dos personajes de la misma fábula. Pero no puede darles la vuelta hasta que no haya decidido tomarlas; en otras palabras, quien toca una figura debe llevársela luego consigo. Para decidir qué va a elegir, debe basarse en las formas de las diversas figuras. Una vez recogidos los dos personajes, y siempre en absoluto silencio, los jugadores deben intentar identificar a los compañeros que tienen en su poder a otros personajes de la misma historia. Quien habla es alejado inmediatamente del juego y puede llevarse consigo las figuras que haya recogido hasta ese momento. Cuando



todos los jugadores han escogido sus dos figuras (o han sido eliminados porque hablaban), el conductor deja pasar treinta segundos (para dar a todos los jugadores la posibilidad de buscar a los compañeros que tienen personajes de la misma fábula) y después detiene el juego. Los jugadores que han tomado dos figuras de la misma fábula ganan tres puntos por los personajes que tienen en su poder, más un punto por cada personaje de esa fábula recogido por los compañeros con los que se han reunido (por tanto, su puntuación total podrá variar entre tres y siete). En cambio, quien tiene en su poder dos personajes de dos fábulas distintas no gana ningún punto. El juego se repite más veces, mezclando en cada ocasión las figuras y readmitiendo en el juego al que ha sido eliminado porque hablaba.

211

JUEGOS DE LUCES



Materiales: Cartón, lápiz y tijeras. Una lámpara con bombilla halógena y una sábana blanca.



Cada jugador dibuja en el cartón las figuras de tres objetos diversos (o animales o personajes de una fábula...) y las recorta cuidadosamente. Entre tanto, el conductor cuelga la sábana en medio de la estancia, bien estirada, y coloca la lámpara de manera que su luz ilumine directamente la sábana. Las figuras preparadas por los jugadores se mezclan todas entre ellas y se distribuyen al azar. Cada jugador observa con atención las tres figuras que ha recibido, escribe detrás su nombre y vuelve a entregarlas al conductor. Todos los jugadores se sientan delante de la sábana (en la parte opuesta a la de la lámpara) y comienza el juego. El conductor deja a oscuras la estancia, enciende la lámpara y proyecta sobre la sábana un trocito de una de las figuras recibidas por los jugadores. Para proyectar sólo un trocito de la figura y no la figura entera, puede hacer que la parte que no quiere mostrar se proyecte fuera de la sábana o puede cubrirla con un trozo de cartón rectangular: la sombra de este cartón esconderá el trozo de figura que debe quedar invisible. El jugador que cree reconocer un trozo

perteneciente a una de las tres figuras con su nombre (las que ha recibido y dibujado), grita: «¡Es mía!», y comunica su propio nombre al conductor, que le asigna un punto si ha acertado o una penalización si se ha equivocado. Según avanza el juego, se puede hacer más complicado superponiendo dos o más figuras o proyectando las figuras cabeza abajo. El juego termina cuando las sombras de todas las figuras han sido proyectadas sobre la sábana blanca de una manera o de otra.

212 IMÁGENES EN FUGA



Materiales: Cuatro folios de papel blanco, una caja de rotuladores, papeletas de cartón de colores y un par de tijeras.



Sobre cuatro folios blancos, el conductor dibuja otras tantas imágenes, formada cada una de estas imágenes por seis figuras geométricas yuxtapuestas o superpuestas (aunque sólo sea parcialmente). Hecho esto, colorea el interior de cada figura geométrica con un color distinto del color de las otras figuras de la misma imagen. Naturalmente, si una figura geométrica está parcialmente cubierta por otra, se colorea solamente la parte visible. De los folios de cartón coloreado, el conductor recorta las varias imágenes presentes en los cuatro dibujos (dejándolas esta vez enteras, sin quitar las partes cubiertas). Las formas recortadas se esparcen por la estancia, cada pareja de jugadores recibe un dibujo completo y comienza el juego. El primer jugador de cada pareja corre a recoger una figura geométrica igual (por forma y dimensiones) a una de las que forman su dibujo, vuelve atrás y la coloca junto a su propio folio. Parte el segundo jugador, que recoge otro trozo de dibujo, lo coloca junto al primero, y así sucesivamente. Sólo cuando la sexta y última figura geométrica ha sido colocada junto al folio, los dos jugadores pueden recomponer la imagen dibujada por el conductor.

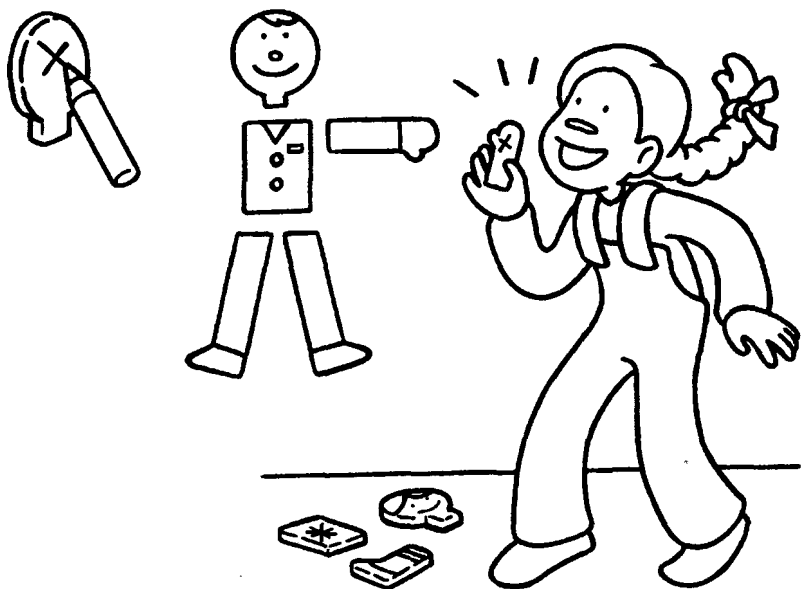
Vence la pareja que lo consigue antes.



Materiales: Tantos dibujos de personajes divididos en seis fragmentos separados (cabeza, tronco, dos brazos y dos piernas) cuantos sean los jugadores. Una caja de rotuladores de colores.



Detrás de los seis fragmentos de cada dibujo, el conductor traza un símbolo, distinto para un personaje y para otro. Los fragmentos se esparcen por acá y por allá (algunos con el dibujo bien visible, otros vueltos por la parte del símbolo), los jugadores se colocan uno junto al otro en los bordes de la estancia y comienza el juego. Cada jugador corre a recoger el tronco de un personaje y mira el símbolo que lo acompaña. Hecho esto, coloca el cartón en el punto del que ha partido y va a buscar los otros cinco cartones con el mismo símbolo. Cabeza, brazos y piernas del personaje se llevan junto al tronco, uno cada vez y en orden bien definido: cabeza, brazo izquierdo, pierna izquierda, pierna derecha y brazo derecho (es decir, se parte de la cabeza y se prosigue en torno al cuerpo en el sentido de las agujas del reloj). Quien descubre que uno de los propios



cartones es distinto del que le sirve en ese momento, puede dejarlo en el suelo con el símbolo bien visible, pero no puede llevárselo consigo.

Vence el que recupera antes (¡en el orden justo!) los seis fragmentos de su personaje.

214

UN FLORERO Y SIETE FLORES



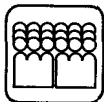
Materiales: Cuarenta y nueve cartones de las dimensiones de una carta de la baraja. Una caja de rotuladores de colores.



En cada cartón se dibuja un florero que contenga un número de flores variable de uno a siete. Las flores presentes en el mismo cartón deben ser del mismo color. Siete floreros (con cantidades siempre diversas de flores) deben contener flores rojas; otros siete, flores anaranjadas, y así sucesivamente para los siete colores del arco iris. Los **jugadores** se despliegan uno junto a otro en los bordes de la estancia, el conductor asigna a cada uno de ellos uno de los siete colores de las flores y comienza el juego. Colocado en medio de la sala, el conductor lanza al aire los cartones, bien mezclados, y los jugadores se precipitan a buscar el cartón con el florero que contenga una sola flor del color que le ha sido asignado. Cuando lo han encontrado, lo llevan al punto del que han partido, corren a buscar el florero con dos flores (siempre de su color), y así sucesivamente. Cada jugador debe recuperar y llevar a la línea de salida las flores del propio color en orden creciente de cantidad.

215

ELIJO ALOPE, LOPIJO y SU HIJO



Materiales: Setenta cartones de las dimensiones de una carta de la baraja. Siete rotuladores de los siete colores del arco iris. Papel y lápiz para todos.



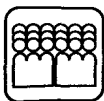
En los setenta cartones se escriben siete series de números del uno al diez (una serie por cada color). Se mezclan los

cartones y se esparcen por la estancia, con la cara hacia abajo, de manera que sea imposible ver su valor. Se divide a los jugadores en siete grupos, que se colocan por la estancia, lo más lejos posible unos de otros. Se asigna a cada grupo uno de los siete colores y comienza el juego. El conductor nombra un color y los jugadores de ese grupo corren al centro de la estancia y recogen los diez cartones de su color. El que recoge un cartón puede conservarlo consigo o regalarlo a un compañero de equipo. Cuando ha sido recuperado hasta el décimo y último cartón, los jugadores corren ante el conductor que, junto al nombre de cada uno de ellos, escribe la suma de los puntos de los cartones que tiene en su poder. Entre tanto, todos los demás jugadores, dispuestos en grupitos por la estancia, tratan de adivinar qué compañero ha logrado reunir más puntos. Los cartones se ponen en medio de la estancia (de manera que no se facilite demasiado la tarea de los quipos que siguen), el conductor nombra otro color, y así sucesivamente. Cuando los jugadores del séptimo y último equipo han recuperado sus diez cartones, los han mostrado al conductor y han vuelto a sus puestos, cada jugador, independientemente del equipo al que pertenece, recibe papel y lápiz y debe escribir los nombres de los siete compañeros (uno por cada color) que, según él, han obtenido la puntuación más alta de los respectivos grupos. Cuando todos han terminado de escribir, el conductor asigna a cada jugador tantos puntos cuantos sean los puntos conquistados por los siete compañeros de su lista, más tantos puntos cuantos sean los puntos conquistados por él con los cartones recogidos antes.

Vence el jugador que alcanza la puntuación más alta, sumando nombres escritos y cartones recuperados.

216

ME SIRVE UN NOMBRE ESPECIAL



Materiales: Tantos cartones de las dimensiones de una carta de la baraja cuantos sean los jugadores multiplicados por cinco. Un lápiz para cada jugador.



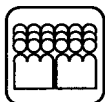
Cada jugador escribe el propio nombre en sus cinco cartones. Hecho esto, vuelve los cartones de la otra parte y escribe en cada uno de el/os el nombre de un compañero distinto. El conductor recoge todos los cartones, los mezcla a conciencia y los distribuye al azar entre los jugadores. El conductor pronuncia esta frase: «Me sirve un nombre especial, que sea...», añadiendo las características que debe tener el nombre que le vale, por ejemplo, «femenino y de siete letras al menos», «masculino y que contenga dos letras iguales...». Quien tiene un nombre con esas características debe levantar en alto el cartón en el que está escri-



to el nombre. Los cartones pueden ser usados por las dos partes. El conductor examina los cinco primeros cartones levantados: si contienen un nombre que responde a las características pedidas, su poseedor gana un punto, mientras en caso contrario queda con las manos vacías. En todos los casos, los cinco cartones son tomados por el conductor, que los pone aparte. Se reanuda el juego y prosigue con unas características requeridas siempre nuevas. Cuando un jugador se queda sin cartones, puede decidir entre abandonar el juego o pedir otros tres cartones al conductor (que los tomará de los cartones puestos aparte), dándole a cambio uno de los puntos que había conquistado antes. El juego termina después de tantos requerimientos por parte del conductor cuantos sean los jugadores.

217

IMÁGENES SIMÉTRICAS



Materiales: Tantos cartones de las dimensiones de una carta de la baraja cuantos sean los jugadores multiplicados por tres. Algunos lapiceros y un par de tijeras.



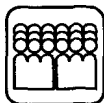
En cada cartón se dibuja una imagen distinta. Algunas de esas imágenes deben ser simétricas, es decir, su mitad derecha debe ser igual a su mitad izquierda, como si se reflejara en un espejo; otras no. Cada imagen se divide por la mitad. Se esparcen por la estancia los cartones con la mitad derecha de las distintas imágenes, mientras que los cartones con la mitad izquierda quedan en poder del conductor. Los equipos se despliegan uno junto al otro en los bordes de la estancia, cada uno con sus propios jugadores dispuestos en fila india, y comienza el juego. Dado el «¡Adelante!», el primer jugador de cada equipo corre ante el conductor, que le entrega un medio-cartón. El jugador debe girar por la estancia y encontrar la otra mitad del cartón. Si la imagen que aparece es una de las simétricas, el jugador debe llevar el cartón delante de su equipo. En cambio, si la imagen es una de las no simétricas, debe depositar el cartón delante del conductor. En ambos casos,

apenas el primer jugador vuelve con los propios compañeros, parte el segundo, y así sucesivamente, hasta que haya sido recompuesta la última imagen.

Vence el equipo que, gracias a la velocidad y al espíritu de observación de sus jugadores (y gracias a su suerte), termina el juego con más imágenes recompuestas (¡simétricas!) en su poder.

218

VUELTA A LA INFANCIA



Materiales: Tantas copias del mismo dibujo cuantos sean los jugadores. Algunas cajas de rotuladores de colores.

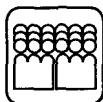


Cada jugador recibe una copia del dibujo y un rotulador (de un color a su elección) y se coloca en los bordes de la estancia, en medio de la cual se pone una caja con todos los rotuladores sobrantes. Dado el «¡Adelante!», cada jugador comienza a colorear su dibujo con el rotulador que tiene en la mano, rotulador que puede cambiar cuando quiera, sustituyéndolo por uno de los de la caja. Pasado un rato, el conductor ordena a un grupo de jugadores que intercambien una cosa determinada y los jugadores interpellados se desplazan al centro de la estancia y efectúan el intercambio pedido, para volver después a su puesto y reanudar el trabajo interrumpido. Los jugadores comprometidos en el intercambio pueden ser pocos («Quien tiene los ojos azules intercambia...»), muchos («Quien tiene los calcetines colorados intercambia...») o incluso todos. Las cosas que intercambiar pueden referirse al trabajo que se está realizando («Intercambia el rotulador», «Intercambia el dibujo») o no («Intercambia un apretón de manos», «Intercambia una frase gentil»). Quien no efectúa el intercambio requerido en el momento justo, sale del juego por un par de minutos. Cuando un jugador acaba de colorear el dibujo que tiene entre manos, se sienta con las piernas cruzadas, teniendo su obra de arte bien visible, y desde ese momento en adelante no puede participar ya en los intercambios. El juego termina cuando los dos tercios de los ju-

gadores están sentados con las piernas cruzadas. Quien está en ese momento fuera del juego, ya no puede volver a participar (y, por tanto, esperar la victoria), mientras que quien está en el juego, pero no ha terminado todavía de colorear el dibujo que tiene entre manos, debe quedárselo tal como está.

Vence el jugador que, al terminar el juego y a juicio inapelable del conductor, posee el dibujo mejor coloreado, independientemente del hecho de que esté terminado o no y de quién haya coloreado los diversos trozos, ya que los jugadores, a causa de algún intercambio, pueden acabar el juego con un dibujo en su poder que han coloreado antes sus compañeros.





Materiales: Un cartel grande y tres cajas de rotuladores de colores.



El conductor dibuja en el cartel un gusano con veinte patas y colorea después cada pata con tres colores distintos. Los equipos se colocan uno junto al otro en un extremo de la estancia, cada uno con sus jugadores dispuestos en fila india. Se cuelga el cartel, bien visible, en la parte opuesta de la estancia, se esparcen a su pies por el suelo los rotuladores de las tres cajas y comienza el juego. Colocado en la mitad de la estancia, el conductor grita un número del uno al veinte. El primer jugador de cada equipo corre ante el cartel, observa cuáles son los colores de la pata del gusano correspondiente a ese número (partiendo de la cabeza y siguiendo hacia la cola), recoge tres rotuladores de esos tres colores y los lleva a la carrera al conductor. Un punto para el equipo del jugador que lo consigue antes. Vuelven a colocarse en su *sitio* los rotuladores, el conductor grita otro número, otros jugadores parten a la carrera, y así sucesivamente.

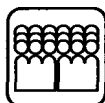
Vence el equipo que consigue antes diez puntos.



Materiales: Un buen número de figuras de personajes, animales o cosas. Un gran folio en blanco.



Cada jugador recibe una o más figuras (las imágenes que darán vida a la fotografía final). El conductor coloca sobre una mesa el folio en blanco y comienza a contar una historia. Cada vez que en la historia aparece una de las imágenes, el jugador que la posee la deposita sobre el folio, teniendo en cuenta cuanto sucede en el relato. Por ejemplo, si en el relato se dice que «la mariposa se posaba sobre una flor frente a la casa...», la imagen de la flor ha de ser colocada delante de esa casa y la imagen de la mariposa sobre la de la flor. Al final de la historia estará acabada su fotografía, compuesta gracias a la ayuda de todos los jugadores.

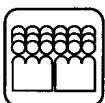


Materiales: Ninguno.



Los jugadores se reparten por la estancia, divididos en cinco equipos colocados en fila india. Dado el «¡Adelante!», el primer jugador de cada equipo (un peregrino en busca de hospedaje) parte a la carrera a ponerse en el fondo de la fila de otro grupo. El jugador que en ese momento está a la cabeza de esa fila, debe dejarla y correr a buscar hospitalidad en otra parte, provocando así la partida del compañero de cabeza en la fila de ese grupo, y así sucesivamente. A medida que el juego avanza, los jugadores deben hacer todo lo posible para encontrar hospitalidad en un grupo en el que no estén ya sus compañeros de equipo. Dado el «¡Alto!» por el conductor a los tres o cuatro minutos del «¡Adelante!», los jugadores que están corriendo se inmovilizan y son después enviados al grupo de cuatro compañeros más cercano al punto de la estancia en que se han detenido. El conductor asigna un punto a todos los jugadores que forman un grupo procedente de cinco equipos distintos y el juego se reanuda desde el principio, cambiando las posiciones de los jugadores en las filas de los equipos de partida y repitiendo todo otras cuatro o cinco veces.

Vence el jugador que concluye el juego-con la puntuación más alta.



Materiales: Tantas copias del mismo dibujo cuantos sean los jugadores. Una caja de doce rotuladores de colores por cada equipo (todos los equipos deben tener los mismos doce colores).

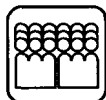


Cada jugador colorea su propio dibujo usando todos los doce colores a su disposición. El conductor grita el nombre de uno de los doce colores y los jugadores de cada equipo deben ponerse en fila lo más rápidamente posible en orden

creciente según la cantidad de ese color en sus dibujos. Un punto para cada equipo que no comete errores y otros dos para el equipo que (sin errores) se pone en fila el primero. El juego termina cuando hasta el nombre del duodécimo y último color ha sido gritado por el conductor.

223

¿VERDADERO O FALSO?



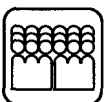
Materiales: Ninguno.



Cada jugador observa con mucha atención el aspecto de los compañeros y los vestidos que llevan puestos. Un jugador se aleja algunos pasos de los demás y se vuelve de manera que no los vea. El conductor llama a un jugador sentado en círculo y le hace una pregunta referente a uno de los compañeros o a los vestidos que lleva puestos. Por ejemplo: «¿De qué color son los ojos de Lucas?», «¿Di de qué color son las medias de Paquita». El jugador interpelado puede dar una respuesta verdadera o falsa, según prefiera, y el que está vuelto de espaldas debe ratificar la verdad («Es verdadero») o la falsedad («Es falso») de lo que afirma el compañero. Si acierta, el conductor llama a otro jugador, le hace otra pregunta, y así sucesivamente. Si se equivoca, vuelve al círculo y es sustituido por otro compañero. Un punto para cada respuesta justa. El juego termina cuando todos los jugadores, por turno, han vuelto la espalda a los compañeros para ratificar después la exactitud o no de sus respuestas.

224

¡ESTO ES EL ACABOSE!



Materiales: Unos veinte folios de papel, un lápiz y una caja de rotuladores de colores.



En cada folio se pinta una bandera distinta, teniendo en cuenta que después debe ser coloreada con cuatro colores diferentes. Dentro de cada trozo de bandera se traza una

cruz del color que habrá que usar para colorearlo; después de esto, se esparcen los folios por la estancia. Los equipos se colocan uno junto al otro alrededor de la estancia, cada uno con los propios jugadores dispuestos en fila india; se esparcen los rotuladores a tres o cuatro pasos de los equipos y comienza el juego. Dado el «¡Adelante!», parte el primer jugador de cada equipo, recoge un rotulador y corre a colorear un trozo de una de las banderas dibujadas en los folios; el trozo está contraseñado con una cruz del color escogido. Hecho esto, vuelve atrás, deja el rotulador en su sitio y se va con sus compañeros. En cuanto vuelve el primer jugador, parte el segundo, y así sucesivamente. A medida que avanza el juego, hay que procurar coger rotuladores de los colores necesarios para completar alguna bandera. De hecho, quien lo consigue conquista la bandera de la que ha coloreado el cuarto y último trozo y se la lleva a su equipo. Los jugadores de vuelta entre sus compañeros pueden sugerirles qué color tomar. Si alguno recoge un color que no sirve porque todos los trozos de ese color han sido ya coloreados por alguien, debe devolver el rotulador a su sitio y retornar entre los compañeros sin colorear nada. El juego termina cuando la última bandera ha sido conquistada por uno de los equipos.





Materiales: Folios de cartón, una caja de rotuladores de colores y un par de tijeras.

El conductor recorta de los folios de cartón unas cincuenta figuras geométricas, también irregulares, con un número de lados variable entre los tres y los diez. Después colorea estas figuras por una parte, usando para cada una de ellas dos rotuladores diferentes. Cada jugador recibe una figura geométrica tomada al azar; las demás se esparcen por la estancia y comienza el juego. Dado el «¡Adelante!», los jugadores corren a recuperar figuras geométricas que tengan en común con la suya una de las tres siguientes características: el número de lados, las dimensiones, los colores. El jugador es quien decide cuál de las tres características toma en consideración, pero todos los trozos que recoja deben después tener en común esa característica y no otra. En lo que se refiere a las dimensiones, y para evitar cualquier discusión, conviene que el conductor prepare formas geométricas de cinco dimensiones netamente distintas. Durante el juego, cada jugador puede decidir cambiar de característica, pero en ese caso debe dejar todos los trozos recogidos antes que no tengan la nueva característica escogida. El juego termina cuando el conductor da el «¡Aita!».

Vence el jugador que en ese momento tiene en su poder más figuras geométricas con la misma característica.



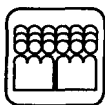
Materiales: Diez dibujos de otros tantos animales, no demasiado fáciles de identificar. Un par de tijeras.

