

100 juegos selectos

VICTOR VILLEGAS



VICTOR VILLEGAS

Colección
DINAMICA GRUPAL

DINAMICAS GRUPALES DE REFLEXION
Silvio Botero — 4a. ed.

COMUNIDAD CREATIVA
R. de Souza

500 ACERTIJOS
Victor Villegas

PILDORAS DE BUEN HUMOR
Victor Villegas

200 JUEGOS Y DINAMICAS
Victor Villegas — 6a. ed.

100 JUEGOS SELECTOS
Victor Villegas — 3a. ed.

100
JUEGOS SELECTOS

EDICIONES PAULINAS

Tercera Edición

© EDICIONES PAULINAS 1990
Calle 170 N° 23-31 — Apdo. Aéreo 100383
Bogotá, D.E. — Colombia

ISBN 958-607-400-5

PRESENTACION

La necesidad de ampliar el material de juegos y dinámicas recreativas que permitan amenizar las reuniones de equipos pastorales o similares, me ha movido a elaborar un tercer libro del mencionado material recreativo y que entrego gustoso hoy a los directores de estos movimientos y grupos juveniles.

Los libros anteriores sobre el tema vieron la luz pública con los nombres de "Cien dinámicas para convivencias juveniles" y "200 juegos y dinámicas".

Con la entrega de este libro quedan, pues, en sus manos 400 dinámicas o juegos muy variados y escogidos, que le permitan poner un toque de alegría y distensión a las prolongadas sesiones que suponen estos seminarios o encuentros apostólicos.

El autor espera haber logrado sus objetivos cuando todo el material que les presenta en este libro haya sido utilizado por ustedes abundantemente y con provecho.

**1**

ADIVINAR EL OBJETO PENSADO

Antes de iniciar el juego, el director ordena salir a uno de los participantes por unos instantes del salón. Los demás se quedan poniéndose de acuerdo sobre un objeto que haya en el salón y que el jugador que está fuera deberá adivinar cuando se le llame, teniendo en cuenta que sólo puede pedir dos "pistas" y dar un máximo de tres respuestas.

Una vez que el jugador elegido sale del salón, todos los participantes convienen en determinado objeto y sobre el modo de responder a sus preguntas o a las pistas que pida. Debe advertírsele que podrá hacer únicamente estas dos preguntas:

—¿Es de gran valor?

—¿Hay de eso en otra parte?

A la primera pregunta le respondemos: NO y a la segunda: SI

Llamado el jugador al salón se le da tiempo para que mire todos los objetos que allí se encuentran. Para orientarse un poco puede hacer las dos preguntas permitidas y así tratar de adivinar el objeto en que todos han pensado. Los jugadores le habrán de responder: VERDADERO o FALSO si la respuesta del adivino es acertada o no lo es. Si a la tercera vez no acierta, se cambia el adivino que deberá salir del salón mientras los demás jugadores conciertan otro objeto para que sea adivinado.

**2**

AMO A MI MADRE CON "A"

El número de participantes a este juego no ha de pasar de diez, pues no es fácil encontrar más de diez adjetivos que empiecen por la misma letra como se necesita aquí. Los participantes se colocan en círculo, estando sentados o de pie. El director del juego puede colocarse en el centro del círculo o formar parte del mismo.

El director pregunta a uno de los que juegan:

—¿Amas mucho a tu madre?

El interrogado responde:

—*Sí, amo mucho a mi madre* y pone como motivación un adjetivo que comience por "A", por ejemplo, *porque es muy afectuosa*. La misma pregunta hará a cada uno de los demás jugadores quienes deben contestar afirmativamente pero cada vez utilizando otro adjetivo que empiece con la misma letra "A", como: *atenta, alegre, amante, afable, acariciante, etc.* Cuando el director del juego prevé que los jugadores no tienen un léxico abundante puede dar como norma que el primer interrogado conteste afirmativamente, empleando el adjetivo que comienza con "A", mientras que los siguientes interrogados deberán responder afirmativamente utilizando un adjetivo que comience por la letra siguiente a la que empleó el anterior: A, B, C, D, E, etc.

Se declara eliminado el jugador que demore su respuesta más de cinco segundos.

3

ANIMALES QUE VUELAN

Los jugadores pueden estar sentados o de pie, pero van formando círculo, en cuyo centro se ubica el director del juego. Todos los jugadores colocan las manos a la altura del pecho, una palma frente a otra, como quien va a aplaudir. Cuando el director nombre un animal que vuele, todos dan una palmada de aprobación, pero no pueden darla cuando el animal no vuela. Ejemplos: Si el director dice: *El águila vuela*, todos deben dar la palmada. Si dice: *La vaca vuela*, las manos deben quedar separadas.

Con el fin de despistar a los participantes el director del juego puede nombrar tres o cuatro veces animales que vuelen y luego nombrar otro que no vuele y viceversa. Quienes aplauden cuando no deben hacerlo o dejan de aplaudir cuando haya que hacerlo, salen del círculo. Cuando los jugadores se hayan reducido a dos, el juego se da por terminado. Se premia con un fuerte aplauso a los finalistas, quienes han demostrado realmente un alto nivel de atención.

4

APARENTE IMPOSIBILIDAD

Coloque sobre el borde de un vaso de cualquier material dos monedas que queden horizontales y diametralmente opuestas. Pida entonces a alguno de los participantes a la reunión que las tome a la vez con la misma mano. Posiblemente le dirán que eso es imposible. Entonces usted, haciéndoles creer que está dotado de poderes del más allá, afirma que puede hacerlo.

Ante la expectativa y la incredulidad de los asistentes, sujete con la mano izquierda la base del vaso y colocando el pulgar y el índice de la mano sobre las monedas, las hace deslizar suavemente a lo largo de la pared externa del vaso, tratando luego de juntar los dedos mencionados. Las monedas se juntan quedando así demostrada la factibilidad de esta aparente imposibilidad. Los aplausos de la concurrencia no se harán esperar.

5

APARTAMENTOS E INQUILINOS

Para este juego, los participantes se dividen en tres grupos de igual número. Uno de los grupos hace el papel de "inquilinos" y los otros dos han de formar los "apartamentos".

Elegidos los grupos, los que han de formar los apartamentos se colocan por pares unos frente a otros. Cada uno agarra las manos de su compañero formando con los brazos una especie de corral o apartamento, espacio que ocuparán los que hagan el papel de inquilinos.

Cuando el director diga: *Cambio de inquilinos*, estos deben abandonar rápidamente sus apartamentos para ir a ocupar otro distinto al que tenían.

Cuando se diga: *Cambio de apartamentos*, quienes los formaban se sueltan las manos y corren a encerrar nuevamente a otro inquilino, no importa que antes estuviera formando apartamento.

Cuando la orden del director del juego es: *Cambien apartamentos e inquilinos*, todos los jugadores se mezclan bien y proceden luego a formar los apartamentos como estaban al comienzo y los inquilinos a meterse en su apartamento de origen.

6

AROS EN ACCION

Cuando se requiere amenizar una reunión que se está prolongando mucho es fácil improvisar un divertido juego de aros así: Se toma un lazo y se cortan trozos de aproximadamente 30 centímetros. Se atan las puntas para formar tantos aros o circunferencias. Estos aros también pueden hacerse con alambre, que posiblemente se consigue con más facilidad.

Se toma después una silla o un trípode, se le colocan las patas para arriba. A unos cinco metros se marca una raya de separación para desde ese lugar lanzar los aros hacia las patas de la silla.

Por turno cada uno de los participantes se van acercando a la señal marcada para demostrar su puntería, lanzando en forma horizontal cada uno de los aros, que para todos ha de ser la misma cantidad y se cuenta cuántos logró ensartar en alguna de las patas de la silla. Gana el juego el participante que acierte el mayor número de aros.

7

BARCO QUE NAUFRAGA

Señale con tiza sobre el piso del salón unos compartimientos de diferentes tamaños. Tres con capacidad para siete jugadores, cuatro con capacidad para cinco, siete con capacidad para tres y diez con capacidad para dos. Estos compartimientos han de quedar bien mezclados en sus tamaños y ocupar solamente una parte del salón.

Es posible hacer el juego sin marcar el piso. Basta entonces que los jugadores se junten en grupos según la orden recibida del capitán.

Los jugadores pueden ser veinticinco. Uno de ellos hace la tarea de capitán de un barco que naufraga. Tres harán el papel de sacar a los ahogados. Los veintiún restantes, corren a los refugios a la orden del capitán. Cada refugio tendrá sólo el número de jugadores que pueda recibir. Todos los jugadores, excepto el capitán, estarán moviéndose en los lugares opuestos a los refugios.

Cuando el capitán ordene: *A los refugios de cinco*, todos tienen que entrar en los compartimientos marcados con el número cinco. Igualmente se hace cuando el capitán ordene ocupar los refugios de tres, de siete, de dos. Quienes no entren rápidamente en el número y refugio que les corresponda, son considerados ahogados y los tres jugadores encargados los sacan del juego.

8

BOLITAS JUICIOSAS

Material necesario para este juego: cilindros o tubos de cartulina o papel cartón de 25 centímetros de largo para cada uno de los participantes. Tres bolitas de cristal para cada jugador. Las bolitas deberán tener libre movimiento dentro de los cilindros fabricados.

Los competidores se colocan en el lugar de partida, con las tres bolitas dentro de sus tubos, sin presionar las bolas tratando de estabilizarlas.

Antes de comenzar se trazan dos líneas paralelas que hagan de punto de partida y punto de llegada de los competidores. Entre la partida y la meta debe haber diez metros de distancia.

El director da la señal de salida y cada jugador parte rumbo a la meta tratando que ninguna de las bolitas de cristal caiga al suelo por ninguna de las puntas del tubo. Gana el juego quien primero llegue a la meta con las tres bolitas dentro del tubo.

Con los mismos materiales, otros jugadores, pueden seguir jugando en esta amigable y agradable competencia.

9**BOLSILETRAS**

Antes de iniciar el juego, el director escoge una palabra clave que tenga todas sus letras diferentes, como la palabra cielo. En trocitos de cartulina cortada a manera de fichas escribe en letra bien legible cada una de las letras de la palabra escogida. Si la palabra clave es c-i-e-l-o llama a cinco participantes para que realicen el juego.

Eche en una bolsa, caja o sombrero o algo parecido, las cinco fichas y advierta a los jugadores que cada uno de ellos pasará por turno a sacar a la suerte una ficha para empezar la palabra elegida que, en el caso del ejemplo, es una "C".

Si el primer jugador acierta y saca la "C" tiene derecho a sacar otra letra. Si ésta fuera la "I", o sea la letra que sigue, continúa sacando nuevas letras. Pero si esta segunda letra no fuera la inmediatamente siguiente, el director lo dice y cede el turno a otro jugador. Si este jugador sacó la letra que debía seguir en la palabra clave, continúa sacando como lo hizo el primero. Cada vez que sale una letra debe echarse nuevamente a la bolsa de donde se sacó.

Gana el juego quien logre sacar, aunque en turnos diferentes, todas las letras en el orden en que se suceden en la palabra clave.

10**BOTELLA ABIERTA
SIN TIRABUZON**

En una reunión usted puede hacer creer a los participantes que está dotado de poderes mágicos y que se va a permitir hacer frente a ellos una demostración. En presencia de los asistentes toma una botella vacía y le echa un poco de agua o de algún líquido que bien puede llegar hasta la mitad. La corcha luego introduciendo en ella un tapón o corcho de modo que no sobresalga nada para evitar que se crea que va a halar el corcho por esa parte.

Preparada así la botella, usted anuncia que va a verter el contenido de la botella sin sacar el corcho con tirabuzón y sin quebrar la

botella. Tampoco usará el sistema de presión del líquido como lo hacen quienes golpean las botellas sobre una superficie blanda para que la presión del líquido y el aire comprimido expulsen el tapón.

Ante el escepticismo de todos en la reunión, empuja fuertemente el tapón hacia el interior de la botella y procede a verter el contenido de la botella, sin haber sacado el corcho que fue la condición que usted puso al plantear el desafío.

11**BOTELLAS ENFILADAS**

Dos equipos de igual número de jugadores y medianamente separados se colocan detrás de la línea de partida. Forman dos filas perpendiculares a esta línea. Frente a cada equipo se han colocado seis u ocho botellas separadas unas de otras.

Un jugador de cada equipo, al momento de la señal, empuja con el pie derecho una pelota y la hace pasar entre todas las botellas de su fila pero sin tumbar ninguna. Botella que cae se levanta y el jugador tiene que empezar de nuevo su recorrido.

Cuando todos hayan actuado se premia con "dulces" o aplausos a cada uno de los integrantes del equipo que tuvo mayor número de ganadores.

Cuando los participantes no son muchos se puede convenir que el recorrido de cada jugador sea doble, es decir, hay que contabilizar vueltas completas y así al llegar a la última botella cada uno se devuelve actuando en la misma forma hacia el punto de partida.

12**BUSCANDO
AL NIÑO PERDIDO**

Los jugadores se dividen en dos grupos numéricamente iguales. Se colocan en dos sitios medianamente separados. Se elige un jugador de uno de los grupos y se le pide que salga del salón. Regresando deberá adivinar cuál es el "niño perdido". Mientras el

jugador está fuera, los jugadores se pondrán de acuerdo acerca del "niño perdido".

Dada la señal para que entre el adivino se le dirá: *Se ha perdido un niño de su casa y se encuentra aquí entre nosotros. A usted le toca descubrirlo, pidiendo únicamente tres pistas.*

El adivino trata de descubrir al niño perdido mediante una atenta mirada a los distintos jugadores y puede proceder a hacer las preguntas a que tiene derecho. Pueden ser estas u otras que a él se le ocurran: 1) *¿De qué color es el cabello?* 2) *¿Es grande o pequeño?* 3) *¿Es blanco o moreno?*

Si después de las tres preguntas no descubre al interesado debe darse por vencido. Entonces se nombra a otro jugador del equipo contrario para que salga del salón y se elige otro "niño perdido", reanudándose el juego como en el caso anterior.

