

100 JUEGOS

ÍNDICE

1. ALMOHADAZOS
2. AURA
3. ESPALDA CON ESPALDA
4. ESGRIMA DE DEDOS
5. EL EQUILIBRIO DE LA RANITA
6. EN CUCLILLAS
7. DESEQUILIBRIO
8. CONTRADICCIONES
9. EL CANGURO
10. EL CANGREJO
11. CAMINO CONFIABLE
12. CAMINATA LUNAR
13. BAILE DEL CHIMPANCÉ
14. CAMBIO
15. VOLANDO DE ESPALDAS
16. TORNEO MEDIEVAL
17. SOLO PARA YUCATECOS
18. EL SAQUE RÁPIDO
19. RESORTE HUMANO
20. NO TE VAYAS A CAER
21. MONUMENTOS MINIATURA
22. SAQUE RÁPIDO
23. ME ENTENDISTE
24. MAROMA DE MECATE
25. LUCHA DE HOMBRO
26. LAS COMETAS
27. LOCO MOVIMIENTO
28. LINDO ESPEJITO
29. AQUÍ HACIENDO AL LUCHA
30. JUEGOS CON SANDÍA
31. HABLEMOS DE CONFIANZA
32. GUÍA DE VALORES
33. EL GRANJERO TONTO
34. GRAN OVACIÓN
35. ESTAMOS EN SERIO
36. ESPALDAS AL MUNDO
37. ENSALADA DE GRATOS RECUERDOS
38. ELECCIÓN INSTANTÁNEA
39. DIENTES DE NARANJA
40. DIARIOS
41. DESPUÉS DEL TEMBLOR
42. DÁNDOLE VUELTAS A LAS IDEAS
43. CUALIDADES
44. CUÁL ES TU PAPEL
45. CÍRCULO
46. CÍRCULO DE AMISTAD
47. CARRERA DE SERVILLETAS
48. CÁMARA SECRETA
49. EL BAÚL SORPRESA
50. DIRIGIR
51. EL ÁRBOL Y EL LISTÓN AMARILLO
52. ANUNCIOS EN ACCIÓN
53. ADIVINA LA CLAVE
54. ACTÚAME UNA CANCIÓN
55. VELA DE LA AMISTAD
56. TU PODER DE OBSERVACIÓN
57. TREN DE MASAJEO
58. TRANSPARENCIAS
59. TE QUEMAS NO TE QUEMAS
60. SABIA VIRTUD DE CONOCER EL TIEMPO
61. REGALOS NAVIDEÑOS
62. RECUERDÓGRAFO
63. RECETA PARA TORNEOS DE JUEGOS NUEVOS

64. QUIÉN VALE MÁS
65. QUIÉN DA MÁS
66. PUÑO ABIERTO
67. PREPARA TU POSTRE PERO SIN VER
68. PORRAS QUE QUEMAN
69. PÍNTAME DE COLORES
70. PERIODIQUITO
71. PAPELES OPUESTOS
72. PALABRAS EXACTAS
73. NO QUIERO NO PUEDO
74. LLUVIA DE AMOR
75. LOS SONIDOS DEL SILENCIO
76. LOS MURALISTAS
77. LOS CUATES A LA MESA
78. LO QUE ME GUSTA CON PUNTUACIÓN
79. LA SEÑAL DEL SILENCIO
80. LA RUEDA DE LA FORTUNA
81. LA RADIOGRAFÍA
82. LA MONTAÑA
83. LA ISLA DEL SUR
84. LA DIFÍCIL TAREA DE CONTAR
85. LA CONVENCIÓN DE LAMEC VOVNIM
86. 1-2-3-4
87. YO CAMBIO
88. VOLANDO DE ESPALDAS
89. TORNEO MEDIEVAL
90. EL SAQUE RÁPIDO
91. RESORTE HUMANO
92. LUCHA DE HOMBRO
93. LOS COMETAS
94. LOCO MOVIMIENTO
95. CARRERA DE TRENES
96. CARRERA DE VELAS
97. CARRERA DE CUBOS
98. VIAJE DE ESPALDAS
99. ESPALDA CONTRA ESPALDA
100. INSTINTO ANIMAL

1.-ALMOHADAZOS

Se necesitan dos sacos llenos de paja y una viga de madera colocada lo suficientemente alta para que tus pies no toquen el suelo. El área debajo de la viga, debe ser cubierta completamente por almohadas, también podría ser un montón de heno.

TÚ y tu pareja se sientan a horcajadas sobre la viga, cara a cara y uno al otro se dan golpes con los sacos hasta que uno (y con frecuencia ambos) caigan al suelo.

Además de ser muy divertido, ésta es una magnífica manera de liberar tensiones. Un equipo de esposo-esposa podría ser que se sienten espalda con espalda; mientras los contrincantes del juego podrían probar con una mano detrás de sus espaldas. ¿Qué tal como silla de montar? De cualquier manera que se practique, tarde o temprano cae uno al suelo.

2.-AURA

Se juega de dos en dos. Se paran a un brázo de distancia de su compañero. Juntan las palmas de las manos y cierran los ojos. ¿Sienten la energía que se está creando? Sin abrir los ojos dejan caer los brazos. Ambos dan tres vueltas en el mismo lugar. Todavía sin abrir los ojos tratan de ubicarse juntando las palmas.

3.-ESPALDA CON ESPALDA

Se divide al grupo en parejas y se sientan en el suelo espalda con espalda y enlazan los brazos (como cuando se juega a las "campanas"). Luego se les dice que se pongan de pie, con un poco de tiempo. Esto no debe ser difícil, la clave es que se inclinen lo más profundamente hacia atrás, empujando a su compañero. Después se pueden combinar dos parejas para que se tenga un conjunto de cuatro. Se les pide a este conjunto de cuatro personas, que se sienten espalda con espalda con los brazos enlazados. Se les pide que se pongan de pie. Ahora será un poco más difícil con cuatro personas. Se siguen sumando más y más personas hasta que esta burbuja gigante ya no puede ponerse en pie. Es recomendable que todos sean más o menos del mismo tamaño y peso para no provocar lastimaduras. Todos juntos deben pararse.

4.-ESGRIMA DE DEDOS

Tenemos que pararnos de frente y cogernos de las manos. El objetivo es tocar la parte superior de los dedos del pie de la pareja con la parte inferior de los dedos de mi pie. Cuando uno de los dos logra tocarlos tres veces, está lista para cambiar de pareja. Este juego requiere de un buen arbitraje. No se trata de machucar los dedos del compañero. Los jugadores deben estar en iguales condiciones, uno descalzo con uno descalzo, uno con tenis con otro con tenis.

NOTA: Después de unos momentos se cambian de pareja y comienzan.

VARIACIONES

Amarrar un globo a los cordones del zapato y el objetivo es romper el globo de su compañero. Cuidado que no se den puntapiés. Que no se tomen de las manos. Requiere más espacio. Que se tomen de las manos 3 ó 4 personas.

5.-EL EQUILIBRIO DE LA RANITA

Usando este ejercicio de iniciación, es un modo útil de introducir el concepto de la cooperación en grupo.

Pida a dos personas de la misma estatura que se sienten sobre el suelo (o piso del gimnasio) frente a frente de modo que la planta de sus pies se una en forma opuesta, con las rodillas dobladas, los brazos extendidos y las manos fuertemente agarradas. En ésta posición de sentado estilizado, pida a la pareja que trate de ponerse de pie en forma vertical. Si la pareja tiene éxito, (la mayoría lo logra), se les pide que busquen otro compañero y traten de hacer lo anterior pero con las tres personas; después cuatro personas, hasta que el grupo vaya creciendo sucesivamente y después pedirles que hagan lo mismo el grupo entero.

El criterio para lograr un intento exitoso son: 1. Las manos fuertemente agarradas para que haya buen apoyo a través de todo el grupo. 2. El contacto de los pies con el mismo propósito que el anterior. 3. Todas las "ranitas" con los traseros levantados del suelo al mismo tiempo.

Todo lo que comenzó como una simple maniobra de cooperación, llega a ser un reto de iniciativa que abarca a todo el grupo.

La expansión del grupo pronto descubrirá que la posición lógica circular parecida de los cuerpos no puede aumentarse más allá de ocho personas. Un cambio de pensamiento (iniciativa) debe emplearse para llegar a una solución que permita aun número mayor (de 50 o más personas) resolver el problema.

6.-EN CUCLILLAS

Esta es una variación con el Centro de gravedad en la parte baja del conocido juego "mantenlo a distancia", en el cual dos personas se colocan frente a frente y tratan de tumbarse pegando en las palmas del otro. Pierde el jugador que mueva un pie. La estrategia efectiva es no sólo tratar de pegar en las palmas del otro, sino ocasionalmente fingir que se va a dar un empujón para que el contrario pierda el equilibrio.

"En cuclillas" tiene esencialmente las mismas reglas y estrategia, sólo que los jugadores se colocan en cuclillas uno frente al otro lo que hace más difícil mantener el equilibrio, ves esta postura descansa en las yemas de los dedos de los pies. El enfrentamiento no dura mucho, pero los resultados de perder el equilibrio son muy divertidos.

7.-DESEQUILIBRIO

Busquen un compañero que haya nacido en un mes que no sea el mismo que el suyo.. Párense uno frente al otro y sosténganse firmemente de las manos o de las muñecas según se sientan más cómodos. Este Juego se llama DESEQUILIBRIO y consiste en que los dos estén en una posición fuera de equilibrio pero a la vez apoyados completamente el uno en el otro. Ahora echen su peso hacia atrás de tal manera que sino fuese por su compañero que lo está sosteniendo, se caería.

Tengan cuidado de no tensar demasiado a su compañero; más bien traten de lograr un equilibrio mutuo. Pónganse en movimiento cambiando de altura y de puntos de equilibrio para sus cuerpos. Aprovechen el apoyo de su compañero para intentar cosas que no podrían hacer solos; podrían tratar de echarse hacia atrás equilibrándose en una sola pierna, dar vueltas en círculo a ras del suelo; intenten todo lo que quieran.

No descuiden el apoyo mutuo.

Ahora colóquense de espalda apoyándose uno contra el otro. De nuevo están fuera de equilibrio sosteniendo el peso del compañero; Caminen por ahí para familiarizarse con esta nueva posición que los pone en la misma situación que cuando se sostenían de las manos, o sea, están también Siempre fuera de equilibrio apoyándose el uno en el otro. Ahora se juntan con otra pareja para formar un grupo de cuatro y van a probar otras posturas fuera de equilibrio con gentes.

Tengan cuidado al principio.

COMENTARIOS: Los que juegan DESEQUILIBRIO pueden terminar en el suelo si no se apegan a las reglas correctas de seguridad. Pueden sufrir un aparatoso aterrizaje. El instructor debe, sobre todo, mantener el juego aun ritmo moderado. Si las acciones de los jugadores empiezan a volverse frenéticas, cálmelos antes de que se lastimen. Lo que les pasa con frecuencia, a muchos jugadores de la primera vez, es que llevan más allá su punto de equilibrio de lo que lo pueden controlar y ambos jugadores caen al suelo. Si la pareja ha hecho movimientos lentos y suaves y están bien acoplados, tendrán la ocasión de darse la gran divertida. Si están por ahí meciéndose precipitadamente a gran velocidad y se caen, bueno pues...

Un comentario obvio para los maestros; este juego es para exteriores, el gimnasio o cualquier espacio abierto pero NO para el salón de clases. Cualquier lugar en donde los jugadores se pueden caer encima de escritorios y sillas o pegarse contra la pared es inapropiado. Pero no exageremos las advertencias, DESEQUILIBRIO no es nada peligroso y se

puede jugar sin riesgo. Es una práctica extraordinaria para aprender a prestar atención a otra persona, recibir su apoyo y saber armonizarse con alguien.

8.-CONTRADICCIONES

Pon ya sea el dedo meñique o el gordo hacia arriba. Busca a otra persona que esté haciendo lo mismo y siéntate con esa persona para formar una pareja. Pronto van a jugar ustedes como pareja, pero primero vamos a ver juntos de qué se trata. Quiero que digan con mucha firmeza lo contrario de lo que yo diga. ¿Listos? "Si" -"NO" "Abajo" -"ARRIBA" "Arriba" -"ABAJO" Bien, vamos a subir la apuesta ya hacerlo con dos palabras. "Hace calor" -"HACE FRIO" "Hace frío" -"HACE CALOR" Las parejas empezarán diciéndolo en tono bajo, luego más alto y más alto y después empiecen a bajar el tono de nuevo. Vamos a ver. "Alto" -"bajo" L- "Alto" -"Bajo" Allp "Alto" -"BAjo" "ALTo" -"BAJo" "ALTO" -"BAJO" "ALTo" -"BAJo" ? "ALto" -"BAjo" ~ ~v . "Alto" -"Bajo" 00 "alto" -"bajo" Bien, ahora pónganse de acuerdo quien de la pareja va a ser el tomate y quién el pepino. Los tomates empezarán la discusión y los pepinos dirán lo contrario de lo que dice su pareja el tomate. Díganlo con mucha firmeza. La única regla es que no se puede usar la palabra "yo" ni la palabra "tú" en la discusión. Tomates, empiecen en tono bajo y vayan subiendo de tono y después bajen el tono otra vez. Pepinos, discutan exactamente en el mismo tono que su tomate, subiendo el tono cuando él lo haga y bajándolo cuando él lo baje. Tomates, cuando hayan terminado la primera palabra o frase, comiencen con otra.

DESARROLLO

palabra o frase y después de un rato se cambian los papeles para que sea el pepino el que empiece a subir el tono y los tomates sean los que discutan con él. Otra cosa que pueden probar es hacer un ademán a la vez para enfatizar su palabra o frase. Ese ademán se hará más y más grande conforme vaya subiendo de tono; y más y más pequeño conforme vaya bajando. Pueden jugar sentados o de pie. ¡empecemos a discutir! ..

COMENTARIOS

¿CONTRADICCIONES? Es muy útil en la familia porque permite a los miembros discutir dentro de un marco de seguridad. El juego proporciona un escape para enojos que puedan sentir los jugadores pero que no pueden mostrar para no "herir" a nadie. Conflictos, desacuerdos y enojos son parte natural de cualquier situación familiar. El asunto es saber la manera apropiada de mostrar esos sentimientos. ¿CONTRADICCIONES? Puede proporcionar una manera de jugar con esos sentimientos de enojo dando legitimidad a su existencia al mismo tiempo que los difumina. . Cuando surgen los conflictos, los miembros de las familias deberían mejor cortarlos de manera racional y compasiva (y no gritando o dando portazos) . Muchas veces terminamos pidiendo a las parejas que "hagan las paces y que le digan a su compañero que no lo dijo en serio"; la gente se divierte mucho con las disculpas en broma, los perdones y los abrazos mutuos.

La razón de prohibir a los jugadores que usen "Yo" o "Tú" en sus discusiones es prevenir escenas como esta: "Tú eres bonita" "Yo soy fea" "No, tú eres bonita" "No, yo soy fea"...

9.-EL CANGURO

Introducción para los jugadores: Busque a alguien cuyo dedo gordo sea más o menos del tamaño del suyo. Siéntense de frente y véanse intensamente a los ojos; cuando diga zanahoria" los dos dirán en voz alta cualquier número entre cero y quince. ¿Listos?

Espinaca... lechuga... zanahoria Añadan los números que dijeron en voz alta para obtener un número combinado entre cero y treinta. Pónganse de pie. Colóquense de espaldas y entrelacen sus brazos. Ahora. Cuando yo diga "Canguro" deberán de dar así entrelazados. Tantos saltos como el número combinado que obtuvieron. Recuerden que están ligados a un hermoso cuerpo humano y que deben de tratar de hacerlo JUNTOS. Acoplado sus movimientos y no arrastrándose uno al otro por todo el salón. Bien... canguro.

Comentarios:

EL CANGURO es un juego excelente de calentamiento para una sesión de juego porque hace que los jugadores rían. Tengan contacto entre sí se muevan por todos lados y se presten mucha atención unos a otros.

Muchos maestros también nos han dicho que la utilizan como un descanso corto en conferencias largas. Nosotros recomendamos vehementemente que les dé a los camperos o estudiantes un descanso corto con actividad física en medio de un trabajo que requiera mucha concentración mental. Se sorprenderán de ver cuánto mejora la concentración en el salón de clases. Si los estudiantes pueden dar un par de brincos (o cambiar de asiento o cualquier otra diversión que incluya actividad física) invariablemente pondrán más atención a la exposición que se esté llevando a cabo. También sucede lo mismo con los adultos. La próxima vez que están en alguna reunión y sientan que la atención divaga. Pidan a todos los presentes que den 26 saltos por el salón y que tomen asiento en un lugar distinto. Les garantizamos que las cosas serán de otra manera después de esto.

