

JUEGOS INTRAMURO

1. QUEREMOS GUERRA

En equipos, se empieza a cantar:

Queremos guerra chuai chuai /: * Queremos guerra/: * chuai chuai

Luego se inventan frases para cantarlas al otro grupo, el equipo que se queda callado pierde.

2. AROS

Se da vuelta una silla y hay que encestar la mayor cantidad de aros en las patas de esta. Variación poner un aro en cada pata.

3. ATLETISMO DE SALÓN

Se realizan diferentes pruebas atléticas pero en forma pasiva por ejemplo; Lanzamiento de el palito de fósforo, pelota de algodón, cohete, salto con garrafas, etc.

4. PESCANDO BOLITAS

En un receptáculo se encuentran bolitas (ojitos de gato), se deben sacar en el menor tiempo posible con una cuchara, gana el equipo que hace menos tiempo o que logra sacar la mayor cantidad de bolitas.

5. BACHILLERATO GIGANTE

Se juega como el bachillerato normal pero se puede hacer por grupos saliendo de a un niño o todos juntos, gana quien tenga mayor puntaje.

6. ESCULTURAS DE GREDA

Se realiza una escultura grupal o individual con greda y en un tiempo determinado, gana quien realice la escultura en menor tiempo y tenga relación con el tema dado.

7. PING PONG SOPLADO

Se ubican 2 grupos, uno en cada largo de la mesa de Ping-pong, cada grupo pone su pera en el borde de la mesa y se ubican uno al lado del otro, una vez ubicado cada equipo se lanza una pelota de ping-pong a la mesa y deben soplar la pelota para que esta toque la pera del equipo contrario o caiga por el sector del equipo rival. Cada vez que toque o caiga de la pelota de mesa se contará un punto, gana aquel equipo que llegue a la puntuación previamente determinada.

8. ABECEDARIO O NÚMEROS COMPLEJOS

En grupos, cada grupo posee láminas con letras y/o números, y se ubican en un sector predeterminado. El coordinador dice una palabra, número o alguna acción matemática y el equipo deberá anotar lo que diga el conductor con las letras y/o números

9. POSTA CAJA DE FOSFOROS

En grupos, cada grupo posee una caja de fósforos que debe ser entregada nariz con nariz por los compañeros hasta llegar al final. Si la caja se cae deberá ubicarla en el lugar que sucede el hecho. Gana el equipo que logra pasar primero la caja hasta el final.

10. PERSONAJES O MUSARAÑAS

En grupos, cada grupo se ubican en un sector predeterminado. El coordinador llama a un representante de cada grupo para darle a conocer un personaje o actividad que su grupo debe adivinar, ya que, solo podrá hacer una representación sin palabras. Una vez que adivine alguna persona esta debe dirigirse al coordinador para que le de otra acción, y así sucesivamente hasta terminar el listado de personajes. Gana quien termine primero.

11. DESCUBRIR EL PERSONAJES

El coordinador anota un nombre de un personaje y luego cada grupo debe hacer una pregunta, a la que el coordinador responderá SI o NO. El primer grupos que adivina cual es el personaje gana..

12. EL MUNDO AL REVÉS

Consiste en hacer lo contrario de lo que diga el director de juego. Por ejemplo: si dice correr, deben de hacer lo contrario, es decir pararse. El último que lo haga quedaría eliminando, hasta quedar solamente uno, el cual sería el vencedor. Las acciones pueden ser: Correr, saltar, sentarse, reír, llorar, brazos en cruz, cabeza quieta).

Variante: Hacerlo por patrullas y puntuar a los que se equivoquen. Gana la que al final de juego tenga menos puntos.

13. CAZAR EL RUIDOSO

Todos los troperos con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan dar caza los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza en cuadrúpedo y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

14. VIENDO CON LOS DEDOS

Formar por equipos, el primero sale caminando con los ojos vendados, guiadas por las otras guías, cuando llegue al Coordinador le entregará un objeto y palpando tratará de adivinar que es. Corre hacia su guía y le comenta lo que cree que es. El guía anota lo que dijo, sin que vean las del otro equipo. Así todas las integrantes del equipo. El que acierta más objetos gana.

15. CADENA DE ROPA

Los miembros del campo, serán distribuidos en seis grupos diferentes a los que provienen. Tendrán como objetivo, formar una cadena de ropa, utilizando solo las prendas que llevan puestas. Ganará la cadena de ropa mas larga.