Ganará el juego quien logre descubrir al "niño perdido" a la primera o segunda pista pedida. Cuando quiera prolongarse el juego, basta alternar los grupos.

13

BUSCANDO EL TRIUNFO

Los participantes en este interesante concurso de canto empiezan por dividirse en dos grupos teniendo en cuenta sólo cierta igualdad en la estatura, color, vestido, simpatía. Para una mejor distribución empiezan por colocarse en una sola fila, por orden de estatura. Se numeran progresivamente desde 1. Los números pares forman uno de los grupos y quienes tuvieron los números impares conforman el otro grupo.

Cada grupo nombra a su coordinador. El coordinador del grupo de los impares dice a su contendor: "Queremos que canten... (Y nombra una canción de aquellas que se supone todos la saben). Se dan unos dos minutos para que el grupo se ponga de acuerdo y recuerden la letra. Seguidamente entonan la canción pedida. Si no se la saben, entonces la canta el grupo que la propuso.

Terminado el canto, el coordinador del grupo de los pares, previa consulta con el grupo, propone a los impares el nombre de otra

canción, la que deberán cantar siguiendo las anteriores normas. Si se ve la oportunidad y hay tiempo, puede hacerse otra ronda de canto, siguiendo el mismo procedimiento.

14

BUSCANDO PAREJA

Los integrantes de este juego se colocan en el pecho una hoja de papel en la que aparece en gran tamaño una letra mayúscula, que sólo estará repetida una vez. Habrá tres letras sin repetir para que quienes las lleven dificulten algo la consecución de las parejas que sí existen. Todos se ponen en movimiento dentro del salón.

Entonces todos los participantes empiezan a buscar al jugador con la misma letra y cuando lo han encontrado van y se presentan al director del juego.

El director del juego, al dar la orden de buscar la pareja, comienza a contar en alta voz hasta 10 y muy pausadamente. Al terminar la cuenta de 10 todos detienen la búsqueda.

Todo así dispuesto, el director dice en alta voz:

—¡A buscar su pareja!

Cuando el director termina la cuenta de 10, salen eliminados los que no tienen cogida de la mano a su respectiva pareja, con excepción de los que tienen letra sin repetir.

A una palmada o silbato se reanuda el juego con el resto del personal y puede prolongarse cuanto se quiera. El número de participantes es ilimitado.

15

BUSCANDO PATROCINADOR

Participan en este juego muchas personas, en número indeterminado pero impar. Se dividen en dos grupos numéricamente iguales y se colocan formando dos círculos concéntricos, mirando al centro y con separación uno de otro de unos sesenta centímetros.

El jugador sin compañero y que busca patrocinador para la empresa que tiene en proyecto se coloca al centro.

Después de mirar a cada uno de los integrantes del primer círculo como para tratar de descubrir al que pueda ayudarlo, lo señala con el índice de la mano derecha y le dice:

—¿Quiere ser mi patrocinador?

A estas palabras el otro contesta:

Con mucho gusto y hace ademán de ir a juntársele, cosa que su compañero del círculo exterior debe impedir, poniéndole las manos sobre los hombros. Si estaba distraído y no lo cogió a tiempo, él es quien debe pasar al centro, cambiando de puesto, para que el juego continúe en la forma ya descrita.

Puede agregarse la norma de que quien dejó escapar al patrocinador solicitado, pague penitencia, la que le impone el que lo invitó.

16

BUSCANDO COMPLEMENTO

El número de jugadores es ilimitado, pero es requisito que sea múltiplo de tres, y en lo posible no pasar de veintiuno. El director toma un número de trozos de cartulina o de papel (no importa el tamaño ni la forma) tres veces menor que el número de participantes en el juego.

Como material, puede emplearse también postales o fotografías viejas, lo que a veces despierta más el interés. Coloca bocarrriba un sombrero o una caja de cartón. Corta cada trozo de cartulina con unas tijeras, en tres partes bien irregulares que pone sobre el recipiente previsto.

Pedaceados muy desigualmente los trozos de cartulina, los mezcla bastante y entrega un trozo a cada uno de los jugadores, sin que los miren antes de que todos hayan recibido el suyo. Terminada la distribución, les ordena que cada uno vaya a buscar a los otros dos jugadores que tienen el complemento. Gana el juego el primer grupo que ensamble su trozo de cartulina.

Elegido ya el grupo ganador, conviene esperar a que los demás jugadores encuentren también su respectivo complemento.

17

BUSCANDO ZAPATOS PARA MI SILLA

Coloque en el centro del salón en donde se realiza el juego diez zapatos que le suministren los mismos jugadores. En torno a los zapatos, un poco retirados de los mismos, coloque cuatro sillas para que se sienten cuatro jugadores con los ojos vendados.

A la señal, cada uno de los cuatro jugadores se levanta y va a buscar sólo un zapato por vez para calzar las cuatro patas de su silla.

Se permite llevar un solo zapato cada vez, pero como se necesitan dieciséis y éstos son sólo diez, también se permite que algún jugador trate de quitar algún zapato ya empleado en otra silla para completar los de la suya. Gana el jugador que primero logre presentar su silla con sus respectivos zapatos en cada pata.

La animación de todos los presentes en el juego, frente a los aplausos y la rapiña de quienes están compitiendo, le da un interés singular.

18

BUZOS RESCATANDO EL TESORO

Un buen ejercicio de "buceo", cuando se dispone de una cómoda piscina o de un charco de aguas claras. Se arrojan a la piscina, a conveniente distancia de separación objetos que, por su peso permanezcan, en el fondo del agua: llaves, clavos, monedas, argollas, etc.

Los bañistas se dividen en dos equipos de igual número. Cada equipo nombra un representante para recibir los objetos que sus jugadores le entreguen como fruto del rescate que han obtenido en el hueco.

Los buzos se ponen en posición de lanzamiento. A la orden del director, que puede ser uno de los representantes, todos se lanzan a sacar del fondo de la piscina los objetos que se encuentran en el

fondo y los entregan a su respectivo representante. Cada buzo puede sacar un solo objeto en cada zambullida pudiendo zambullirse cuantas veces quiera.

Terminado el rescate del tesoro, cada representante cuenta los objetos que le fueron entregados y se declara vencedor el equipo que más objetos rescató.

19

CABEZAS DELATORAS

El número de participantes en este juego es indefinido. Todos se colocan formando un círculo. Al centro del ruedo pasa uno de los jugadores, designado por el director y previamente vendado y los jugadores del círculo empiezan a girar a la derecha, cantando o tarareando una canción que todos se sepan muy bien.

Cuando el director dé la señal, tanto el canto como quienes lo ejecutan paran. Entonces el jugador vendado se dirige a cualquiera de los jugadores del círculo y tomándolo de la cabeza con ambas manos, debe adivinar de quién se trata. Si no acierta a decir quién es, pasa a tocar la cabeza de otro de los jugadores y trata de adivinar. Si falla esta segunda vez el director le puede conceder una tercera oportunidad, pero si fracasa, debe retirarse del juego. Otro de los participantes lo reemplaza y sigue el proceso anterior.

Mientras el adivino trata de descubrir al jugador, a los del círculo les está permitido, en absoluto silencio y para despistarlo, quitarse las gafas si las tienen, agacharse para aparentar menos estatura, empujarse para fingir ser más altos, etc.

20

CABEZAS GOLERAS

Este juego exige para su realización una piscina de buenas dimensiones y unos diez jugadores. Se dividen los bañistas en dos equipos de cinco personas y convienen en considerar los dos extremos más distantes y opuestos de la piscina como las porterías de la acuática cancha. El balón o pelota que utilicen no se puede impulsar sino con la cabeza.

Los jugadores se colocan del lado de sus respectivas porterías y cuando se haya dado la orden de empezar el juego, un representante de cada equipo avanza hacia el centro y coloca la pelota sobre la superficie. Empiezan el partido y tratan de impulsar con la cabeza la pelota hacia la cancha contraria. En este momento entran en acción los demás jugadores. Cada equipo anota un punto o gol cuando la pelota toca la pared que defiende el equipo contrario.

Transcurrido el tiempo que previamente hayan determinado como duración del partido, éste se suspende y se declara ganador el equipo que mayor número de goles contabilice.

Puede convenirse que los jugadores estén de pies en el fondo de la piscina, pero de ninguna manera pueden tocar la pelota con la mano.

21

CADENA QUE CRECE

Juego de número ilimitado de participantes. Se trazan dos líneas a los extremos del lugar donde se desarrolla el juego. Una será la línea de partida y la otra la línea de llegada. Los jugadores se colocan antes de la línea de partida. Son invulnerables cuando están fuera de las líneas de partida o de llegada. Dos de los jugadores, se toman por una mano y van al centro. La mano libre será para agregar a la cadena nuevos eslabones, con aquellos jugadores a los que logren tocar cuando se dirijan a la meta.

Estos dos jugadores colocados en el centro, al momento de dar inicio al juego, dicen en alta voz: *Queremos crecer, vénganse*. A esta voz todos los jugadores tratan de alcanzar la meta sin dejarse tocar de la pequeña cadena que trata de interceptarles el paso. Todo jugador que sea tocado por alguno de los eslabones, se adhiere a la cadena. Cuando los jugadores se hayan puesto a salvo, desde el centro de la cadena se repite: *Queremos crecer, vénganse*.

El proceso a seguir es el indicado, con la particularidad de que cuando la cadena ya cuente con ocho eslabones, los dos de la punta se desprenden para formar otra cadena y seguir atrapando nuevos jugadores hasta que acaben de atraparlos a todos. Todos

los que estén libres tienen que cambiar de sitio de refugio cada vez que oigan la voz de quienes forman las cadenas.

22

CARRERAS DE PAREJAS

Número ilimitado de participantes para este juego. Todos se colocan formando un gran círculo, mirando hacia el centro, tomados de las manos de dos en dos, formando parejas que por ningún motivo deben soltarse.

Una pareja agarrada por las manos, que corre por fuera del círculo y en torno a él, toca una pareja que inmediatamente sale del círculo y corre como ella pero en dirección contraria. La pareja que llegue primero al sitio que quedó libre en el círculo, lo ocupa mientras la otra pareja continúa actuando en la misma forma.

Este juego, ilimitado en el número de participantes, es ilimitado también en el tiempo que se le quiera dar.

La pareja que después de su carrera logre ubicarse en el sitio que dejó al salir, la premiarán con un aplauso los demás jugadores. La pareja que la hizo salir continúa corriendo hasta dejar por fuera a la pareja que toco, para que inicie la carrera.

23

CARRETES EQUILIBRISTAS

Para la ejecución de este juego de equilibrio de carretes es preciso disponer de 8 carretes de hilo del mismo tamaño, llenos o vacíos.

Quien dirige el juego dispone a los participantes en dos filas y ordena a los que las encabezan extender en posición horizontal el brazo derecho. Sobre las palmas de las manos les coloca a cada uno cuatro carretes superpuestos que darán la impresión de un cilindro. Todo esto sucede en el punto de partida.

A la señal de partida los jugadores se dirigen a la meta procurando que ninguno de los carretes se les caiga, porque quien los deje caer está en la obligación de levantarlos y regresar al punto de partida para iniciar de nuevo. Todo jugador que llegue en buenas

condiciones a la meta regresa al punto de partida y los entrega a quien le seguía en la fila, pero sin la condición del equilibrio.

Los integrantes de las filas se suceden de la misma forma, ganando el desafío el equipo que terminó primero de hacer intervenir a todos sus jugadores.

En todos los casos es el director el que coloca sobre las manos de cada pareja los carretes e inspecciona la correcta observación de las normas indicadas.

24

CARTAS A LA VISTA

Este juego es para un número que no supere los diez participantes. Todos se colocan en torno a una mesa. El primer jugador toma un naipe corriente y va colocando sobre la mesa las cartas a medida que va diciendo, no importa la carta que vaya echando: "As, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, sota, caballo, rey".

Si al echar cada carta sobre la mesa, a la vista de todos los compañeros de juego, una de ellas coincide con la que él está nombrando, pierde el juego y debe retirarse.

El siguiente jugador toma el naipe y sigue haciendo lo mismo que el anterior, enunciando cada carta como se dijo antes: "As, dos, etc.", hasta que se presente una nueva coincidencia, la que lo obliga a retirarse también.

Quien pierde paga penitencia y tiene derecho a continuar jugando. La duración del juego es indefinida.

25

CIGARRILLO INCOMBUSTIBLE

Esta admirable demostración usted la puede realizar sin que necesariamente sea un mago. Pida a uno de los asistentes que le pase uno de los cigarrillos que él fuma. Una vez que se lo pase y lo tenga en las manos, usted lo mira con cierta curiosidad para decir luego a su amigo que ese cigarrillo no prenderá por más que le

aplique un fósforo encendido. Quien pasó el cigarrillo afirmará que aplicándole un fósforo encendido arderá como cualquier cigarrillo. Usted entonces le dirá que le va a probar que de ninguna manera se va a encender.

Toma luego un vaso de cristal de uso corriente que ya tiene que tener listo. Agarre el cigarrillo por los dos extremos oprimiendo sus puntas entre el índice y el pulgar de la mano derecha y forme una especie de anillo en torno al vaso de modo que el cigarrillo quede todo en contacto íntimo con el vaso. Pida luego a quien le suministró el cigarrillo que encienda un fósforo y aplique la llama al centro del cigarrillo para que se convenza de que no arde.

¿Qué ha pasado? Sencillamente que el vidrio absorbe el calor producido por la llama impidiendo que el cigarrillo se queme, no obstante que la llama se aplique al papel.

26

COLOCANDO CORBATA AL TÍO

Bastante interesante y especialmente adecuado para suscitar ruidosas carcajadas entre los espectadores, es el juego colocar la corbata al "Tío Caralampio". Se comienza pintando el busto de un individuo al que le falta únicamente la corbata que es precisamente la prenda de vestir que le han de colorar quienes toman parte en el juego. Si se trata con cuidado, la misma corbata sirve a todos los jugadores. En trozos de papel o de cartulina se tienen pintadas algunas corbatas, a partir del nudo, corbatas que diferentes jugadores han de tratar de colocarle al "Tío Caralampio".