Cada dibujo se divide en diez trozos irregulares que se ponen separados unos de otros. El conductor muestra a los jugadores el primer trozo del primer dibujo y lo coloca delante de él. Después hace lo mismo con el segundo trozo,

y así sucesivamente. Los trozos del dibujo se toman al azar, se muestran durante unos segundos y después se esparcen en desorden (de manera que no formen la imagen de partida). Cuando un jugador cree que ha identificado a un animal, alza la mano y expone su idea al conductor. Si acierta, recibe tantos puntos cuantos son los trozos de ese animal todavía no mostrados a los jugadores. Si se equivoca, recibe tantas penalizaciones cuantos son los trozos ya mostrados, y no puede ya intentar identificar a ese animal. A medida que un animal es identificado, sus diez trozos se colocan aparte y el juego continúa con un nuevo dibujo.

229

NUEVE SOBRE DOCE



Materiales: Tantas cajas de doce rotuladores cada una cuantos sean los equipos.



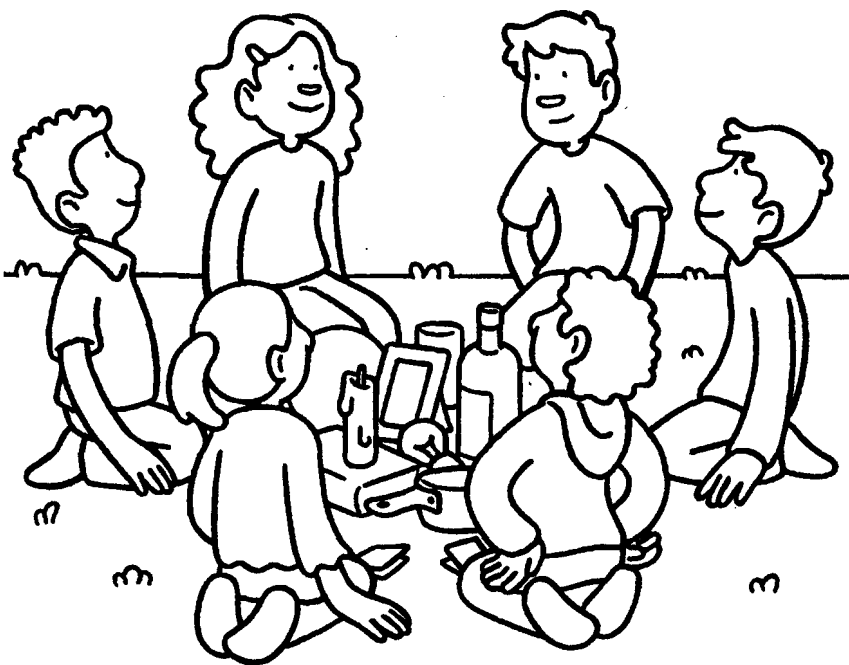
Los equipos se distribuyen por la estancia, estando lo más lejos posible uno del otro, cada cual con los propios jugadores en fila india. El conductor coloca delante de cada equipo doce rotuladores, nueve tomados de una caja y los otros tres de otra caja, pero de los mismos colores que tres de los precedentes. De esta manera, a cada equipo le faltarán tres colores, mientras que otros tres estarán repetidos. Dado el «¡Adelante!», el primer jugador de cada equipo toma uno de los rotuladores que su equipo tiene duplicados y corre a cambiarlo con uno de los colocados delante de los adversarios, intentando recuperar un color que falta a su propio equipo. Hecho esto, vuelve atrás, deja el rotulador entre los otros, parte el segundo jugador del equipo, y así sucesivamente. Naturalmente, a medida que avanza el juego será posible que aumenten los rotuladores duplicados delante de un equipo, a causa de los rotuladores cogidos por los adversarios.

Vence el equipo que logra antes tener delante de sí doce rotuladores de otros tantos colores distintos.

Materiales: Ocho objetos de uso común. Papel y lápiz.



Los jugadores forman un círculo muy grande, en medio del cual se colocan los ocho objetos. Sin comunicarse para nada con los compañeros, cada jugador escribe en su folio su propio nombre y los nombres de cuatro de los objetos presentes en medio del círculo. Hecho esto, dobla el folio en cuatro partes, de manera que no se vea la parte escrita, y lo coloca delante de él. Cuando todos han terminado de escribir, cada jugador, inmóvil y en absoluto silencio, mira con fijeza a los ojos de los compañeros e intenta adivinar cuál de los compañeros ha escrito los nombres de los cuatro objetos que no aparecen en su folio. Dos minutos de tiempo, al término de los cuales el conductor da el «¡Aita!» y cada jugador escribe en el fondo de la propia lista el nombre del compañero que, según él, ha escogido los cuatro

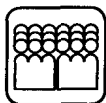


objetos que faltan en ese folio. El conductor recoge las listas y entre todos se hace el examen del contenido.

Vence el jugador que tiene más objetos diversos, sumando los nombres que ha escrito él y los escritos por el compañero que ha elegido.

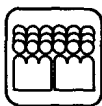
231

EL DISEÑADOR ALÁPIZ



Materiales: Una treintena de objetos diversos. Papel y lápiz.

Los jugadores se dividen por parejas, formadas por un diseñador y un buscador. Se ponen los treinta objetos en un extremo de la estancia, las parejas de jugadores se colocan una junto a la otra en el extremo opuesto, los diseñadores reciben papel y lápiz y comienza el juego. Dado el «¡Adelante!», los diseñadores atraviesan la estancia, observan con atención los objetos durante un par de minutos y vuelven atrás. Una vez alcanzado el propio compañero de pareja, cada diseñador comienza a dibujar uno de los objetos que ha visto. Cuando el compañero cree que ha captado de qué se trata, corre a coger el objeto y lo lleva al conductor. Al mismo tiempo, el diseñador debe escribir debajo del dibujo que ha hecho el nombre del objeto que quería representar. Si el objeto entregado al conductor es el que el diseñador quería representar, la pareja recibe un punto y el objeto queda en poder del conductor. En caso contrario, la pareja recibe una penalización y se devuelve el objeto a su puesto. En ambos casos el diseñador debe dibujar después otro objeto, y así sucesivamente. El juego se realiza en absoluto silencio, so pena de la descalificación inmediata. Los objetos que terminan en poder del conductor no hacen ya conquistar puntos a nadie. El juego termina cuando hasta el último objeto ha sido recuperado correctamente.

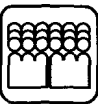


Materiales: Una estancia llena de objetos de todas las formas y dimensiones. Papel y lápiz.



Los jugadores deambulan por la estancia, observando con atención los objetos que hay en ella (sin tocarlos). Después de unos minutos se aleja a todos de la estancia, cada jugador recibe papel y lápiz y comienza el juego. El conductor nombra treinta objetos, algunos presentes en la estancia visitada antes, otros no. Cada objeto debe ir acompañado de un número progresivo (del uno al treinta...). Diez segundos de intervalo entre un nombre y otro. Cada jugador debe escribir en su propio folio el número pronunciado por el conductor, añadiendo un «Sí» cuando el objeto emparejado estaba presente en la estancia, o un «No» si el objeto no estaba presente. Para dificultar la tarea a los jugadores, el conductor puede añadir al nombre de un objeto una de sus características. En este caso se deberá escribir «Sí» cuando en la estancia estaba ese objeto con esa característica.

Vence el jugador que acumula el mayor número de respuestas exactas.



Materiales: Papel y lápiz.



Se escriben los nombres de todos los jugadores en otras tantas papeletas, que luego se doblan en cuatro partes, se mezclan y se distribuyen al azar. Durante unos diez minutos, cada jugador debe moverse, hablar y comportarse como el compañero que la suerte le ha asignado. Al mismo tiempo, debe observar con atención a los demás, intentando adivinar a quién está interpretando cada uno de los compañeros. Al término de los diez minutos, cada jugador recibe papel y lápiz y escribe los nombres de los compañeros y del que los estaba interpretando. Por cada respuesta exacta, se concede un punto al que la ha escrito, y un punto a quien representaba al compañero adivinado.



Materiales: Ninguno.



Los jugadores se colocan en círculo. Uno de ellos es alejado de los otros. Durante su ausencia, los demás se ven aquejados de una extraña enfermedad muy contagiosa; por ejemplo, se quitan el calcetín izquierdo o guiñan los ojos cada quince segundos o tienen la mano derecha en el bolsillo, etc. El jugador que se había alejado vuelve entre los compañeros y tiene treinta segundos de tiempo para descubrir su enfermedad y para ser contagiado, es decir, para hacer lo que están haciendo todos los demás. Si lo consigue, el conductor grita: «¡Curados!» y todos dejan de hacer lo que estaban haciendo. En todos los casos, el juego se reanuda después con otro médico y otra enfermedad, y así sucesivamente.

Vence el médico que emplea menos tiempo en identificar la enfermedad que ha aquejado a sus compañeros.



Materiales: Diez monedas. Una tira de tela para vendar los ojos al jugador de turno.

Los jugadores, por turno, reciben las diez monedas y se les venda los ojos. Después de esto, tienen tres minutos de



tiempo para dejar las monedas en el suelo, a medio metro una de la otra, más o menos, intentando formar una fila que sea lo más derecha posible.

Vence el que logra dar vida a la fila más derecha.

236

¿QUIÉN SERÁ?



Materiales: Una tira de tela para vendar los ojos al jugador de turno.



Sentado en círculo con los compañeros, cada jugador observa con atención el aspecto y el vestido de los demás. El conductor llama a un jugador al centro del círculo y le venda los ojos; después de esto, señala a otro, que se pone de pie de manera que sea bien visible a todos los compañeros (obviamente, menos al vendado). El jugador del centro del círculo describe, uno tras otro, cinco detalles del aspecto y del vestido de algún compañero, recibiendo después de cada descripción una salva de aplausos si el detalle es referible al jugador que se ha puesto de pie y una salva de abucheos y de silbidos en caso contrario. Después de cinco descripciones, el jugador vendado debe intentar adivinar cuál es el compañero que está de pie. Si lo consigue, el conductor hace ponerse de pie a otro jugador (y sentarse de nuevo en su puesto al primer jugador) y el juego se reanuda. Los cinco nuevos detalles que podrán servir para identificar al segundo jugador deben ser diversos de los de antes. Si el jugador vendado se equivoca, retorna al círculo y deja el puesto al compañero que no ha logrado identificar.

237

PARTIDA DE DOMINÓ



Materiales: Un montón de fichas de dominó.

Por turno, los jugadores colocan las manos a la espalda y reciben del conductor diez fichas de dominó, una cada vez. Al tacto, deben intentar adivinar qué números hay en



ella. A medida que identifican los varios números, los suman, para comunicar la suma final al conductor después de haber recibido y examinado la décima y última ficha.

Vence el jugador que acierta la suma exacta (o, si ninguno lo consigue, quien se acerca más). En caso de empate (y sólo en este caso), entre los jugadores que tengan igual mérito, vence el que ha empleado menos tiempo en comunicar su suma al conductor.

238

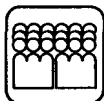
LA LETRA TABÚ

Materiales: Treinta objetos y una bonita historia.



En medio del círculo formado por los compañeros, se depositan en el suelo treinta objetos de diversas formas y dimensiones. El conductor comienza a contar una historia. En cierto momento pronuncia la palabra «tabú», haciéndola seguir del nombre de un objeto, no necesariamente presente en medio del círculo; por ejemplo: «La princesa recogió una tabú-piedra...». Los jugadores deben observar con atención los objetos del centro del círculo y tratar de coger un objeto cuyo nombre no contenga ninguna de las letras de la palabra-tabú; en el caso del ejemplo anterior, la palabra tabú es «piedra». Tres puntos para quien lo consigue el primero, dos puntos para quien lo consigue después de él, una penalización para quien se levanta de su sitio y después no recoge ningún objeto, y dos penalizaciones para quien toma un objeto cuyo nombre contiene una de las letras tabú. El mismo objeto puede tener también más de un nombre; por ejemplo, una piedra puede ser llamada también canto, cálculo, etc., lo mismo que una moneda puede ser llamada dinero o euro (si es de ese valor...). Corresponde al jugador usar el nombre justo y corresponde al conductor aceptarlo o rechazarlo, a su juicio inapelable. Por ejemplo, una piedra no puede ser llamada peña o peñasco, lo mismo que una moneda de un euro no puede ser llamada dólar. Asignados puntos y penalizaciones, se reponen los objetos en su lugar, se reanuda la historia y continúa el juego, con combinaciones siempre nuevas de letras tabú.





Materiales: Papel y lápiz.



El conductor prepara tantas papeletas cuantos son los jugadores y escribe en cada papeleta el nombre de un color. Cada jugador toma una papeleta al azar y tiene diez minutos de tiempo para ponerse el mayor número posible de vestidos de ese color. Para la clasificación cuentan solamente los vestidos visibles y no los que, por cualquier motivo, están enteramente tapados por otros vestidos. Puede suceder que el mismo color toque en suerte a dos o más jugadores distintos, dificultando así su tarea. Se permiten intercambios o préstamos entre jugadores, pero no hurtos o actos de prepotencia.





Materiales: Un reloj con segundero.



Batiendo palmas con las manos, el conductor mide los segundos que pasan, y los jugadores intentan, mentalmente, seguir su ritmo. Después de un par de minutos, el conductor deja de batir palmas y los jugadores se pasan del uno al otro un objeto, que cada uno de ellos debe tener en las manos durante doce segundos exactos. Naturalmente, al hacer esto uno puede ayudarse con el ritmo tomado anteriormente. El conductor controla la medición del tiempo realizada por cada jugador y asigna la victoria a quien ha seguido el ritmo justo con mayor precisión.



Materiales: Dos tiras de tela para vendar los ojos a los jugadores de turno.

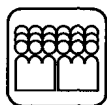


Dos jugadores se alejan unos pasos del círculo formado por los compañeros y se les vendan los ojos. Al mismo tiempo, otros dos, en el centro del círculo, forman una estatua estrafalaria usando sus cuerpos. Un quinto jugador, el escultor, observa con atención la estatua, le da la espalda y, sin volver a mirarla para nada, intenta reconstruir una igual con los dos jugadores vendados. Para hacer esto, no puede usar la voz para dar instrucciones a los compañeros vendados, sino que debe usar las manos para modelar la nueva estatua. Luego todos juntos controlan el éxito o el fracaso de la empresa.

242

¿QUIÉN ES EL JEFE?

Materiales: Ninguno.



Se hace salir de la estancia a un jugador. Los que se quedan se ponen de acuerdo sobre quién será el jefe cuando vuelva. El jugador escogido para dirigir a los demás comienza a realizar una serie de gestos que los compañeros han de imitar con prontitud. Se manda entrar al jugador que ha salido, y debe intentar identificar al jefe, observando atentamente el comportamiento de todos los compañeros.

**243**

VISTA DE LINCE

Materiales: Una estancia llena de objetos.



Los jugadores observan la estancia durante un minuto y después salen de ella. Cuando vuelven, deben descubrir cuáles son los cinco objetos cambiados de lugar, quitados o añadidos por el conductor durante su ausencia.

Vence el jugador que comunica antes al conductor los nombres de los cinco objetos.

**244**

EL DIBUJO ESCONDIDO

Materiales: Folios de cartón, una caja de rotuladores de colores y dos impermeables.

Sobre una veintena de cartones de las dimensiones de una tarjeta ilustrada se dibujan imágenes diversas, todas muy sencillas (un florero, un pez, una seta...). En medio del círculo formado por los compañeros, dos jugadores se mueven de un lado para otro con las manos en los bolsillos, con uno de esos cartones fijados a la espalda por medio de un impermeable. Ambos intentan ver e identificar la imagen del adversario.

Vence el que lo consigue antes.



245

BINGO DE SONIDOS



Materiales: Folios de cartón, una caja de rotuladores de colores, un magnetófono y un casete con muchos sonidos distintos.



Se juega como en el bingo normal. En cada cartón se dibujan seis imágenes distintas, unidas a otros tantos sonidos *registrados* en el casete. Se *distribuyen* los cartones a los jugadores y se hace funcionar el casete. Cada jugador cubre las imágenes cuyo sonido oye.

Vence el que logra cubrir antes las seis imágenes de su cartón. Si se repite el juego, es necesario hacer funcionar la cinta desde un punto distinto, para evitar que sea siempre el mismo cartón el que consiga la victoria.

246

EL CENTRO DE LA DIANA



Materiales: Un trozo de tiza o algo semejante para trazar líneas en el suelo.



En medio de la estancia, se traza en el suelo con tiza una gran diana de círculos concéntricos. Por turno y después de habérseles vendado los ojos, los jugadores deben intentar apoyar el dedo índice de su mano derecha justo en el centro de la diana.

Vence el que se acerca más.

247

EL DICCIONARIO



Materiales: Un diccionario.

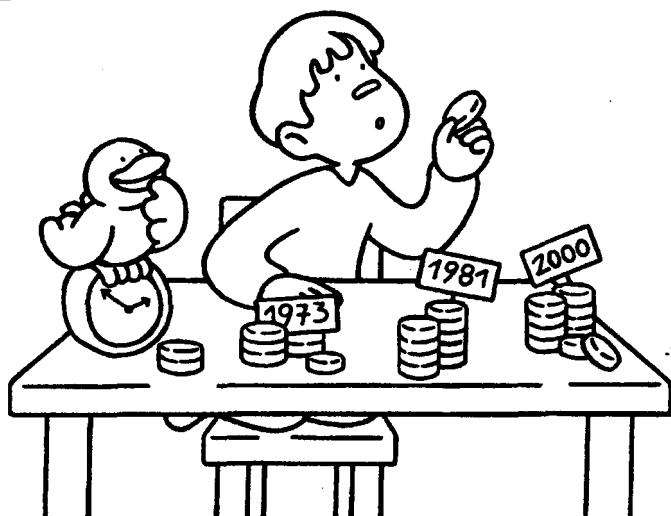


Cada jugador debe intentar buscar lo más rápidamente posible cinco palabras en el diccionario, indicando después al conductor las páginas en que se encuentran.



Materiales: Una treintena de monedas de años distintos.

En el tiempo más breve posible, cada jugador debe subdividir una treintena de monedas en montones diversos, según el año de emisión.



Materiales: Un cartel, una caja de rotuladores de colores, papel y lápiz.

En un cartel se escriben diez números (del uno en adelante), cada uno en un color distinto de los otros. Los jugadores observan los números durante treinta segundos, después de lo cual se esconde el cartel y cada jugador debe escribir en un folio, por cuenta propia y sin copiar de los compañeros, qué color corresponde a cada número.



250

HIERRO CONTRA MADERA



Materiales: Un buen número de objetos de materiales diversos. Papel y lápiz.



El conductor golpea uno contra otro algunos objetos de materiales diversos (madera, hierro, cartón, plástico...). Los jugadores deben intentar identificar (y escribir cada vez en un folio de papel) las varias parejas de materiales (madera contra hierro, hierro contra plástico, cartón contra vidrio, etc.).

251

¿QUIÉN ME HA TOCADO?



Materiales: Una tira de tela para vendar 105 ojos a 105 jugadores de turno.



Colocado en el centro del círculo formado por 105 compañeros, un jugador observa atentamente su disposición y se le vendan los ojos. El conductor señala a uno de los jugadores del círculo, que se acerca al compañero de los ojos vendados sin hacer ruido y moviéndose rigurosamente en línea recta. Llegado al centro del círculo, toca al compañero, que debe intentar identificarlo, basándose en la dirección de donde ha llegado.

252

POLIÉSTER



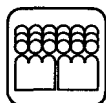
Materiales: Un trozo de poliéster, una cuchilla y una tira de tela.



Por turno, se vendan los ojos a cada jugador, que debe leer al tacto un escrito compuesto por letras grabadas en el poliéster.

253

EL MECHERO



Materiales: Un objeto pequeño y de poca apariencia.

Escogido entre los que no conocen todavía el juego, un jugador se aleja del círculo formado por los compañeros. Cuando vuelve, y haciendo preguntas a los otros, debe intentar descubrir quién de ellos ha sido escogido como protagonista del juego. Durante el juego corre de mano en mano un objeto pequeño y de poca apariencia (un mechero, una moneda, un lápiz...). Quien lo recibe, juguetea un rato con el objeto y lo pasa después a un compañero. El jugador que debe ser identificado es «el que tiene el mechero» (o la moneda o el lápiz...) y, por tanto, quien es preguntado debe responder a la preguntas refiriéndose siempre al que tiene en la mano el objeto en ese momento.

254

EL DIBUJO



Materiales: Un cartel y un rotulador.

El conductor comienza a dibujar lentamente un objeto en una pizarra o en un cartel. Cuando un jugador cree que ha adivinado de qué se trata, detiene al conductor. Si acierta, gana un punto; si se equivoca, lo pierde. En este caso, el conductor continúa dibujando y prosigue hasta que el objeto es identificado, para repetir el juego con dibujos siempre nuevos.

255

LA OVEJA YLA VACA



Materiales: Ninguno.

Todos los jugadores están colocados en círculo y tienen los ojos bien cerrados. El conductor venda los ojos a dos de ellos y los lleva al centro del círculo, espalda contra espalda

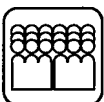


da. En este punto, los compañeros que se han quedado en el círculo pueden abrir los ojos. Uno de los dos jugadores vendados es nombrado vaca y el otro se convierte en oveja. Dado el «¡Adelante!» por el conductor, el jugador-vaca muge por tres veces, alterando la voz lo más posible. Al mismo tiempo, el jugador-oveja bala, también por tres veces. Recuperado el silencio, cada uno de los dos debe comunicar al conductor el nombre del adversario, intentando reconocerlo por el sonido de la voz.

Vence quien da la respuesta justa. En todos los casos, los dos jugadores vuelven al círculo, y se reanuda el juego más veces, cambiando en cada circunstancia oveja y vaca.

256

ALFABETO CON OBJETO



Materiales: Ninguno.

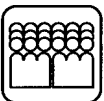
Los jugadores se dividen en equipos de cinco. Dado el «¡Adelante!», cada equipo debe intentar llevar al conductor veintinueve objetos cuyos nombres comiencen por las veintinueve letras del alfabeto.



Vence el equipo que lo consigue antes.

257

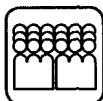
Así ESTABA YO



Materiales: Ninguno.

Todos los jugadores corren por la estancia, perseguidos por el conductor que trata de atraparles, tocándoles. Cuando un jugador es tocado, se detiene, inmovilizándose en la postura en que se encuentra en el momento de la captura. Cuando hasta el último jugador ha sido capturado, el conductor grita: «¡Libres!» y todos los jugadores capturados abandonan sus estafalarias posturas y se mueven por la estancia. Cuando el conductor grita: «¡Todos a su posición!», cada jugador debe recuperar la postura exacta en que se encontraba cuando fue inmovilizado por la captura.





Materiales: liras de tela y un pañuelo anudado.

Divididos en equipos de cinco, los jugadores se disponen formando un círculo muy grande. Cada equipo escoge una canción propia y un capitán, al que se le vendan los ojos y se le lleva de acá para allá por el círculo y se le hace girar varias veces sobre sí mismo de manera que pierda la orientación. El conductor coloca en medio del círculo un pañuelo anudado y puede comenzar el juego.