10.-EL CANGREJO

Esta es una competencia de cangrejos. Es de asumirse la clásica posición del cangrejo, con el estómago hacia arriba, las rodillas y los codos doblados y el cuerpo elevado sobre las manos y los pies. Esta posición debe mantenerse sostenida por lo menos en tres extremidades -mientras que cada persona trata de hacer que el otro toque el suelo con sus "posaderas" El resto de las reglas las pondremos nosotros mismos, sólo se permite que los jugadores tengan contacto con sus pies o se puede permitir el contacto mano a mano, pie con mano o tal vez cuerpo con cuerpo. Todo depende de si queremos que el juego sea muy activo, extremadamente activo o sumamente cansado.

La posición o del cangrejo ofrece una manera de locomoción que puede ser incorporada o adaptada a otros juegos. Todo lo que se requiere es una constitución física fuerte y un suelo suave o superficie suave. Se debe recordar sin embargo que algunas personas son alérgicas a las tenazas intimidantes.

11.-CAMINO CONFIABLE

Un juego antiguo pero con un nuevo giro. Se dividen en parejas. Uno se tapa los ojos. Y el otro jugador, en lugar de guiar a su pareja con la mano lo guía por medio de "SEGUIR LA VOZ" Deben ir por una ruta ya marcada o simplemente por el bosque. Los participantes deben tener suficiente madurez para no causar daño a sus compañeros, sin estimular confianza. Luego se cambian de papel para que a los dos les toque ser guiados por la voz. Al final todos deben sentarse y platicar sus experiencias.

12.-CAMINATA LUNAR

Instrucciones para los jugadores: Hagan grupos de tres, ahora vamos a simular lo que sería saltar en un lugar donde no hay gravedad, como por ejemplo en la luna. Uno de los tres se para en el centro con las manos en las caderas, las otras dos se colocan a sus lados y toman al que quedó en medio, por las muñecas y los hombros, suave pero firmemente. La persona del centro hace la cuenta regresiva: "tres... dos... uno..." y al decir "uno" salta al tiempo que las otras dos la levantan suavemente proporcionándole un impulso adicional que aumentará la altura del salto más de lo que sería normalmente. Sólo hay que dar un poco de impulso, no se debe aventar, lanzar ni levantar con fuerza a la persona que salta. La persona del centro mantiene las manos puestas firmemente en las caderas, sin despegarlas. Si lo hace así, entonces las otras dos personas podrán muy bien controlar su vuelo y le asegurarán un aterrizaje suave. Las tres personas tendrán oportunidad de estar en el centro. Asegúrense de que su grupo está lo suficientemente alejado de los otros equipos para que no haya choques. Decidan quién va a ser la primera persona en caminar sobre la luna y lleven acabo el lanzamiento.

COMENTARIOS:

CAMINATA LUNAR es un juego muy útil para hacer la transición de los juegos de un solo grupo grande a los juegos de solo dos personas. CAMINATA LUNAR proporciona una actividad física que produce regocijo, gritos y aplausos de los jugadores. Al mismo tiempo, se trata de ayudar y cuidar de otra persona lo que contribuye a fomentar la confianza, el apoyo y el sentido de comunidad. Nadie puede experimentar la diversión de este juego sólo leyendo; formen un grupo de tres y háganlo. Hay una variación más dinámica de CAMINATA LUNAR llamada BRINCO LUNAR, que en esencia es igual que la primera, excepto que se dan cinco saltos rápidos uno tras otro avanzando siempre, mientras que los otros dos jugadores corren.

13.- BAILE DEL CHIMPANCÉ

Busca un compañero que tenga el color de camisa diferente al tuyo. Bailar es maravilloso pero hay algo equivocado en ello... solo se puede mirar al compañero y nunca se puede observar a las demás gente que gira a tu alrededor en la pista. Así que ahora vamos a bailar de otro modo; esta vez vamos a poder mirar a todos, excepto al compañero.

Tú y tu pareja se deben colocar espalda con espalda y luego enlazar los brazos; ahora bailen un poco de esta manera: Mientras giran "airosamente" por toda la pista miren muy bien a las demás parejas que pasan por su lado girando y brinda una amplia sonrisa, a manera de saludo, cuando hagas contacto visual con alguien.

Naturalmente, se plantea una interesante pregunta a la que debemos de dar respuesta: "¿Quién conduce?". Traten de hacerlo de tal manera que nadie conduzca "deslícense" con la gracia con la que lo haría un chimpancé es decir, armoniosamente.

COMENTARIOS:

Puedes poner un disco si quieres dar un ambiente más alegre. Es recomendable que al final de la pieza la pareja "de las gracias a su compañero/compañera por el baile tan maravilloso". Esta simple recomendación generalmente desencadena una serie de caravanas, besos en la mano y abrazos mutuos. La mayoría de los adultos parecen compartir una sensación de timidez y tensión (tal vez originada en la preparatoria) en cuanto a miles "formales" y esta forma de baile espalda con espalda parece ofrecer a la gente una oportunidad de reírse de su antigua rigidez, sin sentir la timidez de antes.

También recomendamos cambiar de pareja varias veces a lo largo del baile. Es una maniobra complicada cuando dos chimpancés que bailan espalda con espalda tratan de cambiar de pareja zafando un brazo de la antigua y enlazándolo con la nueva, un brazo a la vez y sin que ninguno de los cuatro dejen de bailar todo el tiempo. La coordinación que requiere cambiar de pareja es la mitad de la diversión de este juego. Pueden fijarse una meta como "tratar de bailar con por lo menos, cinco personas diferentes antes de que se acabe la pieza. Se pueden formar parejas con personas del mismo sexo.

Por cierto, Tarzán encontró a Chita en un baile de ese estilo. y si a ti te gusta vivir en la selva... no te lo pierdas, ven a bailar

14.-CAMBIO

Hay tres posiciones: Las manos en ángulo a la altura de las cejas. Una mano hacia arriba y otra apuntando hacia el codo de la otra mano. Ambas manos cruzadas a la altura del pecho. Se juega en parejas. Uno empieza diciendo: "YO CAMBIO" y adopta una de estas tres posiciones (dibujo) .Si hace lo mismo se invierten los papeles al primero le toca

decir: "YO CAMBIO". El objetivo es hacer que tu pareja haga - LO MISMO QUE TU HACES, ADOPTE LA MISMA POSICIÓN QUE TU ELEGISTE. Si hacen una posición diferente, nadie gana, vuelven a hacerlo.

15.-VOLANDO DE ESPALDAS

Busque a alguien de su misma estatura para formar una pareja y siéntense juntos. Decidan quién será la manzana y quién la naranja. Ahora vayan a buscar otra pareja para que sean cuatro .

Vamos a jugar VOLANDO DE ESPALDAS. Van a contar con un apoyo completo para poder realmente estirar bien la espalda y así dejar escapar algo de la tensión que hayan acumulado. Se van a apoyar en la espalda de su pareja y en los brazos de los otros compañeros. Es una sensación fabulosa, algo así como volar en el aire. Si alguien padece algún trastorno de la espalda es el momento de decirlo. No hagan este ejercicio si se pueden lastimar. Esto es algo muy importante que hay que aprender cuidarse uno mismo, no hacer nada que uno no quiera hacer. Al mismo tiempo hay que permanecer alerta para ayudar a los demás en lo que ellos quieran hacer.

Las manzanas lo harán primero. Por favor, una de las parejas manzana-naranja póngase de pie espalda con espalda. Ahora, otra pareja colóquese uno a cada lado de ellos. Naranja de la pareja uno, doble ligeramente las rodillas para que su centro de equilibrio quede más abajo del de su pareja; la pareja dos ponga sus manos en las caderas de la manzana de la pareja uno para guiarla.

Manzana, comience a inclinarse sobre su pareja ya echar todo su peso sobre él o ella, mientras que Naranja se inclina hacia adelante y carga a su pareja sobre la espalda.

Observen que no está levantando a Manzana con los brazos, sino con sus caderas y pelvis. Bien, La otra pareja está ayudando a Manzana a mantener su equilibrio sosteniéndola suavemente.

Manzana se tiene que relajar, soltar completamente el cuerpo y sentir el estiramiento. Ahora Naranja y Manzana desenlacen los brazos y Manzana estirará sus brazos todo lo que pueda por encima de la cabeza. ¿Cómo te sientes, Naranja? Si Naranja o alguno de los demás siente que ya no puede seguir sosteniendo, díganlo enseguida y se procederá a bajar a Manzana al suelo muy lentamente. Que nadie se esfuerce más de lo que puede. ¿Qué tal el masaje que estás recibiendo en la espalda, Naranja? ¡Bien!

Las dos personas a los lados que están sosteniendo a Manzana deberán soltarla lentamente para que flote libremente, pero quédense ahí pendientes por si acaso pierde el equilibrio. Manzana, estírese completamente y cambie de posición si quiere; haga lo que tenga ganas de hacer con el consentimiento de Naranja. Ahora comiencen a bajar a manzana al suelo muy despacio. Naranja y los otros dos ayudantes deben sostenerla por las caderas. Ahora Manzana, déjese que la levanten hasta ponerla de nuevo de pie, no haga nada por usted misma. Bien, Naranja, levántese poco a poco sosteniendo a Manzana durante la maniobra; Manzana no trate de empujar para levantarse, deje que Naranja lo haga. Sostengan ahí un momento a Manzana; y luego Manzana deberá contar a los demás lo que sintió. - Vamos a dar las mismas instrucciones a las demás parejas. Comenzaremos con el siguiente par Manzana-Naranja y haremos lo mismo.

COMENTARIO

VOLANDO DE ESPALDAS es la única actividad en este libro que puede ser "peligrosa", así que no la podemos recomendar como muy segura. Cuánto más pequeño sea el grupo (para que el instructor pueda prestar más atención a cada uno) mejor. En la familia probablemente todos saben la resistencia de cada uno. En general, entre más grandes sean los participantes, más grande será la posibilidad de lesiones; dos personas que pesen 50 kilos cada una podrán sostenerse mejor mutuamente que dos personas de 100 kilos cada una.

Si el grupo es bastante grande es posible que algunos participantes no estén muy animados a dejarse elevar por los aires. Hay que aceptarlo y se debe respetar su decisión. Sin embargo, es importante que aunque algunos no permitan ser levantados, todos deben ayudar a sostener a los jugadores que sí quieren probar volando de espaldas.

16.-TORNEO MEDIEVAL

¿Quién no ha soñado alguna vez con aquellas épocas doradas de los caballeros luchando por sus damas, los castillos y dragones, los pajes y los flecheros? MMM, qué romántico (suspiro). ¡pues dejen de soñar! Aquí tenemos un juego que haría palidecer al más vistoso torneo medieval. Marca un círculo de 2 metros de diámetro en el piso, de tal manera que el perímetro sea claramente visible y no se borre con facilidad. Enseguida, solicita dos voluntarios; pueden ser muchachos o chicas (hoy en día están muy en boga los torneos femeninos, además los caballeros lucen conformes y complacidos. Así que no te preocupes) .

Cada caballero o dama tendrá sus pajes, (lo que en este tiempo se conoce como "porra") quienes deberán alentar a su "señor" o "señora", auxiliarle y por supuesto, colocarte la armadura. Divide el grupo en dos y repártelos entre los - dos contendientes (pues si no lo hace, no veo de dónde saldrían los pajes). Cada guerrero tendrá que escoger un nombre y un color, así como seguir el ritual que corresponde a este tipo de eventos. Afortunadamente, vivimos a fines del siglo xx y no hay necesidad de armar a los contendientes con toda esa cantidad de fierros y alambres que se echaban encima los caballeros. ¿Me pregunto si era de buen tono andar vestido así? Todos daban la impresión de ser una lata ambulante con problemas en las coyunturas o padecimientos de reuma crónica. En fin, eso de andar a la moda tiene su gracia.

Bueno, volviendo a nuestro asunto, las únicas armas que portarán los "aguerridos" combatientes serán dos cucharas soperas y una cebolla. (¡nadie puede decir que no somos originales!). Ahora, los contendientes entran al círculo con sus cucharas en "ristre". En una de ellas llevarán la cebolla. Las armas deben portarse de acuerdo a las habilidades del "héroe" en ciernes sea diestro o zurdo, como se acomode mejor. El objetivo de este insigne torneo es que cada oponente debe hacer caer la cebolla de su adversario. Lo cual se impedirá luchando hasta el último aliento (¿de cebolla?) Hay, tenías que ser tú

Quien consiga vencer a su rival, recibirá como trofeo la cebolla ganada con tanto honor en el campo de batalla, así como una buena dotación de pasta dental del sabor más fuerte que haya en el mercado. (Cualquier alusión es pura

coincidencia, que conste) . REGLAS: -No se vale salirse del círculo. -No se permite ni es válido, pegarle al oponente con la cuchara en ninguna parte del cuerpo. -Es totalmente legal y permitido pegar a la cuchara o a la cebolla del oponente para hacer caer a ésta última. Siempre será la cuchara con la cebolla, la otra es un arma defensiva. -Si se cae la cuchara o la cebolla de uno de los guerreros, cederá el "trofeo" a su adversario. -Si las cebollas o cucharas caen al mismo tiempo, recibe el "premio" aquel cuyas armas tocaron el piso después que las de su oponente.

VARIACION: -Puedes usar, en lugar de cebollas, huevos rellenos de harina. Es interesante ver caballeros enharinados. Este juego es posible llevarse a cabo con todo el equipo, pero para ello es necesario ampliar el círculo a 6 metros de diámetro, un círculo para tres parejas. Dibuja tantos círculos como necesites. Asegúrate de contar con andantes que te auxilien en el arbitraje.

17.-SOLO PARA YUCATECOS

Para este simple juego, se tienen dos personas de pie, una frente a la otra, como a metro y medio de distancia. Se infla un globo y se da a un jugador para que le dé un golpe a la altura de su cabeza hacia el otro jugador. El segundo jugador hace botar el globo con la cabeza regresándolo al primer jugador y así sucesivamente, atrás y adelante. A ver cuántas veces ellos pueden golpearlo sin dejarlo caer.

El globo debe ser golpeado solamente por la cabeza. La distancia puede variar para mayor o menor dificultad. Cada jugador puede mover solamente el pie izquierdo cuando desee alcanzar el globo para golpearlo. El pie derecho debe permanecer en el suelo sin moverse. Cada jugador puede girar alrededor del pie derecho para atrapar al globo, pero no se permite saltar.

Una variación de este juego, es tener equipos formados como a metro y medio de distancia. Cada equipo debe hacer botar un globo todo el camino hasta la línea del equipo de una cabeza a la otra, Otra vez, el pie derecho debe permanecer sin moverse, Si un globo se deja caer, el equipo debe empezar otra vez. El primer equipo que tenga éxito será el ganador.

18.-EL SAQUE RÁPIDO

He aquí una manera de cómo cambiar cualquier tiempo libre en que nos estemos aburriendo en un momento instantáneo de alegría al estilo oeste. Se colocan dos personas frente a frente con las manos a los lados hasta que uno de los dos empieza el juego con sólo sacar sus manos y apuntar con los dedos hacia arriba. La otra persona tiene que responder inmediatamente, simultáneamente con un movimiento contrario. Quien quiera que empiece la acción intentará hacer que su compañero haga el mismo movimiento que él hizo. Cuando eso pasa se cambia de función y la acción continúa.

Lo mejor de este juego es que no se sabe el límite de tiempo una vez iniciada la jugada. Cualquiera de nosotros podrá realizar el juego en una rápida ronda en cualquier tiempo, en cualquier lugar. Hay que estar alerta ya sea a la parada del autobús, el supermercado y a la hora de la cena y se puede mantener el puntaje para siempre.

Se deben alternar los turnos para empezar gritando "saque!". Hay dos posiciones, el saque rápido y manos arriba.

19.- RESORTE HUMANO

Dos personas se paran frente a frente con los pies separados en línea con los hombros y con las palmas de las manos hacia la otra persona. Con el cuerpo tan rígido como sea posible, déjense ir hacia adelante los dos al mismo tiempo y atajándose el uno al otro con las palmas de las manos y rebotando a la posición original. Si no les costó mucho trabajo, den un paso hacia atrás y prueben otra vez. Como hay más distancia de por medio, el resto es más grande y se requiere más confianza. Sigán haciéndose cada vez más hacia atrás hasta que el resorte esté tan estirado que ya no sirva. Si quieren se puede jugar en el agua o intentando con una mano o con las piernas cruzadas o con una pierna y los ojos cerrados. La idea es que usted y su pareja se inclinen hacia adelante simultáneamente dejando sus manos juntas en medio y cacharse mutuamente y luego empujándose y presorteándose a su posición original sin perder el equilibrio. No importa si uno es más grande o pesado. La idea es agarrar un ritmo y balance entre los dos. Entonces ajusten la fuerza de su resorte a las necesidades de su pareja.