El primero que intente la colocación se presenta al director del juego para que le vende los ojos y le entregue una de las corbatas en cuyo nudo hay pegada una cinta adhesiva

Una vez vendado y provisto de la mencionada corbata, el director le hace dar una vuelta sobre sí mismo para despistarle un poco y lo envía a pegar la corbata al "Tío Caralampio". El interesado pone la corbata en la mano, se dirige al busto y la pega por la punta libre. Se marca el entorno de la corbata en donde fue colocada, se la despega y se le retira la venda al jugador que ya actuó. Se venda a otro de los jugadores y se repiten las mismas acciones.

Con mucha dificultad, si es que lo logra, alguno de los participantes acertará a colocar la corbata en el sitio preciso. Algunos la colocarán en lugares muy diferentes pegándola en la frente, en los hombros, en la boca, etc., circunstancias que precisamente provocan la risa de los espectadores.

Los espectadores ayudan al que va a colocar la corbata diciéndole simplemente: "Caliente" o "Frio", según se acerque o se aleje del lugar preciso donde se debe colocar la corbata.

Cuando hayan pasado unos cinco participantes el jugador que se haya acercado más al cuello del busto para poner la corbata al "Tío Caralampio" es proclamado vencedor del certamen.

27

COLOR Adivinado

Parece algo aventurado que alguien se atreva a garantizar que dividiendo un cuadrado en nueve cuadrados más pequeños, y coloreando el del centro con un color, con otros colores diferentes los cuatro cuadraditos de los extremos y dejando blancos los restantes, pueda, después de mezclar bien los nueve cuadrados colocados en un sombrero o caja grande, sacar, sin verlo antes, un cuadrado del color que se le pida.

Siguiendo estas instrucciones usted puede probar al auditorio que la cosa es muy simple. Tome pues, un cuadrado de unos 30 centímetros de lado. Le hace dos dobleces de manera que queden tres fajas de 10 centímetros cada una. En sentido contrario, mediante otros dos pliegues, señale otras tres fajas, lo que dejará marcados nueve cuadros. Pinte de rojo el cuadro central. De azul los cuadros de los extremos y deje blancos los otros cuatro.

El secreto para el adivino está en que, al hacer cada pliegue, con la uña del pulgar derecho hace que se note bien la señalación, para después dividir a mano los distintos cuadros. Divididos y bien revueltos en el recipiente que ha de colocarse un poco alto pregunta: *¿De qué color quiere que sea el primer cuadrado?*

Si le dicen saque el cuadrado rojo, meta ambas manos y trate de encontrar el que tenga los cuatro lados ondulados o rugosos. Si le piden blanco, busque uno que sólo tenga un lado liso, sin desflecamiento, teniendo los otros tres lados un poco irregulares en su

corte pues estos se hicieron rasgando. Si el cuadrado pedido es de color azul, usted saca, previo tanteo de los bordes, uno que tenga dos lados en ángulo con los filos lisos. Si el cuadrado grande fuera de cartulina sería mucho más fácil encontrar pronto el cuadradito de color pedido ya que los bordes lisos se detectan con mayor facilidad.

Se necesita ciertamente que el pretendido adivino ejercite un poco este interesante truco para coger una cierta destreza en la manipulación de los bordes de los cuadrados y que al hacer la señalación y desgarrar procure que queden un poco ondulados o desflecados los cortes.

28

CORCHO INSUBORDINADO

Siendo tan liviano el corcho, los asistentes a una reunión podrían creer que con un soplo un poco fuerte podrían hacer entrar el corcho o tapón en una botella vacía, pero se equivocan tristemente y se llevarán menuda sorpresa cuando quieran realizarlo.

Quien dirige esta agradable diversión coloca horizontalmente sobre una mesa una botella, preferiblemente de vidrio transparente, para que se aprecie mejor el experimento. Dentro del pico le pone un corcho de diámetro aproximado a la mitad del pico de la botella.

Todo así dispuesto se pide que alguno de los asistentes mediante un fuerte soplo al corcho lo introduzca al fondo de la botella. Habrá quienes creen que la cosa es muy sencilla, se acercan e intentan lo pedido pero todos fracasan, con la circunstancia agravante de que mientras más fuerte sea el soplo con más fuerza se vendrá el corcho hacia la cara de quien sopló, pues la compresión del aire que hay dentro de la botella lo rechaza con mayor fuerza. Resulta, pues, una divertida broma.

29

CURIOSA SEPARACION

Para los integrantes de una reunión y poco versados en física es de mucho efecto la siguiente demostración. El que se encargue de hacerla empieza por mezclar un poquito de sal común con otro poquito de pimienta, cuya mezcla total no supere una cucharada. Dispuestos así estos dos elementos, pregunta a los asistentes cuál de ellos puede separar completamente la sal de la pimienta sin tocarlas.

Todos opinan que si se quiere cumplir la prohibición de tocar la mezcla es absolutamente imposible realizar la separación. Quien propuso la cuestión afirma que es capaz de hacerlo y procede a realizar dicha separación.

Saca de su bolsillo una peinilla corriente, la frota repetidas veces con el paño del saco que viste y la pasa sobre la mezcla antes preparada. Los granos de pimienta por ser más livianos que los granos de la sal se adhieren inmediatamente a la peinilla que en este momento está haciendo las veces de imán debido al frotamiento que se le hizo con el paño.

La sal y la pimienta quedan así separadas, cumpliéndose lo que había anunciado el pretendido mago.

30

CHOQUE DE MONEDAS

Para que todos podamos observar mejor los efectos de este entretenimiento, los que participamos a la reunión nos acercamos a la mesa en la que ha de realizarse.

Se colocan en hilera recta cinco o seis monedas del mismo valor que se toquen entre sí y puestas de plano. A unos dos o tres centímetros de distancia de la fila de monedas se coloca otra moneda del mismo tamaño. Impulsándola con fuerza con una regla plana que haga el oficio de mazo, se verá que cada moneda transmite el impulso a la siguiente, pero es la última de la izquierda la que se separa como si hubiera sido a ella a la que impulsaron directamente.

Si este fuerte choque tal como se ha indicado se efectúa no con una sola moneda sino con dos a la vez, serán dos también las monedas que salen disparadas de la fila al recibir el choque.

31

DADO MAGICO

Hay que preparar para este juego un gran cubo de cartulina o forrarse una caja de cartón, aunque sus seis caras no sean completamente iguales. En cada una de las caras se colocan en tamaño grande los números de 1 a 6.

Los jugadores se colocan en círculo y su director al centro para hacer la explicación. El dice a los participantes las equivalencias: 1 = risa; 2 = llanto; 3 = canto; 4 = silbo; 5 = aplauso; 6 = salto.

Cuando el cubo es bien grande o lo es la caja, es más práctico colocar en cada cara la palabra completa: risa, llanto, canto, silbo, aplauso, salto. Llama a uno de los jugadores y le venda los ojos. Le ordena dar diversas vueltas a la caja y colocarla después en el suelo. Los participantes, al ver la letra que quedó en la cara de arriba ejecutan al unísono lo que ella pide según la clave dada. Los que se equivoquen o no hagan lo que deben hacer se eliminan del juego, lo que debe controlar muy bien el director del juego.

El que tiene los ojos vendados, una vez que los participantes han ejecutado la orden correspondiente, simplemente cambia la posición de la caja para que se realicen nuevas acciones que se pidan.

32

DEDOS QUE HABLAN

Este juego se puede desarrollar con la participación simultánea de varias parejas cuando el lugar tiene suficiente amplitud para actuar sin interferencias de unas parejas con otras.

Los jugadores convienen previamente en que cuando el director diga "UNO" todos echan hacia atrás la mano derecha con el puño cerrado. Cuando diga: "DOS" todos abren uno o varios dedos sin dejarlos ver de su contendor. Cuando diga: "TRES" el más corpulento de cada pareja dice en alta voz un número que no sobrepase

el diez, al tiempo que ambos contendores muestran los dedos abiertos de sus manos derechas. Cuando acierta el que dijo el número, anota un punto a su favor. Si no acierta, nada se ha perdido y se recomienza el juego, sólo que esta vez anuncia el número el otro contendor.

El proceso sigue en la misma forma, prolongándose cuanto se quiera. Al finalizar el juego se contabilizan los puntos que cada uno tiene a su favor y se considera ganador el que más puntos acumuló. Si compitieron varias parejas y jugaban en equipo se suman los puntos obtenidos por cada uno de los equipos y el vencedor es el de mayor puntaje.

33

DESAFIO INCREIBLE

Este juego es de bastante efecto en una reunión. Uno de los participantes hace creer a la concurrencia que tiene dotes de "mago". Toma un vaso con agua u otro líquido, extiende el brazo derecho con la palma de la mano hacia arriba, coloca el vaso con el líquido sobre ella. Llama a varias personas de las presentes a la reunión para que le sujeten el brazo tratando de impedir que pueda doblarlo. El promete que a pesar de esta precaución se logrará beber el contenido del vaso.

No le creerán en absoluto. Mientras le están sujetando bien el brazo derecho, él toma tranquilamente el vaso con la mano izquierda y se bebe el contenido.

Esta tomadura de pelo causará buenas risotadas pues, a pesar del sencillo truco, difícilmente se les ocurrirá cómo podrá el pretendido mago arreglárselas para cumplir lo prometido.

34

DESCUBRIENDO EL REFRAN

El director de este juego de adivinación de refranes empieza por pedir a quien quiera hacer de adivino que se retire del juego hasta que se le llame para que no oiga la distribución de palabras que se va a hacer.

Con el adivino fuera del salón, el director dice a cada jugador la palabra de un refrán, escogido con anterioridad, y que deberá decir cuando el adivino entre y pregunte por el refrán. Llama al adivino que entra y pregunta al grupo: *¿Qué refrán escogieron?* Los jugadores responden al tiempo la palabra que se les asignó. Si el refrán es: *A quien madruga Dios le ayuda*, el adivino debe decirlo a pesar de que todos hayan dicho su respectiva palabra al tiempo, lo que no deja de crear cierta confusión.

Cuando los participantes son muchos puede asignarse la misma palabra a varios jugadores, sobre todo cuando el refrán es corto.

De no acertar el primer adivino, un nuevo adivino toma su puesto, se ausenta, mientras los demás jugadores reciben del director las palabras de un nuevo refrán. Todo lo demás sigue igual a cuanto se indicó antes.

35

DISPARATADAS RESPUESTAS

Cuando el director de este juego tiene buena habilidad para improvisar muchas y diversas preguntas a los integrantes de una tertulia, se obtienen preguntas y respuestas sumamente jocosas.

El director empieza por dar unos cinco minutos a los participantes para pensar un refrán con el que deben contestar a la pregunta que se les haga sin importar lo disparatada que resulte la respuesta. Un ejemplo aclara bien el juego. Al preguntársele al primer jugador: *¿Qué toma usted de desayuno?* Debe responder: *A caballo regalado no se le mira el diente*, siempre y cuando éste haya sido el refrán que él pensó. Al preguntársele a otro jugador: *¿A qué horas se acuesta usted?* Debe contestar: *Obras son amores y no buenas razones* (o el refrán elegido previamente).

El director continúa haciendo a todos los jugadores las preguntas que él mismo pensó mientras ellos buscaban su propio refrán. El juego prosigue tanto cuanto se desee.

36

DIVERSAS MANERAS DE ESCRIBIR CIEN

Este juego necesita de un tablero o de un papelógrafo y de un lugar que permita completa visibilidad para todos los participantes. Quien va a demostrar su gran habilidad numérica empieza diciendo al auditorio que es capaz de representar el número 100 mediante el empleo de una cifra cinco veces repetida, intercambiando los signos aritméticos que la demostración exija.

Puede agregar: "Esto que les digo que puedo hacer, me comprometo a hacerlo de cuatro maneras diferentes, pero antes quiero dar la oportunidad de pasar al tablero a alguno de ustedes que se considere buen matemático y trate de darnos la demostración pedida".

Al ver que ninguno puede hacer lo propuesto, escribe en grandes caracteres:

- a) $111 - 11 = 100$
- b) $33 \times 3 + 3/3 = 100$
- c) $(5 \times 5 \times 5) - (5 \times 5) = 100$
- d) $5(5 + 5 + 5 + 5) = 100$

El premio para este jugador serán estruendosos aplausos por su habilidad numérica demostrada en esta forma.

37

DOMINO ENCANTADO

Las fichas de un "dominó" se prestan para una curiosa y hasta increíble demostración de habilidad.

Usted puede desafiar a los asistentes a una reunión a que traten de colocar las fichas de un "dominó" de tal forma que todas, colocadas de canto y apoyadas unas sobre otras, se sostengan sin que ninguna se caiga. Cuando nadie conoce el truco todos necesariamente dirán que es imposible. Usted entonces, les dirá que eso es muy posible y que lo va a demostrar delante de todos.

Empiece por colocar una de las fichas acostada horizontalmente sobre una mesa. Sobre esa ficha coloque otra, pero esta vez de canto. Continúe colocando cada una de las fichas restantes sobre las anteriores procurando formar un círculo. Cuando el círculo esté para cerrarse, levante la que está acostada horizontalmente y la coloca como cierre del círculo. Con esto habrá demostrado a su concurrencia lo que le propuso.

38

EJERCIENDO EL RESPECTIVO OFICIO

El director del juego asigna a cada jugador un oficio de esos cuya representación mímica es fácil de interpretar. Es preferible, algunas veces, preguntar a los jugadores qué empleo quieren representar mímicamente para lograr una mejor caracterización de cada oficio.

Algunos oficios de fácil representación: sastre, flautista, pianista, chofer, aserrador, carpintero, trompetista, dentista, boxeador, etc. Cuando los participantes son muchos se puede asignar el mismo oficio a varios jugadores.

Los jugadores, conocedores del oficio que van a representar, se colocan en dos filas paralelas, mirándose entre sí. El director se coloca en uno de los extremos y ordena a cada jugador hacer los movimientos del oficio que le asignó. Pasan todos los participantes.