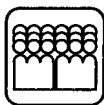
Dado el «¡Adelante!», los corsarios (los capitanes vendados de los diversos equipos) deben buscar el tesoro (el pañuelo anudado) desplazándose por la isla (el círculo) con las manos rigurosamente hacia adelante (para evitar así peligrosos encontronazos), guiados por la canción cantada por los marineros de su nave (los compañeros que se han quedado en el círculo). Cada equipo canta su canción en voz más alta si su corsario está acercándose al tesoro, y en voz más baja si, en cambio, está alejándose. Las varias canciones, cantadas al mismo tiempo, crean poco a poco

una gran confusión, convirtiendo así al juego en comprometido y difícil.

Vence el equipo que logra guiar a su capitán a la conquista del tesoro.

259

VOLATÍN YARLEQUÍN



Materiales: Una tira de tela, un periódico y un manajo de llaves.

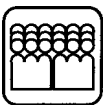


Dos jugadores se desplazan al centro del círculo formado por los compañeros. Se vendan los ojos al primero (Volatín), que recibe del conductor un periódico enrollado, mientras que al segundo (Arlequín) se le entrega un manajo de llaves. Dado el «¡Adelante!», Arlequín corretea por el círculo, agitando continuamente el manajo de llaves. Volatín le persigue, dejándose guiar por el tintineo metálico de las llaves, y trata de golpearle con el periódico enrollado. Ninguno de los dos puede salir del círculo por ningún motivo.

Vence Volatín si en el plazo de dos minutos logra golpear tres veces al adversario. Si no lo consigue, vence Arlequín.

260

MANOS LARGAS



Materiales: Una sábana vieja y un par de tijeras. Papel y lápiz.



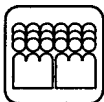
Se divide a los jugadores en dos equipos, que se colocan a ambos lados de una gran sábana, colgada de manera que llegue al suelo. En esta sábana se han hecho tantos cortes cuantos son los jugadores de uno de los dos equipos, cortes que después son numerados por los dos lados de la sábana. Dado el «¡Adelante!», cada jugador del primer equipo hace pasar una mano a través de uno de estos cortes, de manera que la mano sobresalga completamente por la

otra parte de la sábana. Los jugadores del segundo equipo observan con mucha atención todas las manos, y cada uno de ellos, sin comunicarse para nada con los compañeros, escribe en un folio los nombres de los adversarios a los que pertenecen junto al número del corte por el que asoman. Se repite luego todo, invirtiendo los papeles de los dos equipos.

Vence el jugador que identifica correctamente el mayor número de manos adversarias. En caso de empate, vence quien lo hace en menos tiempo. Hay que procurar que la luz no proyecte sobre la sábana las sombras de los jugadores: en este caso, su identificación sería demasiado fácil (y, naturalmente, no dependería de sus manos).

261

SOMBRAS CHINESCAS

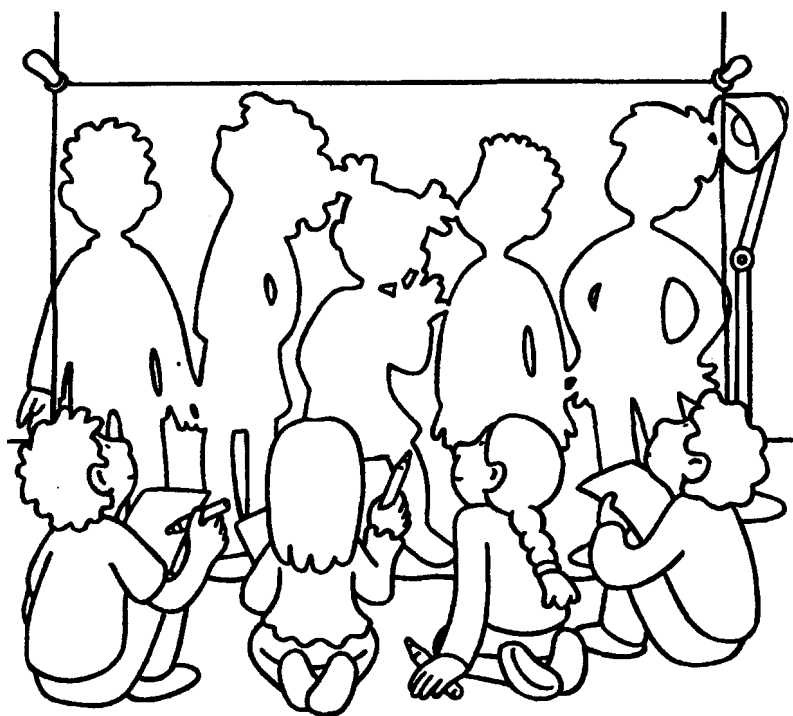


Materiales: Una sábana y una lámpara. Papel y lápiz.



En la mitad de la estancia se cuelga una gran sábana, detrás de la cual se hace sentar a cuatro jugadores, provistos de papel y lápiz. Se ilumina la sábana con una luz suficientemente fuerte, y se acercan otros cinco jugadores, elegidos por el conductor, desplazándose de manera que sus sombras queden proyectadas sobre la sábana. Cada uno de los cuatro jugadores sentados debe intentar identificar a los cinco jugadores y escribir sus nombres. Quien no comete errores continúa en el juego, mientras que quien se equivoca, aunque sea en un solo nombre, es sustituido por otro jugador. Se prosigue de esta manera hasta que todos los jugadores hayan desempeñado al menos una vez el papel de observadores. Se puede aumentar la dificultad del juego permitiendo que los jugadores que deben ser identificados asuman posturas extrañas, para confundir a los compañeros que tratan de reconocerles. También es posible hacer que los cinco jugadores partan de las cercanías de la fuente de luz. Al principio sus sombras serán enormes y absolutamente irreconocibles y poco a poco se harán más nítidas y definidas. Cuando un jugador de la otra parte de la

sábana cree que ha reconocido a los cinco compañeros, grita: «¡Alto!»; ellos se paran inmediatamente en el punto y en la postura en que se encuentran y no se mueven ya hasta que los cuatro observadores hayan tratado de identificarlos.



262

DEL RUIDO AL HECHO HAY POCO TRECHO



Materiales: Tiras de tela para vendar los ojos a los jugadores. Objetos de uso común.



Por turno y con los ojos vendados, los jugadores deben intentar adivinar las acciones que está realizando el conductor, sirviéndose de los ruidos que emite. Las acciones pueden ser variadísimas, como, por ejemplo, cortar una hoja de un periódico, echar agua en un vaso, mezclar el café en una taza, etc.



Materiales: Un magnetófono y un casete de sonidos variados.

El conductor hace escuchar a los jugadores una serie de sonidos y ruidos registrados con anterioridad. Cada jugador debe intentar interpretar lo que oye, dando vida a una breve historia que cuenta después a los compañeros.



Materiales: Una tira de tela para vendar los ojos al jugador de turno.

Cada jugador deposita delante de sí mismo el contenido de sus propios bolsillos y observa con atención a los compañeros y lo que tienen delante. El conductor venda los ojos a uno de los jugadores y le entrega un objeto perteneciente a un compañero. Puede ser una prenda de vestir, el reloj, las gafas, cualquier cosa que tuviera en el bolsillo. Lo importante es que el objeto fuera bien visible al principio del juego. El jugador vendado debe intentar identificar al dueño del objeto, tocando a su gusto lo que le ha sido entregado y confiando después en su memoria. Si lo consigue, se le entrega cualquier otra cosa, y así sucesivamente. Si se equivoca, deja el puesto a un compañero.

Vence el que logra dar con el dueño justo del mayor número de objetos.





Materiales: Tantas cuerdas cuantos sean los jugadores. Un poco de cartón y algún rotulador.



Cada cuerda, de unos veinte o treinta metros de larga, parte de una silla (la misma para todas las cuerdas), gira por un lado y por otro de la estancia y termina en un rincón más o menos escondido. Las diversas cuerdas pueden entrecruzarse varias veces entre ellas, pasar por debajo de las alfombras, por detrás de un armario, entrar y salir de los cajones, etc. Cada cuerda está numerada, y el mismo número aparece en una serie de cartones atados a la cuerda cada cuatro o cinco metros, en puntos difícilmente visibles. Dado el «¡Adelante!», cada jugador, por turno, sigue con atención una de las cuerdas, separando los cartones numerados a medida que se topa con ellos. Si encuentra un cartón con un número distinto del de la cuerda que está siguiendo, quiere decir que ha cometido algún error: deja el cartón donde lo ha encontrado y *vuelve* atrás, hasta retomar el camino justo.

Vence el jugador que termina el recorrido en menos tiempo, recuperando todos sus cartones, incluido el último, atado al final de la cuerda.



Materiales: Una tira de tela y dos cucharas.



El primer jugador se desplaza al medio del círculo formado por los compañeros, se le vendan los ojos y recibe dos cucharas. Ya lo tenemos dispuesto para dar vida al primer marciano (un extraterrestre de manos de cuchara y de ojos insensibles a la luz del sol, proveniente del planeta Marte). Frente a él se desplaza un compañero (un habitante del planeta Tierra) y el marciano debe lograr reconocerlo tocándole con las dos cucharas. Se cronometra el tiempo que el marciano emplea en reconocer al terrestre, se cam-

bien los dos jugadores del centro de círculo, y así sucesivamente.

Vence el que reconoce al compañero con el menor número de errores; en caso de empate a errores, vence el que lo hace en menos tiempo.

267

BINGO CON BARAJAS



Materiales: Dos barajas.



Se mezclan separadamente dos barajas. Se distribuyen cinco cartas de la primera baraja a cada jugador. Las cartas se depositan frente a sí mismo, descubiertas, de manera que todos puedan verlas. Se toma la otra baraja y se comienza a descubrir una carta cada vez. Quien tiene delante la carta correspondiente a la carta recién descubierta, la coloca boca abajo, como si cubriese un número del cartón del bingo.

Vence el que logra antes poner boca abajo la última de sus cinco cartas.

268

LA CARA DEL DADO

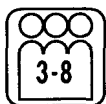


Materiales: Un dado y seis monedas.



Por turno, los jugadores lanzan al mismo tiempo sobre la mesa el dado y las seis monedas. El lanzador gana un punto si entre las monedas sale «cara» tantas veces cuanto es el valor indicado por el dado.

Vence el jugador que consigue antes nueve puntos (tantas cuantas son las letras que componen la célebre pregunta: «¿Cara o cruz?»).



Materiales: Un dado y una moneda.



Por turno, los jugadores lanzan la moneda sobre la mesa. Si sale «cara», la moneda pasa al jugador siguiente; si sale «cruz», quien la ha lanzado lanza también el dado y conquista tantos puntos cuanto sea el valor obtenido con el lanzamiento. Pero, ¡atención! Si el jugador siguiente saca también «cruz», no sólo lanza el dado conquistando los relativos puntos, sino que arrebató al jugador que le precedía incluso los puntos recién conquistados. Lo mismo vale para el jugador posterior (que sumará al propio botín el doble botín del jugador precedente), y así sucesivamente, hasta que alguno obtiene «cara», interrumpiendo de este modo la cadena. los puntos conquistados hasta ese momento ya no pueden perderse.

Vence el jugador que consigue antes cien puntos.

Juegos de memoria

270

ESTÁ O NO ESTÁ LA PALABRA



Materiales: Ninguno.



El conductor lee una breve historia, que contenga palabras largas o cortas, dulces o ásperas, fáciles o difíciles. Hecho esto, los jugadores se disponen sobre una única línea, frente a él. El conductor realiza un gesto, pronunciando al mismo tiempo una palabra. Si la palabra estaba presente en la historia leída antes, los jugadores deben imitar prontamente su gesto, mientras, en caso contrario, deben quedar inmóviles. Quien se equivoca da tres pasos atrás y continúa en el juego, pero sin retroceder más en caso de nuevos errores. Es útil no eliminar al que se equivoca, sino dejarlo continuar en la segunda fila, porque es precisamente el que se equivoca quien tiene más necesidad de jugar. El juego prosigue con palabras siempre nuevas, hasta que sobre la primera línea no queda más que un jugador: el vencedor. Se puede hacer el juego más o menos difícil escogiendo adecuadamente las palabras que acompañan a los gestos.

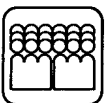


Materiales: Ninguno.



Cada jugador se escoge un nombre de la tribu de los Pielles Rojas, formado por el nombre de un animal seguido por un adjetivo, por ejemplo, Oso Cansado, Abeja Laboriosa, Buitre Hambriento, y lo comunica a los demás. Quien tiene el nombre más corto inicia el juego, llamando a un adversario, primero con su verdadero nombre e inmediatamente después con el nombre Piel Roja que ha escogido («¡Juan Ardilla Graciosa!»). De la misma manera, el jugador llamado compromete a otro jugador, y así sucesivamente. Una penalización para quien se equivoca al emparejar el nombre de un compañero con el nombre Piel Roja que ha escogido y para quien duda demasiado. El que es llamado por tercera vez puede asignar una penalización a uno cualquiera de los otros jugadores, a su elección, antes de proseguir el juego.

LA SEMANA ANIMADA



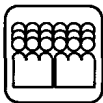
Materiales: Cartón, tijeras y rotuladores.



Cada jugador recibe un cartón con el nombre de un día de la semana escrito en él. A medida que el conductor entrega un cartón a un jugador, comunica el nombre que está escrito en él a todos los demás, que intentan retenerlo en la memoria. Cuando todos los jugadores han recibido su día de la semana y tratan de memorizar los días de los compañeros, comienza el juego. El conductor llama a dos jugadores, cada uno de los cuales debe formar detrás de sí una fila con seis compañeros que tengan los seis días de la semana sucesivos al suyo. Para hacer esto, los dos jugadores, por turno, llaman al compañero que suponen que tiene el día inmediatamente sucesivo al propio, después al compañero con el subsiguiente día, y así sucesivamente. Cuando las dos filas de siete jugadores están preparadas, se contro-

lan los nombres de la semana en los cartones y se asigna la victoria al jugador que haya cometido menos errores.

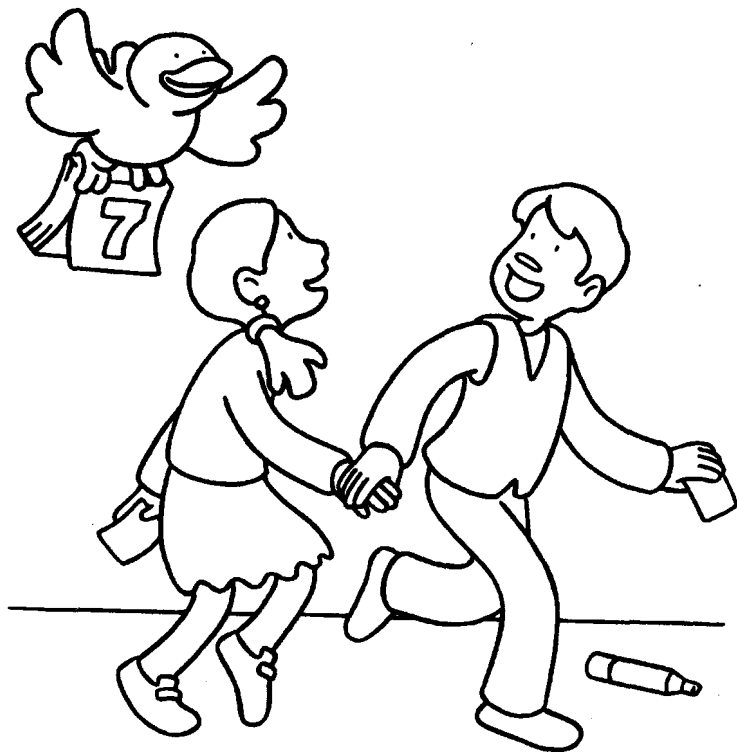
273 EL PERIÓDICO DEL DÍA



Materiales: Cartón, tijeras y rotuladores.



Cada jugador recibe un cartón con el nombre de un día de la semana escrito en él. A medida que el conductor entrega un cartón a un jugador, lo comunica también a todos los demás, que tratan de retenerlo en la memoria. Cuando todos los jugadores han recibido su cartón, comienza el juego. El conductor llama a su lado a tres jugadores y les pide que le traigan un día determinado de la semana: «Traedme el martes..., el día que viene después del jueves..., el día de antes de ayer..., el día que tiene la letra g..., el día

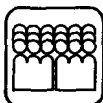


entre el miércoles y el viernes...». Cada uno de los tres jugadores corre a coger de la mano a un compañero que supone que tiene el día pedido y le acompaña ante el conductor. Tres puntos para quien lleva antes ante el conductor al día justo; un punto para quien lleva al día justo pero no logra llegar el primero, y una penalización para quien lleva un día equivocado.

Ningún jugador puede mostrar a los demás el nombre que está escrito en su propio cartón. El único que puede ver este nombre es el conductor y solamente en el momento de asignar los puntos. El juego se repite más veces, con tercetos siempre nuevos de jugadores, hasta que todos han intentado por tres veces llevar el día pedido al conductor, enfrentándose con adversarios siempre distintos.

274

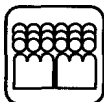
RULETA RUSA



Materiales: Una tira de tela para vendar los ojos al jugador de turno.



Los jugadores se disponen en círculo. Uno de ellos se desplaza frente a un compañero y se le vendan los ojos. Dado el «¡Adelante!» por el conductor, los jugadores en círculo se pasan del uno al otro al compañero vendado, haciéndole girar sobre sí mismo como una peonza. Dado el «¡Alto!», el jugador vendado se para y debe tratar de adivinar qué compañero tiene enfrente, sin tocarlo en absoluto, sino basándose exclusivamente en su capacidad de valorar la longitud del recorrido realizado hasta ese momento y en su memoria. El conductor le asigna tantas penalizaciones cuantos sean los puestos que le separan del compañero que ha nombrado y le hace seguir el recorrido. Después de tres vueltas (y, por tanto, de tres diversos compañeros que identificar), el jugador vendado es sustituido por un compañero, y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores hayan girado por el círculo.



Materiales: Ninguno.



Juego idóneo para que un recién llegado aprenda los nombres de los jugadores, sin que los demás se aburran o se distraigan. Cada jugador escoge un animal y comunica a todos los demás (incluido el recién llegado) el propio nombre y el del animal que ha elegido, haciendo a continuación la descripción del animal en cuestión. El primer jugador pronuncia el nombre de un compañero (sin mirarle de ninguna manera) y dice qué animal ha escogido. El recién llegado debe tratar de recordar quién es el jugador llamado y ponerse al lado de él. El jugador a cuyo lado se ha detenido hace la descripción de su animal y dice su propio nombre. Si el recién llegado se ha detenido junto al compañero justo, conquista un punto, mientras que, si se equivoca, recibe una penalización. Lo mismo sucede con el que ha llamado al compañero: si adivina el animal que el compañero ha escogido, conquista un punto; si se equivoca, recibe una penalización. El juego prosigue con el jugador a cuyo lado se ha detenido el recién llegado (jugador que no es necesariamente el llamado). Este jugador escoge a otro y dice su nombre y el nombre del animal que ha escogido, el recién llegado se desplaza junto a aquel que cree que es el jugador llamado, y así sucesivamente. Diez minutos de tiempo, al término de los cuales vence el recién llegado si ha conquistado más puntos que las penalizaciones recibidas. En caso contrario, vence el jugador con la puntuación más alta.



Materiales: Un cartel, revistas ilustradas, tijeras, pegamento, papel y lápiz.



El conductor recorta de las revistas y pega en el cartel de diez a quince fotografías, escogiéndolas entre las más ricas y multicolores. Los jugadores observan con atención el

que ha dicho ese fragmento de frase, corre hasta el conductor y le toca un brazo. Si el fragmento de frase es precisamente de su personaje, el jugador gana un punto; en caso contrario, recibe una penalización. Al mismo tiempo, el jugador que piensa que sabe con qué compañero está emparejado el personaje que ha hablado, levanta la mano. Si ningún jugador corre hasta el conductor (o si el que corre no es el jugador justo), se pregunta al jugador que ha alzado la mano antes, que recibe un punto si identifica al compañero justo, y una penalización si se equivoca. En el caso de que se equivoque, se llama al jugador que ha alzado la mano en segundo lugar, y así sucesivamente. Si un fragmento de frase ha sido pronunciado por varios personajes, habrá más puntos para repartir: uno por cada personaje que ha dicho ese fragmento de frase.

280

LOS SIGNOS DEL ZODÍACO



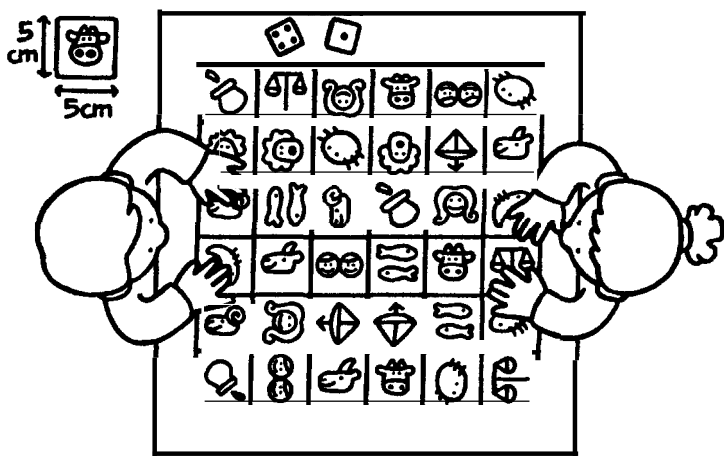
Materiales: Treinta y seis cuadraditos de cartón de cinco centímetros de lado y un dado.



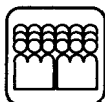
En cada cartón se escribe el nombre (o se dibuja el símbolo) de uno de los doce signos del zodiaco; de este modo, el mismo signo aparecerá en tres cartones distintos. Se juega de dos en dos. Se mezclan los cartones y se depositan ordenadamente sobre la mesa, de manera que formen un gran cuadrado de seis cartones por lado. Los signos zodiacales deben ser bien visibles. Los dos jugadores los observan con atención durante un minuto. Después se ponen todos los cartones boca abajo, pero sin cambiarlos de lugar. El primer jugador lanza el dado dos veces. El primer lanzamiento le indica la línea horizontal (contando de arriba hacia abajo) y el segundo le indica la columna vertical (contando de izquierda a derecha) en que se encuentra el cartón que debe elegir. Ahora toca al segundo jugador lanzar los dados, y así sucesivamente. Cada uno de los dos jugadores debe intentar recuperar los doce signos zodiacales. Para hacer esto, a medida que avanza el juego, en lugar de elegir el cartón indicado por los lanzamientos del

dado, puede decidir elegir uno de los que están cerca de él (confiando en su propia memoria para escogerlo). Con mayor razón, lo mismo vale si los lanzamientos indican un espacio que ha quedado vacío (porque uno de los dos jugadores ha cogido ya el cartón que estaba allí). El cartón escogido debe tener un lado en común con el indicado por el dado. Quien toma un cartón con un signo zodiacal que ya tiene, debe reponerlo en su puesto y no puede coger otro hasta que no le toque lanzar de nuevo el dado.

