

## JUEGOS DE INTERIOR

### EL LOCO JUEGO DE LA NAVIDAD

Este juego es un juego idóneo para jugar en una acampada en la que la Navidad esté cercana. Preferentemente por la noche. Se dispondrá de una sala que será el centro de control y el resto de habitaciones donde se enconderán las pruebas. Estas pruebas vendrán en un sobre cerrado con un número. Solo el grupo que le toque esa prueba podrá abrir el sobre. Los grupos tendrán que ir siempre cogidos de la mano para que no encuentren todas las pruebas a la vez. Cuando un equipo encuentre su prueba tendrá que leer el contenido y dejarlo como estaba para que el siguiente lo pueda encontrar igual. En las tarjetas habrán pruebas que tendrán que desarrollarlas en el centro de control.

Algunas pruebas tendrán que ser preparadas antes de entrar y otras no. Si la puerta del centro de control está abierta es que no hay nadie y el equipo puede entrar. Si esta cerrada tendrán que esperar y hacer cola si había algún otro equipo dentro. Los monitores evalúan las pruebas y puntúan también el orden de terminación de todas. Algunos ejemplos de pruebas son:

- \* Representar el belén.
- \* Decir algo con un polvorón en la boca.
- \* Llevar a uno disfrazado de árbol de Navidad
- \* Inventarse un villancico.
- \* Inventarse una historia con unas palabras determinadas.
- \* Carrera de uvas: un monitor toca las campanadas y unos del equipo tendrán que ir a una mesa a coger una uva y dársela en la boca a otras. Cuando se terminen las campanadas cuanto menos uvas dejen mayor puntuación.

### EL PUEBLO SE DUERME

Este juego consiste en que un asesino debe matar al máximo número de personas del pueblo sin que le descubra.

Funcionamiento: Mientras todos los participantes se sientan mirando hacia abajo y con los ojos cerrados (durmiendo) el director de juego les asigna los papeles. Si decide que uno es asesino le tocará con el dedo una vez, si es policía dos veces y si es gente del pueblo le tocará con la mano completa. Una vez hecho esto, toda la gente del pueblo sigue "durmiendo" y el director de juego dice "el asesino se despierta y mata". Entonces el asignado como asesino debe, con todo el silencio y discreción

posible para que los que tenga al lado no se den cuenta de sus movimientos, indicar al director de juego quien es su víctima. Una vez que la víctima es conocida por el director de juego, el director dice "el asesino se duerme" y (una vez dormido y asesino) "el policía se despierta y acusa".

Entonces el policía, de igual modo que el asesino, debe señalar a uno como sospechoso, el director de juego, mediante el movimiento de su cabeza le indicará si está en lo cierto o no. Una vez hecho esto el director dice "el policía se duerme" y (una vez dormido el policía) "el pueblo se despierta".

En este momento es cuando el director dice quien ha muerto. El resto de la gente debe acusar a quien crea que es el asesino y se decidirá por votación. Si se ha pillado al asesino el juego acaba, sino se informa del fallo, se dice "el pueblo se duerme" y vuelta a empezar. El policía debe ser el que más llame la atención para indicar quien es el asesino si está seguro de quien es, es decir, si el director se lo ha indicado anteriormente. El policía no debe decir en ningún momento lo que es.

Una variedad, cuando hay mucha gente, es asignar algunos papeles de bombas, los cuales, si son matados, morirán también los compañeros más cercanos.

## **ENCONTRAR LA CAMPANA**

En este juego se necesita una campanita o cascabel. Se tiene que formar un círculo con la gente sentada. Habrá una persona en el centro con los ojos vendados. Los del círculo tendrán que pasarse el cascabel de uno a otro silenciosamente para que el del centro no los oiga. Cuando el del centro pille a uno, el que tenga el cascabel paga.

## **JUEGO DE LA BRÚJULA**

Todo el mundo se esparce por la habitación y se les dice que miren al norte (puede ser una pared que se haya convenido). Todo el mundo excepto el que hace de árbitro cierra los ojos.

El árbitro dice una dirección, por ejemplo "este" y todo el mundo debe ponerse (con los ojos cerrados) mirando hacia el este. El árbitro va andando entre los chavales e indica a los que no están mirando hacia la dirección correcta que están eliminados.