16. ROMPECABEZAS

En grupos se realiza un dibujo gigante y luego se divide formando un rompecabezas que será formado por algún equipo al ser ocupado en alguna prueba o competirá con otros viendo cual es el mejor dibujo.

17. EL CIRCO

Trabajo realizado por alianzas que deberán presentar un Señor Corales, Payasos y un número de estos, Domadores, equilibristas, Número Sorpresa, etc.

18. ORATORIA COMICA

Prueba individual, se trata de hacer una oratoria acerca de una frase o palabra incoherente. Quien realice la mejor oratoria es el ganador.

19. SIRENA

Concurso en equipos, cada equipo se debe tomar de la mano y de a uno deben realizar un sonido con la letra A, sin detenerse si algún miembro del equipo se siente sin aire debe tocar la mano del compañero para darle el inicio. Si alguien se detiene o rompe el hilo del sonido pierde, si ambos equipos logran que pasen todos los integrantes se definirá por quien dura mayor tiempo realizando el sonido.

20. 1,2,3 FIGURITA ES

Juego con niños menores, se les dice como 1,2,3 momia, pero deben hacer una figura dada por el profesor. Ej: la figura mas pequeñita, más alegre, etc.

21. SILLA MUSICAL

Competencia individual o por equipo, gira todo el grupo alrededor de un grupo de sillas, debe haber una menos que la cantidad de participantes, al parar la música los participantes deben sentarse, quien queda de pie pierde y se saca otra silla , así sucesivamente hasta que quede solo una silla.

22. SIMON MANDA

El coordinador dice: Simón manda a hacer algo y todos lo deben obedecer, si alguien no obedece pierde. Si solo manda a hacer algo, no se obedece y quien lo haga pierde

23. SI LO SABE CANTE

En equipos se pone una música o se dice una palabra y de cada grupo debe correr una persona a tocar una campanilla o algo parecido y luego deberá cantar la canción entonada, si la canta es un punto para el equipo sino, punto en contra. Gana quien llega a la mayor cantidad de canciones cantadas.

24. YO NECESITO

Actividad que se realiza para entregar puntaje o premios a cada persona o grupo, se le pide al grupo una prueba a cumplir en un tiempo determinado, la primera persona que llegue con lo pedido, es quien gana.

25. EL JUEGO DE KIM

DEFINICION: Consiste en recordar unos objetos que han sido observados durante un rato.

OBJETIVOS: Fomentar la memoria visual.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

Se forman pequeños grupo de 6 o 7 jugadores, éstos se reúnen en torno a una mesa o una bandeja cubierta con una tela

La tela que cubre la mesa se alza por unos instantes y a los jugadores se les permite estudiar de por unos momentos unos 20 o 30 artículos, que son tales: botones, clips, monedas, insignias scouts, cuerdas, caramelos, etc. Los grupos se retiran y van a cada uno a un punto, para hacer una lista de los objetos que fueron observados.

EVALUACIÓN: Se le otorga un punto a cada grupo por cada artículo acertado y se le resta 2 puntos por cada objeto fallado. Gana el grupo que tenga más puntos.

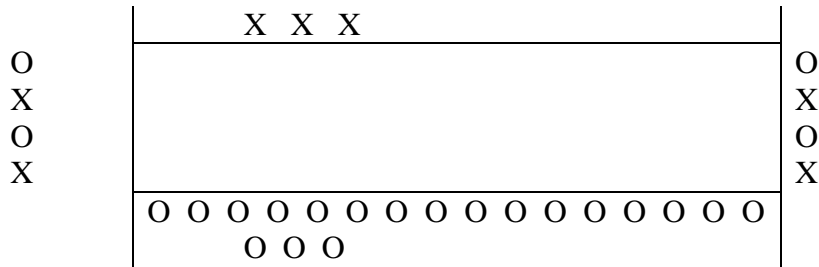
26. MISION IMPOSIBLE

Se le entrega a cada grupo un listado de pruebas que debe cumplir en un tiempo determinado, las pruebas deben ser difíciles de cumplir. Cuando se presentan las pruebas cada una de ellas le dará un puntaje al equipo concursante.

27. PERIODISTA

Por equipos y cada equipo presenta 2 o 3 parejas, uno de cada pareja recibe un 1 mensaje, el que deberá entregar a su compañero que se encuentra sentado a 10 o 15 metros de él, alrededor de ellos se reúne el resto de los representantes de las alianzas los que deberán gritar para interrumpir de alguna forma el mensaje. Se puede ir variando con gritos externos y sin gritos. Gana aquel equipo en el que coincida la mayor cantidad de palabras del mensaje.