20.-NO TE VAYAS A CAER

Esta batalla de uno contra otro para balancearse, puede jugarse casi en cualquier parte, a cualquier hora y el único material es uno mismo.

Para jugar este juego, dos jugadores se colocan cara a cara a una distancia de lo largo del brazo. Los pies de cada jugador deben de estar juntos, Los jugadores ponen sus manos con las palmas frente a su con- tricante.

El objeto de EQUILIBRIO es causar al oponente que pierda el equilibrio, haciendo contacto sólomente con las manos.

Está permitido esquivar y fintar con las manos pero, los jugadores no pueden ni una sola vez durante el juego hacer contacto con ninguna otra parte del cuerpo del jugador contrario que no sean las manos, Una variación del mismo, es que los jugadores empiezan con las palmas de las manos juntas y las mantienen en contacto a través de cada ronda. El objeto aún es hacer que el oponente pierda el equilibrio, pero no son permitidos movimientos repentinos.

COMENTARIOS: Recuerde que se trata de no aventar bruscamente, sólo empujar y fintar. Se puede hacer una competencia con ganadores, cambiando parejas y perdedores seleccionando a otros y viceversa. Mezcla a hombres y mujeres.

21.-MONUMENTOS MINIATURA

El objetivo es construir el monumento más pequeño que sea posible. El grupo que logre esta tarea dentro de un límite razonable de tiempo, podrá derribar el montón de piedras de todos los demás, gritando vivas y crujiendo los dientes.

REGLAS:

1. Se ofrece un par de pinzas y una lupa a cada grupo de tres miembros, a fin de ayudarles. con sus labores de ingeniería.
2. Solo se permite utilizar tres piedras que se han escogido para construir el monumento.
3. Sólo se puede construir el monumento sobre un pedazo de roca o de madera.
4. La decisión del juez es definitiva amenos de que los demás grupos se quejen mucho, en este caso, la victoria será del trío más ruidoso y molesto.
5. El único castigo es por soplar accidentalmente sobre los monumentos, por aspirar por la nariz o estornudar (incluso sobre las partes de los monumentos) .El castigo será aumentar una piedra más a su total.

22.-SAQUE RÁPIDO

¿Cómo reaccionaríamos si alguien se nos acercara colocando el dedo en tu oreja y dijera: "Esta es mi nariz"? En este caso, él no tiene la intención de transmitir un oscuro mensaje, sino invitarnos a jugar este nuevo juego.

Uno de nosotros podría responderle con mucha propiedad, tirando de la barbilla y diciendo: "Esta es mi oreja". Entonces él puede continuar el juego rascándose la cabeza y diciendo: "Esta es mi barbilla" y entonces él o ella pueden dar un ligero toque a su pierna insistiendo: "Esta es mi cabeza".

Indudablemente algún espectador podría pensar que éstos dos están en malas condiciones, si ellos no pueden decir un final del otro. Podernos explícales que el objeto de este último examen de coordinación de mano-ojo-boca, es para decir la parte del cuerpo que anteriormente ha señalado la otra persona, mientras se señala a otra parte del cuerpo.

Entonces podemos retarlo a un juego a ver cuánto tiempo dura con la secuencia antes de que se le trabe la lengua con su anatomía.

23.-ME ENTENDISTE

Un interesante ejercicio de comunicación resulta al pedirles a dos personas que se sienten en el suelo, espalda contra espalda. Enseguida les das a cada uno un rompecabezas idéntico; sólo que un juego estará desarmado y el otro no. La persona que tiene el rompecabezas armado deberá explicarle en forma verbal a su compañero como tiene que colocar las piezas para poder armar su juego en forma congruente.

El procedimiento y la eventual solución puede ser muy lento o también puede ser impresionablemente rápido. Todo depende en que estén pensando los jugadores.

24.-MAROMA DE MECATE

1. Coloque los troncos a una distancia de 2-3 m. entre uno y otro.
2. El tronco debe ser angosto, de modo que no permita al jugador moverse sin perder el balance.
3. Cada uno coge la cuerda por una punta y empieza a jalar.
4. Cuando la cuerda esté firme, cada uno trata de hacer caer al otro del tronco (no puede soltar la cuerda de repente para provocar la caída).

25.-LUCHA DE HOMBRO

Todos con una pareja, se sientan en el suelo espalda contra espalda y enlazan los brazos. Al silbatazo intentarán poner en el suelo el hombro derecho de su compañero. Esto es algo así como "vencidas", excepto que aquí se usa todo el cuerpo. No se le permite a nadie usar las manos para ayudarse. Los brazos deben permanecer enlazados.

26.-LOS COMETAS

No te preocupes, no se trata de que tú y el equipo se sienten a esperar a que aparezca un cometa en el cielo. En realidad se trata de que fabriquen sus propios "viajeros de las estrellas" y se diviertan con ellos. Consigue algunos calcetines largos de algodón así como pelotas compactas de esponja suave. Las bolas irán dentro de los calcetines. No olvides anudarlos justo por encima de la pelota, de tal manera que quede una "cola o cauda" Listo, ya tienen sus cometas.

Ahora denle vueltas hasta que alcancen una velocidad considerable y suéltelos de manera que salgan rectos y no hacia arriba. El objetivo es atrapar los cometas por la "cola o cauda", cuando van viajando por el aire.

Quizás al principio tu atrapada no sea muy buena, pero con un rato de práctica te asombrarás de tu pericia.

27.- LOCO MOVIMIENTO

Siéntese sobre el césped de frente a su compañero. Muévase lentamente el uno hacia el otro hasta que el/ella esté lo suficientemente cerca hasta sentarse sobre los pies el uno del otro. Los pies. Grandes ofrecen una ventaja o al menos son un factor de comodidad. Agárrense de los codos de su compañero o del antebrazo con ambas manos.

Ahora decidan como les gustaría a los dos viajar. Los movimientos laterales no son permitidos, así que deben moverse hacia el norte o hacia el sur, este u oeste, ustedes saben lo que quiero decir. Después de decidir, el compañero (en cuya dirección usted lo encabeza) levanta el trasero del suelo y se mueve como a 20 centímetros mas o menos hacia delante hacia cualquier meta que ustedes tengan fijada. La pareja (usted) ahora se levanta del suelo y en un movimiento de cooperación como el del gusano, duplica el paso sobre los pies de su pareja moviéndose. Es un ejercicio natural de improvisación, muy divertido.

28.-LINDO ESPEJITO

La cooperación, el estiramiento inconsciente y la acción de persona a persona, son parte de la actividad "Imágenes de los Espejos".

Pida a dos participantes que se pongan uno frente a otro, casi con su dedo del pie junto al de en frente. Uno de ellos actúa como el que inicia la acción y el otro la sigue como si fuese una imagen de un espejo. El instructor debe recordar, durante la presentación de esta actividad, que no es una competencia y que lo que se intenta es hacer movimientos que sean tanto interesantes como lo suficientemente lentos para que la personas que intenta ser la imagen del espejo los pueda seguir.

La diversión que surja al realizar estas acciones de cooperación dependen enormemente de

- (1) la baja intensidad del instructor al presentar esta actividad;
- (2) las acciones frecuentemente bromistas que se inicien;
- (3) la cooperación que exista entre los dos integrantes del grupo;
- (4) mantener la acción con movimientos lentos.

Después de que en cada pareja uno ha sido el que actúa y el que sigue, pídale que actúen como una imagen contraria a la que aparecería en el espejo, en esta secuencia el que sigue al que actúa, trata de hacer exactamente lo contrario a los que este último realiza. Este cambio puede producir movimientos clásicos y una confusión que produce risa.

Reglas básicas y pautas a seguir:

Los que componen la pareja, no se pueden tocar entre sí.

Todos los movimientos deben ser lentos.

Un pie deberá permanecer sobre el suelo todo el tiempo.

29.-AQUÍ HACIENDO AL LUCHA

1. LUCHA DE MANOS.- Los jugadores están de pie con las piernas en forma de tijera, con las manos empujan las manos del oponente tratando de que pierda el equilibrio. El jugador pierde cuando mueve la posición del pie.
2. LUCHA INDIA.- Los jugadores se tiran en el suelo lado a lado con los pies en direcciones opuestas. Los brazos adyacentes se entrelazan. Al sonido del silbato, cada uno levanta la pierna más cercana a su pareja, hasta quedar paralelas arriba, luego las bajan y así por tres veces. En la tercera ocasión entrelazan sus piernas arriba y ambos tratan de hacer rodar al otro por arriba de la posición en que estaban. Gana quien logra hacer girar a su oponente.
3. PELEA DE GALLOS.- Las manos a los tobillos. Los jugadores se empujan con los hombros. El objetivo es hacer que el oponente pierda el equilibrio o que se suelte de las manos de los tobillos.
4. LUCHA CON UNA PIERNA.- Los jugadores se paran en una pierna tomándose los tobillos derechos. La lucha consiste en tratar de hacer que el oponente toque con el otro pie el suelo o que toque el suelo con su mano libre. La mano libre no debe tocar al oponente.
5. VENCIDAS.- Dos jugadores se tiran sobre sus estómagos, mirándose uno al otro. Los jugadores se toman de las manos opuestas, asegurándose de que los codos están tocando el suelo. La jugada empieza cuando las manos estén en posición hacia arriba. Al silbatazo, los jugadores intentarán forzar el brazo del oponente.
6. LOS HERMANOS SÉ LEVANTARAN.- Los competidores se tiran en el suelo sobre sus espaldas con los brazos cruzados. A la contraseña, ellos se deben sentar y - después deben pararse sin la ayuda de las manos o los brazos. Esto no es fácil, INTÉNTALO es muy bueno para los músculos abdominales.
7. ARRIBA!.- Los competidores se sientan en el suelo frente a frente, las piernas deben estar derechas y los pies deben estar en contra de los del oponente. En esta posición, cada uno toma un palo y lo pone entre ellos y trata de jalar a su oponente hacia él. Sin doblar las rodillas, jálense hasta pararse.

30.-JUEGOS CON SANDÍA

- 1.-ANILLOS DE SANDIA. A cada quien se le dará un anillo de sandía sobre un plato. Ahora, sin usar las manos, cada quien tiene que comer la sandía. Las manos deben estar atrás de la espalda. Hay que comer hasta que se acabe la parte roja. Se deben tener servilletas a la mano para limpiarse la cara.
- 2.-EL CONCURSO DE LAS SEMILLAS es una competencia de ver quien puede escupir más lejos las semillas de la sandía. Debe haber un juez en la línea donde están todos parados y otro en el campo marcando las distancias. En general la regla es: "Pueden comer toda la sandía que quieran".

31.-HABLEMOS DE CONFIANZA

Primero hable de la confianza en los animales. ¿Cómo se sabe que un animal nos tiene confianza? ¿Cuál es el comportamiento que demuestran? ¿Cómo sabe un animal que se le tiene confianza? Posteriormente, hable de la confianza en las personas. ¿Cómo sabemos que alguien confía en nosotros? ¿Cómo sabemos que confiamos en alguien? ¿Qué tipo de comportamiento nos indica la confianza entre personas?

32.-GUÍA DE VALORES

Este es un juego de simulación que sirve bien para abrir paso a una discusión sobre autovaloración. Para comenzar, pide a cada persona que haga una lista de elementos que permiten que alguien gane prestigio. Si tienes en el grupo buenos estudiantes, pídeles que hagan la lista de elementos que crean prestigio en la escuela. La lista podría incluir cosas como buenas calificaciones, buen carro, buena apariencia, ser miembro del gobierno estudiantil, ser parte del equipo de fútbol, o ser reina de la simpatía, y así por el estilo. Haz que las personas se "muestren sus listas y el líder selecciona de seis a diez de los puntos más polares para usarlos en el próximo paso. Ahora haz que todos elaboren una "guía de valores". Cada participante hace una lista de los puntos seleccionados ya cada uno le asigna un valor en moneda nacional. Los puntos más prestigiosos se les amerita el valor en moneda nacional más alto. Cada persona hace su propia guía de valores y determina su propia escala. Las sumas relativas se pueden determinar por la cantidad de dinero de juguete que tenga a mano. Por ejemplo, a cada persona se le pueden dar \$20.000 así que el valor de cada punto debe oscilar entre \$ 10.00 y \$ 50.00. El próximo paso consiste en que el grupo dé vueltas y distribuya el dinero de acuerdo a su guía. El grupo debe estar familiarizado entre sí para hacer esto. Por ejemplo, "A José se le dió un premio en fútbol, así que yo le doy \$20.00. Cada persona da su dinero a los otros de acuerdo a su propia guía de valores, cada persona recibe dinero de los otros con base en la guía de valores de las otras personas: Después de la distribución, cada persona suma el dinero que tiene. Es opcional revelar la cantidad que cada quien tiene. Después del juego, las personas pueden compartir como se sentían durante él, y qué significa tener prestigio en los ojos del mundo a diferencia de tenerlo en los ojos de Dios. Muchas veces vemos el valor de nuestro mundo en términos de la cantidad de prestigio que el mundo nos da olvidándonos de como nos ve Dios. Terminan en estudiar un pasaje donde Dios nos indica qué piensa de nosotros como nos ve o valora Dios.

33.-EL GRANJERO TONTO

Esta idea trata con el materialismo y más específicamente la parábola del "Granjero Tonto" (o el Rico Tonto) en Lucas 12:13-21. Divide el grupo en "familias" - de seis a ocho personas y dales las siguientes instrucciones: "Ustedes son una familia y deben tener una decisión de familia. Todos los miembros deben estar de acuerdo, cualquier persona puede vetar la decisión del grupo". "Ustedes acaban de recibir \$1000,000.00 moneda nacional, de una fuente inesperada. Ahora deben decidir, cano familia, cómo usarán ese dinero. Sólo se requiere que digan muy específicamente qué harán con el dinero, y deben decidirlo en los - próximos diez minutos. "Lean Lucas 12:13-21 antes de comenzar su discusión". Esto obviamente resultará en acaloradas discusiones dentro de cada "familia". Será interesante ver cómo se interpreta y se adapta la parábola para llenar las -- necesidades del grupo. Algunos querrán tener la parábola muy literal y radicalmente, otros la verán como una hipérbole o no aplicable a personas de nuestros,- tiempos. Después de que cada "familia" haya tenido el tiempo suficiente, haz que se reúna el grupo entero y compartan sus resultados, además del razonamiento que se usó - para tomar sus decisiones. Para añadir otra dimensión al ejercicio, da las instrucciones previas a todos -- los grupos familiares, pero dales sólo ala mitad la última parte que les pide - que lean las Escrituras. Probablemente habrá una diferencia notable entre los grupos que usaron el pasaje bíblico como base para sus decisiones y aquellos que no. Esto podría llevar a una discusión relacionada sobre la importancia de las Escrituras y como la Biblia afecta nuestro proceso diario de tomar decisiones.

34.-GRAN OVACIÓN

Instrucciones para los jugadores: Tome asiento ahí mismo donde está. Todo mundo se deprime de vez en cuando. ...así es la vida. Algunos piensan que no hay mucho que hacer para remediarlo y que sólo resta aguantarse. Pero lo que estarnos tratado de hacer hoy es crear un ambiente especial de apoyo mutuo, cree un lugar en donde encontremos un poco de apoyo y aliento adicional para nosotros mismos. Tal vez USTED haya tenido hoy un mal día, o una mala semana o un mal pensamiento NO le voy a pedir que nos explique que le ha estado ocurriendo. Pero, si usted ha tenido una mala racha últimamente, lo que voy a hacer es darle una oportunidad especial para que consiga un poco de apoyo, aliento y diversión para usted. Si por alguna razón alguien ha tenido una mala época últimamente y cree que necesita apoyo en este momento, por favor colóquese aquí arriba junto a mí...(varias personas pasan al frente), vamos a tomarnos de la mano viendo al auditorio. Bien, ustedes tienen ante si un grupo de personas que por una u otra razón han nido una mala época últimamente. Vamos a dar a estas personas la ovación más increíblemente espectacular, atronadora y larga. Vamos a hacer un arreglo. ..En cualquier momento de ahora hasta que finalice esta sesión de juegos cualquiera puede levantarse y decir: "Quiero una gran ovación" y no importa lo que estemos haciendo, vamos a detenernos y a brindarle una. Hay solamente una regla para ésto: la persona que la pidió no puede hacerse el desentendido si la pidió entonces recíbala como se merece...súbase en una silla, o a plataforma o que dos personas lo alcen en hombros y eleve las manos sobre su cabeza en un gesto de victoria...recíbala a lo grande.