El juego sigue hasta que solo queda un jugador. Se pone mucho más interesante cuando empiezas a decir rumbos. Este es un buen juego puesto que solo influye tu sentido de la orientación, que va mejorando según juegas.

## **SARDINAS (ESCONDER & BUSCAR)**

Este juego es para un sitio grande con varias habitaciones. Se apagan todas las luces y mientras una persona se queda dentro de una habitación y cuenta veinte el resto se va ha esconder por todo el resto de las habitaciones. Cuando termina de contar empieza a buscar y la persona a la que encuentre le ayuda a seguir buscando. El último en ser encontrado gana. A los chavales les gusta especialmente este juego para poder salir en la oscuridad y asustar a su monitor.

## **VELOCIDAD EN CARRETERA**

Para jugar a este juego es necesario que se pongan en círculo y se sienten (bueno, también se puede hacer de pie pero es más cansado). El juego consiste en imaginar un coche de carreras que va circulando por el círculo formado por la gente. La dirección del coche se marcará mediante un brusco giro de cabeza como si se estuviera viendo y haciendo la onomatopéa del coche a gran velocidad (algo así como *ñaaaaaum*). El siguiente del círculo, aquel al que "le ha llegado el coche" puede hacer tres cosas: seguir el movimiento haciendo el mismo giro y el mismo sonido; hacer la onomatopéa de un frenado y mover la cabeza como si hiciera un cambio brusco de dirección cambiando la dirección del coche o también puede hacer el sonido de un intermitente, con lo que el coche saltará una persona.

Se recomienda que se haga tres rondas introductorias en las que se van introduciendo las tres reglas. Lo importante de este juego es hacerlo con velocidad. Si alguien se equivoca o tarda mucho se elimina.

Hay otra versión del juego en el que la gente se pone alrededor de una mesa con las manos cruzadas con los compañeros de al lado. La mano derecha cruzada con la izquierda del de la derecha y la izquierda con la derecha del de la izquierda. Las reglas son las mismas, pero un golpe de la mano en la mesa sigue normalmente, dos golpes cambia de dirección y tres salta una mano. Las manos se funcionan individualmente y se eliminan de igual modo.

## **TODOS EN UNA SILLA**

Se cuenta el número de participantes y se ponen en el centro de un gran círculo otras tantas sillas, menos una, de forma que en un momento dado todos, menos uno, se puedan sentar.

Se pone música y todos bailan. Cuando la música se para, se sientan todos, y el que queda de pie es eliminado. Se reanuda el juego retirando una silla y se sigue la misma dinámica hasta que sólo queda uno, el ganador.

### **EL LOBO Y LOS CORDEROS**

Todos los componentes tienen que estar apiñados. Uno hace de lobo y va separando cordero por cordero. Quien sea separado se convertirá en lobo y ayudará a quitar más corderos.

### **LAS COLAS DE GATO**

Se hacen tres equipos cada uno con pañuelos diferentes colgados en el pantalón, los verdes tendrán que quitar las colas de los rojos y evitar que se las quiten los azules, y así sucesivamente.

### **DRÁCULA**

Todos con los ojos tapados, uno es Drácula. Cada vez que uno se encuentra con otro le da un beso. Si uno de ellos es Drácula dará un mordisco en el cuello, con lo que ambos se convierten en Drácula, y así sucesivamente.

### **PASAR EL RÍO CON SILLAS**

Colocar sillas en fila simulando ser las piedras de un río. Los niños tendrán que ir pasando por las sillas a la vez que van cogiendo la última para conseguir atravesar el río. A menos sillas mayor dificultad.

### **REDUCIR EL PERIÓDICO**

Por parejas colocadas en una hoja de periódico, se pone música y cada vez que pare se corta un trozo de papel, gana quien consigan permanecer más tiempo juntos en el menos espacio posible.

En vez de romper un trozo se puede ir doblando la hoja de periódico.

### **TE PILLÉ**

Todos en círculo, con las piernas en flexión y sentados, se pasan por debajo de las piernas un objeto, evitando que sea visto por uno que intentará atrapar el objeto.-