

JUEGOS PARA VELADAS

JUEGO Nº 1: EL ENANO PARLANCHÍN

Objetivo: Recreación en campamentos

Ámbito: Tiempo libre

Material: Una sábana o cortina, unos zapatos llamativos, una camisa o chaqueta y algo de maquillaje para la cara.

Organización: Para poder realizar este espectáculo hacen falta dos personas, una de

ella pone la cara y los pies, y la expresión de sus manos. El de la cara y pies debe ponerse por delante y el de las manos por detrás (este debe estar tapado por la cortina para que no se le vea).

Desarrollo: El de delante se coloca unos calcetines en sus brazos y los coloca dentro de los zapatos. El de detrás mete sus brazos por la camisa o chaqueta y pasa los brazos por debajo del de la chaqueta (lo que se ve es la parte trasera de la camisa).

Empieza el espectáculo, el enano habla, gesticula mueve sus manos, mueva los pies...

Para que tenga éxito debéis tener en cuenta:

tener un guión preparado para no improvisar.

si os maquilláis el impacto y la gracia es mayor.

el que estás detrás no puede verse

si colocáis dos enanos las posibilidades de diversión son mayores.

JUEGO Nº 2: POTENCIA PULMONAR

Objetivo: Recreación en campamentos

Ámbito: Tiempo libre

Material: Un mechero, un pañuelo para la cara y un vaso con harina o Cola Cao

Organización: Se escoge a una persona del público, y se le tapan los ojos, de forma que no pueda ver nada.

Desarrollo: A esa persona que se ha escogido, se le cuenta la historia, de que, queremos probar la fuerza de sus pulmones. Y se le darán 3 intentos.

1º intento: Se enciende el mechero y se le pide que sople. lo pagará y todo el mundo le aplaude.

2º intento: Se enciende por segunda vez (un poco más lejos), sopla de nuevo, lo apaga, y todo el mundo aplaude.

3º intento: Se enciende por tercera vez (más lejos todavía), insistiéndole que está la llama muy lejos, y tiene que soplar muy fuerte, en el momento que sopla, se le coloca la taza con la harina o el Cola Cao, manchándose toda la cara.

JUEGO Nº 3: LA MÁQUINA AUMENTADORA

Objetivo: Recreación en campamentos

Ámbito: Tiempo libre

Material: Una manta o saco de dormir, un cubo con agua, una piedra grande y un palo.

Organización: Se escoge a una persona del público, y se le lleva a un lugar donde no pueda ver la broma que le preparan. Detrás de la manta (será sujeta por dos Personas), se esconderá una persona, con el cubo de agua, la piedra y el palo, preparados. Se trae a la persona elegido y se coloca enfrente de la manta, sin que pueda ver nada.

Desarrollo: A esa persona que se ha escogido, se le cuenta que la máquina es una maravilla que aumenta solo lo que se le dé. Y se le pide que haga una prueba lanzando un palito pequeño detrás de la manta. Tras lanzarlo "la Máquina" se lo devuelve aumentado lanzando el palo por encima (cuidado de no golpear a nadie). Se le pide que pruebe otra vez, pero esta vez lanzando una piedrecita, nuestra "máquina" se la devolverá aumentada. Por último, le pediremos que "escupa" para ver lo que pasa, en el momento que lo haga, la manta caerá y el que está detrás, cogerá el cubo y pondrá "chorreando" de agua a la persona que habíamos cogido del público.

JUEGO Nº 4: LA MÁQUINA DE ALARGAR

Objetivo: Recreación en campamentos

Ámbito: Tiempo libre

Material: Una manta o saco de dormir.

Organización: Una manta, poncho, o algún similar (nunca transparente o translúcido) y

cinco personas para realizar el acto

Desarrollo: Se trata de una curiosa manera de "quedarse" con la gente: Dos personas sujetan la manta de modo que actúe de parapeto y nadie del público pueda ver nada; detrás, escondidos, se encuentran otras dos personas. Se informa de que eso que parece una manta es, en realidad una máquina de alargar cosas, ante la incredulidad del público se dice que si no se lo creen que ahora lo demostrará, para lo que, con un gran sacrificio se va a estirar a si mismo. Se coloca detrás de la manta y al decir que va a empezar comienza a gritar como si le estuvieran estirando de verdad (por favor, ser mínimamente elocuentes). Las dos personas escondidas sacaran en ese momento una mano y un pie cada uno (el que esté a la izquierda las extremidades derechas y viceversa). Si se hace bien y los pies están igual calzados y las manos son parecidas (que la gente no es tonta y los más pequeños empezarán a gritar "Las botas son diferentes... las manos son diferentes...") el panorama será una cómica replica de la primorosa maquina de es! tirar (marca registrada)

JUEGO N° 5: el limón

Objetivo: Recreación en campamentos, entretenimiento, pasar un rato agradable

Ámbito: Tiempo libre

Material: Un limón, pañuelo, barro

Edad: 8 en adelante

Organización: un monitor o niño que guíe, y otros dos participantes

Desarrollo: Se piden 2 voluntarios, los cuales uno debe adivinar las partes del cuerpo del otro con los ojos tapados. El monitor le pide al niño que tiene los ojos tapados que le deje su brazo para guiarle, primero se lo pone en la cara del otro este adivinara que es la cara, luego en una pierna etc... y al final el monitor coge un dedo del niño de los ojos tapados y lo mete dentro del limón que estará relleno de barro y este se pensara que se lo ha metido en el culo del otro

JUEGO N° 6: La momia

Objetivo: Recreación en campamentos, entretenimiento, pasar un rato agradable

Material: una manta, tabla y una pelota, un sombrero

Edad: 8 en adelante

Organización: Dos personas aparecen en la velada cargando la tabla con una momia.

Desarrollo: La momia se arma con uno que se acuesta y se lo tapa todo con la manta, pero en los pies se coloca una pelota -debajo de la manta- y en cada mano sostiene las zapatillas que sobresalen de la manta. A primera vista debe parecer que la cabeza y los pies están en su lugar, pero se encuentra invertido. Se inventa una historia de cómo se encontró, de donde vino, y se aclara que está viva y puede responder preguntas pero que es un poco sorda por eso hay que acercarse a donde -aparentemente- está la cabeza. Contesta solo sí o no moviendo la cabeza. Se hace pasar a varios a realizar preguntas, por último, pasan dos o tres y se los hace gritar agachados cerca de la cabeza la pregunta que quieran hacerle. En ese momento la momia se levanta del otro lado y les pega un grito p