Vence el que conquista antes los doce signos del zodiaco.



281 ¡TODOS EN CASA!



Materiales: Diez cartones de las dimensiones de una carta de la baraja para cada equipo y diez rotuladores de colores.



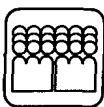
Cae la tarde sobre Campo Grande y sobre Prado Florido. Los aldeanos recuperan uno a uno sus animales y los acompañan a su alquería. Sólo cuando todos están en el refugio, se puede cerrar la verja y se pueden preparar para la noche inminente.

El conductor escribe en nueve cartones de cada equipo el nombre de otros tantos animales domésticos (perro, gato, caballo, gallina, vaca...) y en el décimo y último cartón es-

cribe «verja». Se escribe cada animal con un color distinto (pero usando siempre el mismo color para animales iguales de equipos diversos). Se usa un color distinto de todos los demás para la palabra «verja». Se mezclan todos juntos los cartones de los varios equipos y se esparcen por la estancia. Los equipos se colocan uno junto al otro en un extremo de la estancia, cada uno con los propios jugadores en fila india, y comienza el juego. Dado el «¡Adelante!», el primer jugador de cada equipo parte a la carrera, recoge un cartón con el nombre de un animal, vuelve atrás y lo deposita delante de los compañeros de equipo. El segundo jugador debe recoger un animal distinto del recuperado por el compañero; el tercero debe traer un animal todavía no llevado a la alquería, y así sucesivamente. Quien trae un cartón con un animal ya recuperado por un compañero (o un animal de cualquier otra alquería), debe ponerlo en medio de la estancia y coger otro. Cuando hasta el noveno y último animal ha vuelto a la alquería, sólo falta cerrar la verja, recuperando y trayendo entre los compañeros el correspondiente cartón.

282

UN GUSANO LARGUÍSIMO



Materiales: Un cartel. Folios de cartón en blanco. Una caja de rotuladores de colores. Un par de tijeras, una taladradora. Algunas decenas de grapas. Papel y lápiz.



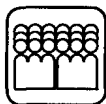
El conductor dibuja en un cartel veintinueve patas de gusano y colorea después cada pata con tres colores distintos. Obviamente, el mismo color puede ser usado para varias patas, pero no debe haber dos patas con la misma terna de colores. Hecho esto, escribe junto a las diversas patas una de las veintinueve letras del alfabeto y cuelga el cartel de manera que quede bien visible. En un folio aparte escribe un mensaje de una treintena de letras; después dibuja en los folios de cartón tantas patas de gusano cuantas son las letras del mensaje, contando como «letras» también los espacios entre una palabra y otra. En este punto, sólo le queda construir el gusano-mensaje, trozo a trozo.

Toma una pata dibujada en el cartón, la colorea con los tres colores correspondientes a la primera letra del mensaje y la recorta. Hace después lo mismo con la segunda letra del mensaje, junta la segunda pata a la primera sirviéndose de la taladradora y de una grapa, y así sucesivamente. Acabada de componer la primera palabra del mensaje, colorea toda la pata con un único color y la une a las otras: representará en el mensaje el espacio vacío entre una palabra y otra. A esta pata une después la correspondiente a la primera letra de la palabra siguiente, y así sucesivamente. Cuando está acabado el gusano-mensaje, lo cuelga bien visible, al menos a cincuenta metros de distancia del cartel con las patas-letras (o en otra estancia, si el juego se desarrolla en un local cerrado). Cada equipo recibe papel y lápiz y comienza el juego. Deben intentar por equipos descifrar el gusano-mensaje, sirviéndose del cartel y de la memoria de los propios jugadores. Todos los jugadores pueden correr hacia delante y hacia atrás (del gusano al cartel y viceversa), excepto los jugadores armados de papel y lápiz (uno por equipo), que deben estar rigurosamente cerca del gusano.

Vence el equipo que descifra antes todo el mensaje, sin errores.

283

LA CAJA DE ROTULADORES



Materiales: Tantas cajas de rotuladores de colores cuantos sean los equipos.



Se mezclan juntos todos los rotuladores y se esparcen por la estancia, en un extremo de la cual se colocan los equipos, uno junto al otro, cada uno con los propios jugadores dispuestos en fila india. Dado el «¡Adelante!», el primer jugador de cada equipo corre al centro de la estancia, recoge un rotulador de colores, vuelve atrás y lo deposita en el suelo, en el fondo de la fila del propio equipo. Parte el segundo jugador, recoge un rotulador de un color distinto del del compañero, vuelve atrás, lo deposita junto al primer

rotulador, y así sucesivamente, hasta tener en el fondo de la fila doce rotuladores de otros tantos colores diversos. Si un jugador lleva al fondo de la fila un rotulador de un color ya presente en el montón del propio equipo, el conductor toma los dos rotuladores del mismo color y los coloca en el centro de la estancia. Una vez recogido un rotulador, ya no se puede cambiar de idea, sino que hay que llevarlo a su destino.

Vence el equipo que recupera antes doce rotuladores de otros tantos colores diversos.

284

DIEZ ERRORES POR CANCIÓN



Materiales: Papel y lápiz.

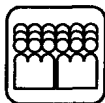


Todos los jugadores cantan juntos una decena de canciones. Después, cada uno de ellos escoge una de las canciones e introduce en ella diez palabras a su elección, sustituyendo a otras tantas de igual longitud pero de distinto significado. Al hacer esto debe intentar encontrar un texto cómico, pero logrando que la canción no pierda su soltura. Cuando todos los jugadores han memorizado bien los cambios que han efectuado en su canción (y sólo en ese momento), se dividen en tres equipos. El conductor llama a un jugador, que canta su canción sin que desentone ninguna de las diez modificaciones que ha hecho en el texto. Los jugadores de los dos equipos adversarios deben intentar identificar las diez modificaciones y escribirlas en un folio, que entregan después al conductor. El juego prosigue de la misma manera, alternando las exhibiciones canoras de los jugadores de los tres equipos. A medida que un equipo identifica las modificaciones aportadas a una canción por un adversario, entrega su folio al conductor, recibiendo como contrapartida un punto por cada respuesta exacta. El juego termina cuando todos los jugadores han cantado su canción, permitiendo así al adversario intentar identificar sus modificaciones.



285

EN LA CANCIÓN HAY UNA SORPRESA



Materiales: Un magnetófono y un casete con una decena de canciones conocidas por todos los jugadores. Un centenar de hojas de papel y una caja de rotuladores de colores.



En las cien hojas de papel se dibujan otras tantas imágenes provenientes de los textos de las diez canciones. Cada canción debe proporcionar diez imágenes diversas. Se mezclan las cien hojas y se esparcen por la estancia, con las imágenes bien visibles. Cuando también los jugadores se han dispersado por la estancia, comienza el juego. El conductor da el «¡Adelante!» a los bailes, transmitiendo un fragmento de una de las diez canciones. Los jugadores deben desplazarse de acá para allá por la estancia, bailando al ritmo de la música transmitida y tratando al mismo tiempo de ojear una de las imágenes recabadas del texto de esa

canción. Quien no baila al ritmo es invitado por el conductor a sentarse en el suelo. Cuando se interrumpe la música, cada bailarín todavía en competición (y, por tanto, no los jugadores sentados en el suelo) debe tratar de apoderarse de una de las imágenes de la canción recién terminada y correr a llevarla al conductor. Un punto para quien lo consigue y una penalización para quien lleva al conductor una imagen no contenida en esa canción. Se consideran válidas (y, por tanto, premiadas con un punto) también las imágenes dibujadas para cualquier otra canción, con tal de que estén presentes en el texto de la canción recién transmitida. Una vez que el conductor ha terminado de asignar puntos y penalizaciones, los jugadores se esparcen de nuevo por la estancia, quien estaba sentado se levanta, el conductor esparce por el suelo las imágenes que ha recibido, se reanuda el juego con un nuevo fragmento, y así sucesivamente.

286

MEMORIZA UNA CARTA



Materiales: Una baraja.



Se esparcen las cartas por la estancia, con la cara hacia arriba, de manera que pueda verse su valor. Los jugadores las observan con atención durante unos minutos, tratando de retener en la memoria la posición en la estancia, después de lo cual se colocan uno junto al otro a lo largo de una de las paredes de la estancia. El conductor pone todas las cartas boca abajo, sin cambiarlas de lugar, y comienza el juego. El conductor coge una carta y grita su valor. Cada jugador parte a la carrera y pone un pie sobre una carta, tratando de escogerla de tal manera que su valor sea el más alto posible. El modo de calcular el valor de las cartas es «circular»: la carta que más vale es la inmediatamente inferior al valor gritado por el conductor; las otras cartas siguen el sistema tradicional. Por ejemplo, si el conductor grita: «¡Cinco!», la carta que más vale es el cuatro y la que menos vale es el seis. Si dos jugadores tratan de poner su pie sobre la misma carta, hay que concedérselo solamente

al que llega antes. Cuando todos tienen una carta bajo un pie, el conductor grita: «¡Arriba las cartas!», cada jugador recoge la propia carta y la sostiene bien visible sobre la cabeza. Quien tiene la carta de mayor valor gana un punto. Se depositan luego las cartas otra vez en el suelo con la cara hacia abajo, los jugadores vuelven a la línea de partida, el conductor coge otra carta, grita su valor, y así sucesivamente.

287

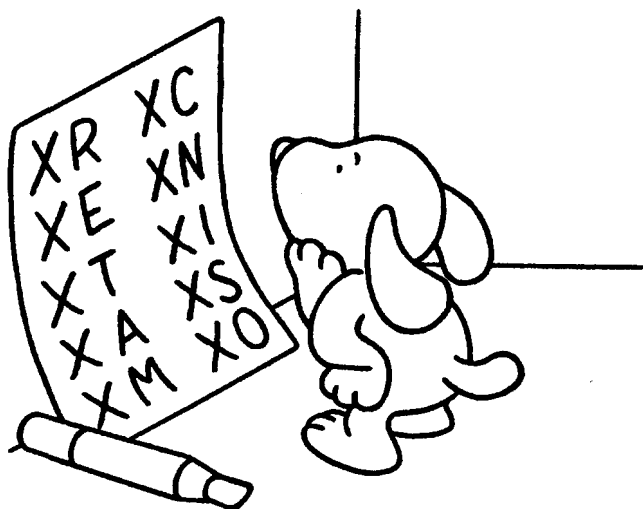
CRUCES DE PALABRAS



Materiales: Folios de dibujo, una caja de rotuladores y muchos lapiceros.



El conductor traza en el folio de dibujo una serie de cruces de colores y escribe junto a cada color una letra distinta del alfabeto. Hecho esto, escoge una decena de palabras que contengan sólo las letras escritas en ese folio y traduce estas diez palabras a cruces de colores, copiándolas después en tantos folios cuantos sean los jugadores. El folio con los colores y las letras se deposita en un extremo de la estancia, los jugadores se colocan uno junto al otro a lo



largo de la pared opuesta, cada uno de ellos recibe un lapicero y un folio con las diez palabras traducidas en cruces de colores, y comienza el juego. Cada jugador escribe el propio nombre en su folio, lo deposita en el suelo, corre al extremo opuesto de la estancia y observa con atención los emparejamientos color-letra decididos por el conductor. Cuando cree que los ha memorizado, vuelve atrás, intenta adivinar cuáles son las diez palabras presentes en su folio y las escribe una a una junto a las cruces correspondientes. Si no consigue traducir todas las palabras (porque no recuerda algún emparejamiento), dobla el folio por la mitad (de manera que los adversarios no puedan leer lo que ya ha escrito), lo deposita en el suelo, apoya encima el lapicero y corre a la otra parte de la estancia para tratar de descubrir las letras que le faltan.

Vence el jugador que entrega antes al conductor las diez palabras traducidas sin errores.

288

¡DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA!

Materiales: Ninguno.



Los jugadores se sientan en círculo y observan con atención la posición que cada compañero ocupa respecto a los demás. El conductor gira en torno al círculo, por la parte exterior del mismo. De repente pone las manos en los ojos de un jugador, de manera que le impida ver a los compañeros, y dice cinco o seis veces las palabras «derecha» e «izquierda», mezclándolas entre ellas («¡Derecha, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha!»). El jugador tiene veinte segundos de tiempo para decir el nombre del compañero que ocupa en el círculo el puesto indicado por el conductor respecto al sitio en que él está sentado (en el caso del ejemplo precedente, el que está sentado en el segundo puesto a la derecha del jugador interpelado). Un punto, si la respuesta es exacta; una penalización, si equivoca la respuesta; ningún punto y ninguna penalización si queda callado como un muerto. El juego prosigue, con nue-

vos jugadores comprometidos cada vez. Si se quiere hacer el juego más difícil, basta acompañar la secuencia derecha-izquierda con el nombre de un jugador. Para identificar la posición pedida, el que ha sido interpelado no debe partir esta vez del puesto donde él está sentado, sino del puesto ocupado por el compañero nombrado.

289

LA LECHUZA EN LA RAMA



Materiales: Un gran cartel, tres rotuladores (uno anaranjado, uno azul y uno verde) y treinta fotografías de otros tantos animales (diez que viven en la tierra, diez que habitan en el mar y diez que vuelan por el aire). Papel y lápiz.

Sirviéndose de los tres rotuladores de colores, el conductor divide el cartel en treinta espacios que luego numera, en desorden, del uno al treinta, usando cada uno de los tres colores para escribir diez de los treinta números. Hecho esto, coloca el cartel a la vista de todos y deposita en cada espacio numerado la foto de un animal, disponiendo los animales terrestres en los espacios con números verdes, los marinos junto a los números azules y los que vuelan por el cielo en correspondencia con los números anaranjados. Durante un par de minutos, los jugadores observan con atención la posición de los diversos animales; después de esto, el conductor retira todas las fotografías del cartel. Cada jugador recibe papel y lápiz y comienza el juego. El conductor muestra a los jugadores la foto de un animal. Cada jugador debe escribir en su propio folio el nombre del animal mostrado y el número del espacio que ocupaba en el cartel (según él). Cuando todos los jugadores han terminado de escribir, el conductor deposita la foto en su puesto en el cartel, muestra otro animal (que los jugadores deben escribir debajo del primero, poniendo al lado el número correspondiente), y así sucesivamente. Para escoger el número de emparejamiento de cada animal, los jugadores pueden ayudarse con el color del número (obviamente, una lechuza no compartirá un espacio con un número azul marino...) y con los espacios que han quedado vacíos.

Por tanto, a medida que avanza el juego, es posible escribir el mismo número junto a varios animales (si antes se había emparejado con un animal equivocado), pero no se puede de ninguna manera hacer correcciones en el propio folio. Para evitar embrollos, es conveniente que tanto el conductor como los jugadores escriban también los números del uno al nueve con dos cifras (a1, 02, 03...). El juego se acaba cuando la última fotografía termina en su puesto adecuado en el cartel.

290

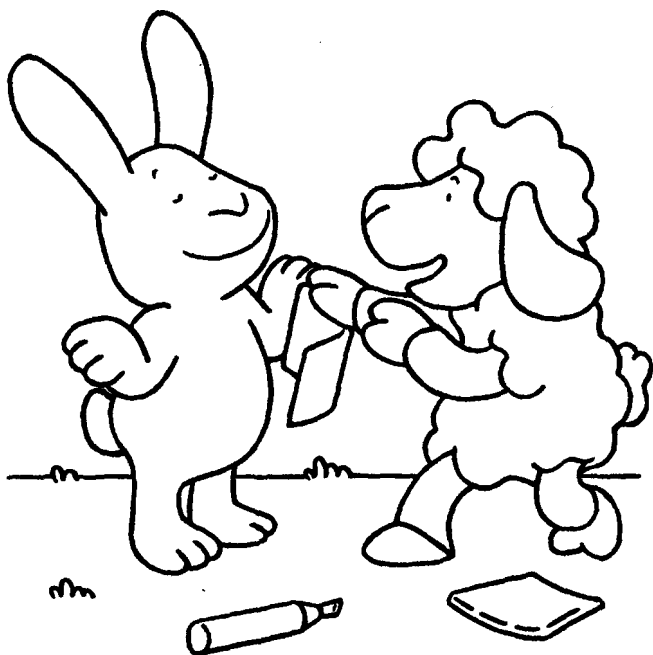
LOS CARNÉS DE IDENTIDAD



Materiales: Cartón, tijeras y lapiceros.



Dos equipos. Cada jugador prepara cuatro cartones: en el primero escribe su propio nombre; en el segundo, su apellido; en el tercero, la dirección; en el cuarto la fecha de nacimiento. Se mezclan entre ellos los cartones áe los jugadores del mismo equipo y se tienen separados de los del

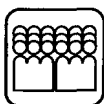


equipo adversario. Los jugadores se miden, dos cada vez, en una prueba de habilidad escogida por el conductor. Al vencedor se le asignan cuatro cartones del equipo adversario, mientras el vencido recibe solamente dos. Se prosigue hasta que se agotan los cartones de uno de los dos equipos. En este punto, cada equipo debe intentar poner en común las noticias referentes a cada adversario.

Vence el equipo que consigue recomponer por entero y sin errores el mayor número de carnés de identidad adversarios.

291

¡A SUS ÓRDENES!



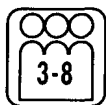
Materiales: Una baraja.

Los jugadores se sientan en semicírculo en torno al conductor, que deposita delante de sí una baraja con las cartas mezcladas y vueltas hacia abajo. El conductor explica las reglas y saca una carta cada vez. Si aparece un rey, los jugadores deben ponerse de pie y permanecer en posición de firmes; si aparece una reina, deben inclinarse tres veces; si aparece una sota, deben aplaudir, y así sucesivamente. Al principio es mejor emparejar las acciones que realizar solamente con algunas cartas, aumentando el número a medida que avanza el juego. Quien equivoca una acción o la realiza con demasiada lentitud, recibe una penalización. A la tercera penalización se sale del juego.

Vence el último jugador que quede en competición.

292

ADOS COLORES



Materiales: Una baraja.

Se toma una baraja, se le quitan las figuras y los comodines y se esparcen todas las demás cartas sobre la mesa, con la cara hacia arriba, de manera que se vea bien su valor. Los jugadores observan con atención durante un minuto la



disposición de las cartas sobre la mesa; después se colocan todas las cartas boca abajo, sin desplazarlas de donde están. Por turno, cada jugador toma una carta y la deposita, descubierta, delante de sí. A medida que prosigue el juego, para poder conquistar la carta, es necesario que la carta cogida sea de un color distinto del color de la última carta de la fila que se tiene delante. Si el color es igual, hay que depositar la carta delante de un adversario, escogiéndole entre aquellos cuya última carta sea de color distinto del de la carta que se tiene en la mano. Si ningún adversario tiene un color distinto en el fondo de la propia fila de cartas, la carta cogida se deposita nuevamente en la baraja sobre la mesa. El juego termina cuando las cuarenta cartas han terminado delante de algún jugador.

Vence el que tiene delante de sí las cartas de mayor valor en su conjunto, resultado de la suma de 105 valores de cada carta.

293

ELMIRLO



Materiales: Sesenta y cuatro cuadraditos de cartón. Una caja de rotuladores de colores.



Se escogen ocho frutos y se escribe el nombre de cada uno de ellos en siete cartones, usando para cada fruto un color distinto. En 105 ocho cartones restantes se escriben, en marrón, los nombres de 105 ocho frutos acompañados del adjetivo «podrido». Se mezclan 105 sesenta y cuatro cartones y se depositan ordenadamente sobre la mesa, con los nombres bien visibles, disponiéndolos en ocho filas de ocho frutos cada una. Los jugadores observan su disposición durante dos minutos; después se vuelven del revés los cartones y comienza el juego. Por turno, cada jugador pone boca arriba ocho cartones, uno tras otro, intentando escogerlos de manera que contengan frutos diversos. Cuando descubre un fruto ya presente en otro de los cartones a los que ha dado la vuelta, se detiene, coge los cartones girados hasta ese momento (excepto el último, el duplicado, que vuelve

a colocarse con la cara hacia abajo) y el juego pasa al jugador siguiente. Quien descubre un fruto podrido pierde, por esa vez, el derecho de coger cartones de la mesa. Los cartones que ya ha descubierto son colocados de nuevo con la cara hacia abajo, y el juego continúa, para acabar cuando sobre la mesa han quedado sólo los ocho frutos podridos (que, naturalmente, no gustan nada a los mirlos).

294

EL MÉDICO DE LA MUTUALIDAD

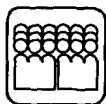


Materiales: Ninguno.



El conductor asigna a cada jugador el nombre de una medicina y un horario para tomársela, haciendo de manera que absolutamente todos puedan oír lo que dice. No debe haber dos jugadores con la misma medicina y con el mismo horario. Hecho esto, confía a un jugador la tarea de «médico de la mutualidad» y lo lleva ante un compañero (un «enfermo»). Mirando a la cara a este compañero, el médico debe decir el nombre de una medicina asignada a otro enfermo (o el horario en que otro enfermo debe tomarla). El enfermo aludido completa la receta (con el horario o con el nombre de la medicina) y se desplaza detrás del médico, que nombra otra medicina (u otro horario), y así sucesivamente. Si el médico nombra una medicina o un horario asignados a un jugador que ya tiene detrás o al enfermo que tiene delante de *los* ojos, es inexorablemente eliminado. El juego se reanuda desde el principio, con otro médico de la mutualidad, y así sucesivamente.

Vence el médico que, en el momento de ser eliminado, tiene a más enfermos a su espalda.



Materiales: Ninguno.



El primer jugador se desplaza al centro del círculo formado por los compañeros y observa con atención al conductor-mimo, que comienza a realizar una serie de diez gestos, distintos el uno del otro. Los gestos deben ir acompañados por un número progresivo («Gesto número uno, dos, tres...») en intervalos de cinco segundos. Acompañando al tercer gesto del conductor-mimo, el jugador realiza el gesto número uno; a la vez que el cuarto gesto, el número dos, y así sucesivamente, sin interrupciones. Cuando el mimo termina la serie de los diez gestos, el jugador realiza los dos gestos que le faltan y espera el veredicto del árbitro, que le comunica cuántos errores ha cometido. Un segundo jugador toma el relevo del primero en el centro del círculo, y así sucesivamente.

Vence el que comete menos errores.

Juegos de lógica

296

LAS TARJETAS



Materiales: Tarjetas ilustradas y tijeras.

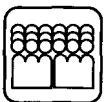


Se buscan tantas tarjetas distintas una de la otra cuantos son los jugadores y se cortan en cinco trozos. Se mezclan todos los trozos entre ellos y luego se distribuyen a los jugadores (cinco por cabeza). La finalidad del juego es recomponer por entero una tarjeta, obteniendo de los compañeros los trozos que la forman, a través de una serie de intercambios. Obviamente, será difícil que baste un intercambio de trozos; más bien, será preciso, cada vez, ponerse de acuerdo entre varios jugadores para lograr recuperar los trozos que sirven.

Vence el que recompone antes una tarjeta entera.