Comentarios:

¿Por qué sólo los artistas en escena son los únicos que pueden saborear una gran ovación? Todos la merecemos! Una gran ovación no se debe reservarse para una ocasión especial sino también para una persona especial. Y esa persona somos todos! Se siente maravilloso recibir una ovación y también es muy vigorizante dar una gran ovación, aplaudiendo lo humano y maravilloso de cada uno de nosotros entre más grande sea el grupo, más intenso es el efecto de una gran ovación.

También sucede que a veces el instructor describe un cuadro tan atractivo del yo de grupo que todos se abalanzan al frente para recibir una y no queda nadie en el auditorio para brindarla. Una vez se presentó GRAN OVACIÓN en la Universidad de Ohio y fue tanta gente la que aceptó la invitación de subir al escenario para recibir algún apoyo del grupo que todo el escenario se hundió despacito hasta el suelo por todo ese peso. El acuerdo de que las grandes ovaciones pueden brindarse en cualquier momento durante la sesión de juego añade un toque de tensión y expectativa al tratar de seleccionar el momento oportuno para pedir una ovación propia. Los participantes empiezan a considerar no sólo el momento más apropiado para que ellos la reciban, sino también el momento más apropiado para que el grupo la brinde. Si tienes que irte antes de que se termine la sesión, no te escabullas; dinos que tienes que irte, comenta lo que más te gustó del rato que compartiste con nosotros y pídenos que te despedamos con una ovación gigantesca. En muchos campamentos la sensación de la gran ovación es algo que permanece por mucho tiempo después de terminarse la sesión de juego.

35.-ESTAMOS EN SERIO

Aquí está un método de hacer más interesante el horario escrito del campamento. incerta en el horario algunos eventos totalmente locos y fuera de posibilidad de hacerlos. Dentro del anuncio serio, inserta un evento que sea tan ridículo que sea imposible de realizarse esto logrará que alguien se desubique por unos cuantos segundos cuando lo lean al principio. Esto no causará otra cosa que más atención de tus muchachos a todas tus comunicaciones. Además agrega algo de chispa y entusiasmo a tu grupo pues se anticipa a tu próxima "travesura loca".

A continuación damos dos ejemplos para ilustrar esto.

Domingo, Junio 31: caminata nocturna en el parque al témpano del hielo en Tijuana.

Excursión al museo petrificado de azúcar, salida de la Iglesia a las 12 del medio día y regreso hasta que la gasolina nos lo perita, traer una tarjeta de crédito y todos los camellos que quepan en un taxi.

Sábado, Agosto 18.5: carrera de esquí en el Parque de Los Venados. Traer paracaídas (o sombrilla reforzada). un costal de almuerzo, encuentro en la Iglesia (para orar). La transportación la proveerán los triciclos del Kikogardes; estamos listos cuando Uds. lo estén. No olvide cerrar su tanque de oxígeno para nadar en el esmog!

36.-ESPALDAS AL MUNDO

En el país de las espaldas, lo más importante es dar siempre la espalda. Se trata, pues, de andar, de sentarse, de dialogar, de mirar los cuadros de la pared, etc., siempre de espaldas. Durante unos minutos todos los muchachos deben comportarse así por la sala. para dar más ambiente pueden empezar entrando de espaldas. Las frustraciones que genera en cuanto a la comunicación y la visión de lo que les rodea dará pie a interesantes conclusiones.

37.-ENSALADA DE GRATOS RECUERDOS

Por favor, cada uno de ustedes cierre ya sea el ojo derecho o el izquierdo; busquen a otra persona que tenga el mismo ojo cerrado que ustedes y siéntense con esa persona formando una pareja. Cuando las personas se juntan para jugar en equipo, después de tantos años de jugar y vivir de manera competitiva, puede ser útil recordar la época cuando el juego era el interés central de nuestras vidas. Cuando niños, nuestros compañeros de juego eran nuestros amigos y los compañeros con los que jugamos más a gusto son las amistades que más han perdurado. Me estoy refiriendo a los niños menores de diez años. Cada uno de nosotros tiene su trayectoria personal en lo que se refiere a la época de juegos. Aún dos miembros de la misma familia tendrán experiencias diferentes en su vida de juego. Dentro de poco les voy a pedir que las parejas compartan recuerdos bonitos que guardan de su época de juegos cuando eran niños. Quiero recalcar que deberán concentrarse en los recuerdos BONITOS de su época de juego. Algunos tenemos recuerdos de esa época dolorosos físicamente; tal vez dejamos caer la bola de boliche sobre nuestro pie la primera vez que fuimos a jugar; o nuestro mejor amigo ala edad de seis años nos pegó con la raqueta de tenis en la cabeza. Bueno olviden esta clase de situaciones por ahora. El objetivo de esto es recordar la época en que para ustedes jugar era un verdadero placer.

Bien, es hora de que las parejas tomen una decisión importante. Uno tiene que ser la lechuga y el otro el jitomate. Las lechugas tienen dos minutos para recordar en voz alta sucesos placenteros de su vida de juego antes de los diez años. Tal vez recuerde, aunque parezca increíble, cómo tomaban su sonaja y bailaban alrededor de la cuna, o tal vez quieran empezar en una época más avanzada de su vida. Tal vez quieran concentrarse en un sólo suceso como jugar ala cuerda ala edad de siete, quienes eran sus compañeros de juego , cómo era la ropa que usaban , dónde jugaban . Los jitomates deberán prestar atención a las lechugas sin decir nada en absoluto. No es fácil, pero tampoco tienen que sentarse ahí como piedras; les pueden ayudar mucho sin palabras. Aunque dé la casualidad de que tú seas aquel amigo de la infancia que le pegó en la cabeza con la raqueta de tenis, NO DIGAS NADA. Tú también vas a tener la oportunidad de decir algo, pues en dos minutos se cambiarán los papeles.

Esto tiene su propósito, jitomates. Cuando hablamos con alguien, nuestra mente está ansiosa de hacer algún comentario inteligente así que casi no nos tomarnos el tiempo de escuchar a esa persona, sino que comenzarnos a impresionarla con nuestra propia historia: "sí, lo mismo me sucedió a mí, sólo que mucho mejor". Bueno, algo así es lo que quiero decir. Así que este juego te permitirá escuchar a tu compañero con mucha atención ya que no tienes que pensar en lo que le vas a responder.

Un último comentario para las lechugas. No se preocupen si se les acaban las ideas. Dos minutos es un lapso largo para hablar de algo en que hacía mucho tiempo que no pensaban. Así que si cuentan recuerdos durante un minuto y luego se quedan en silencio durante medio minuto, está correcto. No empiecen a conversar con los jitomates. Quédense en

silencio y si recuerdan algo más, pues dígalos. y disfruten de esa fresca ensalada de recuerdos que dejaron un agradable sabor a sus vidas.

COMENTARIOS:

Hay muchas aplicaciones para este intercambio estructurado de recuerdos. En el ejemplo anterior se utilizó para crear el marco mental necesario para formar una comunidad de juego de apoyo. Está incluido en este capítulo porque también es una manera excelente para que los miembros de la familia logren una relajación mental. (Es un hecho que mucha gente ha tenido éxito para curarse dolores de cabeza dedicando un rato a recordar cosas bonitas). Contar otros recuerdos gratos aparte de los juegos de la niñez también puede ser relajante. Por ejemplo, las lechugas podrían pedir a sus parejas que les cuenten "recuerdos gratos de cuando hayas estado en un lago" (montañas, mar, una fiesta, o cualquier cosa que se le ocurra y de lo que su pareja le pueda contar algo). De dos a diez minutos es el tiempo límite que generalmente hemos dado a cada persona para contar sus recuerdos, pero, claro, se puede prolongar bastante más. Después de un cierto límite de tiempo, la pareja hace el cambio de orador y oyente.

Existe una infinidad de temas que el líder puede proponer. Algunos ejemplos se rían contar recuerdos gratos de ocasiones felices con su familia, recuerdos gratos de animales, ocasiones emocionantes, recuerdos gratos de la escuela. Cuando es un grupo de adultos, contar recuerdos gratos de aventuras de la niñez es una manera excelente para que la gente se conozca sin permitirles "creerse más uno que otro". Muchos adultos que se encuentran por primera vez quieren averiguar cuál es el rango social del otro, contar las historias de sus éxitos, establecer algún orden de rango social. Pero en cuanto a juegos de niños casi todos hemos jugado los mismos y al hablar de este aspecto de nuestra niñez nos podemos conocer en un plano de experiencias relativamente iguales y humanas. Pasa lo mismo con los miembros de una familia. Es una actividad excelente para un campamento familiar. A los niños invariablemente les interesa escuchar las: experiencias de sus padres cuando eran niños y una ENSALADA DE RECUERDOS GRATOS les da una inigualable oportunidad para que padres e hijos hablen de sus experiencias en un plano de absoluta igualdad.

También es una manera de pasar el tiempo y entablar relaciones con un grupo de desconocidos, por ejemplo, en un largo viaje con gente que no se conoce bien. Su relación con ellos será más profunda al final del viaje si se cuentan recuerdos gratos de la playa, de la preparación de algún platillo especial o de su vida de negocios, en vez de hablar de la temporada de fútbol, el tiempo, las Últimas películas o la elección presidencial.

Y lo maravilloso de las ensaladas es que son apropiadas en cualquier momento!

38.-ELECCIÓN INSTANTÁNEA

Dibujen dos líneas paralelas en 'la tierra a una distancia aproximada de 3.00 mts. Los participantes tienen que decidir entre una alternativa o la otra y, posteriormente, colocarse detrás de la línea que corresponde a su elección. Las alternativas son: bosque u océano ahorrador o gastador martillo o clavo ayudante o ayudado lanzador o bateador proyectista o constructor amante o amado corredor o trotador En seguida, pida a los participantes que platiquen las siguientes preguntas: ¿Cuáles fueron tus sentimientos? ¿Cuáles fueron las elecciones más sencillas? ¿Decidiste rápidamente o dudaste al hacerlo? ¿Surgió algún tipo de patrón en tus elecciones?

39.- DIENTES DE NARANJA

Corta una naranja en cuatro partes, (las naranjas maduras de cáscara delgada son las mejores) y pídeles a los jugadores que se coman todo hasta llegar a la parte blanca. Toma un cuchillo y corta la cáscara como se indica en el dibujo de abajo, para formar los dientes. Luego díles que se pongan la cáscara en su boca, de modo que el exterior (de color naranja) de la cáscara quede al frente y colocando las orillas entre sus labios y las encías. Ahora sí! los notorios dientes falsos "ascórbicos" están entonces en su lugar. Pon la lengua a través de los dientes para darle un toque de realismo bárbaro. Esta idea o juego es aplicable para niños pequeños. Les encanta.

40.-DIARIOS

Después de una actividad pida a los participantes que escriban en sus diarios. Díales que respondan las siguientes preguntas: ¿Cuáles fueron sus sentimientos durante la actividad? ¿Cuáles de estos sentimientos le fueron agradables y cuáles desagradables? ¿Se sentía a gusto o incómodo? ¿Cuáles pensamientos cruzaron por su mente? La primera vez que se utilice este ejercicio permita solo que los participantes escriban sus respuestas. El grado de riesgos será privado. La segunda ocasión el instructor puede dirigir una discusión sobre lo escrito en los diarios. Este tipo de ejercicio puede ayudar a los participantes a estar un poco más conscientes y les brinda algo en que apoyarse.

41.-DESPUÉS DEL TEMBLOR

Divide el equipo en grupos pequeños y presenta esta situación: "El mundo está llegando a su fin. Hay una cueva con espacio sólo para esconder a diez personas. Las diez son:

Un contador

Su esposa embarazada

Una alumna de una escuela co-educacional de artes liberales

Un buen jugador de baloncesto

Una estrella de cine, mujer e inteligente

Un estudiante de medicina negro

Un novelista famoso

Un bioquímico

Un pastor cristiano de 70 años de edad

Un policía armado

En el último momento ocurre un pequeño temblor y sólo hay espacio para seis personas. Como grupo determina quién va a entrar en la cueva y porqué .

Asigna a una persona de cada grupo la tarea de observar el proceso de resolver el problema. ¿Cómo resolvió el grupo el problema? ¿Se dieron conflictos? ¿Qué los causó? ¿Su opinión fué reconocida o ignorada? ¿Cuáles fueron los criterios para decidir? En vez de fijarse en la gente en sí (que no son importantes en este juego), fíjate en el proceso grupal de dar y recibir ideas, consejos, etc. –

42.-DÁNDOLE VUELTA A LAS IDEAS

La mayoría de las personas tienden a aburrirse cuando se planea una junta. Aquí esta una manera que puede añadir entusiasmo y emoción a este embrollado asunto.

Divide el grupo entero en pequeños grupos de cuatro. Coloca mesas alrededor de la habitación y asigna a cada mesa un tema de alguna idea genial (por ejemplo: temas posibles, juegos/recreación, cocina/comedor, proyectos de servicio, promoción y publicidad, proyectos de recolección de fondos, y muchos más) .Cada grupo se sienta en una de las mesas con papel y lápiz. Al sonido de un silbatazo, cada grupo tiene 10 minutos para escribir tantas ideas en relación a su tema como puedan. Cuando el silbato silba nuevamente, cada grupo se cambia a otra mesa, en dirección de izquierda a derecha (como las manecillas del reloj) y escribe ideas del nuevo tema.

Tú tal vez deseas hacer un concurso de esto mismo, y desafías a cada grupo para ver si ellos pueden alcanzar más temas en particular que cualquiera. Al final de este juego de plantación, encontrarás que tienes toneladas de ideas y también te podrás dar cuenta que las sesiones aburridas de planteamientos no eran tan aburridas después de todo.

43.-CUALIDADES

Pida a todos los miembros del grupo que expresen alguna cualidad que tengan .y que todos compartan su mayor éxito del día.

44.-CUÁL ES TU PAPEL

En ocasiones es posible iniciar un juego de introducción diciendo: "Tomen conciencia del papel que van a jugar" "¿Qué parte toman en éste?" "Algunos ejemplos podrían ser: el argumentador, el ayudante, el proyectista, el seguidor, el apático, el líder o el optimista, el rebelde, el angustiado, etc. En otras situaciones, al final del juego de introducción pida a los participantes que digan que papel jugaron, y pregúnteles si este es el mismo papel que juegan en sus casas. Al terminar el juego de introducción y cuando los participantes hayan expresado y compartido sus papeles, pídeles que lleven a cabo el juego de introducción una vez más, pero ahora jugando el papel opuesto. Comenten los resultados.

45.-CIRCULO

Instrucciones a los jugadores: ¿Cuándo fue la última vez que su mejor amigo/amiga le dijo lo maravilloso que era usted? ¿Cuándo fue la última vez que le dijeron en el trabajo que era una alegría verlo todos los días? Mientras más grandes somos menos alabanzas escuchamos respecto al desempeño correcto de lo que hacemos. Así que ahora, durante un rato, vamos a decirnos mutuamente lo que nos ha gustado de jugar juntos el día de hoy.

Sabemos que todos estamos bien entrenados para hacer exactamente lo contrario; todos los que están aquí probablemente son expertos en expresar lo que NO les gusta. Siempre se nos ha alabado por ser "críticos", así que nos hemos aplicado en hacerlo bien. Quiero que dejen ese aspecto crítico de lado en este momento y que se concentren en VALORAR los acontecimientos de hoy. Hemos tratado de crear un lugar seguro, que brinde apoyo, donde la gente se siente parte de una comunidad e intente aprender cooperación entre sí. Los juicios críticos no son útiles al propósito constructivo de esa meta. Vamos a formar un gran círculo entrelazándonos por la cintura. Pregunte sus nombres a las personas que tiene a sus lados. Vamos a empezar a caminar la izquierda y solo nos detendremos cuando alguien diga, "paren!". Entonces esa persona expresará algo positivo que haya sentido durante las horas de juego con el resto del grupo el día de hoy. Pueden decir algo positivo de ustedes mismos, algo que haya descubierto sobre su propia habilidad para jugar; o pueden apreciar una interacción positiva entre usted y otro jugador; o pueden expresar lo bien que se siente en el grupo; o lo que ha significado para ustedes el ambiente positivo de apoyo que todos creamos el día de hoy. La única regla que les quiero dar es que no hablen de los JUEGOS sino de la GENTE con la que jugaron. Cuando la persona haya terminado su exposición breve, dirá "¡sigan!" y el círculo caminará en la dirección opuesta hasta que otra persona diga, "paren!" y cuente algo bueno que haya experimentado. Cuando se piense que todos los que quieran decir algo ya lo han dicho (no todos tienen que hablar, claro), entonces alguien dirá, "¡paren!" y preguntará, "¿ya hemos terminado?" Si hay alguien que todavía que era decir algo, esa persona dirá, "no, sigan" y el círculo continuará caminando hasta que alguien más haga la misma pregunta después. Si no hay respuesta a la pregunta en 10 segundos, sabremos que el juego ha terminado y todos correremos al centro del círculo y nos brindaremos mutuamente una gran ovación.