Terminada esta revisión, el director aprueba con prolongados aplausos las distintas actuaciones. Mientras dura su aplauso, todos ejecutan los movimientos del oficio asignado.

39

ELIMINACION DE JUGADORES

Cosas que se necesitan para la recta ejecución de este juego: grabadora en perfectas condiciones y un cassette de música marcial, sillas o taburetes para cada uno de los jugadores. Las sillas en

número igual al de los jugadores menos 1 y con los espaldares hacia adentro, se colocan en círculo.

Los jugadores se ponen en torno a las sillas por fuera y cada uno mirando la espalda del que le queda delante. Así dispuestas las cosas comienza la música de la grabadora mientras los jugadores van girando en torno de las sillas. Todas las veces que el director suspende la música, los jugadores tratan de ocupar una silla, debiendo, necesariamente, quedar un jugador sin silla, la que se ha quitado oportunamente. Nuevamente se pone la música y nuevamente los jugadores emprenden su ronda en torno a las sillas. El juego sigue hasta que hayan sido eliminados los jugadores en su mayor parte o hasta que quede uno solo. El último jugador o los últimos serán premiados.

40

EL "MAGO DE LOS NUMEROS"

Para hacer una demostración de combinaciones curiosas de números se requiere que en el sitio de reunión haya un tablero o un papelógrafo con la finalidad de que todos los participantes puedan ver fácilmente las ingeniosas demostraciones.

El "mago de los números" empieza por preguntar a los asistentes si alguno de ellos sería capaz de presentar cinco cifras o números dígitos iguales cuya suma diera por resultado total el número 14. Si ninguno de los presentes conoce el caso es imposible que acierten el modo de ejecutarlo.

Comprobada la imposibilidad de que alguno de los presentes pueda hacer lo pedido, el pretendido "mago" toma la tiza o el marcador y tranquilamente coloca en números bien grandes el número 1 así descompuesto:

$$11 + 1 + 1 + 1 = 14$$

Todos tendrán que aceptar ante esta demostración que sí era factible de solución el problema propuesto.

41

ENHEBRANDO AGUJAS

Si entre los participantes hay algunas mujeres tendrán una pequeña ventaja sobre los hombres porque son, por naturaleza, más hábiles para enhebrar agujas. Quien va a dirigir el juego divide a los participantes en dos grupos numéricamente iguales procurando que el personal femenino quede bien mezclado y ojalá en la misma proporción de los hombres.

Se colocan en dos hileras que tengan una separación de unos cuatro metros la una de la otra. El director entrega a quienes encabezan las filas una aguja y un pedazo de hilo para que a la señal cada uno trate de enhebrar su respectiva aguja. El director comprobará que realmente se haga. Una vez que cada uno haya enhebrado su aguja le quitará el hilo y pasará aguja e hilo al jugador inmediato de su equipo, para que él haga lo mismo.

El enhebrado del hilo y la desenhebrada del mismo se prosigue en la forma descrita hasta que uno de los equipos haya terminado su paciente trabajo. Quien logre hacerlo en menos tiempo será el equipo ganador recibiendo como premio simbólico un fuerte aplauso de toda la concurrencia.

42

EL INSPECTOR ORDENA...

Quienes participen de este juego pueden estar cómodamente sentados, formando un círculo del tamaño que lo exija el número de participantes. Sin embargo, pueden también estar de pie. Uno de los participantes hace de "inspector" y se coloca al centro del círculo.

El inspector dice con tono sentencioso e imperativo: *Quienes tengan camisa blanca cambien de puesto.* Todos los que tienen camisa blanca proceden inmediatamente a intercambiarse de puesto. Así continúa dando órdenes, por ejemplo: "Quienes estén sin saco..."; "Quienes tengan anteojos..."; "Quienes usen zapatos negros...", etc. Estas órdenes se deben ejecutar inmediatamente se den. Cuando dé una orden sobre cosas que todos tienen: ves-

tido, narices, medias, etc., el cambio de puesto lo hacen todos los jugadores.

Variante: Si los participantes juegan sentados, el inspector al dar la orden de cambio ocupa una de las sillas vacías. Así obliga a uno de los jugadores a que se quede sin puesto y pase a hacer el oficio de inspector. El juego continúa en la misma forma.

43

EN EL PARQUE NACIONAL

Este juego es para unos ocho o diez jugadores, sentados en forma circular y mirando al centro.

Es un juego muy útil cuando hay que aprenderse los nombres de los participantes. Uno de los jugadores, diciendo el nombre verdadero de la persona a quien se dirige, dice: *Miguel* (o el nombre real) *se encontró una billetera en el Parque Nacional.* El jugador citado pregunta:

¿Quién? ¿Yo?

A esta pregunta todos dicen a una sola voz:

¿Y entonces quién?

Miguel dice: *El que la encontró fue Emilio.* Emilio debe hacer inmediatamente las mismas preguntas: *¿Quién? ¿Yo?* a las que todos repiten nuevamente: *¿Y entonces quién?* El nombrado dice entonces: *El que la encontró fue...* (dice el nombre de otro de los participantes en el juego).

El juego continúa así hasta que todos los jugadores hayan sido nombrados.

44

ESTAMPILLA PEGADA AL CIELO RASO

Nadie creará, de entre todos los participantes a una reunión, sin conocer el truco, que usted puede pegar en el cielo raso de un salón donde su mano no alcanza y sin subirse a ningún mueble o cosa parecida, una estampilla o sello de correo.

Es conveniente advertirles que usted pegará la estampilla con sólo lanzarla hacia arriba, a pesar de que su poco peso no le permitiría elevarse más de unos veinte centímetros.

Una vez que todos hayan manifestado su escepticismo sobre lo que les proponen, usted pasa a probarles que puede realizar esta hazaña. Para ello toma la estampilla o sello de correo, la humedece por la parte engomada y coloca debajo de la cara litografiada del sello una moneda para lanzarla luego de plano y con la mayor fuerza posible hacia el techo.

La estampilla que usted ha humedecido previamente se pegará al techo y la moneda caerá al suelo. De esta forma ha demostrado la factibilidad de lo que había prometido.

45

FLUIDEZ DEL LEXICO

El director de este juego comienza por hacer que los participantes se pongan en círculo, estando sentados o de pie y mirando hacia el centro. Toma un objeto cualquiera que puede ser una pelota, un libro y lo entregará a uno de los jugadores para que lo vaya haciendo circular entre todos los jugadores mientras él emite sonidos con un pito, una dulzaina u otro instrumento musical. Cuando deja de tocar, el objeto que circulaba se detiene y el jugador en cuyo poder se encuentre empezará a decir doce palabras que comiencen con la letra que el director le indique, por ejemplo M: María, mamá, muerte, merienda, mochila, mermelada, mentira, mundo, etc. No deberá repetir ni una sola palabra.

El director sigue tocando el instrumento como antes hasta una nueva suspensión, tras la cual dice otra letra que puede ser T y quien en ese instante tiene el objeto circulante empieza a decir doce palabras que empiecen por T o por la letra indicada.

Es conveniente utilizar las letras que tienen más uso. La persona que diga palabras que no empiecen por la letra indicada o se demore mucho en encontrarlas debe pagar la penitencia que le imponga el director del juego.

El juego se prolonga, en la misma forma, cuanto se quiera, según el tiempo de que se dispone y de la cantidad de los jugadores.

46

FRUTAS Y FRUTAS

El director de este juego asigna a cada uno de los jugadores el nombre de una fruta, sin repetir ninguna, incluyéndose él. Pide que por turnos o en otra forma cada uno haga una frase que termine con el nombre de la fruta que le tocó en suerte.

A quien le asignaron el nombre "mango" puede decir: *Me comí un delicioso mango*. A quien se le asignó la palabra "naranja" puede hacer una frase así: *En la oficina de mi abuelo hay un árbol cargado de naranjas*.

Terminada la ronda de las frutas el director puede variar el juego diciendo: "A cada pregunta que les haga a ustedes me responden con el nombre de la fruta que les correspondió. Les hago un ejemplo: si a uno de ustedes le pregunto: *¿De qué operaron a su tío?* me puede responder: *A mi tío lo operaron del "aguacate"*, si esta era la fruta que le correspondía. Otro ejemplo: *¿En qué viajó su papá cuando fue a Madrid?* Viajó en una "chirimoya".

Hecha esta advertencia pasa inmediatamente a hacerles las preguntas que tienen que ser respondidas tal como se ha indicado.

47

FOSFORO VIAJERO

Para este juego se necesitan una caja de fósforos y un número de sillas igual al número de jugadores que en él tomen parte.

Las sillas se colocan en círculo. Los participantes en número indeterminado se colocan en ellas mirando al centro. Uno de los jugadores enciende un fósforo y lo pasa a su vecino de la derecha con estas palabras: *Que viaje el fósforo, que viaje el fósforo*. Cada jugador que lo va recibiendo se apresura a pasarlo al siguiente diciéndole las mismas palabras.

Quien no puede pasarlo, o porque se le apagó o porque al pasarlo se quemaba, paga la penitencia que escoja: una canción, un chiste, una declamación, una danza, etc. El siguiente jugador, una vez terminada la penitencia, enciende otro fósforo para que el juego continúe cuanto se quiera según lo deseen los participantes.

En el salón que sirva para jugar esta original partida de fútbol se demarca con una tiza un rectángulo de seis metros por cuatro señalando las porterías (de unos sesenta centímetros) en el centro de cada uno de los lados cortos del rectángulo.

Se determina previamente el tiempo de la partida que ojalá no supere los veinte minutos.

Las reglas de juego se limitan a: 1) no empujarse entre los jugadores; 2) impulsar la bola hacia la portería contraria sirviéndose únicamente del aire que se transmite soplando por el pitillo.

Los jugadores en número de cuatro o cinco por cada equipo, se proveen cada uno de un pitillo de tomar refresco. Los desplazamientos se hacen estando de rodillas e impulsando una bolita de ping pong. Utilizan el aire a través de sus pitillos para empujar la bola.

Los goles de cada equipo se contabilizan y su número determina cuál ha sido el equipo vencedor.

Competencia divertida que pueda dar cabida a un número indefinido de parejas, siempre que se disponga de la misma cantidad de tazas, cucharillas y gaseosas. Este juego puede resultar de mucho efecto para animar una reunión.

Las tazas deben ser de tamaño igual, lo mismo las cucharillas que emplea cada contendor para tomar la gaseosa que le corresponde.

Las tazas se disponen a ambos lados de la mesa, a conveniente separación y junto a cada taza se coloca una gaseosa del mismo sabor: cocacola, manzana, colombiana, sprite, etc.; y una cucharilla.

Es bueno que las gaseosas puestas sobre la mesa estén destapadas al comenzar el juego para evitar molestias del gas al ingerir los

contenidos. Las parejas de competidores se colocan cada una frente a su rival.

A la orden del director del juego cada uno vierte sobre la taza su respectiva gaseosa y con la ayuda de la cucharilla empieza a tomarse el contenido, sin regar nada sobre la mesa. Un reguero apreciable del líquido basta para eliminar al jugador, a juicio del director. El jugador de cada pareja que primero termine de beber su gaseosa va congregándose con los ganadores de las otras parejas en un sitio determinado. Se premia a los ganadores con un prolongado aplauso y los perdedores cantarán en su honor una canción de libre elección.

Para este juego de adivinación se procede de esta manera. Reunidos los participantes, sin determinación de número, uno de ellos dice en alta voz: *He visto aquí en el salón una cosa que me llamó la atención.*

Todos preguntan: *¿Y cómo se llama?*

Responde: *Es una cosa que empieza por...* (da la letra por la que comienza el nombre de ese objeto).

Con esta pista todos los participantes empiezan a mirar atentamente todos los objetos que hay en el salón y a preguntar: *¿Será?* (nombran entonces el objeto cuyo nombre empieza por esa letra). El vidente les puede decir: *Están fríos o Están calientes* según que el objeto nombrado esté cerca o esté lejos del objeto en cuestión.

Es conveniente que el objeto pensado sea difícil de identificar, pero debe tener una cierta visibilidad en el salón. Puede referirse también a una prenda de vestir que tenga alguno de los jugadores presentes: chaqueta, gorro, gafas, corbata, falda, aretes...

Cuando tardan mucho en encontrar el objeto buscado se dan otras pistas como la letra final, las sílabas que tiene, el uso que se le da.

51

HILO MISTERIOSO

Este juego es una broma bastante divertida. Se la puede compartir a un grupo en una reunión social utilizando un carrete de hilo grueso de cualquier color.

Se toma el carrete de hilo, se desenvuelve un poco, se enhebra con él una aguja. El carrete se echa en uno de los bolsillos interiores del saco, se saca la aguja enhebrada por la solapa de modo que queden unos cuatro centímetros de hilo, sobre el saco como una hilacha prendida. Se quita la aguja.

Alguien muy cultamente tratará de retirar la hilacha del saco, creyendo que se trata de una inadvertencia suya, pero al tirarla, el carrete que está en el bolsillo deja que el hilo salga y la hebra se haga más larga cuanto más tire el atento amigo, hasta convenirse de que es una simple tomadura de pelo que él mismo se ha procurado.

El autor de esta "pega" vuelve a enrollar el hilo desenvuelto hasta dejar la punta inicial para que otro pueda volver a caer en el mismo engaño.

52

HUNDIENDO CABEZAS

Cuando se dispone de una buena piscina se puede organizar entre los bañistas el interesante juego de "Hundir cabezas".

Estas son las reglas: 1) Los participantes se dividen en dos equipos numéricamente iguales; 2) los integrantes de uno de los equipos se ponen al cuello un pañuelo que los distinga; 3) se nombra un representante de cada equipo que desde el borde de la piscina lleve la cuenta de los puntos que anota su propio equipo (anota a su favor un punto por cada cabeza hundida del equipo contrario).

A la orden del director se lanzan al agua, por los lados opuestos. Los del pañuelo tratarán de hundir las cabezas de los que no lo tienen y viceversa. Jugador al que le han hundido la cabeza en el agua saldrá inmediatamente de la piscina para que la competen-

cia se haga más interesante, pudiéndose realizar persecuciones intensas de sus contendores.