297

LA ORQUESTA DE NOÉ



Materiales: Ninguno.

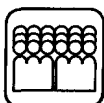
Se asigna a cada jugador el nombre de un animal, cuyo canto debe ensayar varias veces. Cuando todos están dis-



puestos, comienza el concierto. El conductor pronuncia en voz alta una característica común a varios animales («Los que tienen alas», «Los que comen peces», «Los que reptan por la tierra» ...) y todos los jugadores que tienen un animal con esa característica comienzan a hacer su imitación. Alzando y bajando la mano izquierda, el conductor regula el volumen de las voces de este grupo de jugadores, mientras pronuncia una segunda característica, dando así el «¡Adelante!» a las imitaciones de otro grupo de jugadores, que dirige con la mano derecha. Cuando el conductor pronuncia una tercera característica, el primer grupo de jugadores deja de hacer la imitación de sus animales y es sustituido por quien tiene animales con la tercera característica. La mano izquierda del conductor dirigirá ahora a este tercer grupo de jugadores, y así sucesivamente. Quien tiene un animal perteneciente a varios grupos, debe seguir siempre al grupo con la característica pronunciada en último lugar.

298

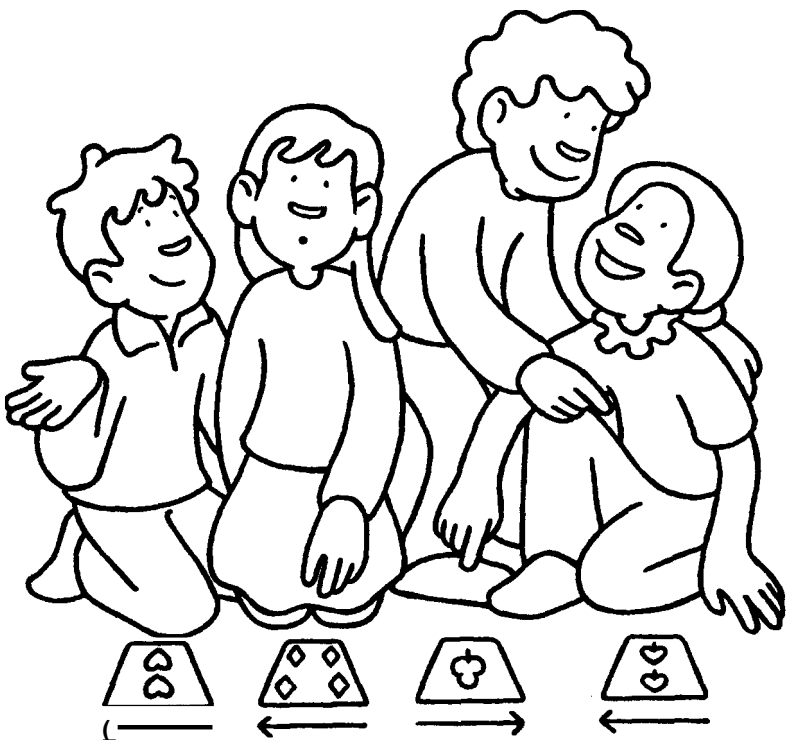
LOS EXTREMOS SE TOCAN



Materiales: Una baraja, sin las figuras y sin los comodines, cada cuatro jugadores.



Se divide a los jugadores en grupos de siete. Los siete jugadores de cada grupo se sientan en el suelo, uno junto al otro, y se entregan diez cartas del mismo palo a cada uno de ellos (del uno al diez). Las posiciones de los jugadores dentro del grupo se sacan a suerte. A una señal del conductor, cada jugador deposita una carta, boca abajo, delante de sí. En el caso de que desee desplazarse a la derecha, deposita una carta par; mientras que, si quiere desplazarse a la izquierda, deposita una carta impar. Si los jugadores que se hallan en los dos extremos del grupo juegan una carta para desplazarse a la parte donde no tienen compañeros, es porque desean quedarse donde están. Cuando todos han realizado su elección, se ponen las cartas boca arriba. Si dos jugadores sentados uno junto al otro han hecho elecciones concomitantes (el de la derecha desea desplazarse a la izquierda y viceversa), los dos se cambian de puesto,



mientras que, en caso contrario, se quedan donde están. El conductor recoge todas las cartas depositadas en el suelo y el juego continúa. Se hacen nuevas elecciones, se depositan nuevas cartas en el suelo, los jugadores se cambian de lugar, y así sucesivamente. A medida que el juego avanza, los jugadores pueden escoger solamente entre las cartas que tienen en su poder; por eso, si no son previsores, en cierto momento sus elecciones son obligadas y previsibles, con toda la ventaja para los adversarios. El juego termina cuando ya no hay más cartas para jugar.

Vencen los jugadores que, en ese momento, están sentados en los extremos de los distintos grupos.



Materiales: Tantos cartones de las dimensiones de una carta de la baraja cuantos sean los jugadores multiplicados por cuatro. Tres rotuladores: uno rojo, uno negro y uno verde.



En un tercio de los cartones se escribe, en rojo, un número del uno al seis; en otro tercio, en azul, un número del uno al nueve, y en los cartones restantes, en verde, un número del dos al quince. Los números rojos representan la tara; los azules, el peso neto y los verdes el peso bruto. Cada jugador recibe un cartón por tipo, al azar, y los cartones sobrantes se esparcen sobre la mesa, con los números bien visibles. Cada jugador deposita delante de sí uno de sus tres cartones; después de esto, el que quiere tomar un número depositado por un compañero puede hacerlo, sustituyéndolo con el número del mismo color que tiene en su poder en ese momento. También es posible efectuar este tipo de intercambio con uno de los cartones sobrantes al principio del juego. Hay que procurar hacerlo de tal manera que la suma de los valores del propio cartón escrito en rojo y el valor del escrito en azul sea igual al valor del cartón escrito en verde que tenga en su poder en ese momento.

Vence quien logra antes su intento.



Materiales: Un cartel, un rotulador y diez monedas. Papel y lápiz.



Por medio de una serie de líneas irregulares, se divide el cartel en treinta espacios, en el interior de cada uno de los cuales se escribe el nombre de una materia prima o de un producto acabado. Hecho esto, se apoya el cartel sobre una mesa; a cinco pasos de la mesa se coloca después una silla. Por turno, y estando detrás de la silla, cada jugador lanza diez monedas sobre el cartel, intentando que caigan en diez espacios distintos. Terminados los lanzamientos, escribe en su folio los nombres presentes en los espacios en que

se han detenido las monedas, *dividiendo* el folio por la mitad y poniendo las materias primas en una parte y los productos acabados en otra. Si dos monedas se detienen en el mismo espacio, el nombre que hay dentro se escribe una sola *vez*. Hecho esto, el jugador debe intentar emparejar cada producto acabado con una de las materias primas de la que se ha obtenido ese producto. Cada materia prima conquistada puede ser usada una sola *vez*. A medida que *avanza* el juego, es posible intercambiar con los compañeros algún nombre utilizado. Un punto para cada emparejamiento materia prima-producto acabado que logra hacer usando los nombres conquistados con los lanzamientos y los obtenidos *eventualmente* con los intercambios.

301

PIRIPITIFLÁUTICO

Materiales: Papel y lápiz para todos.

Un jugador, extraído a suerte, pronuncia una palabra de al menos diez o doce letras. Los compañeros deben usar las letras que componen esa palabra para formar el mayor número posible de otras palabras. Para hacer esto, toman cada *vez* en consideración por entero la palabra de partida. Un punto para cada nombre de tres letras, dos para los de cuatro, tres para los de cinco, y así *sucesivamente*. Tres minutos de tiempo, al término de los cuales se asigna la *victoria* a quien ha conseguido la puntuación más alta. Es competencia del *vencedor* pronunciar otra palabra de diez o doce letras, abriendo así el camino a un *nuevo* desafío entre los compañeros.

302

EL PROFESOR DE ESPAÑOL

Materiales: Un diccionario.

El primer jugador abre al azar el diccionario y, lentamente y en *voz* alta, lee la definición de una palabra, parándose



en cuanto uno de los compañeros alce la mano. Si este compañero identifica la palabra en cuestión, conquista un punto, recibe el diccionario y pasa a conducir el juego. Si se equivoca, es eliminado y podrá entrar en juego solamente después de que esa palabra haya sido identificada por algún otro. En caso de error, el primer jugador reemprende la lectura, continuando hasta que haya leído toda la definición o hasta que algún compañero haya descubierto la palabra.





Materiales: Una baraja.



Cuatro jugadores, trece cartas cada uno. Por turno, cada jugador deposita una carta delante de sí. La más baja de las cuatro cartas, independientemente de su palo, gana las otras tres. Si varias cartas tienen el mismo valor, gana la primera que ha sido depositada sobre la mesa. Las cartas ganadas se conservan en un montoncito, boca abajo, delante de sí. La finalidad del juego es intentar ganar las cartas de corazones. Al término de la partida, en efecto, cada carta de corazones proporcionará a su poseedor cierto número de puntos: trece para el as, doce para el dos, once para el tres, y así sucesivamente, hasta un solo punto para el rey.

Vence quien conquista mayor número de puntos.

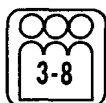


Materiales: Una baraja.



Se quitan de la baraja los cuatro ases, se mezclan entre ellos y se colocan en la mitad de la mesa, boca abajo. Cuatro jugadores cada vez, trece cartas cada uno (doce robadas al azar de la baraja, más un as robado de la mesa). La finalidad de cada jugador es tener en su poder todas las cartas del palo del as que ha robado. Para hacer esto, los jugadores, por turno, entregan dos de las propias cartas al compañero de su izquierda, recibiendo de él otras dos. La elección de las dos cartas que cambian de mano es siempre de quien las da y nunca de quien las recibe.

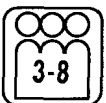
Vence el que completa antes su propio palo.



Materiales: Cartón y rotuladores.



Se preparan cuarenta y un cartones de las dimensiones de una carta de la baraja. En veinte de estos cartones se dibujan, en rojo, otras tantas situaciones de peligro, mientras que en los otros veinte se dibujan, esta vez en verde, las relativas situaciones seguras. En la carta cuarenta y una y última se dibuja una casa completamente negra: ¡la casa peligrosa! Se distribuyen a los jugadores las cartas, boca abajo. Cada uno de ellos deposita en la mesa, descubiertas, las cartas emparejadas que posee (situación de peligro-igual situación, pero segura). Hecho esto, el primer jugador toma, al azar, una de las cartas que han quedado en poder del segundo; el segundo toma una del tercero, y así sucesivamente, depositando siempre en la mesa las cartas que ha podido emparejar poco a poco. Quien se queda sin cartas sale del juego, que termina cuando sólo queda un jugador en competición (el perdedor), con la casa peligrosa en su poder.



Materiales: Una baraja.



Cuatro jugadores, trece cartas cada uno. Quien tiene el siete de corazones comienza la partida, depositándolo en la mesa. El jugador siguiente (el que está sentado a la izquierda del primero) puede unirse a esta carta depositando al lado el seis o el ocho de corazones o bien dejar otro siete; el tercer jugador puede hacer lo mismo, y así sucesivamente. A medida que avanza el juego, es posible unirse a uno de los extremos de una cualquiera de las cadenas ya iniciadas o comenzar una cadena nueva depositando en la mesa un siete. Cuando llega su turno, quien no tiene posibilidad de hacer nada de esto, deja que el juego continúe sin depositar ninguna carta en la mesa.

Vence el que termina antes las cartas que tiene en su poder.



Materiales: Ninguno.



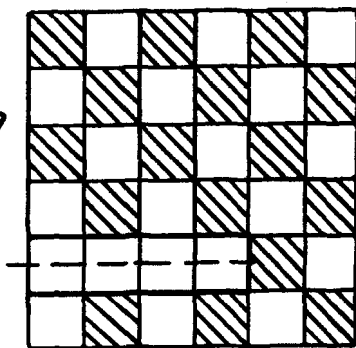
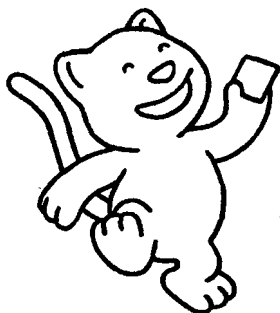
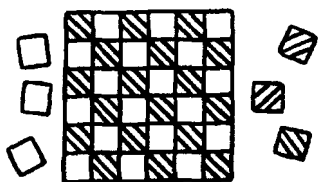
Un jugador (escogido entre los que no conocen todavía el juego) se aleja del círculo formado por los compañeros y, cuando vuelve, debe intentar descubrir qué regla siguen todos en las respuestas. El jugador se vale de preguntas que hace a los otros. Los interpelados sólo pueden responder «Sí» o «No». Si la pregunta termina en A o en E, los compañeros responden «Sí», mientras que, si termina en O, en I o en U, responden «No». Esta es la regla que hay que identificar.



Materiales: Dos folios de cartón, cuadrados, de treinta centímetros de lado. Un rotulador negro. Un par de tijeras.



Usando el rotulador negro, se divide cada uno de los dos folios de cartón en treinta y seis escaques. El primer folio queda íntegro y sirve de tablero. El segundo folio se recorta en los treinta y seis cuadrados que lo componen. Se pin-



ta de negro cada cuadrado por una parte; después se decide cuál de los dos jugadores juega con las blancas y cuál con las negras. Cada jugador toma diez y ocho cartones, y comienza el juego. Los dos jugadores, alternándose, depositan seis de sus cartones en el tablero, vueltos de la parte del color con el que están jugando. Desde ese momento en adelante, los jugadores, siempre por turno, tienen tres posibilidades: depositar otro cartón en el tablero, volver de la otra parte un cartón depositado antes por el adversario o cambiar de lugar uno de los propios cartones. Quien logra alinear cuatro cartones de su color en horizontal, en vertical o en diagonal, conquista un punto, toma los cuatro cartones del tablero, y se reanuda el juego.

Vence el que consigue antes siete puntos.

309

LOSTOPOS



Materiales: Un tablero y ocho fichas (cuatro blancas y cuatro negras).



Se juega con cuatro fichas blancas y cuatro negras, siguiendo las reglas del juego de damas. Cada uno de los dos jugadores debe intentar conseguir que sus fichas lleguen a la línea de casillas opuesta a la línea de la que han partido (los topos excavan sus galerías a la búsqueda de succulentas lombrices). Las fichas que llegan sanas y salvas a su destino son colocadas de nuevo en la línea de salida, después de haber asignado un punto a quien las ha jugado. Las fichas comidas parten también de la línea de salida (la galería excavada por otro topo derriba el techo de la propia galería y no se puede proseguir el camino), pero no hacen ganar ningún punto a *nadie*. El propietario de las fichas es siempre el que decide, vez por vez, sobre qué casilla de la primera línea depositarlas.

La victoria es para el jugador que consigue antes veinte puntos.



Materiales: Un tablero y trece fichas (doce blancas y una negra),



Las fichas blancas (las hormigas) se mueven desde su puesto en diagonal y avanzan siempre hacia adelante, como las fichas normales del juego de damas. La ficha negra (el oso hormiguero) se mueve, en cambio, hacia adelante y hacia atrás, como la dama del juego homónimo. Obviamente, el oso hormiguero puede comer a las hormigas, pero las hormigas no pueden comer a losa hormiguero. Cuando una ficha blanca llega sana y salva a la última fila de casillas, se retira del tablero y consigue un punto para el jugador-hormiga. También se retiran del tablero las fichas comidas, pero en este caso el punto es para el jugador-oso hormiguero. Cuando ya no hay fichas blancas en el tablero, se interrumpe el juego y se reanuda desde el principio con las tareas cambiadas. Se suman los puntos conquistados en las dos partes del juego y la victoria es para quien logra la puntuación final más alta.



Materiales: Un tablero y dieciséis fichas (ocho blancas y ocho negras).



Se juega con ocho fichas por cabeza, que hay que mover en diagonal a lo largo de las casillas negras. Cada ficha puede ser movida por cuantas casillas se quiera (y no por una sola casilla como en el juego de damas). Para comer una ficha enemiga, es necesario sobrepasarla con un salto (incluso de dos o más casillas), con tal de que antes de la primera ficha que comer no haya obstáculos y de que inmediatamente después haya una casilla libre sobre la que aterrizar. Se puede desplazar hacia adelante y hacia atrás por el tablero al propio gusto, pero no se puede cambiar de dirección durante un movimiento. Para comer de un so-

lo golpe dos fichas adversarias, es necesario, por tanto, que estén en la misma diagonal (y que haya un espacio vacío entre ellas, aun de dos o más casillas). A medida que una ficha es comida, se retira del tablero.

Vence el jugador que deja antes al adversario con las manos vacías.

312 EL TESTAMENTO



Materiales: Una tira de tela.



Se vendan los ojos a un jugador, que debe decir a quién quiere dejar diez cosas que el conductor va mostrando a 105 compañeros, pero no al jugador. Estas cosas pueden estar representadas por gestos (una caricia, un capón, un beso, un puñetazo...), por acciones que hay que realizar (diez flexiones de piernas, cuatro flexiones de brazos, 'ocho saltos rascándose al mismo tiempo la cabeza y una rodilla...), por objetos (un caramelo de menta, un periódico ilustrado, una manzana podrida...), y así sucesivamente. En el caso de los gestos, el conductor indicará a los jugadores si quien es llamado debe realizarlos o recibirlos; en el caso de las



acciones, mostrará con los dedos cuántas veces se ha de repetir la acción; y en el caso de los objetos, éstos quedarán en poder del jugador, al que le serán entregados. En todos los casos, a la pregunta: «¿A quién quieres dejar esto?», el jugador vendado debe responder con el nombre de un compañero siempre distinto. Quien recibe un gesto, una acción o un objeto como regalo, puede subrayar el hecho manifestando su estado de ánimo (alegría, dolor, satisfacción, miedo...), pero no puede en ningún caso decir qué ha recibido. Después de la décima y última cosa dejada como regalo, el donador se quita la venda, vuelve a su puesto, se venda a otro jugador, y así sucesivamente.

313

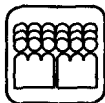
LIBROS SÍ, LIBROS NO

Materiales: Un cartel, un rotulador, papel y lápiz.

El conductor escribe en el cartel los títulos de doce libros imaginarios y cuelga el cartel a la vista de todos. Dado el «¡Adelante!», cada jugador debe escribir en su folio los títulos de tres de esos libros, escogiendo los que más le gustaría leer. Para hacer esto, debe intentar comprender el contenido de los libros por el título. A estos tres títulos añade después otros tres, escogiendo los libros que justamente no querría leer. Cuando todos los jugadores han realizado sus seis elecciones (tres positivas y tres negativas), leen lo que han escrito y el conductor asigna un punto a cada libro escogido por un jugador para ser leído y una penalización por cada libro descartado. Restando las penalizaciones de los puntos (o viceversa, si los puntos son más numerosos que las penalizaciones), se obtiene una clasificación general de los doce libros.

Vence el jugador que ha escogido los tres libros clasificados en las tres primeras posiciones de la clasificación como libros para leer y los tres clasificados en los últimos tres puestos como libros para descartar. Es también posible hacer al revés, premiando así las elecciones contracorrente de los jugadores.





Materiales: Folios de cartón, un rotulador y un par de tijeras.

El conductor recorta tantos cuadraditos de cartón cuantos son 105 jugadores multiplicados por veinte. Hecho esto, escribe una vocal en un lado de cada cartón y una consonante en el otro lado, mezcla todos 105 cartones y los distribuye equitativamente entre 105 jugadores. Cada jugador debe intentar usar el mayor número posible de cartones para componer los nombres de dos o más compañeros. Cada cartón puede ser usado indiferentemente por un lado o por otro, pero puede formar parte de un solo nombre. Después de unos minutos, los jugadores, por turno, pueden intentar intercambiar alguno de 105 propios cartones con los compañeros, obteniendo a cambio alguna letra que pueda resultar/es útil. Cuando, a *juicio* inapelable del conductor, gran parte de los jugadores se encuentran en un callejón sin salida (es decir, no logran usar **otros** cartones para dar vida a nombres nuevos), termina el juego.

Vence el jugador que ha logrado usar mayor número de cartones.



Materiales: Papel y lápiz.

Cada jugador debe escribir en su propio folio una frase de no más de diez palabras, tratando de usar el mayor número posible de letras simétricas y el menor número posible de letras asimétricas. Se consideran letras simétricas aquellas en las que la mitad de la izquierda se repite exactamente en la mitad de la derecha (la A, la M, la O...) o en que la mitad de arriba se repite en la mitad de abajo (la S, la D, la E...); por letras asimétricas se entienden todas las demás (la F, la N, la R00.). Un punto por cada letra simétrica y una penalización por cada letra asimétrica contenidas en la propia frase.



Materiales: Ninguno.



Dos jugadores se alejan de los demás, que escogen una palabra de al menos una docena de letras y se dividen equitativamente las sílabas que la componen. Cada sílaba puede ser asignada también a dos o más jugadores distintos. Vuelven los que se habían alejado y comienza el juego. El conductor va señalando a los jugadores que se han quedado juntos, uno después de otro y sin ningún orden. El que es señalado por el conductor grita a todos su propia sílaba. El jefe del juego debe procurar que las sílabas pronunciadas estén bien mezcladas entre ellas y que cambie continuamente el ritmo con que son gritadas. Los dos jugadores que se habían alejado de los otros deben intentar adivinar cuál es la palabra que ha sido escogida y dividida en sílabas por los compañeros. El que se equivoca debe esperar al menos veinte segundos antes de poder dar otra respuesta.

Vence el que de los dos comunica antes la palabra justa al conductor.

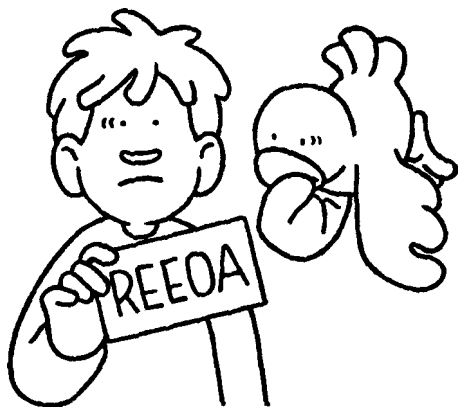


Materiales: Tantos cartones de las dimensiones de una carta de la baraja cuantos sean los equipos multiplicados por siete. Un rotulador.



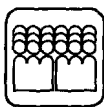
El conductor escribe en cada cartón una palabra que comience con una de las letras que componen el nombre «octubre». Hay que escribir la palabra mezclando las letras, de manera que no sea posible reconocerla a primera vista. Para cada una de las siete letras que componen el nombre «octubre», debe haber tantas palabras cuantos son los equipos en juego, escritas en otros tantos cartones. Los equipos se colocan uno junto al otro en un extremo de la estancia, cada uno con los propios jugadores dispuestos en fila india. Se mezclan todos los cartones juntos y se espar-

cen por la estancia, con la cara vuelta hacia abajo. Dado el «¡Adelante!», el primer jugador de cada equipo parte a la carrera y va a buscar un cartón que tenga escrita una palabra que comience con la letra O (la primera letra del vocablo «octubre»). Naturalmente, para acertar con la letra inicial pedida, no sirve sin más el montón de letras presentes en el cartón, sino la palabra que se saca desde esas letras. Cuando ha encontrado lo que busca, vuelve atrás, deposita el cartón delante de los propios compañeros, parte el segundo jugador del equipo (que va a buscar una palabra que comience con la letra C), y así sucesivamente.



