

JUEGOS SOCIALES – C

- ❖ El juego de las palabras. Cada concursante lleva papel y lápiz y escribe cuatro palabras. Con ellas se busca a un compañero y trata de expresarte sólo con esas cuatro palabras; la pareja también. Después copia las cuatro palabras de tu compañero y trata de componer un poema en el que aparezcan esas ocho palabras; o bien sólo con esas ocho palabras o un poema en el que deben aparecer esas palabras además de otras.
- ❖ Juego con cintas o cordones. El grupo de personas en círculo se unen con una cinta o cordón de dos en dos. De pronto una persona del círculo se suelta y empieza a enredarse metiéndose por entre los demás. Detrás de él le siguen todos con las cintas. Cuando el lío es grande hay que tratar de desenredarse.
- ❖ Lo mismo, pero ahora todos en círculo y uno en el medio. Este tiene las puntas de todas las cintas en su mano. Cada cinta va a cada uno del círculo. A una señal éstos empiezan a moverse en las dos direcciones del círculo enredando así las cintas. Al final se tiene que volver a desenredar.
- ❖ En círculo. Ojos cerrados. Cada cual mirando al de enfrente. A una señal, una pareja se acerca al centro y se da una palmada siguiendo al sitio de su contrario. Después lo pueden hacer varias parejas a la vez sin tocarse. Inventar variaciones.
- ❖ En círculo. Un grupo de personas (al principio, tres o cuatro) se colocan en el centro formando otro círculo con manos unidas y en alto. Los del círculo de afuera, primero poco numeroso, intenta pasar por este círculo interior pequeño sin imponerse a los que llegan del frente. Después más personas o el centro más grande o pocos y ojos cerrados o muchos que llegan al centro y a pesar de los apretones tienen que salir del medio sin problemas. Después se intenta con ojos cerrados etc.
- Círculo con parejas, de pie, una detrás de la otra. Un jugador “cazador”, solo y sin pareja que guiña el ojo (“caza”) a los de delante del círculo. Los de detrás tienen que tener las manos atrás y deben de estar atentos para que no se les escape el de delante. Cuando uno de delante es “cazado” por “el cazador”, la pareja de atrás debe de agarrarlo con las manos, rápidamente. Si alguien logra escapar, la pareja que se queda sola debe ser ahora “el cazador”.

- Lo mismo que el anterior, pero ahora se coloca uno en el medio. Todos sentados. El del medio puede dar una, dos o tres palmadas.
 - Una palmada significa que el círculo interior se debe poner de pie y cambiar de lugar (no vale buscar el lugar de al lado).
 - Dos palmadas significan lo mismo, pero el círculo exterior.
 - Tres, los dos círculos se mueven.

Aquel jugador que quede sin encontrar sitio tiene que ponerse a dar palmadas en el medio ahora.

- Por parejas, cada una elige una canción que conozca. Después se tapan todos los ojos con una venda y se mezclan en la sala. Ahora cada cual empieza a cantar la canción escogida y trata de buscar a su pareja solamente guiándose por la melodía. La persona que encuentra así a su pareja sale del juego. ¡A ver quién es la última pareja en encontrarse!
- Un árbitro y 2 o varias personas: un entrevistador (1) y un entrevistado (2) El 1º pregunta y el 2º responde.

El juego consiste en que el árbitro dice: "el entrevistado sólo puede responder a las preguntas sin utilizar palabras que contengan por ejemplo la letra *p* o la letra *b*, etc. Si el entrevistado falla, el entrevistador pasa a ser entrevistado y ahora otra persona hace de entrevistador.

- Dos personas y un árbitro con silbato: uno de los jugadores pide al otro que haga algo; entonces el árbitro hace sonar el silbato y en este momento el jugador que ha hablado pide al otro lo contrario de antes. Cada vez que suena el silbato se cambia la petición.
- Un árbitro y dos o más jugadores. El árbitro cuenta una historia de tal forma que cada vez que se pueda los jugadores deben hacer el ruido correspondiente a la imagen que da el árbitro. La historia tiene que ser de algo que se preste a ser "cambiada" por ruidos.
- Se ponen por parejas y se les da el mismo texto escrito sobre un diálogo corto entre dos. Sin el texto, deben reproducir el diálogo improvisando después.
- Dos filas, una frente a la otra. Una fila muy triste, la otra muy alegre. Sin hablar y sin o con gestos, se acerca cada pareja al centro. Se cambian los papeles.
- Dos filas, igual que antes, pero ahora en vez de actuar todos a la vez, sólo actúan de dos en dos, uno de cada fila: los dos se dirigen al centro y uno le dice al otro: *¿Te quieres casar conmigo?* Y el otro: *"Tengo que ir al mercado"*, etc. por ejemplo.

- Dos filas, una frente a la otra, uno frente al otro. Uno le cuenta al otro que está sentado, una anécdota de cuando era pequeño en forma muy dramática (o divertida). Hace lo mismo par ahora de una forma cómica.
- Dos filas. Uno frente al otro. Sin hablar nada uno tiene que expresar al otro una noticia muy, muy triste (sin gestos).
- En el espacio todos empiezan a moverse en cualquier dirección, tratando de empezar a andar despacio y poco a poco más rápido; siempre teniendo en cuenta a todo el grupo general. Se hacen crescendos y decrescendos.
- Todos distribuidos en la sala. Uno lleva una campana o cosa con la que hacer ruido. Todos tienen los ojos cerrados. El que hace el ruido toca y para de tocar tratando de agarrar a los otros. Al que se pilla sale fuera.
- Todos sentados. Dos personas salen y escenifican una escena. Por ejemplo, Juan está tumbado en un árbol y llega su novia. Esta le ha quitado su bicicleta, pero no sabe que Juan lo sabe, etc. y se hace un diálogo.
- Ídem. ahora salen tres personas: dos chicas y un chico. La escena es que la chica ha quedado con las dos novias sin darse cuenta en el mismo sitio y a la misma hora. Improvisación.
- Todos en la sala: somos un grupo de turistas españoles que sin hablar son guiados por un sitio. Llegan a un palacio o castillo, entran todos, ven cuadros, una mesa grande, etc. De repente (el director del juego le pide a uno, sin que se note, que se caiga muerto), la puerta está cerrada; cae el muerto, todos van a ver, al poco tiempo cae otro y otro, etc. Nadie sabe quién es el asesino. Así hasta que quedan dos o tres y se produce una improvisación entre dos o tres personas.

Aportación de Julián Flores