Mensaje | X X X X X X X X X X X X X X | Receptores



28. 1,2,3 DIGA USTED

Prueba que se realiza en parejas y por tiempo o con un fósforo, es decir en el tiempo predeterminado la mayor cantidad de objetos que hay en

- a. Nombre de colores
- b. Nombre de animales
- c. Nombre de hombres
- d. Nombre de mujeres
- e. Nombre de países
- f. Nombre de artículos de escritorio
- g. Nombre de artículos de cocina
- h. Nombre de artículos de baño
- i. Nombres que empiecen con A
- j. Nombre de equipos de fútbol
- k. Nombre de dibujos animados
- l. Nombre de programas de TV.
- m. Nombre de calles y avenidas
- n. Nombre de deportes
- o. Nombre de flores y arbustos
- p. Nombre de frutas y verduras
- q. Nombre de prendas de vestir
- r. Nombre de artículos de oficina
- s. Nombre de artículos que se encuentran en el campo
- t. Nombre de artículos que se encuentran en la playa
- u. Nombre de artículos que se encuentran en la ciudad
- v. Nombre de ciudades
- w. Nombre de canciones infantiles
- x. Nombre de medios de transporte
- y. Nombrar medios de comunicación
- z. Artículos deportivos

Gana el equipo que logra decir mayor cantidad de objetos.

29. EL DIBUJO CIEGO

Objetivo: Entretenimiento para días de lluvia. Ámbito: Recreación N° de participantes: Todos los que se quiera. Edad: Todas

Material: Bolígrafos o lápices, hojas de papel y cintas para tapar los ojos

Organización: Los participantes deben estar sentados, con los ojos tapados, su lápiz y papel.

Desarrollo: A cada uno de los participantes se les comunica, en voz baja, lo que deben dibujar en el papel. Una vez que terminen, el resto que ha estado observando, debe intentar adivinar lo que se ha dibujado (por cierto cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia).

30. PROHIBIDO PRONUNCIAR

Objetivo: Entretenimiento para días de lluvia. Ámbito: Recreación. N° de participantes: Todos los que se quiera. Edad: +10 de años. Material: Ninguno.

Organización: Los participantes deben estar formando un círculo.

Desarrollo: Se trata de intentar mantener una conversación, en la cual está prohibido, pronunciar alguna consonante. Por ejemplo "R" "¿Peguntaste la Respuesta a Doberto?" "Si, me dijo que eda el ate badoco"

31. LANZAMIENTO DE GLOBO

Objetivo: Mejorar la atención, memoria y reflejos del niño. Ámbito: Recreación.

N° de participantes: Todos los que se quiera. Edad: 6 de años en adelante. Material: 1 globo...

Organización: Todos se sientan en círculo, se numeran, y uno se coloca en medio con un globo.

Desarrollo: El que está en medio, lanza el globo y dice un N°, el que tenga ese N°, debe levantarse rápidamente y (en ese momento el que estaba en medio se sienta en el hueco que quedaba) golpea el globo y dice otro N°, así sucesivamente, hasta que lo hagan todos. El jugador que se equivoque, no llega a golpear el globo, o no dice un N°, se le concederá un punto, el que más puntos tenga pierde.

Mi agradecimiento a mi compañero Juan por el juego...

32. EL SPLATCH

Ámbito: Recreación y Resistencia. N° de participantes: Aguantar el máximo posible

Edad: De 12 años en adelante. Material: Una mesa y tantas sillas como jugadores

Organización: Se pone la mesa en medio y las sillas alrededor.

Desarrollo: Una vez sentados en las sillas alrededor de las mesas, el primero pone la mano en la mesa. El segundo se la golpea con su mano ABIERTA y con la palma.

Después del golpe la deja puesta encima de la del primero. El tercero golpea, igual, la del segundo, y así hasta haber puesto todos los jugadores una mano. Cuando la hayan puesto todos, lo mismo con la otra mano encima de las demás. Cuando estén todas las manos, el que la tenga abajo del todo golpea la de arriba. QUIEN GRITE O QUITE LA MANO PIERDE.