46.-CIRCULO DE LA AMISTAD

El círculo de la amistad es la actividad ideal para terminar un día de campamento, porque el ambiente que se crea es muy propicio para guiar al campero a un conocimiento más profundo de sí mismo y de Dios.

Los pasajes bíblicos que se sugieren son para enfatizar el concepto de la actividad y es mejor no leerlas al principio ni presentarlas como un sermón. Todo es tan sencillo como que los camperos estén sentados en el piso donde resulte más conveniente, formando un círculo y cada uno reciba los reglamentos del juego, el confidente debe hacer énfasis en que todos los comentarios sean positivos ya que este es el único medio para lograr el objetivo de la actividad.

Tú puedes utilizar el material que se presenta a continuación o aplicar tus ideas e imaginación.

Noche 1.

En esta noche el propósito será que los camperos se vean así mismos en forma positiva.

1. En la primera vuelta cada campero dirá algo relacionado a la frase "Lo que más me gusta de mí mismo, físicamente es..." Un campero dirá me gusta mi cabello. porque es dócil al peinarlo.

2. En la segunda vuelta, cada campero dirá algo de sí mismo, completando la frase: "Lo que más me gusta de mi modo de ser..." me gusta hacer reír a los demás y sé como recordar y contar chistes.

3. Haz ver a tus camperos qué importante es que aprendamos a vernos a nosotros mismos en forma positiva, utiliza los siguientes pasajes para reforzar, Romanos 12:3 y Mateo 22:39. La actividad acaba con oraciones espontáneas o sugiereles que repitan las tuyas, agradeciendo a Dios por amarnos tanto y tener interés en nuestras vidas.

Noche 2.

Esta noche es más fácil, porque ya los camperos conocen la actividad y las reglas. Ahora tomaremos un campero por turno, para que todos los demás hablen positivamente de él. Por ejemplo Julieta; Iliana dirá: "Me agrada Julieta porque me anima en los juegos" Yolanda dirá: "Es muy buena amiga" y así hasta que toda la cabaña hable de Julieta y cambia a otro campero, no necesariamente tiene que ser en el orden del círculo. Esta parte termina cuando todos se hayan evaluado positivamente. Las citas bíblicas aplicables son San Juan 15:11-17 y la. Juan 4:7-11. Termina con oraciones cortas, espontáneas agradeciendo a Dios los unos por los otros.

Noche 3.

Esta noche es estimular al campero a que observe y aprecie lo que hay y sucede a su alrededor cada día. En la primera vuelta, cada campero dirá algo en relación a la frase: "Lo que más me gustó hoy fue..." podrán referirse al programa, a los platillos etc. En la segunda vuelta, cada campero dirá algo en relación a "Una demostración de amistad que hoy vi fue..." Un campero podrá decir "Me dí cuenta cuando Guillermo abrió la puerta para que entrara. Gerardo". Los pasajes bíblicos para auxiliarse son Lucas 10:33-34, Filipenses 1:3-11 y Hebreos 10:24. Concluye dando oportunidad a que varios camperos expresen en Oración sus sentimientos en relación a la amistad.

Noche 4. Esta noche el campero profundizará en el análisis de su vida y se a estimulado a dejar que el Espíritu Santo tenga más control de su vida. Todos queremos ser mejores amigos y personas simpáticas con personalidad atractiva. Después de comunicar a los camperos el contenido de esta noche de amistad les darás un momento (30-40 seg.) para reflexión. Mientras el grupo esta en silencio. Tu leerás el Salmo 139:1-12 y 23- 24. En la primera vuelta cada uno de los camperos, incluyendo al confidente deberá decir algo completando la frase. "Creo que necesito mejorar en...'", En la segunda vuelta los camperos podrán expresarse completando la expresión "Voy a empezar a mejorar en...porque...'", Otros pasajes bíblicos que pueden ser de ayuda. Proverbios 1:23 y Lamentaciones 3:21-27 y 40-41. Concluye esta noche con oraciones, según el Espíritu indique.

Noche 5.

El propósito de esta noche, es que el campero reflexione con más profundidad en su conocimiento de Jesucristo y la naturaleza de su relación personal con El. En la primera vuelta, cada campero deberá decir algo como complemento a la frase "Antes de esta semana de campamento Dios, es para mi. En la segunda vuelta "Ahora al concluir este campamento, Dios, " es para mi En la tercera vuelta "De ahora en adelante deseo caminar con Dios de la siguiente manera." Termina dando oportunidad de orar brevemente a cada campero, confirmado su relación con Dios.

47.-CARRERA DE SERVILLETAS

Aquí la rapidez es primero y sólo por diversión. Este juego realmente anima hasta a los más aburridos. Cada persona desdobra una servilleta de papel y coloca una punta de ésta sobre su lengua. ¿Y ahora? A correr para ver quién llega prime con la servilleta completa en su boca!

48.-CÁMARA SECRETA

Si tú estás colaborando con una organización en una escuela o en un club, te sugerimos que uses "CÁMARA SECRETA" para compartir con todos las actividades que realizaste con tus jugadores en el último campamento. Obviamente no todo mundo puede salir a acampar o de excursión o campamento. Así que los que fueron incluyan a los que no pudieron ir, haciendo lo siguiente: En un lugar visible y muy transitado de tu escuela, club u organización donde impartes actividades recreativas, coloca el "Periodiquito" del campamento pasado. Así todos podrán ver y conocer parte de lo que se realizó en ese evento.- Además coloca una hoja con el siguiente letrero: "Si te gusta lo que ves en el "Periodiquito" y quieres participar en el próximo, anótate aquí". Ciertamente es un buen método para promover el próximo campamento e incluir a todos en el que ya se realizó o ¿qué crees tú?

49.-EL BAÚL SORPRESA

En tu campamento dentro del comedor o el lugar de reunión, coloca un baúl grande. El baúl llevará un letrero que diga: "Solo para días lluviosos". Nadie, excepto tú, sabrán qué hay dentro, así que a través de la semana irá aumentando el "suspense" y aún empezarán a anhelar un día lluvioso para saber qué hay adentro. ¿Qué hay? Juegos de mesa, consigue de todo tipo que puedas; ajedrez, damas, rompecabezas, dominó, etc. y cuando sea el momento (una tormenta:) coloca varias mesas con dos o tres juegos en cada una.

Todos tendrán un número que corresponde a una cierta mesa. ¿Listos? A jugar. Empiezan en la mesa que corresponde a su número después de Atracar en buen puerto

50.-DIRIGIR

PROPÓSITO:

Desarrollar la cooperación, confianza e imaginación a través de actividad de grupo física y verbal. Para desarrollar apoyo de grupo y conocimiento de los problemas de lo subnormal. Para desarrollar la capacidad de tomar la responsabilidad en guiar a otros y en seguir direcciones.

DIRECCIONES:

Explique a los camperos que esta es una actividad de grupo designada a examinar tu concentración y habilidad para dar y tomar decisiones. Pida que se acerquen dos voluntarios, uno el remero y el otro vigía del muelle. El remero estará tratando de maniobrar su bote a través de un canal obstaculizado con rocas y llegar al muelle. Explíqueles que el remero es el único superviviente de un barco que naufragó por una explosión y se quedó ciego a causa del accidente pero escapó en una pequeña embarcación de remos.

El vigía del muelle, quien vio la explosión, trata ahora de guiar al ciego para que se salve. Los otros camperos serán rocas y canales a los lados. Algunos de ellos deben de pararse en dos líneas tomados de las manos formando el canal mientras que los otros se arrodillarán o sentarán al azar en el área del canal. Cuando el remero llega al muelle con éxito o choca con una roca o límite del canal, ambos él y el vigía pierden su turno y deben escoger reemplazos. Mientras que el nuevo remero se pone la venda, las rocas deben cambiar de posición dentro del canal.

El juego continúa hasta que todos hayan tenido su turno como remeros o vigías en el muelle.

PROCEDIMIENTOS:

Coloque los límites del canal, lados y longitud. Haga que el remero permanezca en un extremo usando una venda y dando la espalda al vigía del muelle que estará en el extremo opuesto del canal sentado en su silla, los otros camperos deben colocar se al azar en el área del canal para ser rocas y los lados laterales del mismo.

SEGUIMIENTO:

Cuando todos hayan tenido la oportunidad de participar como remeros o vigías en el muelle, pídale que se sienten en un círculo y platicuen de la experiencia.

Estas son algunas de las preguntas que pueden ser útiles para empezar una discusión. ¿CREEN LOS VIGÍAS DEL MUELLE QUE ES MAS FÁCIL GUIAR DESPUÉS DE QUE HAN VISTO A ALGÚN- NOS INTENTARLO? ¿COMO SE SINTIÓ SER REMERO VENDADO y CAMINANDO HACIA ATRÁS? ¿QUE FUE LO MAS DIFÍCIL? ¿CONFIARON LOS REMEROS EN EL VIGÍA DE MUELLE? ¿DESEABAN LAS "ROCAS" QUE EL REMERO LO LOGRARA? ¿CUALES REMEROS LLEGARON MAS LEJOS?

Esta es una buena actividad, para un grupo grande, en días de lluvia.

51.-EL ÁRBOL Y EL LISTÓN AMARILLO

Reúna a todos los camperos y deles a cada uno un listón amarillo y una hoja de papel. Después pídale que elijan un árbol. (Asegúrese de que el campamento tenga suficientes árboles en el área). Cuando cada quien tenga "su árbol" pídale que en la hoja escriban un nombre para su nuevo amigo, en seguida que perforen la hoja y pasen el listón y que amarren éste al árbol.

Hágales saber que el árbol suyo durante el tiempo que dure el campamento, irán a él a una hora determinada para tener su devocional personal con Dios así como momentos tranquilos de meditación. Este momento de oración y el encuentro con la naturaleza puede ser más impactante si antes del devocional matutino, el confidente da a cada uno de sus camperos tarjetas con pasajes bíblicos que hablen de los árboles tales como: Zaqueo y el árbol de Sicómoro. El árbol de la vida, los árboles del Edén, el árbol que se usó para hacer la barca en que navegaron los discípulos o el árbol que se usó para hacer la cruz de Jesús.

Procure preguntar a sus camperos que significaban los árboles antes y después de hacerlos sus amigos del listón amarillo. Se sorprenderá de las respuestas Al final del campamento pídale a sus camperos que retiren los listones para darle la oportunidad a otros de recibir igual bendición que ellos.

52.-ANUNCIOS EN ACCIÓN

Esta es una forma de ponerle algo de vida a la "hora de anuncios" y también permite a los participantes relacionarse en una forma creativa. Antes de que empiece la reunión, escribe los anuncios que necesitan ser dados en pequeños trozos de papel. Después revísalos y piensa en una forma diferente de presentar el anuncio que sea apropiada para ese en particular. Puede ser pantomima, poema, (haciendo el poema en rima o verso) en reporte de noticiero, una entrevista, una canción, palabras alternadas (dos personas leen el anuncio leyendo cada persona una palabra) bromas, etc.

También se debe marcar en cada hoja de papel el genero de personas que se necesitarán para cada anuncio.

Posteriormente, en la reunión pides algunos voluntarios. Puede ser una buena idea combinar varios métodos de presentar los anuncios con los jugadores que ya crees que podrían llevarlos a cabo. Explícales bien lo que tienen que anunciar y la manera de hacerlo también. Deja que la escenifiquen contigo antes, para que estén bien preparados antes de pararse enfrente de los demás. Después deja que los voluntarios ejecuten su trabajo. El publico aplaudirá el anuncio que más le guste.

forma de anuncio Una persona

Pantomima

Anuncio: Lavado de Coche

Domingo en el estacionamiento de la iglesia a las 4 PM

53.-ADIVINA LA CLAVE

Esta es una gran idea que tiene mucha diversión en cualquier reunión. Se le da a cada persona un pedazo de papel con una línea que tendrán que recitar cada vez que escuchen una señal dada. La señal será un secreto. Por ejemplo: gritan "Aleluya" tres veces -Señal.: siempre que escuchen la palabra "Por favor". Después, durante el evento, cada que esta persona oiga la frase "por favor" se deberá de parar y gritar "Aleluya" tres veces. Todos tienen también un pedazo de papel y un lápiz, para tratar de adivinar cuál es la señal de la persona. Cuando crean que la saben, escríbanla. El objeto es adivinar tantas señales como sea posible. Quien haya adivinado la mayoría al final del evento se habrá ganado el puesto de...telegrafista: Las señales pueden ser expresiones familiares o palabras peculiares, que la gente dice, como por ejemplo: gracias, tú sabes, súper, delicioso, no sé, este, y muchas más. Cuando una persona escuche su señal deberá de levantarse y decir su frase o cantar su canción. Aquí se dan algunos ejemplos de líneas que pueden usarse.

1. Actúa como chango rascándote tus brazos y haciendo un ruido de chango.
2. Gritar Aleluya tres veces.
3. Mueve tu cabeza y voltéala como lo haría una gallina.
4. Laura quiere una galleta, hola, adiós (repite dos veces, como cotorra) .
5. El rey viene (3 veces) .
6. El ratón vaquero (canta).
7. El chorrito (canta) .
8. Naranja dulce, limón partido (canta) .
9. Al perrito le duele... (canta).
10. Cau, cau, cau, soy un cuervo (2 veces) .

Obviamente, lo divertido de esto es ver a toda la gente saltar ejecutar-sus cosas en los momentos más críticos y después tratar de descifrar qué representaron. Este juego funciona mejor con jóvenes o adultos. Sería aun más interesante el juego si el "Maestro de Ceremonias" tuviera su guión escrito.

54.-ACTÚAME UNA CANCIÓN

¿Recuerdas los discos que escuchamos de niños? Una y otra vez los oíamos hasta que conocimos cada palabra. Aquí hay una manera de utilizar todos los antiguos cuentos de canciones que son familiares y reírnos un poco con un grupo joven.

Divide tu grupo en equipos pequeños y da a cada grupo una hoja con las palabras y melodías de una de estas canciones de niños. (Mientras más chistosa sea la canción, mejor) . Cada grupo debe de hacer pantomima con su canción completa: música, narración, movimientos, y vestimenta adecuada. Dale bastante tiempo para preparar sus presentaciones y practicar un poco. Luego haz la presentación si el resultado es genial y para asegurar la duración de la risa, grábala, si es posible, en video o en cassette y luego pásaselos. No es competencia, ni es de adivinar cual canción están presentando. Es para darles lugar de usar su creatividad e imaginación.

55.-VELA DE LA AMISTAD

Encender una Vela de la Amistad es una buena idea para empezar una retirada de campamento. Pon una vela que dure a lo largo del evento. Cuando tu grupo se reúna por primera vez, selecciona a una persona que la encienda y la coloque - en donde todos puedan verla con frecuencia. Explícales que la vela será un recuerdo de los calurosos amigos que conocerán mientras están todos juntos.

La última noche del evento, haz que todos formen un círculo con pequeñas velas cada uno. De la llama de la Vela de la Amistad enciende una de las velas pequeñas, luego pásenla para que todos las prendan. Cierra con frases tales como éstas: "El calor y la luz de los amigos que se encontraron aquí permanecerá con nosotros sin importar cuantos kilómetros haya entre nosotros. Ya no necesitaremos la llama de las velas de nuestros amigos, porque la llama está ahora dentro de nuestros corazones".

Soplen entonces para apagar las velas de amistad y terminen con una oración o una canción.

56.-TU PODER DE OBSERVACIÓN

Se organiza una caminata poniendo objetos en ese transcurso y desarrollan la observación de cada uno porque al llegar al final, les preguntarás qué fue lo que vieron de extraño en la caminata.

57.-TREN DE MASAJEO.

Nuestro cumpleaños es un día especial en el que somos el centro de atención. El único problema es que son más nuestros no-cumpleaños. Podemos remediar esto con el siguiente juego de no-cumpleaños en el que TODOS recibiremos una buena dosis de atención que a todos nos beneficia.

