

JUEGOS PARA VELADA

1. El electrizado.

Se pide un voluntario que se aparta del resto.

El animador explica que cuando el voluntario vuelva estarán todos en círculo y se le explica que se han quedado todos electrizados por un rayo, y que tiene que ir tocando la cabeza de todos, para averiguar cual es el que está más electrizado, cuando las toque las cabeza de una persona determinada elegida por todos, se le da un susto.

2. Radio Macuto.

Se pide un voluntario que se aparta del resto y cinco colaboradores.

El animador explica que cuando vuelva el voluntario estarán los colaboradores en fila, y que es una radio que hemos formado, y que por orden debe ir tocando las orejas para escuchar las noticias, cuando toque las orejas el primero dirá: RADIO MACUTO, el segundo: BOLETÍN INFORMATIVO, el tercero: INFORMACIÓN DEL TIEMPO, el cuarto: SE AVECINA UN FUERTE TEMPORAL y el quinto que tendrá agua en la boca se la echará encima.

3 Pisando objetos.

Se pide un voluntario que se aparta del resto.

El animador pide objetos preferiblemente gafas, relojes.. Se colocan en el suelo y se le dice al voluntario que va pasar de un lado a otro del río de objetos, con los ojos vendados y sin pisarlos, guiados por las indicaciones del público. Se le vendan los ojos al voluntario y se quitan todos los objetos y el voluntario ira pasando y el publico ira diciendo cuidado, izquierda, derecha, levanta el pie, cuando vaya pasando se irán volviendo a poner los objetos.

4. Guerra de cucharas.

Se piden dos voluntarios para la guerra de cucharas uno de ellos compinchado con los dos animadores, se les dice que cada animador sera el entrenador de uno de ellos, y se sentaran en dos sillas uno enfrente del otro.

El juego consiste en con una cuchara en la boca, por turnos, se levantarán y pegarán co la cuchara en la cabez del contrario, que permanecerá sentado en la silla, y es a ver quien pega más fuerte. Pero cuando vaya a pegar el compinchado el animador tendrá escondida una cuchara y sera el quien pegue cuando el compinchado haga como si pegara.

5. El juego del embudo.

Se pide un voluntario para retar al campeón mundial del juego del embudo, el juego consiste en ponerse el embudo metido por la parte superior del pantalón por delante, ponerse una moneda en la frente e intentar meterla en el embudo. Primero lo hace el campeón mundial y se cuenta las veces que lo hace en cinco intentos, cuando lo hace el aspirante al tercer intento cuando tenga la moneda en la frente, se coge una botella con agua y se le echa agua en el embudo.

6. Se busca el silbato.

1. Se le pide a un voluntario del grupo que salga de la sala, mientras el animador explica el juego al grupo
2. El animador explica:
 - a) Se trata de que el voluntario encuentre un silbato que tendrá un miembro del grupo, que están sentados en círculo..
 - b) Pero el silbato lo tendrá escondido detrás colgando de los pantalones.
 - c) El grupo, de pie y en círculo, recibe al voluntario para que descubra quién tiene el silbato.
 - d) El voluntario se coloca en medio del círculo, cuando pase el animador quien tenga el silbato pitara, sin que el voluntario se dé cuenta quién lo hizo, el animador debe de ir cambiando de sitio.

7. Oraciones a Alá

1. El animador solicita la colaboración de tres participantes y les ruega pasar al centro del grupo. Les explica que él, como jefe de una caravana que va por el desierto, perdió tres camellos y necesita hacer oraciones a Alá para encontrarlos.
2. Explica a los colaboradores que deben rezar con él e imitar los gestos que él haga en las oraciones.
3. Colocados en el centro del grupo, el animador levanta los brazos, se agacha, vuelve a levantar los brazos, besa el suelo y dice con voz misteriosa: "Alá, devuélveme mis camellos"
4. Repite estas oraciones por tres veces.
5. El animador se levanta mientras sus colaboradores están en el suelo y dice: "Nada se gana con rezar Ya que Alá no me devuelve mis tres camellos, por lo menos me contentaré con estos tres burros"

8. El gran Gurú

1. El animador solicita que un voluntario se retire de la sala, mientras explica el juego a los demás.
2. Se coloca una silla en el centro. En ella se sienta otro voluntario, con un espejo grande apoyado sobre los pies. Este voluntario es cubierto totalmente con una sábana.

3 Al regresar el voluntario que estaba fuera, el animador le dice que ahí está el Gran Gurú y que debe pedirle por tres veces, con grandes gritos que le muestre el animal más feo del mundo.

4. El voluntario gritará: "Ch, Gran Gurú muéstrame el animal más feo del mundo", Cuando haya gritado tres veces, el animador hará que el voluntario se arrodille delante del Gran Gurú, levantará la sábana y aparecerá en el espejo el animal más feo del mundo, cuando se refleje en él la imagen del voluntario.

9. El juego del plátano.

1 Se le vendan los ojos a dos voluntarios

2. Cada voluntario recibirá un plátano, sin cáscara. A partir de este momento abrirán la boca Ganará quien primero logre meter el plátano en la boca del adversario.