33. CALZAR LA SILLA

Objetivo: Potenciar la utilización de los sentidos del tacto y el oído. Ámbito: Sensorial

N° de participantes: El N° puede variar. Edad: 8 hacia adelante

Material: Una silla por participante, un pañuelo por participante, y zapatos o zapatillas.

Organización: Cada jugador coge una silla, la observa bien, se le vendan los ojos y se les hace sentar en su silla. En ese momento se reparten zapatos por el suelo.

Desarrollo: A la señal, todos los participantes deben caminar a cuatro patas para encontrar los zapatos repartidos por el suelo. Cuando encuentren uno, deben volver a su silla y "calzar" una de las patas de la silla, tras esto deben buscar otro, y "calzar" otra pata, así hasta que las "calzen" todas. Debemos tener en cuenta de no poner el mismo N° de zapatos que patas de silla, si no poner menos. Si los jugadores no encuentran zapatos, está permitido quitarlo de otras sillas, pero solo de uno en uno. Gana la 1° silla calzada.

34. MONO SABIO O TELEFONO

En grupos, se dibuja un teléfono gigante con números, objetos u otras cosas. El juego consiste en que el primer participante toca 1 número, luego el segundo que es de la otra alianza debe tocar el que fue tocado más otro a elección, luego el tercero que es de la alianza que empezó tocara los 2 números antes tocados más otro a elección, así sucesivamente hasta que alguien se equivoque. El equipo que se equivoque 3 veces es el equipo perdedor.

35. PAR O NON

Juego que puede ser individual o por alianzas, se distribuye 6 porotos o pelotitas de papel por persona, luego se reúnen con una persona del equipo contrario y mostrando la mano empuñada le pregunta ¿Par o Non?, si la persona adivina los par o non la que pregunta debe entregar los porotos al jugador rival, por lo contrario si no adivina si es par o non debe pagar la cantidad de porotos que tenga en la mano. Después de un tiempo determinado se detiene el juego y se cuentan la cantidad de porotos que tiene cada persona o alianza, aquel que tenga mayor cantidad es la que gana.

36. POEMA ACROSTICO

Se entrega un nombre o frase a cada grupo para que realice un poema acrostico, luego se evaluará el mejor poema.

Ej: O las y viento
 S uenan a orillas del mar
 V aticinando el
 A locamiento que hay en mi corazón que
 L ate y late por
 D oquier hasta poder tenerte y
 O lorosar tu suave perfume.

37. ABECEDARIO, OIRADECEBA

Participan personas que deben decir el abecedario al revés y al derecho sin equivocarse, y en el menor tiempo posible

38. ENCENDIDO DE VELAS

En equipos tipo posta, cada jugador debe dirigirse al sector donde hay 6 velas encenderlas y luego apagarlas todas, cuando realice esta acción deberá correr hacia su grupo y entregar los fósforos para que el compañero realice la misma acción y así sucesivamente hasta que todos pasan. Gana el equipo que realice primero la prueba.

39. VIDEOS CLIP

Trabajo en equipo, cada grupo deberá realizar la historia que relate una canción y presentarla en el escenario. Gana la mejor representación de la canción.

40. YENGA

Juego con Domino, se debe formar una torre con 3 piezas, una acostada y 2 laterales, una vez que se acaban las piezas se deben sacar las horizontales para hacer crecer la torre. Pierde a quien se le cae la torre.

41. FUTBOL CULTURAL

Se ubican los jugadores como un taca-taca gigante, y se pasan un balón que tiene pegadas preguntas en sus cascos, si responde la pregunta en forma correcta podrá dar un pase al compañero para que haga el gol. De lo contrario si no sabe la respuesta la pelota pasa a poder del otro equipo, quien podrá responder las preguntas para hacer el gol.

Gana el equipo que hace mayor cantidad de goles.

42. LA MOMIA

En parejas, cada pareja puede pertenecer a una alianza, una persona será envuelta y la otra la envolverá con papel confort nuevo, la persona que envuelve podrá hacerlo teniendo hasta tres cortes de licencia al cuarto corte queda eliminado. Gana Quien desenrolla más rápido el rollo de papel higiénico.

43. DESFILE DE MODA (DIARIOS)

Se entrega a cada alianza la idea de hacer un desfile de moda con la única condición de que los trajes deben estar hechos con papel de diario, así podrán mostrar trajes de baño, de noche, de novia etc. Gana quien tenga el traje mas original o más bonito.