Cuando sólo quede un bañista en la piscina los representantes de los equipos proclaman los resultados obtenidos, ganando el equipo que más pronto hundió a sus contrincantes.

53

IMITEN MIS MOVIMIENTOS

Los participantes de pies, mirando al centro, forman un círculo. El director del juego gira por la parte interior del círculo y toca a cuatro o cinco jugadores, bien separados unos de otros, al tiempo que les dice: *Ímitenme en lo que yo haga.*

El director palmotea, brinca, simula boxeo, baila, llora, etc., gestos que solamente imitan los jugadores indicados, desde sus propios sitios.

Unos momentos después dicen: *Aquellos a quienes toque deben cambiar de sitio.* Cuando ellos corren para cambiar lugares el director ocupa uno, para que uno de ellos se quede por fuera. El jugador desplazado hace las veces de director y continúa el juego de la manera descrita antes. El juego puede prolongarse cuanto se quiera, de acuerdo con el tiempo de los participantes.

54

IMITANDO UN ZOOLOGICO

El director pregunta a cada uno de los participantes en el juego qué animal quiere imitar. Distribuye a cada uno su actuación, los hace colocar en fila frente a los espectadores y les ordena, uno a la vez, imitar el animal que le ha correspondido.

A cada actuación todos los demás dicen: ¡Bravo por el perro! o por el animal que haya representado y le premian su actuación con un aplauso más o menos prolongado de acuerdo con la actuación que haya hecho.

Terminada la intervención de todos el director dice: "Mientras yo aplauda todos hagan a la vez el sonido del animal representado y

suspendan cuando yo interrumpa mis aplausos. Al reanudar mis aplausos ustedes repiten su actuación. Esto lo hace unas tres veces para que se pueda apreciar bien la actuación de este improvisado zoológico. Si todos actúan pueden colocarse formando un círculo en cuyo centro se coloca el director del juego y desde allí lo coordina.

55

IMPOSIBILIDAD QUE PARECE FACTIBLE

Quien haga esta demostración empiece por pedir a los presentes tres voluntarios capaces de ejecutar algunas cosas con cierta audacia.

Dice al primero de los tres: 1) "Colóquese de espaldas en la pared de modo que todo su cuerpo, incluso los talones, toque el muro; 2) sin flexionar las piernas trate de recoger una moneda o un libro del suelo".

Cuantos ensayos haga para recoger los objetos indicados resultarán inútiles y tendrá que declararse impotente para realizar tal cosa.

Al segundo le da estas órdenes: 1) "Siéntese en esta silla con las piernas bien verticales y el cuerpo apoyado en el respaldo; 2) trate de levantarse de la silla sin echar las piernas hacia atrás ni el cuerpo hacia adelante".

Tampoco logrará hacerlo.

Ordena luego al tercero: 1) "Pegue el lado izquierdo de su cuerpo a la pared incluyendo el pie; 2) gire la cabeza a la izquierda hasta que la nariz quede tocando la pared; 3) levante el pie derecho".

Como los anteriores, tendrá que declarar que le es imposible.

La imposibilidad está en que el centro de gravedad del cuerpo humano tiene que coincidir siempre con la base de sustentación, condición que no se cumple en ninguno de los tres casos propuestos.

56

INVIRTIENDO OBJETOS

Disponer en el suelo y con separación de dos metros, en dos filas paralelas, diez frascos bocones, tipo mermelada.

Los participantes se dividen en dos grupos iguales y se colocan frente a su respectiva fila de frascos. El director da la señal de partida y los cabezas de fila corren a invertir la colocación de cada frasco y se ponen de últimos en la fila propia. Sólo cuando llega éste a su lugar, puede salir el siguiente a hacer la misma cosa desde la raya de partida. Gana el juego el equipo que primero logre hacer pasar a todos los jugadores.

En caso de no disponer de frascos, estos se pueden sustituir por hojas de papel trazando previamente una X sobre cada hoja de modo que conste que las hojas fueron volteadas todas antes de empezar el nuevo corredor. Al empezar la carrera todas las hojas deberán estar con la cara blanca hacia arriba y al terminar dejarán visible la X sobre la cara superior. Viceversa sucederá en las siguientes carreras. Así se hace hasta concluir el juego.

57

INTERVALOS MUSICALES

Para realizar este juego se necesita una grabadora con un cassette de música o un tocadiscos, lo mismo que un número igual de hojas de papel o trozos de cartulina al de pares de jugadores.

Los jugadores en dos grupos numéricamente iguales forman dos círculos concéntricos.

En cada hoja de papel o cartulina se escribe en grandes caracteres un nombre diferente, bien sea de persona, ciudad, río, etc.

Se cortan en dos mitades las hojas de papel y se entregan a cada par de jugadores, uno de cada círculo, para que los coloquen sobre el pecho a manera de distintivo.

Se pone a funcionar la grabadora y el tocadiscos y cada círculo comienza a girar en sentido contrario al otro. Cuando el director

del juego suspende la música, la pareja de jugadores cuyas mitades de hoja completan el nombre salen triunfantes de sus respectivos círculos.

Se reanuda la música y el giro de los círculos continúa en la forma indicada hasta una nueva suspensión para que salgan nuevas parejas. El juego sigue su ritmo hasta que se formen todos los nombres. Entonces se dará el juego por terminado.

58

LOS TRABALENGUAS

Los "trabalenguas", abundantes en todos los idiomas, constituyen uno de los más antiguos juegos de salón. El que quiera entretener un rato a los participantes en una reunión familiar, o de índole recreativa, les anuncia que va a proponerles un trabalenguas que todos responderán de la forma más rápida que les sea posible, sin ningún titubeo, y en el orden en que se les asigne.

Se puede empezar con el siguiente y sencillo trabalenguas: *En un plato de trigo comieron tres tristes tigres trigo.*

Al tratar de pronunciarlo rápidamente será difícil encontrar a la persona que lo diga bien. Habrá muchos de lengua pesada y se enredarán sobre manera causando abundantes carcajadas entre los participantes. Se impone, si es el caso, alguna penitencia a aquellos a quienes más se les dificultó la recta pronunciación del trabalenguas.

De acuerdo con los participantes se pueden proponer otros trabalenguas, por ejemplo:

1. *Compadre, cómpreme cocos. Compadre, yo no compro cocos, porque como poco coco como, poco coco compro.*
2. *Tengo una marranita patimanicolipelicrespita.*

(Este último trabalenguas puede exigirse en una repetición rápida de tres veces).

59

LLEVANDO LA "CONTRARIA"

Para comenzar este juego todos los participantes se colocan formando un gran círculo con espacio de unos 60 centímetros entre los jugadores. Estos mirando hacia el centro, se toman de las manos para esperar las órdenes.

Cuando el director dice: *Brazos al frente* todos los levantan completamente. Cuando dice *Brazos arriba*, todos los extienden horizontalmente en dirección al centro.

Se trata, pues, de actuar en contra de las órdenes que dé el director del juego.

Toda pareja que obedezca al director necesariamente sale del juego mientras los demás van reduciendo el círculo.

El juego sigue en la forma indicada hasta que quede una o muy pocas parejas, a las que se aplaude como resultado del juego.

60

MAGIA PLATUNA

Posiblemente ninguno de los asistentes a una reunión cree si le dicen que, sin untarse ningún pegante en los dedos, puede posar su mano sobre un plato sopero y levantarlo luego, sin que éste caiga al suelo.

Ante la incredulidad de todos usted seca muy bien el plato con un trapo, ojalá de lana. Hace lo mismo con los dedos de la mano derecha. Entonces coloca el plato boca abajo sobre una mesa, aplica las yemas de los dedos extendidos sobre la parte posterior del plato. Con sorpresa general de toda la concurrencia puede levantar la mano permaneciendo el plato en cuestión adherido a las yemas de los cinco dedos. Si tiene un poco de práctica en el juego, puede inclusive pasear por el salón con el plato suspendido en el aire como si se tratara de verdaderas ventosas que lo atraen.

Como se dijo, tanto el plato como los dedos tienen que estar completamente secos para evitar todo resbalamiento. La presión

de las yemas de los dedos sobre el plato produce este sorprendente efecto.

Antes de querer hacer en público este juego conviene practicarlo un poco para asegurarse un pleno éxito.

61

MEMORIA PUESTA A PRUEBA

El director divide a los participantes en tres o cuatro grupos según que haya pocos o muchos. Empieza pidiendo a alguno de los participantes que le traiga uno de los objetos que él vaya describiendo, y le nombra tres características del objeto. Los objetos se colocan en una mesa o lugar previamente preparado.

Algunos objetos que puede pedir: navajas, cordón de zapato, bolígrafo, chaqueta, papel, correa, pañuelo, libreta, etc.

Cuando ya tiene un buen número de objetos, los cubre con periódicos o algo parecido, llama a un representante de cada grupo y les manda hacer la lista de todos los objetos que están ahí tapados. Gana el equipo cuyo representante escriba un número mayor de objetos.

El director antes de entregar los objetos a sus dueños, llama al primero y le impone una penitencia: canto, recitación, chiste, adivinanza, etc. Igualmente hace con los demás dueños de los objetos prestados.

62

MEMORIZANDO OBJETOS

Este es un excelente juego para desarrollar la memoria y la atención. Es inconveniente realizarlo con más de quince personas. Un número mayor exige mucho esfuerzo de memorización.

Los participantes se colocan en círculo y se sientan. Están muy atentos a las prendas de vestir u otros objetos que se encuentren en el salón y que los demás jugadores vayan tocando porque cada

uno, a su turno, debe tocar los mismos objetos y en el mismo orden, so pena de quedar eliminado del juego.

Apenas se dé comienzo al juego, uno de los participantes se levanta de su sitio y va y toca el objeto que libremente quiere tocar. Hecho esto regresa a su lugar. Entonces el jugador que le sigue por la derecha se levanta, va y toca el objeto ya tocado y otro más. El tercer jugador hace la misma cosa y toca en orden los dos objetos anteriores y otro más. Así continúan los demás jugadores. Al tocar los objetos, se les llama por su nombre. Todos los jugadores prestarán suma atención para detectar si los demás jugadores señalan los objetos en el mismo orden. No se puede tocar dos veces un mismo objeto.

63

MÚLTIPLOS Y PALMADAS

De pies o sentados, los participantes se colocan haciendo círculo. Es inconveniente un número muy crecido de participantes. Se escoge un dígito que puede ser 6.

Uno de los jugadores empieza a contar en forma ascendente comenzando por 1. Cuando llegue al número escogido lo reemplaza por dos palmadas diciendo: ¡Uy, uy! Vamos a hacer un ejemplo: 1, 2, 3, 4, 5 (al llegar a 6, en lugar de decir 6, da dos palmadas y agrega: ¡Uy, uy!).

El jugador de la derecha continúa el juego a partir de 7 así: 7, 8, 9, 10, 11 (al llegar a 12 que es múltiplo de 6 no dice 12 sino que da dos palmadas y agrega: ¡Uy, uy!).

Así se sigue el juego, alternándose los jugadores hasta el múltiplo siguiente. Siempre que hay un múltiplo se sustituye por dos palmadas seguidas de ¡Uy, uy! Cuando se llegue a 60 el jugador a quien corresponda, empiece a contar en forma descendente, regresiva así: 59, 58, 57, 56, 55, dos palmadas y ¡Uy, uy! Siguen los demás jugadores en la misma forma hasta llegar a 1.

Todo jugador que se equivoque y nombre alguno de los múltiplos de 6 debe pagar penitencia o retirarse del juego. Para iniciar el juego, puede tomarse otro número cualquiera, pero observando las mismas reglas.

Para este divertido juego es preciso disponer de tantos platos y naranjas cuantos sean los participantes. Los platos de cualquier material que sean tienen que ser planos, de igual diámetro. Los jugadores solamente podrán tocarlos por los bordes.

Para tener éxito en este juego se requiere que cada uno de los movimientos se realice con mucha lentitud evitando que la naranja se desplace fácilmente dentro del plato.

Los jugadores en número par se dividen en dos grupos iguales, se alinean debidamente, y cada uno coloca sobre su cabeza uno de los platos. El director coloca sobre cada plato una naranja e imparte las siguientes órdenes:

- a) De rodillas.
- b) De pies.
- c) Mirar a la derecha.
- d) Un paso adelante.
- e) Un paso atrás.

Los jugadores a quienes se les caiga la naranja o que intenten sujetarla con los dedos disimuladamente, abandonan el juego.

El equipo que tras estos cinco ejercicios conserve el mayor número de jugadores es premiado con un entusiasta y prolongado aplauso. Todos, incluso los perdedores, concluyen comiéndose la naranja utilizada en el juego.

El número ideal para este juego es 10, de estatura bastante pareja. Se disponen en dos hileras, una frente a otra y separadas aproximadamente dos metros. Previamente se prepara la parte externa de cinco cajitas de fósforos del mismo tamaño, una para cada pareja de jugadores.

Es conveniente reforzar con hilos engomados los extremos de las cajitas para evitar que se abran con facilidad al tratar de introducir en ellas la nariz de cada jugador.

Los jugadores de una de las filas introduce la punta de la nariz por uno de los lados de la cajita de fósforos. Así dispuestos, el director da la orden de avanzar hacia el rival, quien trata de introducir la punta de su nariz por el lado libre de la cajita, tratando de quedarse él con la cajita. Las manos de los jugadores se cruzan por detrás para impedir usarlas y facilitar la acción. Cada cajita que cae al suelo es punto a favor del contendor, puntos que se contabilizan después de un tiempo prudencial. El grupo que más puntos tenga es el vencedor.

Es un juego que ojalá se realice con personal mixto. Los participantes se colocan en semicírculo sentados en sillas o en el suelo. A unos tres metros de distancia sobre una silla se coloca una muñeca, si se dispone de ella, o un objeto alargado que se pueda envolver y simular un bebé.