Nuestra primera tarea es formar un círculo por orden de fechas de cumpleaños. Mi cumpleaños es diciembre 31; a mi izquierda se colocarán las gentes que cumplen años en enero. Bien, vamos a ver qué tan rápido lo podemos hacer. Pregunten sus nombres a las personas que tengan a ambos lados. Ahora vamos a dar media vuelta a la derecha de

manera que quedemos viendo la espalda de alguien. Todos pongan sus manos sobre el hombro de la persona que tienen adelante. ¿Lo comprendieron?

Ahora vamos a dar un masaje suave pero firme en la espalda y cuello de la persona que tenemos delante; al mismo tiempo, la persona detrás de nosotros nos dará el mismo "tratamiento". Si quieres que el masaje sea de tal o cual modo, no te dé pena pedirselo a la persona detrás de ti. Si algo te gusta también díselo. Pueden dejar escapar algunos "Oooo'S" o "Aaaa's" de vez en cuando. Bien, ahora paren y den la vuelta al tren de masajeo hacia la dirección contraria y devuelvan el favor a la persona que les acaba de dar el masaje. Vamos a volver a formar el círculo grande colocándonos con la vista hacia el centro y tomándonos de la mano. Con una mirada afectuosa nos despediremos.

COMENTARIOS:

Por desgracia, nuestra sociedad e instituciones a veces nos inculcan un tabú en cuanto al contacto físico y por eso muchas personas no tienen contacto físico con la familia, amigos o vecinos. A causa de estos tabúes en cuanto al contacto físico, probablemente sería mejor jugar al TREN DE MASAJEO después de haber logrado un clima de confianza entre los jugadores. Puede ser muy útil señalar que el masaje es una manera suave y firme de mostrar su estimación y que no tiene - nada que ver con la sexualidad. Es muy probable que las personas sientan que TREN DE MASAJEO es como un descanso al final de un largo día o cuando hay mucha tensión. Sabemos que en algunas familias los padres y los hijos lo juegan todas las noches después de la cena. Los maestros de primaria dicen que este juego ayuda a que los alumnos eliminen la tensión y presten mayor atención a la clase.

Naturalmente que TREN DE MASAJEO no es la mejor manera de dar o recibir un masaje, pero tampoco es su objetivo principal. Su objetivo es combinar un poco de terapia física con un máximo de diversión en el contacto físico. Lo que menos - debe suceder es que la gente se preocupe por hacer el masaje con la técnica adecuada. El masaje puede darse como sea y entre más risa provoque mejor.

58.-TRANSPARENCIAS

Hagan un grupo de tres, cuatro o cinco gentes (el instructor decidirá con anterioridad el número de cada equipo, según tenga que dividir el grupo grande) y averigüen los nombres de todos en el clan. Cada uno piense durante algunos minutos en alguna ocasión en que haya sido muy feliz. Piensen en algún suceso real de su vida, qué pasó, quién estaba ahí, dónde sucedió, qué apariencia tenían todos los involucrados. Uno por uno, los que forman el grupo van a representar ese suceso que los hizo tan felices en escenas estáticas (como si pasaran transparencias) No van a ser los actores en estas escenas, sino el director.

Lo primero que deben hacer es contar a su grupo la historia del suceso que los hizo felices. Luego escojan a alguien para que los represente a ustedes y otros para cada una de las personas involucradas en su historia para poder reconstruir la escena culminante del suceso que los hizo tan felices. Ustedes pueden indicar a sus compañeros cuál emoción quieren que ellos adopten en su gesto, cuál postura deben adoptar sus cuerpos y en dónde se deben colocar en relación con los demás; exactamente como fue en la realidad. Recuerden que no hay acción ni diálogo, sólo un cuadro estático. Cuando todo haya salido conforme a los deseos del director, empezará el siguiente director a construir su escena. Al final todos mostrarán su escena al grupo.

COMENTARIOS:

Generalmente es útil si el instructor hace primero una escena de algún incidente de su propia vida a fin de demostrar cómo debe de ser el proceso. La escena no tiene que expresar solamente felicidad. Puede expresar también tristeza, impotencia, sorpresa, emoción, celos, enojo y muchas otras emociones. El dar legitimidad a las vivencias emocionales de los alumnos es un componente importante y con frecuencia olvidado de la educación. Transparencias es un juego que permite que los alumnos cuenten a los demás sus emociones del presente y del pasado. Permite desahogar las emociones de manera segura, creativa y sin emitir juicios

59.-TE QUEMAS NO TE QUEMAS

Ya que estás en la fogata con tu equipo ¿Por qué no se divierten? ¡Pide a un voluntario que salga del círculo donde se celebra la fogata y se aleje algunos metros dando la espalda al grupo. Mientras tanto, tú y los demás esconderán algo que deberá buscar el "voluntario" cuando regrese. Ahora llama al jugador y anúnciale que debe buscar algo. (Pueden darle una pista de lo que se trata, pero no deben darle ningún indicio del escondite).

También dile que cuando esté buscando el objeto la única ayuda que recibirá del grupo es: Te quemas! si es que se está acercando, No te quemas: si es que se está alejando. En ambas indicaciones se aplaudirá ruidosamente. Esto hará que el buscador se confunda algunas veces. Cuando el objeto sea encontrado, se escoge otro "voluntario" y el juego empieza otra vez. Cuidado, te quemas:

60.-SABIA VIRTUD DE CONOCER EL TIEMPO

Propósito: Desarrollar un conocimiento de la duración de un minuto. Dar a los camperos práctica en estimar espacio de tiempo.

Direcciones: Pida a los participantes que encuentren un lugar cómodo para sentarse y cerrar sus ojos. Explíqueles que usted les pedirá estimar la duración de tres minutos. Levantarán un dedo al final del primer minuto, dos dedos al final del segundo y al tercero pueden abrir sus ojos pero no pueden hablar hasta que todos hayan terminado. Las manos se deben levantar lo más alto posible para que veas sus señales claramente. Procedimiento: Después de que todos hayan terminado el ejercicio, pida a los camperos que comenten en lo que fue el tratar de estimar. ¿Pareció cada minuto más largo o más corto que los otros? ¿Tuvo cada participante un sistema para mantener exactitud? (A menudo es interesante dirigir algunas de estas preguntas a los participantes que fueron especialmente lentos o rápidos).

61.-REGALOS NAVIDEÑOS

La invitación para esta reunión navideña tiene que dejar bien claro que todos deben llevar un regalo envuelto. Al primero que llegue a la reunión dale un papel con el número 1 , al segundo que llegue le das otro papel con el número 2, y así sucesivamente hasta completar el número de los asistentes. Dales número sólo a los que lleven regalos. Coloca los regalos en un lugar accesible en la habitación. Encarga a alguien que vaya entregando los números en la entrada y a otro que vaya recogiendo los regalos.

Cuando es la hora de intercambiar los regalos, investiga quién es el que tiene el número más alto, por ejemplo, el 40. Se acerca al montón y escoge un regalo. Colocándose de manera que todos lo vean, lo abre. Tiene que conservarlo, sea bueno o malo, a menos que alguien le proponga un cambio más adelante. La persona con el número 39 se acerca y escoge otro regalo. Tiene la alternativa de abrirlo y quedárselo o dárselo al No.40 a cambio del que tiene (tanto si el número 40 quiere como si no) .Si el No.39 elige el trueque entonces el No. 40 abre su nuevo regalo. y así sucesivamente. Es evidente que a lo largo del juego, los que tengan número más bajo tienen más ventajas.

62.-RECUERDOGRAFO

Ver el desarrollo

Una gran forma de mantener a tu grupo juvenil enterado de las actividades -- pendientes es imprimir un calendario (EL RECUERDOGRAFO) grande con brillantes colores, de papel y con cada actividad enlistada en el lugar apropiado: campamentos, retiros, paseos, conciertos, viajes, torneos, etc.

El "RECUERDOGRAFO" es muy efectivo si lo colocas donde todos lo vean, pues es la señal de que algo va a llevarse a cabo. Puedes hacerlo por meses o por to do el año. Siempre usa colores llamativos y dibujos chistosos. No creo que a nadie se le olvide el "RECUERDOGRAFO".

63.-RECETA PARA TORNEOS DE JUEGOS NUEVOS

Estos torneos no tienen que planearse u organizarse en gran escala. Una de las más deliciosas formas de jugar juegos nuevos es espontáneamente. Simplemente reúnete con tus compañeros de trabajo, compañeros de salón o familia en tu parque más cercano, campo de conferencias, o centro de recreación. No se necesita equipo especial, solo trae unas cuantas ideas sobre tus Juegos Nuevos favoritos, una torta y el deseo de jugar. Si hay gente que los observa, invítalos- a participar. Nuestra única finalidad es tener diversión todos juntos. Al finalizar el día habrás efectuado satisfactoriamente un torneo de juegos nuevos con 25 de tus amigos y vecinos como lo podrás haber hecho con 25.00 Un torneo de juegos nuevos puede también ser una forma de traer gente a una comunidad unida -para celebrar una fiesta, abrir un centro comunitario o un parque, para compartir, crear una oportunidad para empresarios y bebés, abuelitos y músicos para que se conozcan unos a otros como miembros de una comunidad que se divierte.

La preparación de un gran torneo es también una forma de que la gente de la misma ciudad o de los poblados aledaños se descubran unos con otros y compartan sus destrezas y recursos, creando juegos que todos puedan disfrutar.

64.-QUIÉN VALE MÁS

Presente a su grupo esta situación: "El crucero en que viajas se está hundiendo. De alguna manera logras meterte en la última lancha salvavidas la cual tiene espacio y comida para seis personas. Hay diez personas, agarradas de los bordes de la balsa, en el agua fría y morirán congeladas en 20 minutos. Tu debes escoger las cinco personas que pueden acompañarte ya que están demasiado afectadas por el shock y débiles para poder discutir. Estos son los sobrevivientes". Ahora describa cada sobreviviente edad, ocupación, sistema de valores, sexo, etc. Dile al grupo que ellos conocen las historias de todas estas personas por haber viajado con ellas. Algunos ejemplos serían: una adolescente soltera embarazada, un doctor de la Marina jubilado y su esposa que se niegan a ser separados, un estudiante universitario negro, un político famoso con puntos de vista -racistas, un artista famoso que es homosexual, y un conocido luchador por el aborto legal. Este es un buen juego para comenzar una discusión sobre valores.

65.-QUIÉN DA MÁS

Divide tu grupo en equipos pequeños y dales a cada grupo una hoja como la que sigue. Después de que cada grupo termina su hoja, comienza la subasta. Cuando termina, todo el grupo discute y evalúa lo que paso Los puntos de la hoja se podrían adaptar y cambiar de acuerdo a las inquietudes de su grupo particular.

Aquí comienza la subasta: Tu haz recibido \$5'000,000.00 moneda nacional y puedes gastar el dinero como quieras. Haz el presupuesto del dinero en la columna titulada "Cantidad de Presupuesto". Entonces oiremos ofertas en cada punto a manera de subasta. Es tu meta ganar las cosas que más deseas.

Oferta	Presupuesto	Cantidad gastada	Cantidad mas alta
1. Una maravillosa vida familiar sin problema alguno.			
2. Todo el dinero que necesites para ser feliz .			

3. Nunca estar enfermo			
4. Encontrar la pareja correcta			
5. Nunca tener espinillas.			
6. Poder hacer lo que quiera, cuando quiera.			
7. Tener todo el poder que tiene el presidente.			
8. Ser la persona más atractiva físicamente.			
9. Tener un deseo real de siempre leer la Biblia.			
10. Poder entender todas las cosas			
11. Eliminar toda el hambre y la enfermedad del mundo.			
12. Estar siempre cerca de Dios.			
13. Nunca sentirme solo(a) o decepcionado(a) y con paz.			
14. Siempre estar contento(a) y con paz.			
15. Nunca sentirme herido.			
16. Ser dueño de una hermosa casa, auto, barco, avion y motocicletas para cada día de la se mana.			
17. Ser inteligentísimo(a) sin tener jamás que ir a la escuela.			
18. Poder sobresalir rápidamente y mejor en todas las cosas.			
19. Estar lleno(a) de la presencia de Dios de la manera más dinámica.			
20. Saber siempre que estoy dentro de la voluntad de Dios.			
21. Ser el mejor atleta del mundo.			
22. Ser admirado por todos los demás.			
23. Ser estrella de un famoso programa de televisión.			
24. Tener muchos amigos cercanos que nunca me decepcionen.			
25. Nunca decir malas palabras.			

66.-PUÑO ABIERTO

Piense en su cumpleaños; únase con otra persona para sumar las fechas de nacimiento (el día del mes) y obtener un número par (dos fechas nones o dos fechas pares darán un número par). Les voy a pedir que hagan algo muy sencillo... que cierren el puño. Ahora todos miren a su pareja y en 30 segundos, sin derramamiento de sangre o huesos rotos, traten de abrir el puño de su pareja. Adelante! (30 segundos) Se acabo el tiempo! Bien, ya que han tenido la oportunidad de enfrentar este reto, quiero que reflexionen un poco sobre el mismo. Por favor, contéstense a sí mismos las tres preguntas siguientes; tal vez quieran hacer algunas notas en papel.

1. Desde que se les dieron las instrucciones (que debían cerrar el puño) hasta que se terminaron de hacer lo indicado, ¿en qué cosa pensaban? ¿qué pensamientos cruzaron por sus mentes?
2. ¿Qué sintieron? Descríbanlo.

3. ¿Qué notaron en su propio comportamiento? ¿Qué hicieron? .En otras palabras, les estoy pidiendo que hagan un inventario de sus pensamientos, sus sentimientos y su comportamiento. piensen unos dos minutos y escriban notas para su propio uso si quieren. Ahora que han hecho este inventario privado, quiero que se vuelvan de nuevo hacia su pareja y que hablen de lo que pensaron durante algunos minutos.

Bien, ahora vamos a analizar durante varios momentos algunos de los pensamientos sentimientos y comportamientos que hayan experimentado y observado:

Comentarios:

Este juego puede ser simplemente un calentamiento para crear animación, para ayudar a que la gente se conozca entre sí y como una práctica de estudio al ampliar las notas y compartir ideas con la pareja y con el grupo.

Este sentimiento permite a los jugadores reflexionar sobre la "enseñanza moral de la historia" al ir analizando su experiencia. Con frecuencia se sorprenden al ver de cuántas maneras se puede resolver problemas o al descubrir que hay muchas alternativas a la violencia (romperle el dedo gordo al vecino) o se alegran de saber que muchas personas tuvieron las mismas sensaciones en este tipo de situación.

Es muy importante al dar las instrucciones no olvidar mencionar la cláusula estipula "sin derramamiento de sangre ni huesos rotos" .Esta es una manera de difuminar los patrones competitivos que están tan increíblemente incrustados y las actitudes tan difundidas de "ganar a cualquier precio". Esencialmente, este juego es una representación de la manera como las personas en todo el mundo enfrentan los problemas. En este caso, el problema es cómo abrir el puño del vecino. Podría muy bien ser una metáfora de como abrir las mentes de los estudiantes para que aprendan, cómo entablar comunicación entre dos países del Cercano Oriente, o de cómo enfrentar el problema de la "disciplina estudiantil.. .La manera como enfrentamos el problema de abrir el puño del vecino nos puede dar una idea de cómo enfrentamos asuntos más complejos.

67.-PREPARA TU POSTRE PERO SIN VER

Esta es una simulación de "ceguera" que requiere que todos tengan los ojos vendados. Anuncia a los muchachos que van a comer juntos, con todos los que participan con los ojos vendados. Lleva a todos a la mesa con los ojos vendados para que no vean como está puesta. Todos pueden tomar asiento. La mesa está puesta con vasos, tazas y servilletas de papel, cucharas y cuchillos en cada lugar. En varios puntos de la mesa, ten ingredientes para hacer emparedados de mantequilla de cacahuete. Pueden haber bollos de pan, frascos de mantequilla de cacahuete cremosa y con trocitos, varios tipos de jalea, jarras con alguna bebida y cualquier otra cosa que te gustaría tener. Di a los muchachos que simplemente tienen que hacerse un emparedado de mantequilla de cacahuete con jalea y comérselo. Deben comerse el emparedado completo y tomarse su bebida antes de que se les permita quitase la venda de los ojos. La mayoría de los muchachos disfrutarán mucho haciendo esto, pero algo nos se frustrarán, algunos tal vez se enojen, otros tratarán de ayudar en todo lo que puedan, otros sentirán vergüenza y pedirán ayuda. Claro, no tomará mucho tiempo para que se den cuenta lo útiles que son sus ojos a la hora de comunicarse con los demás.