44. CANCION GUACHACA

Por alianza, la idea es crear una canción o cambiarle la letra a una canción conocida inventando frases guachacas que produzcas alegría y humor. Gana la canción con más significado guachaca, debe contener vocabulario, vestimenta, etc.

45. COREOGRAFÍA

Por alianza, la idea es crear una coreografía original de alguna canción conocida. Gana la mejor coreografía. Deben tener vestuario, sincronización con la música y bailarines, alegría.

46. REPRESENTACION CUENTO INFANTIL

Por alianza, la idea es crear un cuento infantil o cambiarle el texto a uno conocido inventando frases divertidas que produzcas alegría y contenga humor. Gana la representación con más significado entretenimiento, debe contener vocabulario, vestimenta, etc.

47. TOQUE Y FAMA

El conductor escribe una cifra o dibujos, mientras que las alianzas deberán encontrar cuál es esa cifra, para ello cada vez que tengan algún número o figura en la posición que corresponda se le dirá que tiene Famas y si tiene las figuras o números pero no en la posición que corresponde se les dirá que tiene toques. Gana quien tenga primero las 4 famas

48. ADIVINA LA CIFRA

El conductor escribe una cifra, mientras que a las alianzas se les entrega los números correspondientes y deben ubicarlos en la posición correcta, para ello cada vez que pongan alguna cifra se detendrá el tiempo y se les comunicará cuantas correctas tiene. Gana quien tenga primero la cifra correspondiente.

49. PASAPORTES

Actividad que se desarrolla en equipos, se crea un sistema de carné o pasaporte. Que luego serán escondidos por los profesores, cada grupo se puede dividir en diferentes grupos para encontrarlos. Cuando los niños salen a buscar y encuentran alguno de los pasaportes los profesores solo entregarán a aquellos niños que se encuentran presente. Gana aquel equipo que logra recuperar el 100% de sus pasaportes.

50. DESCUBRE LOS PIES DEL COMPAÑERO

Por equipos, los compañeros se sacan los zapatos se ubican tras una frazada, luego los demás compañeros deberán descubrir a quien corresponden los pies que están en exhibición. Gana el grupo o persona que pueda reconocer la mayor cantidad de pies de los compañeros.

51. CACHIPORRAZOS

Campeonato de cachiporrazos, se ubican en parejas en una viga y deben hacer caer al rival pegándole almohadazos o con una cachiporra. El campeonato puede ser por eliminación simple o por equipos 1 a 1 viendo quien es el equipo que gana más puntos.

52. NO REIRSE

Se ubica el grupo en un sector y la persona que se encuentra al frente los debe hacer reír, luego se invierten los papeles con las alianzas. Gana aquel equipo que logra en menor tiempo hacer reír a todo el equipo rival o a un número determinado.

53. CAJA SECRETA

En una caja se esconde un objeto y cada grupo debe hacer preguntas acerca del objeto para posteriormente adivinar lo que hay dentro de la caja, cada vez que termine una ronda y no se descubra que objeto hay dentro, se dará una pista. Gana el equipo que adivine que objeto hay dentro.

54. MEMORICE

Cada equipo o participante debe encontrar la mayor cantidad de parejas. Se puede hacer por pinta o colores. Gana el equipo que tenga mayor cantidad de parejas al terminar el juego.

55. JEROGLIFICOS

En grupos o individualmente, Se hace un listado de objetos, países, ciudades o animales, pero se escriben desordenadamente para el equipo logre descifrar el nombre solicitado. Ej EAEFENTL, que es ELEFANTE.

56. PISA GLOBOS

Participantes: Más de 10, a partir de 7 años. Materiales: Un globo por participante
Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente. 10 cm.
El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo.
Al participante que le revientan el globo queda eliminado.

57. ABRIR CANDADOS

En equipos, se compite en posta o individualmente para abrir cierta cantidad de candados en el menor tiempo posible gana quien los abre más rápido. Teniendo las llaves desordenadas o con más llaves alrededor.

58. CARRERA DE LOS POROTOS

Materiales: Un poroto por participante, un palito chico por participante.
Consiste, como su nombre lo dice en una carrera de los porotos, los que corren empujados por los participantes con un pequeño palito. A falta de porotos se pueden usar piedras chicas. Se puede variar según el terreno, hacerlo individual o por equipos, etc. Resultó súper bueno con los más chicos.

59. CARRERA DE LAS HOJAS

Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.

60. SIGUE HABLANDO

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

Este es un juego eliminatorio, se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que digan, pero no puede haber repeticiones o pausas. Necesitaran un árbitro que decida el ganador de cada pareja.