El primer jugador de la izquierda se adelanta, se acerca a la silla en que está la muñeca o lo que parece un bebé, lo toma en sus brazos, lo acaricia con ternura, lo mece y da con él una vuelta alrededor de los participantes y lo pone nuevamente en el sitio de donde lo tomó. Cuando regresa a su lugar, el siguiente jugador hace las mismas cosas que su compañero antes. Así pasan todos los participantes dando a este pretendido bebé todo su cariño y ternura.

La falta de naturalidad en muchos de los participantes, sobre todo de los muchachos, será ocasión de estrepitosas risas en la concurrencia. En este juego, las chiquillas, si las hay, llevan las de ganar porque sus ademanes y posturas naturalmente serán más espontáneas que las de los varones.

Los jugadores no serán más de veinte. Todos se sientan cómodamente en círculo mirando al centro. Se numeran hacia la derecha comenzando por el director del juego. Al terminar de numerarse, el director levanta las manos y bien rítmicamente da dos palmadas en el aire, las bajas y da otras dos sobre sus propias piernas, además que deben hacer todos los jugadores, al mismo tiempo y siguiendo el compás.

El director al dar las palmadas en lo alto dice su propio número: *uno, uno* y cuando da las palmadas sobre las piernas dice otro número, por ejemplo: *ocho, ocho*; quien tiene el número ocho hace lo mismo que antes hizo el director, pero al dar las palmadas en lo alto dice su propio número: *ocho, ocho* y al darlas sobre las piernas dice por ejemplo: *quince, quince*. El número quince continúa entonces el juego en la forma indicada.

Se van eliminando del juego las personas que pierden el ritmo en las palmadas, que equivocan el propio número o el del compañero al dar las palmadas arriba o en las piernas respectivamente.

Queda igualmente eliminado del juego el participante cuyo número viene indicado y no asume la dirección del juego.

Son ganadores en este juego las cuatro personas que han conservado el ritmo y no han cometido errores.

Pueden tomar parte en este juego unos ocho jugadores. Se desarrolla alrededor de una mesa cuadrada o circular, circunstancia necesaria para que tengan igualdad de condiciones en cuanto que el recipiente queda equidistante de todos.

Al centro de la mesa se coloca un recipiente común que puede ser un balde, una olla, un platón grande, lleno de agua. Los jugadores, provistos de vasos y cucharas iguales, se colocan en torno a la mesa. A la orden del director, cada uno de los competidores se

apresura a llenar completamente con su cuchara el vaso de que dispone.

Gana la competencia el que primero llene su vaso. Será eliminado del juego quien intencionalmente trate de obstaculizar la acción de sus competidores, cosa que inspecciona muy bien el director.

Cuando haya posibilidades de duplicar las mesas, los recipientes, las cucharas y los vasos, entonces el desafío se puede realizar por equipos. En ese caso se cronometraría el tiempo empleado por el competidor que haya ganado en cada grupo. Vencedor sería el equipo que menos tiempo haya empleado en llenar su vaso.

El número de jugadores puede ser indefinido. El director los hace poner en fila y a cada uno le asigna un nombre que le dice al oído sin que los demás logren escuchar. Los nombres serán diferentes para cada uno, excepto uno que es común a cinco jugadores. El director prepara con anterioridad la lista con los nombres para no omitir ninguno al ir llamando a cada jugador. Si se quiere dar más comicidad al juego, los nombres de personas se pueden reemplazar por nombres de animales.

Una vez entregados los nombres, los jugadores se ubican en una parte del salón y al lado opuesto se coloca una mesita con un número de bombones igual al número de nombres diferentes, lo que supone que no habrá sino un solo bombón para los cinco que tienen nombre repetido.

El director empieza llamando así: Luis (o el nombre de las personas que tiene en lista) el que pasa a tomar su bombón. Sigue en la misma forma con los demás nombres de la lista, dejando para lo último el nombre repetido cinco veces, lo que hace que los cinco que lo tienen se lancen a tomar el último bombón que quedaba.

A quienes no lograron coger el bombón el director les dice: *Por la paciencia que han tenido para esperar su turno y por la carrera que hicieron, les reemplazo su bombón por estas galletas u otra cosa de que disponga.*

PAREJAS DISPAREJAS

El director de este juego empieza por hacer formar a los participantes por orden de estatura, numerarse en orden ascendente, empezando por el más pequeño. Ordena que a partir de la mitad de la fila y encabezada por el más grande, vayan a colocarse al lado de la otra mitad de la fila de modo que el más grande quede al lado del más pequeño y las parejas queden bien desiguales, cierran el círculo de manera de quedar en dos círculos concéntricos y cada cual con su pareja.

El director se sitúa en el centro de los círculos y desde allí da las disposiciones:

- Miren todos hacia el centro.
- Círculo interno: media vuelta.
- Juntarse las parejas por la espalda.
- Cada uno colóquese al lado de otro de su misma estatura.

Mientras todos se preocupan por formar parejas de igual estatura, el director busca rápidamente un compañero. Esto hace que alguno se quede sin pareja, jugador que pasará entonces al centro a seguir dirigiendo el juego, repitiendo las órdenes que dio el anterior director.

PASELO PRONTO

Para esta interesante dinámica puede servir un paquete de bombones o de galletas, bien envuelto, para que no se vea su contenido. El paquete se hace pasar de mano en mano como se indica en seguida.

Los jugadores, sin número definido, se colocan en círculo dejando entre uno y otro un espacio conveniente de separación. En el centro se coloca un jugador con los ojos vendados provisto de un pito (silbato) o de una campanilla.

A la señal para iniciar el juego, el jugador que tiene en sus manos el paquete lo pasa a su vecino de la derecha quien a su vez, lo pasa

al siguiente, haciéndolo pasar de mano en mano lo más rápidamente posible de tal modo que apenas quede en las manos de cada jugador los segundos indispensables, pues cuando suena el pito o la campanilla el jugador en cuyas manos quedó el paquete queda eliminado. Inmediatamente se quita la silla correspondiente y se cierra el círculo, continuando el juego hasta una nueva eliminación.

El juego se prolonga hasta que sólo queden unos pocos participantes o hayan sido eliminados todos. Luego se abre el paquete y los participantes se reparten el contenido, distribución que hará quien dirigió el juego con el pito o la campanilla.

PEZ DE PAPEL QUE NADA

Este juego es para dar una sorpresa agradable en una reunión familiar o de amigos. Es una interesantísima demostración. Llène con agua un platón que tenga buen diámetro. Tome un trozo de cartulina delgada y trace en ella el contorno de un pez, demarcándole las aletas, la boca, los ojos, las agallas. Hacia el centro del dibujo le hace un orificio circular de donde parte un angosto canal que se prolonga hasta el final de la cola.

Una vez que usted ha dispuesto el pececillo de esta manera, lo coloca sobre la superficie del agua en donde naturalmente permanecerá inmóvil. Lo gracioso y llamativo de esto es que usted puede hacer que el pequeño animal se active cual si estuviera vivo y empiece a nadar. Para ello no es necesario sino dejar caer en el centro del orificio del pececillo una gota de aceite o de agua bien cargada de jabón. El efecto es maravilloso.

PELOTA ASESINA

El aire libre es el lugar más propio para hacer este juego que necesita de bastante espacio. Los participantes se distribuyen en dos grupos de igual número de jugadores. Uno de los grupos forma un amplio círculo con los jugadores cogidos de las manos.

Los integrantes del segundo grupo pasan al centro del círculo y se distribuyen en cualquier orden y algo separados entre sí.

Los jugadores que conforman el círculo lanzan por turno una pelota hacia el centro de tal manera que al tocar el suelo y rebotar toque en su rebote a alguno de los jugadores que están dentro del círculo. Jugador tocado es jugador muerto y por lo mismo sale del juego.

Cuando los jugadores que están en el centro del círculo se han reducido a la mitad, los papeles de los dos equipos se cambian quedando en el centro los que conformaban el círculo y los que hacían de blanco a la pelota asesina pasan a conformar el círculo.

74

PESCADORES Y PECES

Es un juego acuático que resulta muy interesante sobre todo cuando los participantes son buenos nadadores. Si la piscina es de gran tamaño el número de participantes puede ser abundante. Inicialmente, dos de los bañistas hacen el papel de pescadores y se atan un pañuelo al cuello para distinguirse.

Antes de iniciar el juego los dos "pescadores" se colocan en un extremo de la piscina y los "peces", constituidos por los demás jugadores, se sitúan en el otro extremo. A la señal convenida (pito, campanilla, 1, 2, 3...) todos se lanzan al agua y los dos "pescadores" continuamente tratarán de perseguir a los peces.

Pez tocado por los pescadores es pez muerto y sale de la piscina.

Los peces deben esquivar la presencia de los pescadores. Precisamente lo atractivo del juego está en la habilidad para esquivar los pescadores.

Se puede añadir al juego una variante que puede consistir en hacer convertir a los peces atrapados en pescadores, sobre todo cuando se quiere acabar pronto con la pesca disponible. Se pueden establecer otras reglas de juego, previamente convenidas con los interesados.

75

PETICIONES DEL REY

Toman parte en este juego las personas que quieran y se reparten en dos grupos o bandos para fomentar la emulación. Cada uno de los bandos elige a "su ministro" que es a quien toca luego atender las peticiones del rey.

El rey pide objetos que los jugadores tengan a disposición allí mismo: bolígrafo, monedas de determinado valor, zapatos, camisas, pañuelo, etc.

Conviene que quien hace las veces de rey lleve vestidos reales.

Al comenzar el juego el rey dirá con toda su autoridad: *El rey quiere un libro* (u otro objeto). Los dos ministros se preocupan por buscar entre los jugadores de sus equipos el objeto pedido. Quien primero lo pase al rey gana un punto y el aplauso entusiasta de su equipo. El rey continúa pidiendo cosas a sus ministros que tratarán de hacerlo feliz entregándole, lo más rápidamente posible, los objetos pedidos ante el aplauso caluroso de los jugadores a los ministros más diligentes y veloces.

El juego se prolonga todo el tiempo que se desee.

Gana el equipo que más objetos suministró al rey a través de su ministro.

76

PING-PONG SIN RAQUETAS

Para este juego de ping-pong no se necesitan ni mesa ni raquetas. Únicos implementos serán una bola de ping-pong y dos vasos de material plástico o de cristal fuerte. Es evidente que las parejas que juegan deberán tener la estatura bastante pareja.

Los contendores se sitúan frente a frente a distancia aproximada de tres metros. El primer saque lo hace uno de los jugadores introduciendo la bola en el vaso y lanzándola fuerte hacia su contendor que trata de recibirla en el vaso que sostiene, aunque

de rebote se le salga. Pelota que no entra al vaso es punto perdido. El segundo jugador saca en la misma forma del anterior. El juego sigue alternado hasta que se cumpla el tiempo o los saques establecidos. Vencerá el que tenga menos puntos perdidos. Pueden estar jugando simultáneamente varias parejas, con sendas bolas y vasos.

Como variante de este juego, los participantes se dividen en dos equipos de igual número de jugadores. Quien pierda su punto entrega el vaso a otro jugador de su equipo y así indefinidamente.

77

PORTERIAS AMBULANTES

Es un juego de fútbol de múltiples porterías y muy original. Puede organizarse como una interesantísima dinámica de salón. Los jugadores se ponen en forma circular mirando al centro y con las piernas abiertas de modo que las piernas de cada jugador se sostengan con las de los jugadores de al lado. En esta forma cada jugador se convierte en una portería y hay tantas cuantos sean los jugadores que están en círculo.

Uno de los jugadores se ubica en el centro del círculo con un balón o una pelota más pequeña. Lanza el balón o la pelota tratando de meter goles a través de estas originales porterías. Los porteros se inclinan hacia adelante y con las manos tratarán de impedir los goles. Jugador goleado sale del juego y se cierra el círculo.

El jugador central puede lanzar la pelota para el lado que quiera. El juego admite contemporáneamente y con otras bolas disponibles a dos goleadores más. Cuando se juega con balón de fútbol se permite tapar con una sola mano.

78

PROBANDO FUERZAS

Los participantes en este juego se reparten en parejas y por estatura. Para hacerlo es práctico que se coloquen en una sola fila por orden de estatura y que se numeren progresivamente desde uno. Los números pares forman un grupo y los impares forman el otro.

Esto permite a los grupos bastante paridad en estatura, pero también en fuerza, que suele ser proporcionada a la estatura.

Se tiende una manila o lazo grueso en el suelo señalado en la mitad. Igualmente se hace la señal sobre el piso, que indique después la calidad y el grado de fuerza de cada grupo. Los jugadores se sitúan a uno y a otro lado de la señal y toman el lazo de sus respectivos lados. A la señal dada por el director todos tiran simultáneamente hacia el lado correspondiente.

Gana la competencia el grupo que, tras el forcejeo de lado y lado, logra arrastrar al grupo contendor hacia la señal indicada en el suelo hasta tocarla.

79

PROBANDO PUNTERIA

En el lugar en que se quiera realizar este juego de puntería será necesario trazar cinco círculos concéntricos con tiza, cuando el suelo lo permita. El primer círculo tendrá un radio de 10 centímetros mientras los demás radios aumentarán cada vez de 20 en 20. Los círculos se numeran a partir del centro con las cifras 5, 4, 3, 2, 1.

Para el trazo de los círculos es práctico utilizar una cuerda que sujeta al centro permite trazar el círculo mayor y disminuyendo cada vez de 20 centímetros los círculos menores.

A seis metros del círculo externo que lleve el número 1 se marca una raya desde la cual cada jugador lanzará las monedas que acreditarán su puntería.

El primer tirador recibe cinco monedas del mismo valor y las lanza una a una tratando de apuntar al círculo menor distinguido con el número 5. Cuando termina de lanzarlas suma los puntos obtenidos de acuerdo con los círculos en los que quedaron las monedas.

Los demás jugadores proceden en la misma forma y cuando hayan pasado todos se proclama vencedor al que obtenga el mayor puntaje.

PROCURE NO QUEMARSE

Los jugadores se sientan formando un círculo. Esta posición les permite un mayor control y les hace más fácil el juego. El director pasa una caja de fósforos a uno de los jugadores al tiempo que le indica una letra cualquiera. Este enciende un fósforo y comienza a decir palabras que comiencen por la letra indicada hasta que se acabe el fósforo.