318

CADA OVEJA CON SU PAREJA



Materiales: Tantos cartones de las dimensiones de una carta de la baraja cuantos sean los jugadores multiplicados por tres. Seis rotuladores de seis colores distintos.



En tantos cartones cuantos son los jugadores se escriben nombres de personajes; en otros tantos cartones se hacen breves descripciones (cada una aplicable a uno o más personajes) y en los restantes cartones se presentan frases que los personajes pueden decirse el uno al otro. Los nombres de los personajes deben estar escritos en los diversos cartones usando rotuladores de cinco colores distintos. Si el mismo nombre está escrito en dos o más cartones, hay que es-

tar atentos para no escribirlo dos veces con el mismo color. En cambio, las descripciones y las frases de discurso directo se escriben todas con el mismo rotulador, de un color distinto al de los cinco usados anteriormente. Los tres tipos de cartones se mezclan poniéndolos separados los unos de los otros. Cada jugador recibe un cartón por tipo y comienza el juego. Deben valorar si la descripción y el fragmento de discurso directo recibidos son aplicables al propio personaje. Quien no está conforme con una de las dos cosas (o con ninguna de las dos), puede intentar intercambiarla con un compañero. Para evitar que se produzca confusión, compete al conductor indicar quién puede moverse para efectuar un intercambio y quién debe, por el contrario, esperar en su puesto. Cuando dos jugadores se intercambian las descripciones (o los discursos directos) que han recibido, no pueden leer el cartón del compañero antes del intercambio. Después de diez minutos se interrumpe el juego, los jugadores que tienen nombres de personajes escritos con el mismo color se ponen juntos y, sin efectuar en modo alguno otros intercambios, tratan de crear una breve historia en la que el personaje actúe con los otros. Al hacer esto, deben lograr mantener los emparejamientos «personaje-descripción-frase» presentes en ese momento. Cada grupo cuenta a los demás la propia historia, mientras el conductor controla que sean respetados todos los emparejamientos.

319

UNA HISTORIA CON MUCHA MEMORIA



Materiales: Una historia divertida y rica de palabras variadas. Papel y lápiz.



El conductor dicta a los jugadores una lista de una treintena de palabras. Cada una de estas palabras ha sido escogida de manera que rime con una de las de la historia que el conductor contará a continuación. Terminada la lista, comunica a los jugadores el título de la historia (sólo el título) y puede comenzar el juego. Cada jugador escribe junto a cada palabra de la lista una palabra que rime con ella y que pueda, según él, formar parte de la historia cuyo tí-

tulo ha comunicado el conductor. Diez minutos de tiempo, al término de los cuales cada jugador traza una línea sobre las palabras para las que no ha logrado encontrar una rima satisfactoria. En cambio, sobre las palabras que no riman traza una línea el conductor, que elimina así del juego las palabras que no respetan las reglas. En este punto, el conductor lee con lentitud la historia y cada jugador traza un asterisco junto a las palabras escogidas por él que aparecen en el relato del conductor.

Vence el jugador que encuentra el mayor número de las propias palabras en la historia leída por el conductor.

320

CARTA EN LA MESA ESTÁ PRESA



Materiales: Una baraja.



Los jugadores se dividen en cuatro equipos, cada uno de los cuales toma las trece cartas de un palo determinado y decide en qué orden jugarlas. Cada equipo deposita en la mesa una de sus cartas, boca abajo, y la vuelve después boca arriba al mismo tiempo que los equipos adversarios. Quien ha depositado la carta de valor más alto, conquista las cuatro cartas que hay en la mesa y las coloca aparte. Si hay dos o más equipos vencedores con igual mérito, cada uno de ellos conserva la propia carta (que pone junto con las ya conquistadas), mientras las cartas restantes salen del juego (no acaban en poder de ninguno). El juego termina cuando hasta las últimas cartas han sido colocadas en la mesa.

Vence el equipo que concluye el juego con el mayor número de cartas conquistadas.

321

LIBROS QUE SALVAR, LIBROS QUE DESTRUIR



Materiales: Un cartel, un rotulador, papel y lápiz.

El conductor escribe en el cartel los títulos de veinte libros imaginarios y cuelga el cartel a la vista de todos. Después



comunica con mucho secreto a cada jugador cuál será su tarea: salvar los libros o destruirlos. Es importante que ninguno sepa qué tienen que hacer los compañeros. El número de jugadores que procurarán salvar los libros debe ser igual al de los que intentan destruirlos. Dado el «¡Adelante!», e independientemente de la tarea que le ha sido asignada, cada jugador debe escribir en su folio los títulos de cinco libros que salvar y de cinco que destruir, escogiendo los diez títulos entre los escritos por el conductor en el cartel. Para la selección de los títulos no debe basarse en sus preferencias, sino en las opciones que cree que harán los compañeros. La finalidad de cada jugador es aportar su granito de arena para conseguir una distribución de opciones positivas y negativas entre los varios libros, de modo que prevalezca el objetivo que le ha sido asignado (o la salvación o la destrucción). A medida que un jugador acaba de escribir, lleva su folio al conductor, que asigna un punto por cada libro escogido para ser salvado y una penalización por cada libro para ser destruido, indicándolo en el cartel. Al término del juego serán salvados los libros que tienen más puntos que penalizaciones, se colocarán aparte los que tienen igual número y serán eliminados todos los demás.

Vence el grupo de «salvadores» si hay más libros salvados que destruidos; en caso contrario, vence el grupo de «destructores».

322

CON VEINTE EN MI PODER, EL PRIMERO PUEDO SER



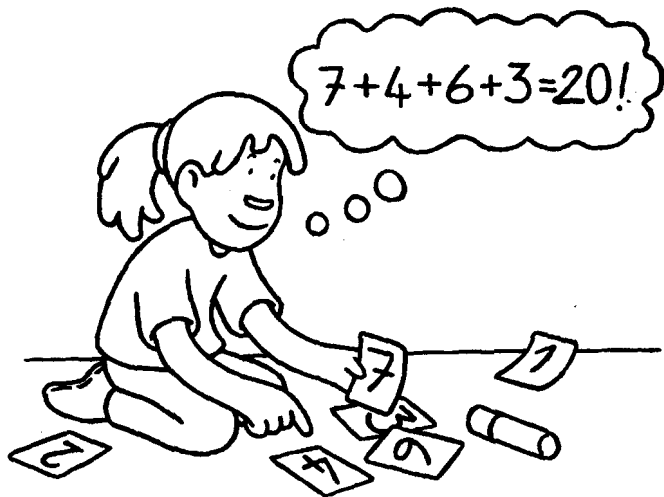
Materiales: Tantos cartones de las dimensiones de una carta de la baraja cuantos sean los jugadores multiplicados por siete. Un rotulador.



En cada cartón se escribe un número del uno al siete, cuidando de que haya la misma cantidad de cartones de cada número. Quedan en poder del conductor tantos cartones

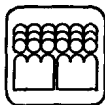
(tomados al azar) cuantos son los jugadores, mientras que todos los demás cartones son esparcidos por la estancia. Los jugadores se colocan uno junto al otro en un extremo de la estancia. Cada uno de ellos recibe del conductor un cartón numerado y comienza el juego. Dado el «¡Adelante!», cada jugador debe recoger lo más rápidamente posible tres o cuatro cartones, escogiéndolos de manera que la suma de sus números y del número presente en el cartón que ha recibido del conductor sea igual a veinte. Una vez alcanzado el resultado deseado, lleva a la carrera los cartones al conductor. Tres puntos para el que llega el primero, dos para el segundo y uno para el tercero. El juego se repite más veces, redistribuyendo en cada ocasión una parte de los cartones a los jugadores y esparciendo los restantes por la estancia.

Vence el jugador que consigue antes veinte puntos.



323

HEPTACIÓN



Materiales: Todo lo que puede servir para organizar siete pruebas muy distintas una de otra.

El conductor muestra a los jugadores el material necesario para organizar una primera prueba y cada equipo decide cuál de sus siete jugadores debe afrontarla. Una vez co-



municada su decisión al conductor, ya no se puede cambiar. Los jugadores escogidos por los varios equipos realizan la primera prueba. Quien la concluye de mejor modo gana un punto para su propio equipo. Terminada la primera prueba (y asignado el primer punto), el conductor muestra a los jugadores el material necesario para organizar la segunda prueba, cada equipo escoge a un nuevo representante, y así sucesivamente. Cada prueba debe ser afrontada por jugadores siempre distintos. Ninguno puede ser escogido para realizar dos pruebas. Por tanto, a medida que avanza el juego, las posibilidades de elección son cada vez más limitadas. Compete al conductor diferenciar lo más posible las varias pruebas, haciéndolas al mismo tiempo divertidas y fantásticas.

324

EL SEXTO SENTIDO



Materiales: Un dado. Tantos cartones de las dimensiones de una carta de la baraja cuantos sean los jugadores. Un rotulador.



El conductor escribe en cada cartón el nombre de uno de los cinco sentidos o las palabras «sexto sentido», procurando que haya más o menos el mismo número de cartones para cada sentido (incluido el sexto). Después asigna a cada sentido uno de los seis números presentes en las seis caras del dado. Los jugadores se sientan en círculo y cada uno de ellos recibe un cartón, que lee y deposita delante de sí. Se manda a un jugador que se aleje de los demás. El conductor comunica el nombre de un objeto a los que han quedado en círculo, y comienza el juego. Vuelve entre los compañeros el jugador que se había alejado y lanza el dado; después puede hacer una pregunta a uno de los compañeros sobre el objeto elegido. La pregunta debe referirse al sentido correspondiente al número obtenido con el lanzamiento del dado (para el «sexto sentido» se puede hacer una pregunta cualquiera) y ha de hacerse a uno de los compañeros que han recibido del conductor un cartón con el nombre de ese sentido. Por ejemplo, si sale el número

correspondiente al gusto, la pregunta podría ser: «Si pruebas el objeto, ¿a qué fruta se parece más su sabor?». Si, en cambio, sale el número correspondiente al oído, la pregunta podría ser: «Cuando se tira al suelo ese objeto, ¿hace el ruido de un árbol que cae o de un vaso que se rompe?», etc. Depende de la fantasía de quien responde el lograr poner al compañero sobre la pista verdadera, sin decirle, naturalmente, el nombre del objeto elegido. Después de tres lanzamientos de dado (por tanto, tres preguntas), el jugador debe intentar adivinar de qué objeto se trata. Si no lo consigue, tiene a su disposición tres lanzamientos más (otras tres preguntas) y, eventualmente, en caso de un segundo error, otros tres lanzamientos, después de lo cual debe volver a su puesto, irremediablemente vencido. El juego prosigue con otro jugador que se aleja del círculo, con otro objeto para identificar, y así sucesivamente.

Vence el jugador que identifica el objeto con el menor número de respuestas.

325

EL CONSTRUCTOR DE PALABRAS



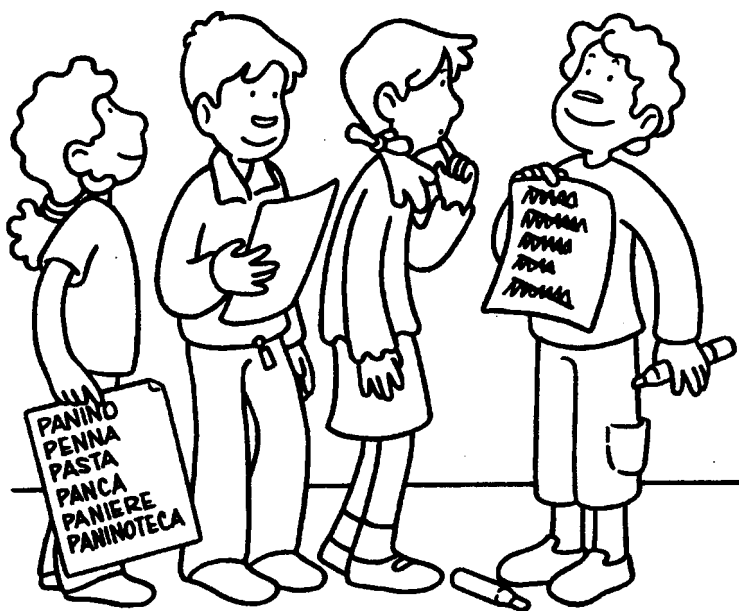
Materiales: Un rotulador negro. Papel y lápiz para todos.



El conductor dicta a los jugadores diez palabras de seis o siete letras. Cada jugador escribe las diez palabras en su propio folio, una al lado de la otra, y comienza el juego. Cada jugador examina una de las palabras de su lista y escribe debajo, primero una palabra con la letra inicial idéntica, luego otra palabra con las dos letras iniciales idénticas, después una tercera palabra con las tres letras iniciales idénticas, y así sucesivamente. Por ejemplo, bajo la palabra CAMPANA se puede escribir: Cigüeña, CALamidad, CAMArero, CAMPosanto, CAMPAmiento, CAMPANArío. Se pueden escribir vocablos de la familia de la palabra examinada; siguiendo el ejemplo anterior, cuadrarían «campanil», «campaniforme». Pero no cabrían diminutivos, aumentativos, diminutivos cariñosos, y cosas por el estilo; por ejemplo, no cuadrarían «campanita, campanazo». Una vez es-

critas las palabras que sirven, los jugadores corren a ponerse en fila delante del conductor, que controla si lo que han escrito está bien y traza una línea negra sobre las palabras equivocadas (porque no siguen las reglas establecidas o están escritas de manera incorrecta o, incluso, porque ni siquiera existen...). A media que ha sido controlado un grupo de palabras, el jugador que las ha escrito vuelve a la carrera a su puesto, examina otra palabra de la lista de salida, y así sucesivamente. El juego termina cuando todos los jugadores han logrado que el conductor controle, uno por uno, los diez grupos de palabras que han escrito.

Vence el que ha cometido menos errores y, por tanto, tiene menos líneas negras en su folio.



326

LARGO OCORTO, DERECHO OTORCIDO



Materiales: Un centenar de cartones cuadrados de tres o cuatro centímetros de lado. Cinco rotuladores de otros tantos colores distintos.



El conductor colorea veinte cartones con cada uno de los cinco colores a su disposición. Los jugadores se colocan en fila india frente a él. Se mezclan los cien cartones todos juntos y se esparcen de acá para allá por la estancia. El conductor comunica una cualidad al primer jugador, que debe responderle pronunciando su contraria (largo-corto, guapo-feo, fuerte-débil...), Si la respuesta es correcta, el conductor nombra uno de los cinco colores que ha usado antes, el jugador corre a recoger tres cartones de ese color y se coloca en el fondo de la fila formada por los compañeros. En cambio, si la respuesta es equivocada, el jugador debe desplazarse al final de la fila sin recoger nada. Apenas el primer jugador deja su puesto (para recoger tres cartones o para desplazarse con las manos vacías al final de la fila), el conductor comunica una cualidad al segundo jugador, y así sucesivamente. A media que avanza el juego, cambia continuamente la posición de los varios jugadores en la fila, ya que depende no sólo de la exactitud de sus respuestas, sino también de la velocidad con. que logran recuperar los tres cartones. El juego termina cuando se acaban los cartones de uno de los cinco colores.

327

NÚMEROS REDONDOS

Materiales: Papel y lápiz.



El conductor hace a los jugadores veinte preguntas, a cada una de las cuales sea necesario responder con un número. Las preguntas deben ser insólitas, de manera que no resulte muy fácil dar una respuesta correcta. Por ejemplo: «¿Cuántos metros de altitud tiene el monte Ruwenzori?», «¿Cuántos años tiene el hermano de la panadera?», «¿Cuánto pesan, todos juntos, los niños de la escuela infantil?». Naturalmente, el conductor debe conocer las veinte respuestas. Cuando todos han escrito en su folio la respuesta a la primera pregunta, se asignan cinco, tres y dos puntos a los jugadores que se han acercado más a la respuesta exacta, y cinco, tres y dos penalizaciones a los tres jugadores que han cometido los errores más crasos. Luego se pasa a la segunda pregunta, y así sucesivamente.





Materiales: Un lápiz para cada jugador. Cinco viñetas cómicas sin palabras.



Se pegan las viñetas en un folio, en desorden, y se hacen tantas copias cuantos son los jugadores. Cada jugador, confiando en su propia fantasía, debe poner un título a tres de las cinco viñetas que tiene en el folio y escribir después, bajo cada una de ellas, las frases graciosas de los personajes de la viñeta (naturalmente, intentando conseguir un resultado lo más divertido posible). Diez minutos de tiempo, al término de los cuales el conductor examina una viñeta cada vez, asignando cinco puntos al que le haya puesto el mejor título, otros cinco al que haya creado las ocurrencias más divertidas para sus personajes y una penalización a todos los jugadores que han trabajado esa viñeta sin conseguir un resultado convincente.

¿DÓNDE? ¿CÓMO? ¿CUÁNDO?

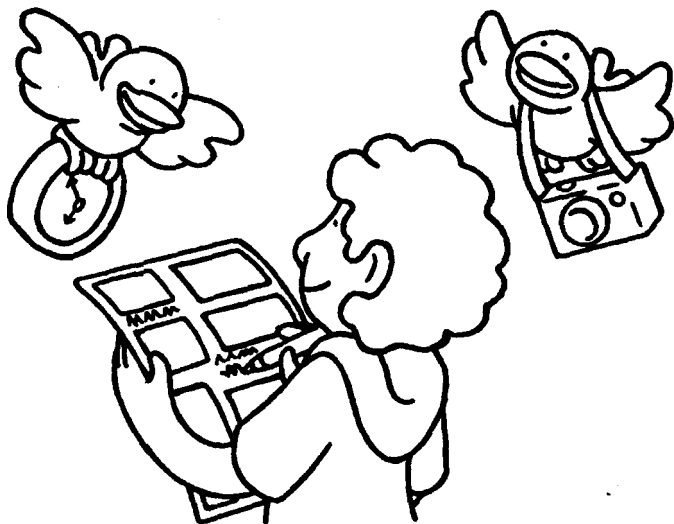


Materiales: Un lápiz para cada jugador. Diez fotografías, lo más diversas que sea posible una de otra.



Se pegan las fotografías en un folio, en desorden, y se hacen tantas copias cuantos son los jugadores. Cada jugador debe encontrar un título a siete de las diez fotografías que tiene en el folio y escribir después tres preguntas debajo de cada una de ellas, con cuyas respuestas sea posible ilustrar el significado de la fotografía. Obviamente, no hay que limitarse a preguntas genéricas, del tipo «¿Dónde o cuándo se ha sacado la fotografía?», sino que hay que procurar entrar en detalles, como «¿Por qué los tres niños de la fotografía están despeinados?», «¿Quién ha bebido en los dos vasos volcados sobre la mesa?». Diez minutos de tiempo, al término de los cuales el conductor examina una fotografía cada vez, asignando cinco puntos a quien le ha puesto el mejor título, otros cinco al que ha escrito las pre-

guntas más originales (demostrando al mismo tiempo agudeza y fantasía) y una penalización a todos los jugadores que han trabajado la fotografía sin conseguir un resultado convincente.



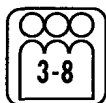
330

ÉRA5E UNA VEZ UN ZAPATO

Materiales: Una treintena de objetos de todo tipo.

Se distribuyen los objetos entre los jugadores y estos se sientan en círculo. El conductor comienza a contar una historia. A medida que nombra uno de los objetos, quien lo ha recibido debe levantarlo sobre la cabeza. Pero no basta con el objeto, sino que hay que levantar también, cuando son nombradas, todas las demás cosas que se tienen consigo en ese momento: vestidos, partes del cuerpo, relojes, monedas, llaveros... Una penalización a quien se equivoca, distrayéndose, olvidándose de lo que debe hacer o dudando demasiado. Si una cosa es difícil de levantar sobre la cabeza (por ejemplo, los pantalones o la tripa o la espalda), se puede bajar la cabeza por debajo del objeto.

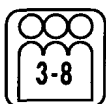




Materiales: Papel y lápiz para todos.



El conductor dicta una lista de veinte números, que los jugadores escriben en su folio; después dice a los jugadores un número, obtenible sumando cinco de los números dictados antes. Los jugadores deben identificar en su lista esos cinco números, escribirlos en una papeleta y llevarlos a la carrera al conductor. Tres puntos para quien entrega antes los cinco números exactos, dos puntos para quien los entrega en segundo lugar y un punto para el que llega en tercer lugar. Una penalización para quien comete algún error y ningún punto y ninguna penalización para quien no encuentra los cinco números. Si hay varias combinaciones de números que dan la suma exacta, son válidas todas. El juego se repite más veces, cambiando en cada ocasión la suma que buscar.



Materiales: Siete tarros, bloques de plastilina de los colores del arco iris y siete colores diferentes de t mpera. Dos dados, uno normal y el otro con las seis caras de seis de los siete colores anteriores.



Se pintan los tarros con los siete colores de la t mpera. Cada jugador toma siete bloques de plastilina de cada uno de los siete colores. Se colocan los tarros sobre la mesa y comienza el juego. Por turno, los jugadores lanzan los dos dados, obteniendo as  un n mero y un color, y depositan en el correspondiente tarro tantos bloques de plastilina de ese color como sea el n mero obtenido. La plastilina del s ptimo color (el que no est  presente en el dado) puede ser colocada en su tarro s lo cuando el jugador no tiene ya otros bloques de plastilina delante. A medida que avanza el juego, se pueden intercambiar con los compa eros bloques de plastilina de cualquier color (incluido el color ausente del dado), recibiendo a cambio bloques de otro co-

lor, con tal que de que el intercambio se realice entre cantidades iguales de plastilina. Si ya no se poseen bloques de plastilina del color obtenido con el lanzamiento del dado, no se deposita nada en los tarros.

Vence el jugador que queda antes con las manos vacías, habiendo depositado toda su plastilina en los tarros.

333

ENTRE LA A Y LA ZETA



Materiales: Papel y lápiz para todos.



En total secreto, el conductor decide cuál es la palabra que hay que adivinar. El primer jugador pronuncia una palabra y el conductor dice a todos si la palabra para adivinar está comprendida entre la palabra dicha y la primera que aparece en el diccionario o entre la palabra dicha y la última del diccionario. Ahora toca al segundo jugador pronunciar una palabra, escogiéndola, naturalmente, entre las que se hallan en el espacio de diccionario indicado. El conductor puede así restringir el campo de búsqueda, indicando entre qué palabras está comprendida la palabra que adivinar. Por ejemplo, puede estar entre la palabra dicha por el primero y la dicha por el segundo jugador o entre la palabra pronunciada por este último y la que abre el diccionario, y así sucesivamente. A medida que los otros jugadores pronuncian sus palabras (escogiéndolas con atención), el campo de búsqueda se limita cada vez más, hasta que alguno (cuando llega su turno) logra descubrir la palabra que adivinar, ganando así un punto. Se repite el juego más veces, cambiando en cada ocasión el orden de los jugadores.