61. GUERRA DE CANCIONES

Consiste en una competición musical. **OBJETIVOS:** Fomentar las inquietudes musicales de los participantes.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los jugadores de cada grupo con más habilidad para actuar como directores de canciones, se ponen al frente de cada grupo.

El director del juego señala a uno de los grupos, el cual debe inmediatamente comenzar con una canción y continuar cantándola hasta que el director señale a otro grupo. Tan pronto como un nuevo grupo es señalado, este debe comenzar a cantar una nueva canción y el primer grupo que se seleccionó deja de cantar. Si un grupo repite una canción o no empieza a cantar inmediatamente que se le indique es eliminado. El director del juego necesita mantener al mismo moviéndose en forma rápida. Los grupos no deberán cantar más de un par de frases de una canción antes de que el director señale otro grupo. El último grupo en mantenerse en esta competencia es el ganador.

62. BOTAR LA BOTELLA

1 botella plástica, unas 5 bolas de papel u otro material liviano, no duro.

Se forman dos círculos concéntricos, el menor de +-3 metros de radio y el mayor de +-5 metros de radio. En el espacio formado por los dos círculos se coloca el equipo defensor y fuera del círculo mayor se ubica el equipo atacante. El objetivo del juego es que los atacantes traten de botar la botella que se encuentra en el centro del círculo menor, arrojando las bolas (+-5), sin entrar al círculo exterior.

Los defensas deben impedir que esto ocurra usando todo su cuerpo, sin entrar en el círculo interior, tratando de arrojar lo más lejos posible las bolas que cojan.

63. GUERRA DE BARCOS

MATERIALES: tiza u otro elemento para dibujar en el piso.

Se dividen los participantes en el número de equipos que se quiera, luego se reparten por el terreno de juego dibujando un barco para cada equipo. Luego los

integrantes de los equipos se sacan las zapatillas o zapatos para usarlos como bombas.

Entre los integrantes de cada equipo deben asignarse algunos en la recolección de las bombas que caen en el AGUA, esto lo harán "nadando" de guata al suelo y entregando las bombas a los de su propio equipo.

El objetivo del juego es lograr lanzar 3 bombas a la "zona de máquinas" de los barcos contrarios, (que es 1/3 del tamaño total del barco pintado en la parte posterior de este) defendiendo con su cuerpo las bombas que llegan a su barco.

El juego resulta súper bueno en la playa o usando en lugar de zona de máquinas un "mástil" enterrado en medio del barco, el que será el objetivo a derribar por los atacantes contrarios

64. DIBUJOS EN EQUIPO

Un lápiz o plumón por equipo, 5 o más pliegos de papel por equipo. Este juego se recomienda para los más pequeños. Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, donde es primero de cada fila tiene un plumón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +-10 segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el plumón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +-10 segundos

El juego para cuando el dirigente lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.

65. DIBUJO POR ENCARGO (ESPALDA)

Un lápiz o plumón por equipo, 1 pliego de papel por equipo. Este juego se realiza por alianzas,. Todo el grupo se encuentra sentado uno tras el otro, el último de cada grupo ve una foto o paisaje y lo dibuja en la espalda del compañero de adelante, así se pasa la información hasta llegar al primer compañero que posee un lápiz y papel y dibuja la señal que está recibiendo en su espalda. Gana el equipo cuyo dibujo se parezca más a la foto original.

66. CONTROL PERSONAL

Se hacen dos equipos formándolos en 2 filas, una frente a la otra. A un equipo se le entregan palitos de helado los que deben ponérselos en la boca, "sobre" el labio superior (para poder hacerlo deben estirar la "trompa" como si fueran a dar un beso). El juego comienza y el equipo que no tiene palitos de helado debe tratar de que a sus contrincantes se les caiga del labio, eso sí que "no" pueden tocarlo, sólo pueden hacer morisquetas o gestos para que el del frente se ría.

67. HABLA Y HAZ LO CONTRARIO

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad esta rascándose la tripa. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA TRIPA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto.

68. 18 IDEAS, JUEGOS SENCILLOS EN EL QUE SE INDICA LA IDEA BASE, NI MUY DETALLADOS

aa. Temas Esotéricos :

Cada uno se junta con los de su signo de zodiaco y hace una descripción del signo, bondades y defectos. Y luego los comparan con ellos mismos.

bb. El abogado.