68.-PORRAS QUE QUEMAN

Deberá ser jugado alrededor de la fogata. Las porras que se hacen en una fogata son ruidos graciosos que los camperos pueden hacer juntos después de los juegos u otras actividades de la fogata. Es muy divertido realizarlos. Aquí hay cuatro aplausos, tú puedes inventar otros:

1. Porra Marciana: Cuando des la señal, todos los camperos dicen lo siguiente en profundas y ruidosas voces: "Huia Huia, Ug, Ug".

2. La Porra de la sandía: Para ejecutar la porra de la sandía, haz de cuenta que se están comiendo una gran tajada de una jugosa sandía. Hagan muchos ruidos al pretender .que se la están comiendo. Ahora imaginen que sus bocas están llenas de las semillas y que las están escupiendo en el fuego. Los ruidos deberán hacerse lo más fuerte posible.

3. Palmada Unísona: Todos los camperos palmean del mismo modo y todos al mismo tiempo. La forma de golpear puede ser lenta, rápida o variada.

4. La porra del Pato: Pongan las manos alrededor de la boca a modo de corneta y hagan ruidos agudos como un pato. En realidad una porra siempre es buena. Ayuda a entrar en calor ¿no crees?

69.-PÍNTAME DE COLORES

Dale a tu grupo una buena variedad de los maquillajes, marcadores y plumones de colores y permíteles que pinten y dibujen en las caras de sus compañeros o en sus ojos, manos y pies durante media hora. Después organiza un concurso de belleza y otorga porras a los "pintados". A los camperos les encantará. Posteriormente, dales agua y jabón para que puedan lavar su "obra de arte" ante de regresar a casa, de lo contrario, recibirás interesantes" llamadas de parte de los padres de los chicos. Ten cuidado de escoger maquillajes (plumones y marcadores) que se quiten lavando fácilmente.

70.- PERIODIQUITO

Los campamentos y retiros son usualmente grandes experiencias para un grupo juvenil; entonces ¿por qué no nos beneficiamos de esto todo el tiempo que dure el evento?

Haz que el grupo elabore un "PERIODIQUITO" para el campamento que están realizando que no será otra cosa que un tablero reservado para recortes o comentarios de momentos del campamento, retiro o acontecimiento importante que el grupo esté realizando. Los "periodiquitos" son buenos para cualquier ocasión, pues siempre que alguien se sienta un poco desmoralizado podrá obtener un estímulo real al mirar el "PERIODIQUITO" y encontrarse ahí.

71.-PAPELES OPUESTOS

Pida a los participantes que elijan una pareja. Cada uno debe estar al tanto de su papel, ya sea de escoger a una pareja o de esperar a que se le elija. cada pareja debe jugar ". Cuando terminen los juegos haga que cada uno de los participantes identifique su patrón en las actividades: el competidor, jugueteón, apático, serio, etc. Posteriormente los participantes deben elegir nuevas parejas y jugar el papel opuesto en el mismo juego. Después de los juegos, pídeles que hablen de los papeles que jugaron.

72.-PALABRAS EXACTAS

Este es un ejercicio cuyo fin es ayudar a los participantes a estar más conscientes de sus sentimientos ya darse cuenta de como es el sitio en donde se encuentra el grupo. Pide a cada uno de los participantes que exprese el primer sentimiento que lo invade en ese momento. El ejercicio resulta mejor si se hace rápidamente. El instructor puede utilizarlo para iniciar o finalizar las sesiones de grupo.

73.-NO PUEDO NO QUIERO

Este es un ejercicio que debe practicarse antes de una actividad emocional o físicamente persistente. Pida a cada uno de los participantes que piense en tres cosas que no pueden hacer, por ejemplo: "no puedo llevarme bien con mis padres" "no puedo cocinar" "no puedo con las matemáticas". Posteriormente, pida a los participantes que digan sólo una de éstas al resto del grupo. En seguida, pida a estas personas que cambien la palabra "no puedo" por "no quiero" y que repitan su declaración al resto del grupo. Pídeles que expresen cómo se sintieron al decir "no quiero" y admitir sus impedimentos. Para finalizar, explíqueles como la gente puede hacer muchas cosas que pensaba le eran imposibles con solo intentar llevarlas acabo.

74.-LLUVIA DE AMOR

Elija a un participante que haya tenido un día difícil, ya sea por trabajo físico o por el maltrato de otros. Cada uno de los participantes expresa algo positivo sobre esta persona, y ella debe estar consciente de que no debe interrumpir a los demás mientras estén diciendo los puntos positivos sino que sólo debe escucharlas y aceptarlas. Es una clase o grupo permanecerá unido por un largo período, trate de que por lo menos una vez cada participante reciba una "lluvia de amor".

75.-LOS SONIDOS DEL SILENCIO

La creación de Dios es única y maravillosa. Sin embargo, pocos lo sabemos y aún menos la disfrutamos. Por eso, te propongo que vayas con tus camperos o tu equipo a una caminata a la orilla de un río, a un bosque, a las montañas o al desierto. y sin que nadie hable ni haga ruido, escuchen los sonidos del silencio. Créeme, la paz que experimentarán tú y tus camperos será única. y caerán en la cuenta de qué poco saben de la naturaleza. Al final del paseo haz un círculo y compartan lo que aprendieron del silencio. Verás que no fue un tiempo perdido.

76.-LOS MURALISTAS

De músico, pintor, médico, poeta y loco, todos tenemos un poco. Así que en todos los tiempos no ha faltado quien quiera una oportunidad de mostrar al mundo el "talento genial" que posee. pues ya no hay que esperar tanto, hoy es el día, te garantizamos un buen tiempo y mucha diversión si es que cubres los requisitos siguientes:

- 1.- Consigue un salón que tenga las paredes limpias y despejadas (puede ser el salón comedor del campamento o la sala de conferencias) .En caso de no tener una "galería" a la mano, hazte de una pared (aunque sea a la intemperie) limpia y despejada y protegida de la lluvia.
- 2.- Ya sea el salón o la pared, lo que hayas conseguido primero limpia bien las superficies de los muros y tapízalos con pliegos de papel manila o estraza de tonos pastel. ¿Pensaste que ibas a escribir en la pared? Pues no. El hecho de pedir que la pared estuviera limpia era para que la cinta adhesiva no se despegue.
- 3.- Ahora pídele a tu grupo que escojan un área de tamaño razonable. (Si hay controversia haz tú mismo las mediciones y distribuye el espacio).
- 4.- Enseguida, muéstrale al "clan" la mesa donde tendrán: lápices, revistas, colores, pinturas, pegamento, tijeras y todo lo que necesiten para trabajar. Enfatízales que el material es para todos, pero que cuando lo hayan usado deberán regresarlo a la mesa, para que otros lo usen también (lápices, pegamento, colores, tijeras, etc.).
- 5.-Adelante, todos a mostrar su talento!.

COMENTARIOS: Esta actividad puedes llevarla acabo en una hora o dos, si lo prefieres. Aunque puedes programarla para varios días, si es que tu campamento te lo permite. Los "muralistas" es una buena actividad para dar rienda suelta a la creatividad, imaginación y la expresión de la personalidad de tu equipo. Oye, ¿por qué no lo intentas tú también?

77.-LOS CUATES A LA MESA

Este juego se realiza en parejas, es muy muy divertido y emocionante. y sólo se puede jugar a las horas de comer. Se trata de que dos personas sean atadas de las muñecas o tomadas de las manos del lado en que los hombros de la

pareja se toquen. En el momento en que quedan atadas se convierten en "cuates". Luego, los "cuates" se sientan a la mesa y se les sirve la comida (de preferencia el postre). ¿Cuál es el chiste? Que solo podrán usar los brazos que quedan libres. Así que cada uno hará lo mejor para ayudar a su compañero a comer. Aquí se verá que tan cuate eres.

78.-LO QUE ME GUSTA CON PUNTUACIÓN

Vamos a formar un círculo compacto ya decir lo que más nos gustó de la sesión de juegos que llevamos a cabo juntos. Cualquiera puede empezar. Primero, diga su nombre y después relaten brevemente qué fue lo que más les gustó hoy. Cuando hayan terminado, hagan uno de los dos signos de puntuación. El primero es poner los dos puños bajo la barbilla, uno arriba del otro. Vamos a ensayarlo! Ese signo de puntuación es el punto y significa, "he terminado y la persona a mi izquierda es la que sigue". El otro signo de puntuación es poner los dos dedos gordos bajo la nariz y mover el resto de los dedos. Vamos a ensayarlo. Eso significa, "he terminado pero antes de que siga otra persona todos cambiaremos de lugares en el círculo tan rápido como sea posible y luego seguirá la persona a mi izquierda". Puede suceder que después de haber cambiado lugares, la persona a su izquierda ya haya hablado. Así que vamos a necesitar otro signo que signifique: "yo ya he hablado, por lo tanto, es la persona a mi izquierda la que sigue". ¿Quién sugiere un signo para eso? Bien, vamos a ensayarlo. El juego se terminará cuando todos en el círculo hagan el signo de "yo ya he hablado".

COMENTARIOS:

Escuchar a veinte o treinta gentes, una detrás de otra, relatar lo que más les gustó puede acabar con la concentración de cualquiera; cuando las últimas personas hablen, todos estarán sentados como estatuas con la mirada fija y perdida. El cambiar de lugar en el círculo es muy divertido y puede provocar risotadas y también renovar la concentración de la gente para seguir escuchando. A veces, los jugadores estarán tan entusiasmados corriendo a cambiar de lugar el círculo que no prestarán atención a la persona que está relatando lo que más le gustó de los juegos. Así que con algunos grupos es importante decir de antemano la razón por la que se cambia de lugar en el círculo y hacer énfasis de que lo más importante de este juego es como ubicarlo que a cada quien le gustó más. En general, estamos completamente convencidos de que un poco de actividad difícil puede hacer maravillas para reactivar la concentración y contribuye de manera importante a la "retención".

Un breve intermedio para hacer un juego de relajamiento puede hacer maravillas para reanimar una clase o conferencia (o conversación). LO QUE MAS ME GUSTO. ..CON PUNTUACIÓN puede ser muy pesado si el grupo es muy grande (digamos entre 50- 500) y puede convertirse en caos. Si el grupo es así de grande, entonces recomendamos mejor que se dividan en grupos pequeños. Recuérdales que todos los jugadores van a tener que hablar muy alto.

79.-LA SEÑAL DEL SILENCIO

Este juego está designado para que los muchachos practiquen el uso de la señal del silencio. Muestra cómo se hace: Levanta la mano con la palma de los dedos extendida y diles que cuando vean a uno de los confidentes o a ti haciendo la señal, deben dejar de hacer lo que estén haciendo e inmediatamente levantar la mano. La idea del juego es para ver la rapidez con que los camperos guardan silencio y se quedan quietos. Haz que todos caminen mezclándose con el grupo haciendo cualquier ruido y hablando unos a otros. Después haz la señal y quédate quieto los confidentes que estarán con el grupo deben hacer también la señal para llamar la atención de sus camperos. Practica la señal hasta que todos estén quietos inmediatamente.

80.-LA RUEDA DE LA FORTUNA

Pida a los participantes que expresen algo positivo sobre la persona que se encuentra a su derecha o izquierda y continúe así en círculo. Este es un buen método para terminar las sesiones de grupo.

81.-LA RADIOGRAFÍA

Consigue un Pizarrón o pedazo de papel grande. En el Pizarrón o papel anota tantas líneas como letras tenga un versículo conocido, por ejemplo: "Porque de tal manera amo Dios al mundo que ha dado a su hijo unigénito..." (Juan 3:16)

/ _ _ _ _ _ e / _ e / _ _ _ / _ _ _ e _ _ / : _ _ _ / _ _ _ / _ _ _ / _ _ _ e / _ _ / _ _ _ / _ _ / _ _ _ / _ _ _ " (_ _ _ _ / _ _ _)

Los camperos dan una letra, digamos la "e", y tú la escribes en todas las líneas donde debe ir esa letra. Si un campero sugiere una letra que no está en el versículo, por ejemplo la "z" entonces deja RADIOGRAFÍA. Cada equivocación en mencionar las letras, será una parte de la RADIOGRAFÍA del hombre. Cada muchacho o muchacha podrá cometer no más que una equivocación así dando a cada legionario una oportunidad de adivinar una letra o el versículo. Al cometer nueve equivocaciones el grupo será "radiografiado" y tú dirás cuáles el versículo y luego pasarán a otro pasaje o versículo. Si hay un jugador que cree que puede decir cual es el versículo antes de que se "tome" la RADIOGRAFÍA, puede levantar la mano y decir lo que cree que es. Si está correcto, su grupo sugiere el siguiente versículo, pero si está equivocado se dibuja el resto del hombre para tener la RADIOGRAFÍA COMPLETA. El equipo que haga dos o más radiografías, de veras estará en los "puros huesos" en cuanto al conocimiento de su Biblia.

82.-LA MONTAÑA

¿Cuántos? 16 personas o más. ¿De que edad? 8 a 16 años. ¿De que formación? Equipos

Divide el grupo en equipos de cuatro personas. A cada equipo se le dan dos bolsas de basura. El objetivo del juego es recoger la mayor cantidad posible de basura del suelo, y crear una montaña. Se fija un límite de tiempo para la recolección de basura, y para hacer la montaña.

Entonces cada equipo presenta su "obra" de basura al resto del grupo. Después del concurso, se puede dar un discurso sobre la cantidad de basura que se encontró en el área y porque estaba allí y maneras en que se pueda evitar mayor contaminación. Después las "montañas" se llevan a los botes recolectores y se deja ahí.

83.-LA ISLA DEL SUR

Reúne a tus jugadores y exponles el siguiente problema:

Cada uno de ellos ha decidido irse, el resto de su vida, a una isla lejana los mares del sur. (Hay una isla para cada "decidido). Esta isla cuenta . todo lo necesario para sobrevivir: alimentos, agua, refugio, vestido, etc.

Sin embargo, cada persona deberá escoger a otras seis para que le hagan compañía.

Estos "seis.. no necesariamente tienen que ser personas, sino también pueden ser las habilidades que ellas posean, así como conocimientos y experiencia necesaria para poder sortear cualquier situación dado que van a vivir en aquel lugar para toda la vida. Pide que cada miembro del grupo nombre y describa a sus acompañantes y por qué los eligió.

84.-LA DIFÍCIL TAREA DE CONTAR

OBJETIVO: Contar el número de flores piedras y/o árboles que hay dentro de un área definida.

UBICACIÓN: Cualquier área definida.

MÉTODO que indique a algunos de los miembros del grupo que midan

SE RECOMIENDA: los pasos de un área pequeña (un pequeño cuadrado) dentro de un área definida. Otras personas deberán contar el número de floresta piedras y/o árboles que haya dentro de esta área cuadrada. Multiplique ese número de pequeñas áreas cuadradas que haya dentro del área definida.

85.-LA CONVENCION DE LAMED VOVNIM

Existe una encantadora leyenda judía que dice que el mundo existe gracias a la presencia de solo treinta y seis' personas justas. El nombre judío para estas personas es "lamed vovnim" (pronunciado "lamed vov") que indica que son treinta y seis. Estas personas pueden ser de cualquier tipo de vida, pobres o poderosos, hombres o mujeres, ermitaños o figuras públicas. Lo único que sabemos de ellos es que están vivos y que no saben que son "Lamed vovnim". Si dicen que lo son, entonces no pueden serlo. Para tener una "convención de Lamed Vovnim" divide tu grupo en tantos grupos pequeños como desees, y haz que cada grupo nombre a varios individuos que ellos piensan que podrían ser un "lamed vovnim". Deben ser justos, desinteresados, y el tipo de personas sobre las cuales podría descansar el bienestar del mundo. Cada grupo debe llevarse de 10 a 15 minutos en esto. Fija un número máximo de personas que pueden nominarse por grupo. Cuando los grupos hayan terminado, ten una "convención de nominación". Cada grupo anuncia sus selecciones y explica por qué ellos nominaron, a esas personas.

Se puede tener una lista en un pizarrón, y se puede hacer una votación final para llegar a la opinión del grupo entero de quienes son los treinta y seis "Vovnim".

Sin duda se nombrarán muchas personas famosas, pero la belleza del ejercicio está en que muchas personas ordinarias, desconocidas, sin duda serán de las favoritas. En una "Convención de Lamed Vovnim" un hombre llamado David Rapaport fue elegido, cuando un joven persuasivo lo nominó con estas palabras: "La mayoría de ustedes no lo conocerían, pero cuando yo necesito ayuda o consejo, el siempre está allí para ayudarme o guiarme a través de tiempos difíciles". Otro nombrado notable fue un hombre anónimo en un barco de inmigrantes que ayudo al padre de uno de los jóvenes, que dijo: "El le dio a papá algo de comida y un poco de dinero, e hizo lo mismo por muchos otros en el barco. Pero nadie recuerda su nombre..." Quizás el mejor aspecto de esta actividad es el cambio de énfasis de la fama a la humildad. Modelos verdaderos empiezan a surgir y los muchachos comienzan a darse cuenta de qué se trata en realidad el ser justo.