334

LA TABLA PITAGÓRICA



Materiales: Una tabla pitagórica dibujada en un gran cartel, colocado de manera que se vea bien. Papel y lápiz para todos.



El conductor indica a los jugadores un número, obtenible sumando los valores de cuatro casillas de la tabla pitagórica, escogiéndolas de tal manera que formen un cuadrado. Conquista un punto el jugador que comunica antes al conductor cuáles son esas cuatro casillas. Se prosigue el juego de la misma manera, suspendiendo por un turno a los jugadores que cometen errores. Si se quiere hacer el juego más difícil, basta dejar la forma de cuadrado y establecer, en cambio, que cada una de las cuatro casillas deba sencillamente tener un lado común con una de las otras tres: esto amplía notablemente el campo de acción y hace más complicada la adivinación de las cuatro casillas.

65! → 12 + 14 + 21 + 18 = 65

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

335

SUMA ENTRE LÍNEAS



Materiales: Cincuenta cartones cuadrados de cinco centímetros de lado. Un rotulador.

En cada cartón se escribe un número comprendido entre el uno y el diez, cuidando de que al final haya cinco series



completas de números. Se mezclan todos los números juntos y se dividen equitativamente entre los dos jugadores (al azar). Cada jugador deposita en la mesa sus veinticinco cuadrados con la cara hacia abajo, disponiéndolos de manera que formen un cuadrado de cinco cartones por lado. Se vuelven los cartones con la cara hacia arriba, dejando así ver los números, y comienza el juego. Por turno, los dos jugadores cambian de lugar dos de sus cuadrados, procurando poco a poco que, al sumar los números presentes en los cinco cartones de dos o más líneas horizontales, se obtenga el mismo resultado, y que suceda también lo mismo al sumar los números presentes en los cinco cartones de dos o más columnas verticales. El juego termina después de treinta intercambios de cartones por cabeza. Cada jugador gana un punto por cada línea horizontal igual a cualquier otra línea horizontal, y un punto por cada columna vertical igual a cualquier otra columna vertical.

336

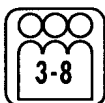
EL RINOCERONTE



Materiales: Un cartel y un rotulador.

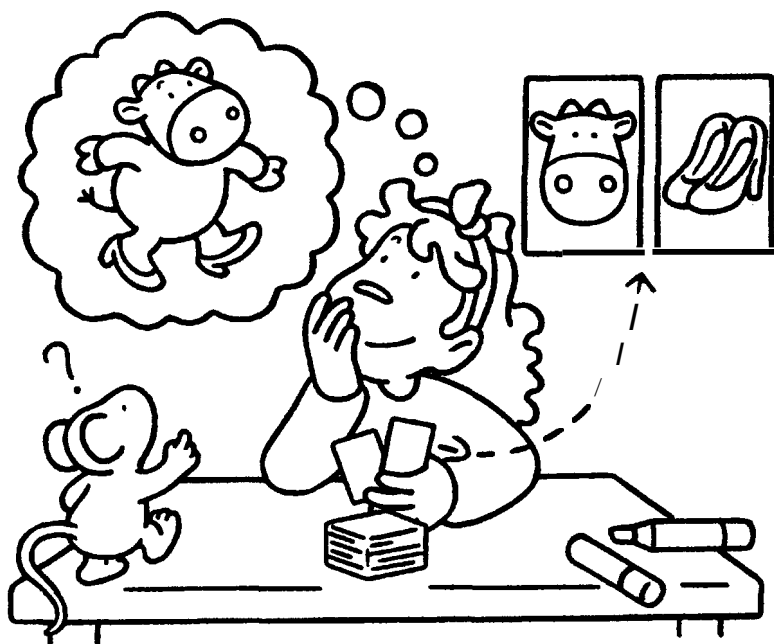


El conductor escribe en el cartel los nombres de quince animales, escogiendo nombres de al menos seis letras. Cada jugador piensa el nombre de un animal ausente de la lista. El conductor llama a un jugador, que le comunica el nombre que ha pensado. Por cada una de las letras que componen ese nombre, se borra la misma letra de uno de los nombres presentes en el cartel. Una vez borradas las letras del nombre escogido por el primer jugador, el conductor llama a otro jugador, y así sucesivamente. No se puede decir un nombre ya dicho antes por otro. A medida que avanza el juego, el jugador que consigue borrar la última letra de uno de los nombres presentes en el cartel, conquista ese animal. El conductor debe borrar las letras desplazándose lo más posible desde un nombre a otro, excepto en el caso de que las letras que borrar permitan a un jugador conquistar un animal. El juego termina cuando desaparece del cartel hasta la última letra del último animal.



Materiales: Cuarenta cartones de las dimensiones de una carta de la baraja. Una caja de rotuladores de colores.

En cada cartón se dibuja una figura distinta, enriqueciéndola con detalles y coloreándola con fantasía. Se mezclan todos los cartones juntos y se depositan en la mesa en un único montón con la cara hacia abajo. El primer jugador toma dos cartas, las mira e intenta una conexión entre las dos figuras. La conexión puede referirse a los objetos pintados, a su utilización, a la longitud de sus nombres, a los colores usados, y a quien se le ocurran más cosas que las añada, sin poner límites a la fantasía. Quien no encuentra una conexión en diez segundos, devuelve las cartas al montón. Quien la encuentra, la explica a los compañeros y deposita las dos cartas, descubiertas, delante de sí. Cuando todos los jugadores han robado dos cartas, con mayor o menor éxito, se examinan las conexiones propuestas por los varios jugadores y se asigna un punto al que ha encon-



trado la mejor conexión (usando lógica, espíritu de observación, fantasía, etc.). Se mezclan las cartas con las otras y se reanuda el juego.

Vence el jugador que consigue antes doce puntos.

338

EL BABÉLICO



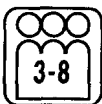
Materiales: Papel y lápiz para todos.

Los habitantes de Babel hablan infinidad de lenguajes diversos. Algunos transforman todas las vocales en la letra A; otros, todas las consonantes en la letra M; otros incluso pronuncian una sílaba sí y otra no, etc. Para lograr comunicarse con ellos hace falta un largo entrenamiento. El conductor escribe un mensaje, igual para todos, y lo traduce siguiendo cinco reglas distintas. Bajo cada traducción escribe (normalmente) tres definiciones, adjuntando las correspondientes soluciones, escritas en el mismo lenguaje con que ha sido redactado el mensaje en ese folio. Definiciones y soluciones servirán a los jugadores para descifrar cuál es la clave de traducción del mensaje. De estos folios con traducciones, definiciones y soluciones hace un número de copias tal que cada jugador pueda tener una (de un tipo cualquiera, indiferentemente) y comienza el juego. Cada jugador recibe un mensaje en babélico, que debe traducir lo más velozmente posible, valiéndose de las definiciones y de las soluciones que están debajo para encontrar la clave de lectura.

Vence el que lo consigue antes.

339

VACACIONES EN EL CARIBE



Materiales: Veinte mapas geográficos de todo tipo (físicos, políticos, de carreteras, turísticos...).

Se cuelgan los mapas a lo largo de las paredes de la estancia, a la altura de los ojos de los jugadores. El conductor



nombrar una ciudad y los jugadores corren a buscarla en los mapas, para luego depositar el dedo sobre su nombre. Cuando un jugador ha depositado su dedo sobre un nombre, ningún otro puede acercarse a ese mapa, mientras que es todavía posible buscar el nombre de la ciudad en otro mapa. Dos puntos para quien deposita antes el dedo sobre el nombre exacto y un punto para quien encuentra ese nombre en otro mapa. El juego se repite muchas veces más, nombrando también ríos, montes, lagos...

Vence el jugador que consigue antes veinte puntos (tantos cuantos son los mapas colgados a lo largo de las paredes de la estancia).

340

DOS PALABRAS



Materiales: Ninguno.



Un jugador es alejado del círculo formado por los compañeros, que, junto con el conductor, escogen dos palabras que difieran entre ellas únicamente en una sílaba, colocada al principio de una de las dos; por ejemplo: Tronos-Patronos, Lado-Pelado, Mesa-Promesa. Se llama al jugador alejado y hace a los compañeros preguntas a las que ellos deben dar una respuesta doble. La primera parte de la respuesta debe referirse al nombre más corto de los dos elegidos, y la segunda parte al otro nombre. El jugador que hace las preguntas dispone de tres intentos para adivinar la pareja de nombres escogida por los compañeros; después es eliminado inexorablemente. El juego se repite más veces, alejando del círculo en cada ocasión a un nuevo jugador y cambiando siempre la pareja de nombres que identificar.

Vence el jugador que adivina los dos nombres cometiendo menos errores.



Materiales: Ninguno.



Se entrega a cada jugador una letra del alfabeto. El juego comienza con el que ha recibido la letra A. Cada jugador debe comunicar a los compañeros qué ha comprado, haciendo de manera que la letra recibida represente la inicial del nombre del objeto adquirido; por ejemplo: he comprado un automóvil; he comprado una bicicleta, etc. En la segunda vuelta, las palabras que comienzan con la letra recibida deben ser dos y unidas entre ellas; por ejemplo: he comprado un automóvil americano; he comprado una bicicleta bilbaína, etc. En la tercera vuelta, deben ser tres palabras; por ejemplo: he comprado un automóvil americano amarillo; he comprado una bicicleta bilbaína barata, y así sucesivamente. Quien no logra responder correctamente es eliminado, y todos los jugadores que le siguen en el alfabeto escalan un puesto, recibiendo así la letra precedente a la que tenían antes. Se continúan las vueltas, añadiendo siempre una palabra, hasta que no queda más que un solo jugador: el vencedor.



Materiales: Un silbato y un trozo de cuerda.



Se hace salir de la estancia a un jugador. Una vez vuelto a ella, debe intentar identificar al poseedor del silbato que cada cierto tiempo oye silbar. Sin que lo sepa el jugador que debe encontrarlo, naturalmente, el silbato está atado a la espalda del conductor, que gira por un lado y por otro por el círculo, sin dar nunca la espalda al que debe ejecutar la prueba. Todos los demás jugadores están sentados en círculo, con las manos a la espalda, y silban cuando el conductor pone el silbato a su alcance. Obviamente, es necesario que el jugador que debe descubrir al poseedor del silbato no conozca ya el juego.



Materiales: Ninguno.



Sentados en círculo, se cuenta del uno en adelante diciendo un número cada uno y sustituyendo todos los números que terminan en tres o en múltiplos de tres con la palabra «zipi», y todos los números que terminan en siete o en múltiplos de siete con la palabra «zape». Una penalización para quien se equivoca. Conviene que el número de jugadores no sea múltiplo de tres ni de siete, para evitar que algunos jugadores deban siempre y sólo decir «zipi» o «zape».

Vence quien tiene menos penalizaciones una vez llegados a cien.



Materiales: Un cartel y un rotulador.



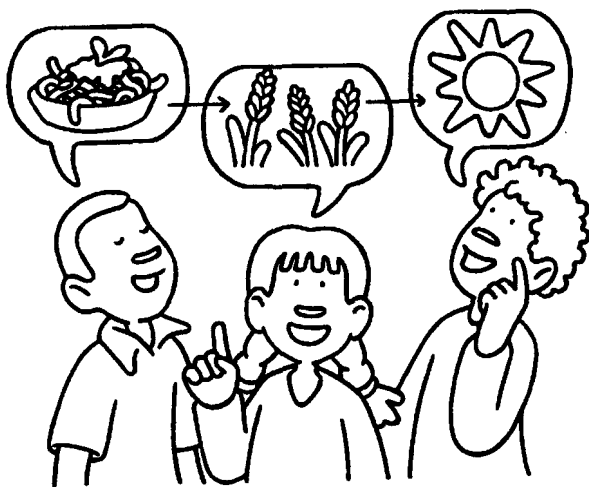
Se escribe en un cartel una palabra, usando una O en lugar de cada vocal y una X en lugar de cada consonante; por ejemplo: la palabra España se convierte en OXXOXO. Los jugadores deben tratar de adivinar de qué palabra se trata. Un punto para quien lo consigue antes. Medio punto para quien encuentra una palabra que, aun sin ser la palabra exacta, puede ser sustituida sin errores con la secuencia de O y de X. Si ninguno tiene éxito en su intento, se escriben, una cada vez, las vocales presentes en el nombre, y después las consonantes, siempre una cada vez, si ninguno logra adivinar la palabra exacta. El juego prosigue con nombres siempre nuevos y más complicados y termina cuando un jugador alcanza ocho puntos (tantos cuantas son las letras de la palabra «victoria»).

Materiales: Una pelota.

Dispuestos en círculo, los jugadores se lanzan una pelota el uno al otro. Quien la recibe debe pronunciar inmediatamente el nombre de un animal. Una penalización para quien no responde con suficiente rapidez y para quien responde con un nombre ya dicho por un compañero anteriormente. Se puede realizar el juego con nombres de capitales de provincia, con palabras que comiencen con una letra determinada, con nombres de flores, con palabras que comiencen por la sílaba con la que terminaba la palabra dicha inmediatamente antes, con nombres propios de personas, etc.

Materiales: Ninguno.

El primer jugador pronuncia una palabra y llama a un compañero, que debe decir la primera cosa que esta palabra le trae a la memoria por asociación de ideas. Hecho esto, llama a otro compañero, que hace lo mismo con lo que él ha dicho, y así sucesivamente.





Materiales: Ninguno.



Un jugador se aleja del círculo formado por los compañeros, que se ponen de acuerdo sobre una palabra que debe adivinar. Se hace entrar al jugador que ha salido y comienza a hacer preguntas a los compañeros, a las que ellos deben responder con frases que contengan siempre la palabra por descubrir, a ser posible bien disimulada entre las otras. Un solo intento a disposición para dar la respuesta correcta. Se repite el juego más veces, con jugadores siempre distintos.

Vence el que logra encontrar la palabra escondida con el menor número de preguntas.



Materiales: Ninguno.



Un jugador se aleja de los compañeros, que escogen a un personaje famoso o que es conocido por todos, también por el que se ha alejado. Se invita a entrar al jugador que ha salido y hace a los compañeros preguntas referentes al personaje escogido; los compañeros deben responder con precisión. Cuando el que hace las preguntas piensa que ha adivinado cuál es el personaje escogido, dice su nombre. Si acierta, vuelve a su puesto; en caso contrario, tiene otras dos posibilidades para adivinarlo, después de lo cual es eliminado. El juego prosigue con jugadores siempre nuevos que se alejan y con personajes siempre nuevos para identificar.

Vence el jugador que identifica al propio personaje cometiendo menos errores y con el menor número de preguntas.

Materiales: Ninguno.

Un jugador se aleja de los compañeros, que escogen un refrán que debe adivinar. A su vuelta, el jugador hace preguntas a los compañeros y éstos responden con frases que contengan una de las palabras que entran en el refrán (no siempre la misma). El juego se repite más veces, cambiando en cada ocasión al jugador que se aleja y el refrán.

Vence el que logra adivinar el refrán haciendo menos preguntas a los compañeros.

Materiales: Ninguno.

Entre todos escogen una letra del alfabeto. Luego, cada jugador, por turno, debe decir el nombre de un animal (y después, en otras vueltas, el de una ciudad, una persona, una flor...) que comience con la letra elegida, pero suprimiendo esa letra o al principio o dentro de la palabra, si la palabra lleva esa letra en su interior, y así sucesivamente. Por ejemplo, supongamos que la letra prohibida es la C.: con C inicial, un nombre de animal sería «aballo»; un nombre de ciudad, «órdoba»; un nombre de persona, «armelo»; un nombre de flor, «amelía»; con C interior, un nombre de animal sería «gaela» (gacela); un nombre de ciudad, «Aliante» (Alicante); un nombre de flor sería «naris» (narciso)... No se puede elegir una palabra ya dicha por un compañero. Una penalización para los primeros cinco jugadores que equivocan la palabra o que no logran encontrar una palabra justa. El juego se reanuda desde el jugador que en la vuelta anterior ha hablado en segundo lugar (dejando así al primer jugador en último lugar) y prosigue cambiando cada vez la letra prohibida.



Materiales: Ninguno.



Una vez que ha salido previamente de la estancia y ha vuelto, un jugador debe adivinar qué adverbio han elegido los compañeros en su ausencia. Para lograr esto, les hace preguntas por turno. El interpelado debe responder sin nombrar el adverbio escogido, pero haciendo gestos y pronunciando palabras que puedan ayudar al compañero a descubrirlo. Pongamos un ejemplo con el adverbio «lejos». A la pregunta: «¿Qué compañero te resulta más simpático?», el jugador interpelado le responde: «Es Pablo, pero no está cerca de mí en el círculo», haciendo con la mano un gesto que indique la lejanía. Tres preguntas a disposición para identificar el adverbio, antes de reanudar el juego desde el principio con un nuevo jugador alejado y la elección de un nuevo adverbio.



Materiales: Ninguno.



El conductor comienza el juego diciendo: «Ha llegado un comerciante que vende...» y añade el nombre de una de las mercancías vendidas por el comerciante. Los jugadores, por turno, repiten la frase, sustituyendo la mercancía escogida por el conductor con otra cuyo nombre comience por la misma letra. Quien no lo logra o nombra una mercancía ya dicha antes por un compañero, recibe una penalización. Se repite el juego más veces, cambiando en cada ocasión la inicial de los nombres de las mercancías y el orden con que los varios jugadores intervienen en el juego.

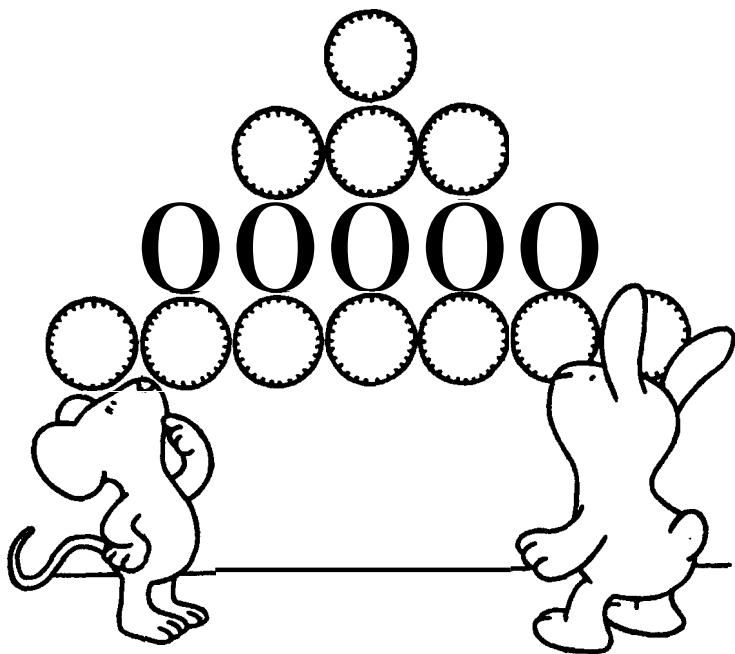


Materiales: Dieciséis monedas.



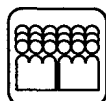
Se depositan en la mesa dieciséis monedas, dispuestas en forma de pirámide (siete en la primera fila, cinco en la segunda, tres en la tercera y, finalmente, una en la cuarta fila). Se echa a suerte para saber a quién toca comenzar. Por turno, los dos jugadores pueden coger de la mesa cuantas monedas quieran, pero de una única fila. Es obligatorio coger al menos una. Un punto para quien obliga al adversario a tomar la última moneda, y medio punto para quien coge más veces dos monedas de la mesa.

Vence quien consigue antes dieciséis puntos.



354

BUSCA LA RIMA

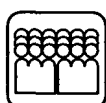


Materiales: Papel y lápiz.

En dos minutos, cada equipo debe intentar escribir el mayor número posible de palabras que rimen con la palabra pronunciada por el conductor. El juego se repite más veces, cambiando en cada ocasión la palabra de salida.

**355**

EL CUENTISTA

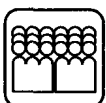


Materiales: Cartones, carteles y rotuladores.

Se preparan diez historias que hablen de episodios de peligro potencial, representando gráficamente cada una de ellas en cuatro cartones. En cambio, en diez carteles se dibujan los modos de evitar los peligros presentes en las historias narradas en los cartones. Se cuelgan los carteles en un extremo de la estancia; en el extremo opuesto se colocan los jugadores, uno junto al otro. Se entrega un cartón a cada uno de ellos, teniendo en cuenta que todas las historias distribuidas puedan ser completadas, y comienza el juego. Los cuatro jugadores que poseen los cartones relativos al mismo relato deben cogerse de la mano y correr delante del cartel que representa el modo de evitar el peligro que aparece en su historia. Un punto para los cuatro jugadores que lo consiguen antes y una penalización para quien corre ante un cartel equivocado. El juego se repite más veces, cambiando en cada ocasión las historias distribuidas y asignando después la victoria al jugador que ha conquistado más puntos.

**356**

PALABRAS DE DOBLE SENTIDO



Materiales: Papel y lápiz.

Hay palabras que tienen más de un significado, como, por ejemplo, lira (moneda o instrumento musical o composi-



ción métrica), ratón (mamífero roedor o instrumento de ordenador), veleta (pieza en lo alto de los edificios para señalar la dirección del viento o persona inconstante y voluble). Divididos en equipos y con diez minutos de tiempo a su disposición, los jugadores deben escribir en un folio el mayor número de estas palabras que logren encontrar.

Vence el equipo que escribe más palabras.

357

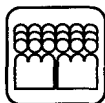
DESCUBRE EL PELIGRO



Materiales: Cartones, un gran folio en blanco y un rotulador.

En un extremo de la estancia se esparcen veinte cartones, con sendas situaciones de peligro descritas con brevedad o representadas gráficamente. Los jugadores se colocan uno junto al otro en el extremo opuesto de la estancia, delante del conductor, que está provisto de un gran folio en blanco y de un rotulador, y comienza el juego. El conductor dibuja lentamente en el folio un objeto que sirve para prevenir o para poner remedio a una de las veinte situaciones de peligro presentes en los cartones. Cuando un jugador cree que ha adivinado de qué se trata, grita: «¡Aita!», deteniendo así al conductor, que deja de dibujar. El jugador corre a recoger el cartón del peligro correspondiente. Un punto si el cartón es exacto, una penalización si es equivocado. En ambos casos, el cartón vuelve a colocarse en su sitio. Si era el exacto, el conductor comienza a dibujar otro objeto. En cambio, si era equivocado, continúa el dibujo que estaba haciendo, prosiguiendo como antes hasta que alguno le lleva el cartón exacto. Quien' recoge un cartón equivocado ya no puede intentar identificar el peligro relativo al dibujo que el conductor está haciendo en ese momento. El juego termina después del dibujo veinte y último.

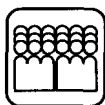




Materiales: Tres carteles, un par de tijeras y una caja de rotuladores.