La caja de fósforos sigue circulando para que cada jugador, a su turno, encienda un fósforo y diga las palabras teniendo el fósforo encendido.

El director asigna vez por vez la letra a cada jugador.

Es tarea suya anotar el número de palabras que el jugador alcance a decir, sin repeticiones, mientras el fósforo permanece encendido, y eliminar del juego a los que digan palabras que comienzan por letras distintas a la que se les asignó o no alcanzaron a nombrar más de tres.

Terminada la ronda indica el nombre de la persona que más palabras dijo mientras su fósforo permaneció encendido y hace que todos los compañeros le den un sonoro aplauso y un entusiasta ¡Viva!

Está dentro de las atribuciones del director limitar a personas, ciudades, cosas, animales las palabras que han de decir.

RAPIDEZ Y MAS RAPIDEZ

Dos recipientes de igual tamaño y boca, dos cucharas soperas y dos asientos son el material necesario para este juego.

Los participantes se dividen en dos grupos iguales y se ponen en filas, frente a las sillas. Sobre las sillas se colocan los dos recipientes con agua y la respectiva cuchara.

Al dar la orden el primer jugador de cada fila se acerca, toma la cuchara con la mano derecha, saca una cucharada de agua del

recipiente y la vierte sobre el cuenco de su mano izquierda, se la toma y pasa la cuchara a quien le sigue en la fila para que haga lo mismo.

El director puede descalificar a uno de los grupos si nota irregularidades en el cumplimiento de la competencia o también obligar a los infractores a que repitan la acción haciéndolos regresar al lugar que ocupaban antes de ir a tomar el agua.

El juego se prolonga hasta que hayan pasado todos los jugadores a beber la cucharada de agua puesta sobre el cuenco de su mano izquierda. Se proclama vencedor al grupo que primero haya cumplido la hazaña propuesta.

RECONOCIENDO LA HORA

Necesitamos para este juego trece participantes y uno más que haga de director. Asegurado el número preciso de jugadores, el director pide a uno que se retire del lugar mientras los restantes se colocan formando un círculo. A cada uno les asigna una de las horas del día, en perfecto desorden, de tal modo que las voces que cada uno haya de emitir no sigan un riguroso orden de colocación.

Dispuestos todos en círculo y asignadas las horas, el director va en busca del jugador que adivinará qué compañero está representando determina hora. Fuera, le venda los ojos y entran juntos en medio del círculo y dice: *El reloj da las cuatro* (u otra hora cualquiera). El jugador al que corresponda la hora señalada dirá con voz natural: *Esa es la hora*. En ese instante el jugador de los ojos vendados dice: *Ya te conocí: tú eres...* (y dice el nombre de la persona que él cree acaba de hablar).

Si acierta, los dos cambian de oficio. Al sacar al que ha de recibir la venda, se cambia la hora a los demás jugadores. Si no acierta, el director dice: *El reloj da las...* (y señala otra hora) y el vendado, al escuchar al que dice *esa es la hora*, hace un nuevo intento de adivinar, procediéndose en la forma descrita. Si a la tercera vez no acierta, entonces se cambia el adivino por otro voluntario que conozca mejor las voces.

83

REPITIENDO A LA INVERSA

El director del juego ha de prever algunas palabras de bastantes sílabas para proponerlas a los participantes. Recibirá un enorme aplauso el que primero diga, con pronunciación clara y completa la palabra propuesta pero invirtiendo las sílabas. Si la palabra es "A-e-ro-di-ná-mi-co" la persona a la que se le pida repetirla al revés debe decir: co-mi-na-di-ro-e-a. Si el proponente dice: "In-do-a-me-ri-ca-no", el concursante debe decir: "no-ca-ri-me-a-do-in".

Naturalmente que se propone una palabra cada vez y se va cronometrando el tiempo que cada uno gasta en decirla y, si la ha dicho tal como se debe. Luego se propone otra y se va alargando el juego con nuevas palabras para invertir hasta que se vea la conveniencia de suspender.

Cuando dos o más participantes emplean el mismo tiempo en decirla se lleva la cosa al desempate mediante otra palabra más complicada. No se debe seguir un turno riguroso al hacerles la propuesta a cualquiera del grupo con el fin de que se mantenga despierta la atención de todos.

84

RESPUESTAS RIMADAS

La experiencia nos dice que al responder a varias preguntas con respuestas que terminan en consonante, el interesado está pre-dispuesto a contestar con la palabra que mejor se acomode a esa consonante. Eso se demuestra proponiendo a uno de los participantes, en este divertido juego, una serie de preguntas con esa características. Seguramente dará una respuesta completamente equivocada a la última pregunta que encierra la sal del cuento.

El director hace a uno de los participantes estas tres preguntas:

- 1) *¿Cómo se llama la torre a cuyos constructores Dios les confundió las lenguas?* La respuesta será: *La torre de Babel.* Muy bien debe responderle el director del juego.

- 2) *¿Cómo se llama el principal producto que elaboran las abejas?* Responderán: *La miel.* Perfectamente, responde el director.
- 3) *¿Y quién fue el que mató a Caín?* Por el efecto de la consonancia seguramente contestará que Abel. No se dará cuenta de lo capcioso de la pregunta hasta que la risa de los asistentes le haga caer en cuenta del disparate que dijo, pues fue Caín quien mató a Abel y no a la inversa.

85

ROBANDO LA BOTELLA

Es más un juego al aire libre que juego de salón. Los jugadores se dividen en dos grupos iguales formando dos filas paralelas, pero quedando uno frente a otro en las filas y con una separación mínima de cinco metros. Una y otra fila se ennumeran en forma progresiva comenzando por uno. Cada participante recuerde bien su número, pues su participación depende de él en buena parte.

A distancia igual de una y otra fila se coloca una botella parada u otro objeto cualquiera. En orden y bien explicadas las cosas, el director dice un número cualquiera de los números empleados para numerarse haciendo que quienes los tengan se lancen a coger el objeto en cuestión y disputárselo. Jugador que logre agarrarlo y llevarlo a su campo, sin que su contendor lo toque, gana cinco puntos para su bando. Si lo deja tocar de su adversario, sólo tiene tres puntos, dejando dos puntos a favor de quien apenas tocó el objeto y es del bando contrario.

Apenas la primera pareja ha hecho su actuación el objeto se coloca nuevamente en el centro y el director grita otro número para que los restantes participantes entren en juego. Cuando todos los participantes hayan pasado se declara vencedor el equipo que más puntos tenga a su favor.

86

SALSA DE LETRAS

Este juego sirve para demostrar la riqueza de léxico de los participantes. El director escribe previamente en pequeños papeles

todas las letras del alfabeto menos la Ñ y la W por ser muy pocas las palabras que comienzan por ellas.

Echa las letras en una caja o bolsa y explica a los participantes que les toca acercarse por turno, a tiempos convenientes, a sacar una de esas papeletas en la que encuentran una letra que es la inicial de muchas palabras que él encuentra en su diccionario mental y que dirá en un minuto. Los nombres pueden ser de personas, animales, cosas, ciudades, ríos, etc. Si la persona a la que le tocó la letra C dice: *Cielo* esa palabra se contabiliza porque está perfectamente bien como nombre, pero no se le contabilizan ni *celestial* ni *celeste* porque no son nombres.

El juego se inicia sacando una papeleta. Si sacó la T el interesado, sin perder tiempo, rápidamente pone a funcionar su diccionario y a sacar de su cabeza cuantas palabras logre encontrar que comiencen por T: tierra, testamento, teta, terremoto, tuerto, Tobías, trenza, trapecio, tizón, tonto, etc., palabras que el director contabiliza en su libro para ver quién logra decir el mayor número de palabras en el minuto de que dispone cada cual.

Por turno se van acercando los demás jugadores y tras sacar su letra ponen en funcionamiento su habilidad léxica y arrojan de sus bocas palabras y más palabras iniciadas con su letra en un minuto.

Se proclama vencedor el participante que haya pronunciado más palabras en un solo minuto.

87

SALTANDO EL RIO

Esta dinámica necesita de un espacio amplio, preparado convenientemente para su buen resultado. En el centro del salón se trazan tres líneas paralelas, ojalá onduladas, y a un metro de separación una de otra. Las dos líneas exteriores representan las orillas de un río y la línea del centro es una isla alargada que sirve para acortar el salto al pasar de una orilla a la otra del río. Uno de los jugadores hace el oficio de "inspector de salto".

Todos los jugadores se ponen a un solo lado del río. El inspector da la orden de pasar de la orilla a la isla y de esta a la otra orilla. Así continúan haciendo todos los jugadores ininterrumpidamente

pasando de la orilla a la isla y de esta a la otra orilla hasta que el inspector dé una señal de alto. Todos los jugadores que en ese momento estén en la isla quedan eliminados del juego.

Una vez fuera los que han sido eliminados por haberse quedado en la isla, se repite la señal para que el juego continúe hasta que sólo queden actuando dos jugadores que son los ganadores y reciben un aplauso muy fuerte y alegre.

El inspector puede dar las señales utilizando una grabadora y un cassette con música que se pone en marcha y se apaga según los casos.

88

SALUDANDOSE LOS AMIGOS

Los participantes en este juego de amigos siempre son en número par porque actúan siempre en parejas. Lugar adecuado es un salón amplio, limpio, sin estorbos para que cada pareja actúe sin peligro a golpearse.

Elegidas las parejas con el método que se crea mejor, los dos grupos se sitúan en los extremos del salón o lugar de reunión. El director venda los ojos de uno de los jugadores y pasa luego a hacer lo mismo con el compañero correspondiente.

Alguien del propio grupo hace que los vendados den unas cuantas vueltas sobre sí mismos, antes de salir a darse el saludo de dos viejos amigos.

A la señal indicada ambos participantes, con sus ojos bien vendados salen de su lugar y se dirigen hacia su amigo del grupo contrario, bien decididos a darle un saludo muy cordial y un caluroso apretón de manos.

Algunas parejas, cuando a su turno salgan estarán tan despistadas que no lograrán encontrarse de ninguna manera y le tocará al director ordenarles que se quiten la venda para que otras parejas entren a dar muestras de su habilidad de relaciones amistosas.

Pareja que logre saludarse y darse el apretón de manos recibirá un aplauso y estruendoso, mientras que la que no logre, se quita las vendas y cede el turno a otras parejas.

El director puede permitir a cada pareja, una o dos veces en el juego, decir una palabra indicativa: "Aquí estoy" para facilitar en alguna manera el encuentro.

89

SARTA DE DISPARATES

Los participantes en este disparatado juego se colocan en círculo de manera de quedar bastante cerca para poder decirse al oído las palabras que el juego les va a demandar.

En la posición circular y de bastante cercanía uno de los jugadores le dice al compañero de la derecha, en voz baja, sólo inteligible al interesado, como si fuera un secreto: *He comprado...* (y le menciona un objeto cualquiera). Inmediatamente hace lo mismo con el compañero de la izquierda y le dice: *Que sirve para...* y le dice el uso correcto del objeto comprado. Ejemplo: *He comprado un ticket de avión* (eso lo dice al de la derecha). *Que sirve para viajar a Miami* (eso al de la izquierda).

Todos los participantes recuerdan únicamente las palabras que les han dicho al oído y nada más.

Siguen por la derecha haciendo la misma cosa: *Compré un caballo que sirve para montar*; *Compré un martillo que sirve para clavar*; *Compré una máquina de escribir que sirve para escribir cartas*; *Compré un apartamento que sirve para vivir*, etc. En esta forma siguen todos los participantes y al terminar el último objeto, se inicia la segunda ronda, diciendo cada uno a su turno, únicamente las palabras que le fueron dichas al oído. Indudablemente que muy rara vez la cosa comprada concuerda con el uso asignado. Allí está precisamente lo disparatado del juego que provoca muchas risas entre los asistentes.

90

SEMAFORO EN ACCION

Los jugadores pueden disponer de sillas para participar en este juego o sencillamente prescindir de ellas. Lo que sí deben hacer es colocarse en círculo mirando al centro. Uno de los jugadores está

en el centro, de pies, para impartir las órdenes que harán cambiar las luces del semáforo.

Cuando el director diga: *El semáforo está en rojo* todos se sientan en sus respectivas sillas, si las hay, o simplemente en el suelo. Cuando diga: *El semáforo está en verde* todos se ponen de pie y comienzan a girar hacia la derecha hasta que el director diga: *El semáforo está en amarillo*. Entonces se detienen y cantan una linda canción que han previamente ensayado, antes de comenzar el juego. Mientras el semáforo está en rojo, los jugadores pueden palmotear rítmicamente algún "son conocido" o simular una risa prolongada.

No siempre los cambios de luces de semáforo se deben dar en el mismo orden. Sin embargo, siempre deberá ejecutarse lo que cada cambio significa, según se haya establecido.

91

SEPARACION INGENIOSA

Esta dinámica se hace donde sea fácil disponer de un tablero o de un papelógrafo, de tiza y marcadores. Se escribe en el tablero o en el papelógrafo los números de 1 a 9 en orden progresivo. Inmediatamente se propone a los participantes, posiblemente haya un buen matemático, que intercalen algunos signos aritméticos para separarlos en cuatro números, sin alterar el orden de los mismos, de manera que al ejecutar las operaciones indicadas resulte un total de 100.

Si nadie conoce la manera de separarlos, muy difícilmente alguno logrará acertar y serán muchos los ensayos que se realicen inútilmente.

Cuando vea que nadie logra dar en el clavo, usted, como director del juego, pasa al tablero o al papelógrafo y coloca el signo — entre el 3 y el 4 y entre el 5 y el 6; el signo + entre el 7 y el 8 así se tendrá:

$$1\ 2\ 3 - 4\ 5 - 6\ 7 + 8\ 9 = 100$$

$$123 - 45 = 78 - 67 = 11 + 89 = 100$$

Tal demostración lo hará pasar por un verdadero "mago de los números".

