

Juegos de interior

El loco juego de la Navidad

Este juego es un juego idoneo 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 esconderán las pruebas. Estas pruebas vendrán en un sobre cerrado con un numero. 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 está cerrada tendrán que esperar y hacer cola si había algún otro equipo dentro. Los monitores evalúan las pruebas y puntuán 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 darsela en la boca a otras. Cuando se terminen las campanadas cuanto menos uvas dejen mayor puntuación.

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.

El pueblo se duerme

Este juego consiste en que un asesino debe de 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 (durmiente) 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 "durmiente" 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 quién 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 quién 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 vuelve a empezar. El policía debe ser el que más llame la atención para indicar quién es el asesino si está seguro de quién 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 tambien los compañeros más cercanos.

Velocidad en carretera

Para jugar a este juego es necesario que se pongan en circulo y se sienten (bueno, tambien se puede hacer de pie pero es más cansado). El juego consiste en imaginar un coche de carreras que va circulando por el circulo formado por la gente. La dirección del coche se marcará mediante un brusco giro de cabeza como si se esvrtuviera viendo y haciendo la onomatopella del coche a gran velocidad (algo así como *ñaaaaaum*). El siguiente del circulo, 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 onomatopeya de un frenado y mover la cabeza como si hiciera un cambio brusco de dirección cambiando la dirección del coche o tambien 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 version 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.

¿Te gusta mi vecino ?

Se hace sentar a todos los scout en un circulo y uno se pone de pie (castigado). El que esta de pie se pregunta a cualquiera, **TE GUSTA TU VECINO ?**. Si contesta que NO vuelve a preguntar el que esta de pie. **PORQUE?**, el que esta sentado entonces contestará. **PORQUE NO ME GUSTA SU QUE USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC...** entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiaran de puestos y el que esta de pie tambien se sentara quedando uno de pie que sera el proximo castigado Si contesta que SI, solo se cambian los vacinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.

Félix Jaramillo Grupo Helaman Milagro-Ecuador

Juego de la brujula

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 arbitro cierra los ojos.

El arbitro dice una dirección, por ejemplo "este" y todo el mundo debe ponerse (con los ojos cerrados) mirando hacia el este. El arbitro 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 empiza 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.

Gomitas que bajan

Es un juevo del tipo de relevos, se hacen dos varios equipos y se sientan en fila frente al sector de acción.

Comenzarán adelante, cada uno frente a su grupo, el primero de cada fila, y a cada una se le colocará una gomita (bandita elástica) en la cabeza (a la altura de la punta de la nariz, sobre la misma y sobre las orejas) El juego consiste en conseguir que la gomita se deslice hacia abajo hasta llegar a la perilla sin utilizar las manos (ni cualquier otra parte del cuerpo), es decir; sólo moviendo los musculos de la cara. Una vez que lo consigue le entregará la gomita al siguiente compañero del grupo y se sentará. Es un juego muy gracioso por las muecas que realiza cada participante mientras el resto mira y espera su turno.

Ganará el equipo que antes logre hacer pasar a todos sus integrantes.

Poner cara de...

Se forman, por ejemplo, tres equipos, y un jurado de no mas de tres personas. Estarán todos sentados mirando hacia el frente. Cada equipo designará un representante por rueda. Los tres representantes se ubicarán de pie, frente al resto del grupo. El jurado elegirá al azar una tarjeta entre varias que indicará el nombre de un objeto, animal, personaje conocido, etc. Los tres representantes leerán la tarjeta. Al sonar el silbato los tres deberán poner cara de....(ej. de aspiradora), y permanecer con el gesto hasta que lo determine el jurado. ya que estos designarán dos puntos a la mejor cara, dos a la segunda mejor y ninguno a la peor. Luego de varias ruedas se contarán los puntos y ganará el equipo que haya obtenido la mayor cantidad.

Escarbadiente y anillo

Sólo con grupos de más de 14 años y mixto. Se ubican todos en ronda, intercalados mujeres y varones, con un escarbadiente de madera en la boca. El primero tendrá un anillo en el escarbadientes y deberá pasarselo a la compañera de la derecha, quien lo recibirá con su escarbadientes. Hay que evitar que se caiga y no se pueden utilizar las manos. Cuando se cae el anillo el/los responsables deberán cortar una pequeña porción de su escarbadientes dejandolo mas corto y sumarán un punto. El primero que llegue a X cantidad de puntos deberá cumplir una prenda pensada por el grupo.

Hacer letras

Se divide a los participantes en dos o tres grupos, estarán todos parados y juntos. El director del juego dirá en voz alta una letra del abecedario y lo mas rápido posible cada grupo intentará formar la letra en el piso con los cuerpos de todos los integrantes. Sumará un punto el equipo que consiga formar correctamente la letra en el menor tiempo.

Hacer electrodomésticos

Cada grupo buscará un lugar propio fuera de la vista de los demás. El director del juego designará a cada grupo el nombre de un electrodoméstico u otro artefacto. Al cabo de un rato deberán presentar todos los grupos ante los demás su electrodoméstico, en funcionamiento, formandolo sólo con los cuerpos de los

integrantes.

Ejemplos: Lavarropas, televisor, licuadora, aplanadora, aspiradora, heladera, etc.

Tutti-frutti grupal

Sentados en fila en dos a tres grupos, frente a una pizarra o similar. Se designa una letra y un rubro (ej. animales) cada integrante, uno por vez, en forma de relevo, pasará y escribirá una letra de la palabra del grupo, el que le sigue la letra siguiente, etc. El equipo que antes termine la palabra siendo esta correcta ganará un punto.

Lindo gatito, lindo gatito...

Todos se sientan en una ronda, uno comenzará siendo el gatito, éste deberá acercarse gateando a cualquiera de los de la ronda, maullarle al lado y actuar como un gato intentando hacerlo reír. El compañero elegido por el gato no podrá reírse ni sonreír, de lo contrario recibirá un punto y se convertirá en gato. La única forma de hacer que el gato se aleje es acariciandolo tres veces y diciendo a la vez: Lindo gatito, lindo gatito, lindo gatito. En tonces el gatito se alejará e intentará convencer a otro.