En tres carteles se dibujan los varios ambientes de tres casas diversas: la primera es segura, sin fuentes de peligro, la segunda tiene muchos peligros pequeños y la tercera está llena de grandes peligros. Se apoyan los tres carteles uno sobre el otro y se cortan en una veintena de partes. Los sesenta trozos obtenidos se mezclan bien y se entregan al primer equipo, que debe recomponer el mosaico de la casa segura sin dejarse engañar por los trozos de las otras dos, que se colocan aparte. Es necesario que los trozos de los tres puzzles no puedan distinguirse los unos de los otros por la forma o el color, de manera que las opciones realizadas por los participantes dependan únicamente de la valoración de las situaciones de seguridad o de peligro que están dibujadas allí. El juego se repite después con los otros equipos, asignando al final la victoria a quien ha logrado recomponer el puzzle de la casa segura con exactitud (o con menos errores).

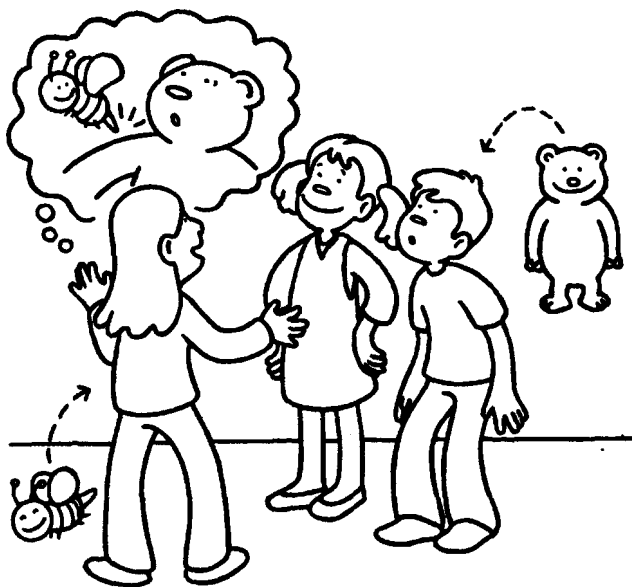


Materiales: Ninguno.



El conductor divide a los jugadores en dos equipos equilibrados. Cada jugador escoge un animal y comunica su elección a los demás, que tratan de memorizarla. En este momento, el conductor llama a un jugador del primer equipo, el cual llama, a su vez, a un adversario, escogiéndole entre los que tienen un animal «perdedor» en comparación con el suyo. Por turno, cada uno de los dos trata de explicar al conductor cómo su animal logra derrotar al animal adversario (usando también la fantasía). Un punto para el equipo del animal «vencedor» (a juicio inapelable del conductor). Terminado el primer duelo, el conductor

llama a un jugador del segundo equipo, que escoge a un adversario, y así sucesivamente. Vez por vez, se puede comprometer también a jugadores ya llamados antes. El juego termina cuando todos los jugadores han sido llamados por el conductor.



360 EL QUITAMIEDOS

Materiales: Cartón y rotuladores.

Se preparan cuarenta cartones de las dimensiones de una carta de la baraja. En veinte de estos cartones se dibujan en rojo otras tantas situaciones de peligro, mientras que en los otros veinte se dibujan en verde las correlativas situaciones de seguridad. Se depositan en la mesa cuatro cartas, descubiertas, prestando atención a que no estén emparejadas entre ellas (situación de peligro-igual situación, pero de seguridad). La demás cartas se distribuyen equitativamente entre los jugadores (que pueden ser dos, tres, cuatro o seis). Cada jugador, por turno, puede coger una de las cartas presentes en la mesa si tiene la posibilidad de jugar la carta



emparejada con la que quiere coger. En caso contrario, debe depositar en la mesa una de las cartas que tiene en su poder.

Vence el que, al final del juego, posee más parejas de cartas.

361 LA LETRA ESCONDIDA

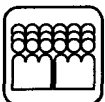


Materiales: Ninguno.



Un jugador se aleja del círculo formado por los compañeros, que escogen una letra del alfabeto e invitan después al compañero a volver entre ellos. El jugador que se ha alejado hace a los demás diez preguntas, a las que los compañeros interpelados deben responder usando solamente palabras que no contengan la letra escogida. Las respuestas deben ser de al menos tres palabras cada una. Corresponde a la habilidad de los jugadores hacerlas lo más largas posible, pero sin ralentizar demasiado el juego. Quien no logra responder puede decir: «No sé», y la pregunta se repetirá a otro jugador. Al término de la décima y última respuesta, el jugador que se había alejado del círculo tiene tres oportunidades para identificar la letra escondida. Como es posible que las diez respuestas dadas escondan más de una letra (sobre todo si los jugadores son pequeños y dan, por tanto, respuestas sencillas), es conveniente que el conductor se anote las respuestas y asigne la victoria al jugador que se había alejado de los otros también en el caso de que la letra que él pronuncie no sea la escogida por los compañeros, con tal de que resulte efectivamente escondida en sus respuestas.

362 DONDE MENOS SE PIENSA SALTA LA LIEBRE



Materiales: Ninguno.

Juego apto para agilizar y hacer más divertido un día entero. Por la mañana, el conductor comunica a los jugadores



que, durante el día, les dará órdenes que ejecutar, haciéndolas preceder de una señal (un toque de trompeta, un pitido de silbato, tres palmadas...). Cada jugador deberá cumplir la orden dada lo más rápidamente posible, ya que el conductor asignará una penalización a los tres que sean los tres últimos en ejecutarla y a todos los que no la ejecuten correctamente. Al final de la jornada, vencerá el que haya recibido menos penalizaciones. Para un buen funcionamiento del juego, es conveniente combinar órdenes de todos los tipos, desde las que requieren velocidad en la ejecución a las que, por el contrario, requieren espíritu de observación; desde las cómicas a las que ponen a prueba la inventiva de los jugadores, etc.

363

MIS INICIALES



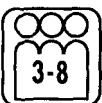
Materiales: Ninguno.

Cada jugador tiene cinco minutos de tiempo para entregar al conductor el mayor número posible de objetos cuyo nombre contenga la letra inicial del propio nombre o la del propio apellido.



364

AGUA, FUEGO Y TIERRA



Materiales: Ciento veinte cartones de las dimensiones de una carta de la baraja. Cuatro rotuladores de cuatro colores distintos.



Cuatro jugadores cada vez. Cada jugador recibe treinta cartones y un rotulador, con el que escribe (en los cartones) las palabras «tierra», «agua» y «fuego». En cada cartón debe haber una sola palabra y cada palabra puede aparecer en cuantos cartones se quiera (es decir, no es necesario escribir el mismo número de veces las tres palabras). Cada jugador deposita delante de sí quince de los propios cartones, vueltos de manera que no sea posible ver

qué hay escrito en ellos, y dispuestos ordenadamente, uno junto al otro; después deposita los otros quince delante de los tres adversarios. Los cartones de esta segunda serie han de ser depositados en correspondencia con los depositados antes en fila por los adversarios y deben también estar vueltos con la cara hacia abajo. No se puede depositar un cartón de la segunda serie donde ya hay otro depositado por alguno (siempre de la segunda serie). Cuando todos los ciento veinte cartones han encontrado su puesto, comienzan los duelos. El agua apaga el fuego y vence; el fuego quema la tierra y vence; la tierra echa fuera al agua y vence. Los poseedores de los cartones vencedores en cada envite ganan un punto. En caso de empate, el punto no va a ninguno de los dos jugadores. Al término de los duelos, cada jugador recupera para sí sus cartones y el juego se reanuda desde el principio, para acabar definitivamente después de cinco series de encuentros.

Vence el jugador que concluye el juego con la puntuación final más alta, resultante de la suma de los puntos obtenidos en las cinco series de duelos.

365

¡TENGO TRECE!



Materiales: Una baraja.



Cuatro jugadores cada vez. Las cincuenta y dos cartas de la baraja se reparten equitativamente entre los jugadores, cada uno de los cuales debe luego intentar tener en su poder cartas de trece valores diversos, desde el as al rey, independientemente de su palo. Para obtener esto, cada jugador deposita en la mesa una de sus cartas boca abajo. Por turno con los compañeros, roba después una carta depositada por uno de ellos, dejando en su lugar una de las propias cartas, y así sucesivamente. Cuando tiene en su poder doce cartas diversas, y solamente en ese momento, puede depositar de nuevo en la mesa la carta que acaba de robar, a no ser que esa carta le permita conseguir trece.

Vence el que consigue antes su finalidad.

índice por número de jugadores

Capítulo 1

JUEGOS DE HABILIDAD MANUAL

Dos jugadores

17. ¡Apaga la vela!	25
38. Ping-pong a dos manos	38
42. Las chapas	40

De tres a ocho jugadores

2. La l'ave y el tesoro	16
5. Míster Imposible	18
6. Tiro al clavo	18
7. El ovillo de la abuela	19
9. El salto de la rana	21
10. El billar	21
12. El gran baile de las pompas	23
16. Lanzamiento de jabalina	25
19. Corte de mangas	27
20. El lanzador de alubias	28
21. Enhebra la aguja	28
25. ¡Abajo la moneda!	30
27. El pescador solitario	31
28. El casamentero	32
31. Los golosos	33
33. Tiro al calendario	35
34. A la conquista del mes	35
35. El cazador de bolas	36
40. La caja fuerte de Eolo	39
44. El parchís	41

De nueve a quince jugadores

1. La torre más alta	15
3. Los recolectores de alubias	17
4. Sólo para zurdos	17
11. La fotografía	22
13. Pompas contra la bestia	24
14. Ping-pong sin mesa	24
15. Tiro olímpico	25
18. La nariz pintora	26

22. Los pescadores	29
23. Hacer y deshacer	29
24. Toca y desata	30
26. ¡Abajo la manzana!	31
29. El desmantelador de pisos	32
30. Al borde del abismo	33
32. La camisa y la percha	34
36. La momia	37
37. Ping-pong por equipos	37
39. Arriba y abajo	38
41. La torre	40
43. El malabarista	41

Grupos numerosos

8. Los huevos de chorlito	20
---------------------------------	----

Capítulo 2

JUEGOS DE CREATIVIDAD

De nueve a quince jugadores

46. La publicidad en contra	43
47. Color alegre, color triste	44
48. Serpentina	45
50. La historia extravagante	46
51. Mi color preferido	47
52. Este es Pepito	48
54. Quien inventa una historia descubre un tesoro	50
55. La cabeza del dragón	51
56. Mano sobre mano	52
57. Ojo negro, nariz roja	52
58. Confeti de historias	53
59. Bonito o feo, yo pinto un tebeo	54
60. La máquina de pelar cerezas	55
61. La zorra, la oveja y el puerco espín.	55
62. Objetos familiares	56
63. La caza de gamusinos	56
64. Sonidos de colores	57
65. Dibujo surrealista	57

66. Figuras punteadas	58	94. ¡Qué sueño tengo!	73
67. Dibujo a trazos	58	95. Los cinco objetos	74
68. Mi propio periódico	59	98. La banda	75
69. Autorretrato sobre globo	59	100. Acámara lenta	76
70. Los bocadillos	59	106. La ola	78
71. La familia multicolor	60	107. ¡Oooh!	78
		109. Los objetos animados	79
Grupos numerosos		110. Antes de la historia	79
45. Los estudios publicitarios	43	112. Pablo Vázquez, escultor	80
49. ¡Jamás dos iguales!	46	116. Salvador narrador	82
53. Gusano gusanito gusanote	49	119. Cantautor	84
		121. Diálogo entre dos	85
		122. Pareados muy cruzados	86
Capítulo 3		124. Te escribo, querido amigo	87
JUEGOS DE EXPRESIÓN		125. Meseamos lapizando	88
		126. Palabras cambiadas	89
Dos jugadores		129. Historia en sí menor	91
101. El espejo	76	130. Más vale maña que fuerza	92
103. Sí Yno	77	131. Lo dicho, dicho está	93
		132. ¿Quién me representa?	94
De tres a ocho jugadores			
85. Los trabalenguas	69	Grupos numerosos	
96. Monólogo ..	74	72. En la discoteca	61
108. El círculo de la vida	79	77. Mimo familiar	64
113. El viaje	81	81. Los impasibles	66
115. El mango del cucharón	82	82. Las cinco historias	67
118. El empacho de Camacho	83	86. Una bicicleta en trozos	69
127. Las cuatro esquinitas	89	87. El archivero	70
128. Mosquitos	90	97. Simetría	74
		99. Onda larga	75
De nueve a quince jugadores		102. Canto en arábigo	76
73. El abogado	61	104. El baile de los gordos	77
74. El vendedor	62	105. Gincana entre compañeros	77
75. Personajes entrecruzados	62	111. Yo Ylos otros	80
76. la gran historia	63	114. Los embajadores	81
78. Palabras con ritmo	64	117. Music-moda	83
79. Cara y manos	65	120. Romeo y Julieta ..	84
80. Isabel Decibel	65	123. La vaca cinco	86
83. El camaleón	67	133. De estrofa en estrofa	94
84. El Gramadémus	68		
88. Cadena de montaje	71	Capítulo 4	
89. El Doctor Yosike Somusérico	71	JUEGOS DE FORMACIÓN FfsICA	
90. Composición arquitectónica	72		
91. Relato según el estado de ánimo...	72	De tres a ocho jugadores	
92. Las paredes oyen	73		
93. La edad del pavo	73	178. Tira y afloja	122

184. La lechuga	124	149. ¡Aquí está!	106
189. Tacón en punta	127	150. ¡A formar!	107
De nueve a quince jugadores		153. Transportes «La universal»	108
134. ¡Arriba los hombros!	97	155. Viento del este, viento del oeste	109
135. Una débil atadura	98	157. Gato con guantes no caza ratones.	110
137. El caleidoscopio	99	158. Balón volador	111
140. Quien no corre, vuela	100	159. Las escamas de la serpiente	112
141. ¡Salta, salta, saltamontes!	101	161. A la pata coja	113
142. Donde las dan las toman	102	165. Guardias y ladrones	115
144. ¡Siempre derecho!	103	166. La comba	115
145. Aplausos	104	168. El cazador, el gorrion y la abeja	116
146. Cascanueces	104	169. El cazador y la zorra	117
147. La exploración	105	170. El sombrero mexicano	117
151. Puño de hierro	107	177. Los peces en la red	120
152. Silla ocupada, silla vacía	108	182. El rápido y el exprés	123
154. El baile del plato	109	186. El peloteo	125
156. Periódicos hechos añicos	110	188. La regata	127
160. El último mono	112		
162. El juez de línea	114		
163. Las carretillas	114		
164. Lucha entre caballeros	115		
167. La silla y los botes	116		
171. Luna llena	118		
172. Caballo de carga	118		
173. Batalla de los estandartes	119		
174. Pozo negro	119		
175. El cazador y las liebres	120		
176. Asalto al castillo	120		
179. Batalla de los cojines	122		
180. Espaldas de molinero	122		
181. La explosión	123		
183. Acontrapié	124		
185. La pluma	125		
187. Cada uno tira por su lado	126		
190. Mucha mano izquierda	128		
191. Zapatos nuevos y rotos	129		
192. Los boxeadores	129		

Grupos numerosos

136. Unos ríen y otros no	98		
138. El nudo gordiano	99		
139. La cobra	100		
143. La máquina tragaperras	102		
148. La mona	105		

Capítulo 5

JUEGOS PARA EL USO DE LOS CINCO SENTIDOS

De tres a ocho jugadores

199. Acabase la misa de doce	137
200. El dodecágono	137
201. Productos empaquetados	138
212. Imágenes en fuga	148
213. Cabeza, tronco y extremidades	149
214. Un florero y siete flores	150
227. Números, dimensiones y colores	162
265. El que la sigue la persigue	183
267. Bingo con barajas	184
268. La cara del dado	184
269. Cada dado tiene su cruz	185

De nueve a quince jugadores

193. Perro ladrador, poco mordedor	131
194. Recuerda el color ..	132
195. Color número uno	132
196. Perdidos en el laberinto	134
203. El recolector de avellanas	140
207. Entrega de títulos	143
208. Cuatro cuartos	144
209. Del color con que se rima	145
210. Caperucita Roja y el lobo feroz	145

211. Juegos de luces	147	224. ¡Esto es el acabose!	158
220. Veinte imágenes, cien historias	156	229. Nueve sobre doce	163
225. Anaranjado, rojo y amarillo	160	231. El diseñador a lápiz	165
226. La fotografía enfocada	161	232. ¿Está o no está?	166
228. Esto es un ornitorrinco	162	233. Adivina quién te mima	166
230. Te leo en la mente	164	239. Vestido de punta en blanco	170
234. ¡Médico, cúrate a ti mismo!	167	242. ¿Quién es el jefe?	172
235. En fila india	167	253. El mechero	176
236. ¿Quién será?	168	256. Alfabeto con objeto	177
237. Partida de dominó	168	257. Así estaba yo :	177
238. La letra tabú	169	258. Los corsarios y el tesoro	178
240. Doce segundos	171	259. Volatín y Arlequín	179
241. El escultor mudo	171	260. Manos largas	179
243. Vista de lince	172	261. Sombras chinescas	180
244. El dibujo escondido	172		
245. Bingo de sonidos	173	Capítulo 6	
246. El centro de la diana	173	JUEGOS DE MEMORIA	
247. El diccionario	173		
248. El año	174	Dos jugadores	
249. Números y colores	174		
250. Hierro contra madera	175	280. Los signos del zodiaco	194
251. ¿Quién me ha tocado?	175		
252. Poliéster	175	De tres a ocho jugadores	
254. El dibujo	176		
255. La oveja y la vaca	176	279. ¿Quién ha dicho la frase?	193
262. Del ruido al hecho hay poco trecho.	181	292. A dos colores	205
263. Historias de la música	182	293. El mirlo	206
264. El reloj de Pedro	182		
266. El marciano y el terrícola	183	De nueve a quince jugadores	
Grupos numerosos		270. Está o no está la palabra	187
		271. Rosa, golondrina graciosa	188
197. El vampiro	134	276. Caballos, cajas y collares	191
198. O ciego o sordo	135	277. Número y color	192
202. Enanos y gigantes	139	278. El chamarilero	193
204. Hablando del Rey de Roma, por la		284. Diez errores por canción	198
puerta asoma	141	286. Memoriza una carta	200
205. El mismo que viste y calza	141	287. Cruces de palabras	201
206. Letras en libertad	142	289. La lechuza en la rama	203
215. Elijo a Lope, Lopijo y su hijo	150		
216. Me sirve un nombre especial	151	Grupos numerosos	
217. Imágenes simétricas	153		
218. Vuelta a la infancia	154	272. La semana animada	188
219. Gusanito de colores	156	273. El periódico del día	189
221. Hospitalidad	157	274. Ruleta rusa	190
222. Colores enfilados	157	275. Mi nombre es murciélago	191
223. ¿Verdadero o falso?	158	281. ¡Todos en casa!	195
		282. Un gusano larguísimo	196

283. La caja de rotuladores	197	316. Crucigrama silábico	223
285. En la canción hay una sorpresa	199	317. Octubre	223
288. ¡Derecha, derecha, izquierda!	202	319. Una historia con mucha memoria.	225
290. Los carnés de identidad	204	320. Carta en la mesa está presa	226
291. ¡A sus órdenes!	205	322. Con veinte en mi poder, el primero	
294. El médico de la mutualidad	207	puedo ser	227
295. Lo hago después	208	324. El sexto sentido	229

Capítulo 7

JUEGOS DE LÓGICA

Dos jugadores

308. Blancas contra negras	217
309. Los topos	218
310. El oso hormiguero	219
311. Los canguros	219
335. Suma entre líneas	237
353. El contable	248

De tres a ocho jugadores

303. Corazones	215
304. Trece	215
305. La casa peligrosa	216
306. Serie de palos	216
331. A la caza de números	235
332. El arco iris de plastilina	235
333. Entre la A y la Zeta	236
334. La tabla pitagórica	236
336. El rinoceronte	238
337. La conexión	239
339. Vacaciones en el Caribe	240
360. El quitamiedos	252
364. Agua, fuego y tierra	254
365. ¡Tengo trece!	255

De nueve a quince jugadores

296. Las tarjetas	209
299. Peso neto	212
300. No hay mesa sin madera	212
301. Píripitifláutico	213
302. El profesor de español	213
307. La última vocal	217
312. El testamento	220
313. libros sí, libros no	221
315. Señorita equilibrista	222

316. Crucigrama silábico	223
317. Octubre	223
319. Una historia con mucha memoria.	225
320. Carta en la mesa está presa	226
322. Con veinte en mi poder, el primero	
puedo ser	227
324. El sexto sentido	229
325. El constructor de palabras	230
326. Largo o corto, derecho o torcido	231
327. Números redondos	232
328. La tira cómica más divertida	233
329. ¿Dónde? ¿Cómo? ¿Cuándo?	233
330. Érase una vez un zapato	234
338. El babélico	240
340. Dos palabras	241
341. Alfabeto repetido	242
342. El silbato	242
343. Zipizape	243
344. Las palabras misteriosas	243
345. El pelotón de los torpes	244
346. Asociación de ideas	244
347. La palabra escondida :	245
348. Adivina quién es	245
349. El refrán	246
350. Letra prohibida	246
351. El adverbio	247
352. Ha llegado un comerciante	247
357. Descubre el peligro	250
361. La letra escondida	253
363. Mis iniciales	254

Grupos numerosos

297. La orquesta de Noé	209
298. Los extremos se tocan	210
314. El nomenclátor	222
318. Cada oveja con su pareja	224
321. Libros que salvar, libros que destruir.	226
323. Heptatlón	228
354. Busca la rima	249
355. El cuentista	249
356. Palabras de doble sentido	249
358. El puzzle de la casa segura	251
359. De la pulga al elefante	251
362. Donde menos se piensa salta	
la liebre	253

365 juegos

Para un crecimiento armónico en casa y en la escuela

Este libro contiene 365 juegos, que pueden realizarse con muchos participantes, pocos o individualmente.

Todos están pensados para espacios limitados (aula, salón...) y pretenden ayudar a los niños a crecer de manera armónica y equilibrada.

Hay juegos de habilidad y creatividad manual, de expresión (verbal y mímica), de socialización, de formación física, de observación y desarrollo de los cinco sentidos, de memoria, lógica y razonamiento.

Los materiales necesarios son fáciles de conseguir y se indican antes de cada juego.

La presentación gráfica de cada juego es muy visual, para que se pueda comprender fácilmente y elegir el más indicado para cada circunstancia. A ello contribuye también el índice final con la clasificación de los juegos por diversas entradas.

Elio Giaccone, autor de libros de juegos y de textos de teatro para niños, ha elaborado un archivo con más de 2.500 juegos de todo tipo y para todas las ocasiones. En esta editorial ha publicado *Un juego al día 1* y *Un juego al día 2*. Cuando alguien le pregunta qué oficio tiene, responde siempre: «Creador de sonrisas».



EDITORIAL
CCS

Alcalá, 166 / 28028 MADRID

☎ 91 725 20 00 / 📠 91 726 25 70

www.editorialccs.com/ c.e.:sei@editorialccs.com

ISBN 84-8316-753-0



9 788483 167533