86.- 1-2-3-4

Instrucciones para los jugadores: ¿Tiene la bondad de saltar ya sea con el pie izquierdo o con el derecho? Ahora, únense con otras dos personas que estén saltando con el mismo pie que ustedes. Los tres se colocan frente a frente con un puño cerrado adelante. Agiten el puño hacia arriba y hacia abajo cuatro veces cantando, uno, dos, tres, cuatro. Son las únicas palabras que se dicen en este juego. Al decir cuatro, cada uno muestra los dedos que quiera de cero a cinco. El objetivo de este juego es que sin ponerse de acuerdo los tres muestran el número de dedos que hagan exactamente el número once.

Comentarios:

Es interesante oír los gritos de triunfo que emiten los pequeños grupos cuando aparecen los once dedos en sus manos. Esta tarea tan simple proporciona siempre una gran sensación de triunfo, de haber logrado algo importante.

Únicamente la casualidad puede determinar si su grupo logra la cifra deseada al primer intento o al décimo. Pero por muchas razones esta es una de las cosas bonitas de este juego; se trata de un grupo pequeño que emprende una aventura cuyo desenlace está determinado únicamente por el azar. A diferencia de otros "deportes de grupo", aquí no

hay ni héroes ni chivos expiatorios. Todos los jugadores cooperan equitativamente para lograr la meta y todos tienen la misma oportunidad de convertirse en la estrella del equipo, es decir, no tienen ninguna.

A los maestros y padres con niños chicos, 1-2-3-4 les ofrece un servicio adicional les brinda una forma divertida de practicar las sumas.

87.-YO CAMBIO

Hay tres posiciones: Las manos en ángulo a la altura de las cejas. Una mano hacia arriba y otra apuntando hacia el codo de la otra mano. Ambas manos cruzadas a la altura del pecho. Se juega en parejas. Uno empieza diciendo: "YO CAMBIO" y adopta una de estas tres posiciones (dibujo). Si hace lo mismo se invierten los papeles al primero le toca decir: "YO CAMBIO". El objetivo es hacer que tu pareja haga - LO MISMO QUE TU HACES, ADOPTE LA MISMA POSICIÓN QUE TU ELEGISTE. Si hacen una posición diferente, nadie gana, vuelven a hacerlo.

88.-VOLANDO DE ESPALDAS

Busque a alguien de su misma estatura para formar una pareja y siéntense juntos. Decidan quién será la manzana y quién la naranja. Ahora vayan a buscar otra pareja para que sean cuatro.

Vamos a jugar VOLANDO DE ESPALDAS. Van a contar con un apoyo completo para poder realmente estirar bien la espalda y así dejar escapar algo de la tensión que hayan acumulado. Se van a apoyar en la espalda de su pareja y en los brazos de los otros compañeros. Es una sensación fabulosa, algo así como volar en el aire. Si alguien padece algún trastorno de la espalda es el momento de decirlo. No hagan este ejercicio si se pueden lastimar. Esto es algo muy importante que hay que aprender cuidarse uno mismo, no hacer nada que uno no quiera hacer. Al mismo tiempo hay que permanecer alerta para ayudar a los demás en lo que ellos quieran hacer.

Las manzanas lo harán primero. Por favor, una de las parejas manzana-naranja póngase de pie espalda con espalda. Ahora, otra pareja colóquese uno a cada lado de ellos. Naranja de la pareja uno, doble ligeramente las rodillas para que su centro de equilibrio quede más abajo del de su pareja; la pareja dos ponga sus manos en las caderas de la manzana de la pareja uno para guiarla.

Manzana, comience a inclinarse sobre su pareja ya echar todo su peso sobre él o ella, mientras que Naranja se inclina hacia adelante y carga a su pareja sobre la espalda.

Observen que no está levantando a Manzana con los brazos, sino con sus caderas y pelvis. Bien, La otra pareja está ayudando a Manzana a mantener su equilibrio sosteniéndola suavemente.

Manzana se tiene que relajar, soltar completamente el cuerpo y sentir el estiramiento. Ahora Naranja y Manzana desenlacen los brazos y Manzana estirará sus brazos todo lo que pueda por encima de la cabeza. ¿Cómo te sientes, Naranja? Si Naranja o alguno de los demás siente que ya no puede seguir sosteniendo, díganlo en seguida y se procederá a bajar a Manzana al suelo muy lentamente. Que nadie se esfuerce más de lo que puede. ¿Qué tal el masaje que estás recibiendo en la espalda, Naranja? Bien!

Las dos personas a los lados que están sosteniendo a Manzana deberán soltarla lentamente para que flote libremente, pero quédense ahí pendientes por si acaso pierde el equilibrio. Manzana, estírese completamente y cambie de posición si quiere; haga lo que tenga ganas de hacer con el consentimiento de Naranja. Ahora comiencen a bajar a manzana al suelo muy despacio. Naranja y los otros dos ayudantes deben sostenerla por las caderas. Ahora Manzana, déjese que la levanten hasta ponerla de nuevo de pie, no haga nada por usted misma. Bien, Naranja, levántese poco a poco sosteniendo a Manzana durante la maniobra; Manzana no trate de empujar para levantarse, deje que Naranja lo haga. Sostengan ahí un momento a Manzana; y luego Manzana deberá contar a los demás lo que sintió. - Vamos a dar las mismas instrucciones a las demás parejas. Comenzaremos con el - siguiente par Manzana-Naranja y haremos lo mismo. COMENTARIOS:

VOLANDO DE ESPALDAS es la única actividad en este libro que puede ser "peligrosa", así que no la podemos recomendar como muy segura. Entre más pequeño sea el grupo (para que el instructor pueda prestar más atención a cada uno) mejor. En la familia probablemente todos saben la resistencia de cada uno. En general, entre más grandes sean los participantes, más grande será la posibilidad de lesiones; dos personas que pesen 50 kilos cada una podrán sostenerse mejor mutuamente que dos personas de 100 kilos cada una.

Si el grupo es bastante grande es posible que algunos participantes no estén muy animados a dejarse elevar por los aires. Hay que aceptarlo y se debe respetar su decisión. Sin embargo, es importante que aunque algunos no permitan ser levantados, todos deben ayudar a sostener a los jugadores que sí quieren probar volando de espaldas.

89.-TORNEO MEDIEVAL

¿Quién no ha soñado alguna vez con aquellas épocas doradas de los caballeros luchando por sus damas, los castillos y dragones, los pajes y los flecheros? MMM, qué romántico (suspiro) ¡pues dejen de soñar! Aquí tenemos un juego que haría palidecer al más vistoso torneo medieval. Marca un círculo de 2 metros de diámetro en el piso, de tal manera que el perímetro sea claramente visible y no se borre con facilidad. Enseguida, solicita dos voluntarios; pueden ser muchachos o chicas (hoy en día están muy en boga los torneos femeninos, además los caballeros lucen conformes y complacidos. Así que no te preocupes).

Cada caballero o dama tendrá sus pajes, (lo que en este tiempo se conoce como "porra") quienes deberán alentar a su "señor" o "señora", auxiliarle y por supuesto, colocarte la armadura. Divide el grupo en dos y repártelos entre los - dos contendientes (pues si no lo hace, no veo de dónde saldrían los pajes). Cada guerrero tendrá que escoger un nombre y un color, así como seguir el ritual que corresponde a este tipo de eventos. Afortunadamente, vivimos a fines del siglo xx y no hay necesidad de armar a los contendientes con toda esa cantidad de fierros y alambres que se echaban encima

los caballeros. ¿Me pregunto si era de buen tono andar vestido así? Todos daban la impresión de ser una lata ambulante con problemas en las coyunturas o padecimientos de reuma crónica. En fin, eso de andar a la moda tiene su gracia. Bueno, volviendo a nuestro asunto, las únicas armas que portarán los "aguerridos" combatientes serán dos cucharas soperas y una cebolla. (¡Nadie puede decir que no somos originales!). Ahora, los contendientes entran al círculo con sus cucharas en "ristre". En una de ellas llevarán la cebolla. Las armas deben portarse de acuerdo a las habilidades del "héroe" en ciernes sea diestro o zurdo, como se acomode mejor. El objetivo de este insigne torneo es que cada oponente debe hacer caer la cebolla de su adversario. Lo cual se impedirá luchando hasta el último aliento (¿de cebolla?) Hay, tenías que ser tú

Quien consiga vencer a su rival, recibirá como trofeo la cebolla ganada con tanto honor en el campo de batalla, así como una buena dotación de pasta dental del sabor más fuerte que haya en el mercado. (Cualquier alusión es pura coincidencia, que conste)

REGLAS:

-No se vale salirse del círculo.

-No se permite ni es válido, pegarle al oponente con la cuchara en ninguna parte del cuerpo.

-Es totalmente legal y permitido pegar a la cuchara o a la cebolla del oponente para hacer caer a ésta última. Siempre será la cuchara con la cebolla, la otra es un arma defensiva.

-Si se cae la cuchara o la cebolla de uno de los guerreros, cederá el "trofeo" a su adversario.

-Si las cebollas o cucharas caen al mismo tiempo, recibe el "premio" aquel cuyas armas tocaron el piso después que las de su oponente.

VARIACION:

-Puedes usar, en lugar de cebollas, huevos rellenos de harina. Es interesante ver caballeros enharinados. Este juego es posible llevarse a cabo con todo el equipo, pero para ello es necesario ampliar el círculo a 6 metros de diámetro, un círculo para tres parejas. Dibuja tantos círculos como necesites. Asegúrate de contar con andantes que te auxilien en el arbitraje.

90.-EL SAQUE RÁPIDO

He aquí una manera de cómo cambiar cualquier tiempo libre en que nos estemos aburriendo en un momento instantáneo de alegría al estilo oeste. Se colocan dos personas frente a frente con las manos a los lados hasta que uno de los dos empieza el juego con sólo sacar sus manos y apuntar con los dedos hacia arriba. La otra persona tiene que responder inmediatamente, simultáneamente con un movimiento contrario. Quien quiera que empiece la acción intentará hacer que su compañero haga el mismo movimiento que él hizo. Cuando eso pasa se cambia de función y la acción continúa.

Lo mejor de este juego es que no se sabe el límite de tiempo una vez iniciada la jugada. Cualquiera de nosotros podrá realizar el juego en una rápida ronda en cualquier tiempo, en cualquier lugar. Hay que estar alerta ya sea a la parada del autobús, el supermercado y a la hora de la cena y se puede mantener el puntaje para siempre.

Se deben alternar los turnos para empezar gritando "saque!". Hay dos posiciones, el saque rápido y manos arriba.

91.-RESORTE HUMANO

Dos personas se paran frente a frente con los pies separados en línea con los hombros y con las palmas de las manos hacia la otra persona. Con el cuerpo tan rígido como sea posible, déjense ir hacia adelante los dos al mismo tiempo y atajándose el uno al otro con las palmas de las manos y rebotando a la posición original. Si no les costó mucho trabajo, den un paso hacia atrás y prueben otra vez. Como hay más distancia de por medio, el resto es más grande y se requiere más confianza. Sigán haciéndose cada vez más hacia atrás hasta que el resorte esté tan estirado que ya no sirva. Si quieren se puede jugar en el agua o intentando con una mano o con las piernas cruzadas o con una pierna y los ojos cerrados. La idea es que usted y su pareja se inclinen hacia adelante simultáneamente dejando sus manos juntas en medio y cacharse mutuamente y luego empujándose y presorteándose a su posición original sin perder el equilibrio. No importa si uno es más grande o pesado. La idea es agarrar un ritmo y balance entre los dos. Entonces ajusten la fuerza de su resorte a las necesidades de su pareja.

92.-LUCHA DE HOMBRO

Todos con una pareja, se sientan en el suelo espalda contra espalda y enlazan los brazos. Al silbatazo intentarán poner en el suelo el hombro derecho de su compañero. Esto es algo así como "vencidas", excepto que aquí se usa todo el cuerpo. No se le permite a nadie usar las manos para ayudarse. Los brazos deben permanecer enlazados.

93.-LOS COMETAS

No te preocupes, no se trata de que tú y el equipo se sienten a esperar a que aparezca un cometa en el cielo. En realidad se trata de que fabriquen sus propios "viajeros de las estrellas" y se diviertan con ellos. Consigue algunos calcetines largos de algodón así como pelotas compactas de esponja suave. Las bolas irán dentro de los calcetines. No olvides anadarlos justo por encima de la pelota, de tal manera que quede una "cola o cauda" Listo, ya tienen sus cometas.

Ahora denle vueltas hasta que alcancen una velocidad considerable y suéltelos de manera que salgan rectos y no hacia arriba. El objetivo es atrapar los cometas por la "cola o cauda", cuando van viajando por el aire.

Quizás al principio tu atrapada no sea muy buena, pero con un rato de práctica te asombrarás de tu pericia.

94.-LOCO MOVIMIENTO

Siéntese sobre el césped de frente a su compañero. Muévase lentamente el uno hacia el otro hasta que el/ella esté lo suficientemente cerca hasta sentarse sobre los pies el uno del otro. Los pies grandes ofrecen una ventaja o al menos son un factor de comodidad. Agárrense de los codos de su compañero o del antebrazo con ambas manos. Ahora decidan como les gustaría a los dos viajar. Los movimientos laterales no son permitidos, así que deben moverse hacia el norte o hacia el sur, este u oeste, ustedes saben lo que quiero decir. Después de decidir, el compañero (en cuya dirección usted lo encabeza) levanta el trasero del suelo y se mueve como a 20 centímetros mas o menos hacia delante hacia cualquier meta que ustedes tengan fijada. La pareja (usted) ahora se levanta del suelo y en un movimiento de cooperación como el del gusano, duplica el paso sobre los pies de su pareja moviéndose. Es un ejercicio natural de improvisación, muy divertido

95.-CARRERA DE TRENES

Esta carrera es un poco dura pero sólo el hecho de intentarlo merece la pena. Se hacen grupos de alrededor de 6 personas formando una fila a cuatro patas. El primero de la fila tiene que apoyar sus pies en la espalda del compañero que tenga detrás suyo. De este modo solo tendrá en el suelo los brazos. El segundo hace lo mismo y así hasta el último que es el único que tiene los pies en la tierra. Una vez formado este tren se dará la salida y tendrán que avanzar un pequeño recorrido (dada su dificultad) como 5 metros. El primer grupo que su primer componente llegue sin que esté el tren "descarrilado" gana.

96.-CARRERA DE VELAS

En esta carrera se usaran velas y cerillas. Cada componente del equipo deberá ir con la vela encendida a un punto designado y volver para darle la vela al siguiente sin que se apague. Si se apaga se deberá volver al punto de inicio para encenderla.

97.-CARRERA DE CUBOS

Este juego es por equipos. Se usaran dos cubos, uno de los cuales estará lleno hasta la mitad de agua. El primero del equipo irá a la zona donde están los cubos. Pasará el agua de uno a otro y le llevará el lleno al siguiente, que hará lo mismo. Gana el equipo que tenga más agua.

98.-VIAJE DE ESPALDAS

Este juego es por tríos. El del centro ira de frente y los otros dos, uno a cada lado de espaldas cogidos por los brazos. El primer trío que llegue gana.

99.-ESPALDA CONTRA ESPALDA

Este juego va por parejas. Cada componente de la pareja deberá estar tocando la espalda del compañero con la suya propia. La carrera es de ida y vuelta. Uno ira de cara en la ida y el otro en la vuelta. Si las espaldas dejan de tocarse se vuelve a empezar.

100.-INSTINTO ANIMAL

Cada miembro de un equipo será un tipo de animal. Debe moverse imitando al animal en un recorrido y llegar antes que el resto de los mismos animales de los otros equipos. El equipo con los animales más rápidos gana el juego. **Burro:** A cuatro patas e imitando el sonido del burro. **Pato:** Andando con los dos pies en Angulo recto haciendo cuac sin parar. **Perro cojo:** Andando con las dos manos, un pie y ladrando. **Oso:** Sobre las cuatro patas moviendo la mano y el pie del mismo lado a la vez. **Cangrejo:** De espaldas al suelo, apoyando las manos y los pies en el suelo y andando de espaldas. **Elefante:** Sobre las cuatro patas, que deben estar absolutamente rígidas. **Rana:** De cuclillas, apoyando las manos, juntas, por dentro de las piernas. Las manos y los pies van juntos entre sí.