92

SENTARSE SIN HABER SILLAS

El juego consiste en hacer sentar a unas quince personas no en sillas, porque no hay, y tampoco en el suelo porque eso es vergonzoso para gente tan decente.

Se llama a esa cantidad de personas y se les pide disponerse en círculo, cada uno mirando la espalda de quien le queda delante y a una distancia aproximada de 60 centímetros.

En esta colocación el director que está coordinando la operación ordena que cada uno se siente en las rodillas de quien está atrás. Todos quedarán cómodamente sentados, cumpliéndose la demostración que quería dar el director del juego, de que cuando hay grupos de personas que bien pudiera ser mayor o menor, es posible conseguir que estén perfectamente sentados, en forma normal, sin necesidad de sillas.

93

TRASVASAR SIN MOVER LOS RECIPIENTES

Parece poco menos que imposible pedirle a una persona que pase un líquido de un recipiente a otro sin que se toque ninguno de los dos y sin emplear en absoluto manguera o sifón propiamente tales. Sin embargo, no es tan imposible. Es algo factible y puede demostrarlo en la siguiente manera.

Tome dos vasos cocacoleros o dos copas de cristal y los coloca sobre una mesa de manera que el vaso que contiene el agua quede sobre un soporte a mayor altura del otro, que necesariamente habrá de estar vacío. Puede servir de soporte al vaso con agua un tarro de galletas o un vaso grande colocados bocabajo. Se toma luego un pabilo grueso o una tira de tela de algodón o de lana, suficientemente larga de modo que entre en los dos vasos o copas.

Lentamente, en virtud de la ley de la capilaridad, el líquido de la copa alta empezará a bajar a la otra. Si adicionan unas pocas gotas

de tinta de cualquier color al agua del recipiente alto, podrá apreciarse mejor el efecto de este fenómeno físico. El paso del líquido de un recipiente al otro es bastante lento pero efectivo.

94

PALMADAS RITMICAS

Es un juego sencillo y agradable. Lo organiza cualquiera que empiece por formar a los participantes de dos en dos y en orden de estatura, disponga que las filas se hagan por orden de estatura a una distancia de un metro entre una y otra, mirándose los participantes.

Les informa que las palmadas rítmicas que van a darse comprenden siete movimientos que tienen que ejecutar con la rapidez que se les indique al nombrar los correspondientes números que siempre van en este orden:

- 1) Palmadas sobre las propias piernas;
- 2) Palmadas sobre las manos de su contendor a la altura del pecho;
- 3) Palmadas sobre las propias piernas;
- 4) Palmada con las palmas de la mano derecha;
- 5) Palmada sobre la propia pierna derecha;
- 6) Palmada con las palmas de la mano izquierda;
- 7) Palmada sobre la pierna izquierda.

Inicialmente, se hace una muestra de ensayo, para que la gente entre en confianza. Los primeros ejercicios, ya fuera de ensayo, se hacen con relativa lentitud aumentando progresivamente según vayan acelerándose las órdenes, lo que va animando gradualmente a los participantes.

Se puede convenir previamente que la pareja que se equivoque al ejecutar la orden dada se vaya retirando de la fila. Cuando solamente queden pocas parejas, se procede a premiarlas con el aplauso festivo de todos los participantes.

95

"TETRAMANOS EN ACCION"

Es un juego de salón y necesita tener disponibilidad de una camisola especial, bien amplia que permita ocultar a las dos personas que actúan en él. Es muy conveniente que las dos personas del camisón sean bien disparejas de estatura para que la persona más pequeña, que va detrás y bien junto a la más grande, quede con la cabeza oculta dentro de la camisola. Esta debe ser larga de modo que cubra bien las piernas y los pies de ambos participantes.

Además de las mangas corrientes para los brazos y las manos del más alto, la camisola debe tener dos aberturas longitudinales hacia el frente para que quien va detrás pueda también sacar las manos hacia adelante, por los lados de su compañero, lo que dará la impresión de que es una persona con cuatro manos.

Alzando las manos, aplaudiendo y haciendo con ellas simultáneamente diferentes movimientos deja la impresión de estar viendo a "un auténtico fenómeno" como impropiamente suele llamarse a las personas de constitución anormal.

96

TOMADURA DE PELO

Para un mejor efecto de estas chanzas conviene que cuatro o cinco amigos hagan la representación simulada de estar en casa almorzando en la misma mesa.

Fingiendo que ya ha circulado la bandeja con las porciones de pollo y que aún sobra, quien está en el extremo de la mesa pregunta al del otro extremo, haciendo amago de pasarle la bandeja: "¿Quieres pollo?" Como el interrogado seguramente dirá que sí, se le puede responder: *Repíte pues: pollo, pollo, pollo, pollo.* La palabra pollo se puede repetir unas cinco o seis veces.

A otro de los participantes le puede preguntar: *¿A ti te gusta el arte?* Usted debe pronunciar las dos últimas palabras (el arte) como si fuera una sola palabra. Con seguridad que responderá

que sí, pues creará que usted se refiere a la pintura, la escultura, a las bellas artes en general. Oída su afirmación le responde: *Entonces métete a la nevera y allí te helarás pronto.*

El arte suena lo mismo que *helarte*. La grafía por tener que emplear la h de helar compromete un poco. Son dos tomaduras de pelo que harán reír mucho a los participantes a la reunión.

97

UN GIGANTE DESCOMUNAL

Antes de hacer la presentación de este monstruoso y desproporcionado gigante, es necesario entrenar mucho los movimientos para que quien vaya cómodamente sentado sobre los hombros de otra persona alta y colgándole los pies sobre su pecho, pueda con el cuerpo erguido, gesticular con las manos sin necesitar agarrarse de quien lo conduce. Las manos de la persona en cuyos hombros va, lo sostienen de los pies que cuelgan sobre su pecho.

La camisola larga que ha de llevar debe cubrir ambos cuerpos, pero llevar las mangas a la altura que corresponda a la persona de encima.

Es de mucho efecto colocar bien alta una vela o sobre una repisa o encima de un trípode alto o escaparate para que nuestro gigante se acerque a encenderla con toda naturalidad, o cambiar un bombillo que esté en el cielo raso.

El largo camisón hace que, el aparente gigante que se pasea por el salón, aparezca descomunal y completamente desproporcionado.

Se requiere un buen entrenamiento para que la presentación haga ver que se trata de una sola persona de descomunal estatura.

98.

VAMOS A ESTOS SITIOS A...

Es un juego de carácter instructivo. Se requieren catorce participantes y el director. Cada jugador representa el lugar que el director le asigne en alta voz, para que toda la asistencia lo escuche. *Usted representará el correo, la iglesia, la piscina, etc.*

Estos serán los lugares:

1) farmacia; 2) escuela; 3) mercado; 4) fuente; 5) guerra; 6) hospital; 7) iglesia; 8) correo; 9) piscina; 10) hotel; 11) zapatería; 12) museo; 13) sastrería; 14) estadio.

Los participantes se colocan frente a los asistentes. Cada uno avanza, sin importar el orden en que lo hagan, un paso hacia el frente y dice: *Yo represento la piscina y a mí han de venir a nadar, a refrescarse, etc. Yo soy la iglesia y a mí han de venir a rezar, a celebrar las fiestas santas, a participar en los sacramentos, etc.*

Esto es lo que va a hacer cada uno en los catorce sitios nombrados:

1) comprar remedios; 2) aprender; 3) comprar víveres; 4) tomar agua; 5) pelear; 6) curarse; 7) rezar; 8) llevar cartas; 9) nadar, bañarse; 10) comer; 11) comprar zapatos; 12) ver antigüedades; 13) hacer vestidos; 14) jugar o ver jugar.

99

VIAJAN LOS EXCURSIONISTAS

Un grupo de veinticinco excursionistas debe viajar de una ciudad a otra. Hay cuatro empresas que prestan servicios en la ruta pero cada una dispone de vehículos de determinada capacidad que movilizan sólo cuando tienen cupo completo. Hay el peligro de que los viajeros que no encuentren cupo sean atracados en la noche por las bandas de los "team" de los "punk" u otras que abundan en la región y los maten.

El jefe de excursión dice a sus compañeros: "Vamos a hacer una demostración de cómo podrían distribuirse los 15 para ocupar los carros según las órdenes que les dé. Al decir la capacidad de los vehículos en que viajaremos ustedes deben agruparse rápidamente en grupos de igual número, quedando eliminados los que no lograron constituir ese cupo."

Hecho este primer ensayo, indicaré a los que formaron sus cupos que vuelvan a mezclarse y continúen paseándose por el salón hasta que indique en qué número deben volver a unirse para poder viajar por otra empresa. Vendrán después dos últimos ensayos indicando número diferente.

Mientras están paseándose despreocupadamente el jefe dice: "Viajaremos en carro de a cuatro personas. Aquí quedará eliminado un excursionista. Vuelven los veinticuatro a pasearse hasta que el jefe nuevamente dice: *La empresa que nos lleva tiene carros de a siete personas.* Formados los grupos quedan fuera tres excursionistas.

Organizados nuevamente los grupos que quedaron con derecho a viaje, el jefe dice: *Ahora viajaremos en la empresa que tiene carros para cinco personas.* Al formarse los grupos quedará un excursionista sin poder viajar.

Y para el cuarto ensayo de rapidez para agruparse en el número indicado el jefe vuelve a decir: *Definitivamente viajaremos por la empresa que tiene carros para seis personas.* Quedan sin poder viajar otros dos excursionistas.

Se supone que quien dirige el juego necesita de buena lengua para condimentarlo bien, ponerle situaciones de suspenso, agregando mucha vivacidad al relato.

100

YO ME DEFIENDO CON...

Es un juego divertidísimo pero que no está exento de buenos contenidos de enseñanza. Necesita de trece personas y entre ellas quien anima la recreación. El animador llama a sus doce colaboradores y les asigna estos nombres:

1) víbora; 2) caballo; 3) perro; 4) gato; 5) águila; 6) elefante; 7) toro; 8) gallina; 9) abeja; 10) gallo; 11) soldado; 12) puerco espín.

En este orden se va presentando cada uno y dirigiéndose a la concurrencia dice: *Yo soy víbora y les pregunto a ustedes: ¿De qué me dotó Dios para defenderme?* Y los concurrentes darán la respuesta: *De veneno.* Otra salida podría estar en el mismo interesado que dice toda la frase: "Yo soy víbora y Dios me dotó de veneno para defenderme".

Estas serían las respuestas:

1) veneno; 2) patadas; 3) dientes; 4) uñas; 5) pico y garras; 6) trompa; 7) cuernos; 8) pico y alas; 9) aguijón; 10) pico y espuelas; 11) fusil y metralleta; 12) púas venenosas.

INDICE

Presentación	5
1. Adivinar el objeto pensado	7
2. Amo a mi madre con "A"	7
3. Animales que vuelan	8
4. Aparente imposibilidad	9
5. Apartamentos e inquilinos	9
6. Aros en acción	10
7. Barco que naufraga	10
8. Bolitas juiciosas	11
9. Bolsiletras	12
10. Botella abierta sin tirabuzón	12
11. Botellas enfiladas	13
12. Buscando al niño perdido	13
13. Buscando el triunfo	14
14. Buscando pareja	15
15. Buscando patrocinador	15
16. Buscando complemento	16
17. Buscando zapatos para mi silla	17
18. Buzos rescatando el tesoro	17
19. Cabezas delatoras	18
20. Cabezas goleras	18
21. Cadena que crece	19
22. Carreras de parejas	20
23. Carretes equilibristas	20
24. Cartas a la vista	21
25. Cigarrillo incombustible	21
26. Colocando corbata al tío	22
27. Color adivinado	23

28. Corcho insubordinado	24
29. Curiosa separación	25
30. Choque de monedas	25
31. Dado mágico	26
32. Dedos que hablan	26
33. Desafío increíble	27
34. Descubriendo el refrán	27
35. Disparatadas respuestas	28
36. Diversas maneras de escribir 100	29
37. Dominó encantado	29
38. Ejerciendo el respectivo oficio	30
39. Eliminación de jugadores	30
40. El "mago de los números"	31
41. Enhebrando agujas	32
42. El inspector ordena...	32
43. En el Parque Nacional	33
44. Estampilla pegada al cielo raso	33
45. Fluidez del léxico	34
46. Frutas y frutas	35
47. Fósforo viajero	35
48. Fútbol sin patadas	36
49. Gaseosa con cucharilla	36
50. He visto al entrar	37
51. Hilo misterioso	38
52. Hundiendo cabezas	38
53. Imiten mis movimientos	39
54. Imitando un zoológico	39

55. Imposibilidad que parece factible	40
56. Invirtiendo objetos	41
57. Intervalos musicales	41
58. Los trabalenguas	42
59. Llevando la "contraria"	43
60. Magia platuna	43
61. Memoria puesta a prueba	44
62. Memorizando objetos	44
63. Múltiplos y palmadas	45
64. Naranjas en equilibrio	46
65. Narices empaquetadas	46
66. Niñeras improvisadas	47
67. No perder el ritmo	48
68. Original competencia	48
69. Original distribución de bombones	49
70. Parejas disparejas	50
71. Páselo pronto	50
72. Pez de papel que nada	51
73. Pelota asesina	51
74. Pescadores y peces	52
75. Peticiones del Rey	53
76. Ping-Pong sin raquetas	53
77. Porterías ambulantes	54
78. Probando fuerzas	54
79. Probando puntería	55
80. Procure no quemarse	56
81. Rapidez y más rapidez	56
82. Reconociendo la hora	57

83. Repitiendo a la inversa	58
84. Respuestas rimadas	58
85. Robando la botella	59
86. Salsa de letras	59
87. Saltando el río	60
88. Saludándose los amigos	61
89. Sarta de disparates	62
90. Semáforo en acción	62
91. Separación ingeniosa	63
92. Sentarse sin haber sillas	64
93. Trasvasar sin mover los recipientes	64
94. Palmadas rítmicas	65
95. "Tetramanos en acción"	66
96. Tomadura de pelo	66
97. Un gigante descomunal	67
98. Vamos a estos sitios a...	67
99. Viajan los excursionistas	68
100. Yo me defiendo con...	69