Cada uno defiende a un cliente y cuando le dirigen la palabra a su cliente el abogado debe responder, si no es así pierde el abogado que defendía al que habló y pasa a ser acusador.

cc. **La barrera del sonido**, un lado grita para el otro lado y al medio un grupo grita para que no se escuchen.

dd. **El que tiene mas ropa puesta**, esquimal.

ee. **Adivinar el objeto** representado por otra persona en mímica, el que adivina representa otro objeto.

ff. **Kim** de Gusto, Olfato, Vista, Tacto.

gg. **Elección de Presidente de La República**, con campaña electoral y todo.

hh. Curriculum.

Meta en la vida o valor mas importante. Personalidad, Rasgo que resalte y el que quieres resaltar. Compañero ideal, descríbelo. Temor más grande. Mi mayor alegría. Que es lo que más me relaja. Mayor desprecio. Mejor manera de morir. MI peor condoro. Como me decían cuando chico.

Con que cosa te sentirías realizado en tu vida. Tu mayor deseo. Si pudieras viajar a una época de la historia a cual viajarías?. Tienes la posibilidad de viajar en el tiempo. ¿Que cambiarías de tu vida?

ii. **"Muestrame tu vida"**, se le pide a cada persona del grupo que grabe en un video un corto a modo de diario de vida, dándose a conocer, mostrando lo más característico de su vida, no muy largo no muy corto.

jj. El asesino.

De un grupo de personas se escoge a un asesino que al guiñar un ojo, irá matando a cada participante hasta que uno adivine quién es el asesino.

Previo a esto se despistará al grupo mostrándole al tacto al asesino, o dándole características de él.

kk. Ajedrez de Globos.

Todos se pondrán globos en los pies, en la cintura y uno de colita. Se organizan dos equipos y se elige secretamente un rey por cada equipo. Luego

empieza la guerra en la cual gana el quipo que consigue reventar los globos del rey del equipo contrario.

ll. Juegos de Preguntas Detectivescas.

i. Llega un adulto joven a un restorán en la costa, no se le ve muy alegre, pide al mozo un filete de lobo marino que había en la carta. Al llegar el pedido el personaje prueba el primer pedacito, sale muy emocionado del restorán, casi llorando. Entra en su casa y se suicida.
(Se había comido a su esposa para subsistir en la isla del naufragio, le habían dicho que era lobo de mar. Eran recién casados)

ii. Un tipo en pelota en el medio del desierto, con un palito de fósforos en la mano. (Iba en un globo se le estaba acabando el aire, vieron quién sacaba el palito mas corto)

iii. Una persona esta sentada en su living leyendo el diario, se ve un poco enflaquecida. Suena el timbre y aparece un hombre con un paquete. No se dicen palabras y se va. Abre el paquete y es un brazo izquierdo aun caliente. Al otro día se repite la escena con otro hombre pero este es un poco mayor que el anterior. También encontramos un brazo izquierdo. (Estaban perdidos en una isla, no había comida echaron suerte y el que estaba en su living perdió y se comieron su brazo izquierdo, luego los rescataron, antes que los otros se cortaran el suyo, y habían hecho un pacto de que todos se lo cortarían aunque los rescataran)

mm. Kamasutra (banderlogs)

Se hace un cuadrado de dos por dos, para cada persona presente, y luego en una pizarra se van sorteando en que lugar va la mano en cual el pie, etc. Y las personas deben ir colocando sus manos y sus pies en esas casillas. El juego toma su nombre cuando en los cuadrados se juntan las casillas de dos o más personas que van tomando posiciones por sorteo de las casillas.

nn. Hazte la fama y échate a la cama

A cada persona se le colocará una característica suya en su espalda durante un día, y los demás actuarán como si esta persona fuera de esa forma pero muy exageradamente. Al final del día la persona deberá adivinar cual era su calificativo.

oo. Ciudades de Chile

Se divide el grupo en dos, unos son del Norte y otros del Sur. Se cuenta una historia o simplemente se va diciendo ciudades y cuando dice una ciudad del Norte éstos pillan y viceversa si es del Sur.

pp. ¿Por qué soy como soy?

Cómo soy. 4 características

Como era cuando chico

Como quería mi Papá que fuera

Era el niño preferido

Como son mis Padres

Como me gusta ser

qq. Noticario

Cada equipo cuenta las noticias de la semana que más le llamaron la atención o las actúa, luego se conversa sobre ellas.

