

JUEGOS EN EL AUTOBUS

Los largos viajes en autobús son agotadores para los niños. El interés del paisaje les

cansa bastante pronto, y la excitación de la marcha les pone en un estado de tal nerviosismo que a veces hay que pensar en ocupaciones tranquilizantes. Con esta finalidad hemos reunido los juegos contenidos en este apartado; creemos así ser útiles a los monitores de campamentos juveniles.

Estos juegos están en un principio pensados para ser jugados especialmente dentro del marco de un autobús; pero desde luego pueden ser jugados en otra parte, con algunas modificaciones de detalle. Si los utilizáis en viaje, no olvidéis las reglas elementales de seguridad.

No hagáis jugar del principio al final del viaje. Sería una lástima atravesar ciertos paisajes o pasar cerca de ciertas curiosidades sin señalarlas a la atención de los niños.

No olvidéis tampoco el maravillosos recurso de los cuentos. Las canciones tienen alguna vez cierto encanto, pero pronto son gritadas, de tal forma que acentúan el clima de nerviosismo.

No improviséis directamente estos juegos en viaje sin haberlos leído y estudiado antes de la salida, y no olvidéis proveeros del material elemental que precisa. Y ahora, ¡feliz viaje!

1. MANITOS CALIENTES

Entre dos participantes, este juego es especial cuando las manos están frías. Un participante extiende sus manos con las palmas hacia arriba y el otro coloca las suyas sobre las del primer participante, con las palmas hacia abajo. El juego consiste en que el participante que tiene las palmas abajo debe tratar de golpear las manos del oponente (por la parte de arriba) sin que este alcance a sacarlas. Si logra golpearla las palmas regresan a la misma posición, de no ser así cambian las palmas de lugar (el de arriba gira sus manos y las coloca bajo las del oponente). El juego termina cuando uno de los participantes se retira por "dolor de manos"

2. PIEDRA, PAPEL O TIJERA

Es un juego eliminatorio por parejas. Dos jugadores se enfrentan en una partida. Cada uno de ellos tiene unas "armas" imaginarias que son una piedra, un papel y unas tijeras.

La piedra se representa con un puño cerrado. El papel con la mano extendida con la palma hacia abajo. Las tijeras se representan con los dedos índice y corazón extendidos, y el resto de los dedos recogidos.

Los dos jugadores dicen al tiempo: "piedra, papel o tijera" mientras mantienen sus manos ocultas a la espalda. Cuando han dicho tijera, enseñan su mano derecha enseñando al mismo tiempo el arma imaginaria elegida. Si exhiben el mismo arma se repite la jugada. La piedra vence a las tijeras machacándolas imaginariamente. Las tijeras vencen al papel cortándolo imaginariamente, y el papel vence a la piedra, envolviéndolo (imaginariamente también). Se pueden hacer partidas al mejor de tres.

El ganador de una pareja puede jugar con el ganador de otra pareja, o con otro jugador que aún no se haya batido con nadie, hasta que quede un único ganador.

3. PARES O NONES

Es un juego para dos jugadores. Cada uno de ellos elige entre pares o nones. Teniendo las manos a la espalda dicen al mismo tiempo: una, dos y TRES. Al decir tres, los dos muestran su mano derecha con uno o dos dedos estirados. Si la suma de los dedos mostrados da como resultado un número par, gana el jugador que haya elegido pares, si da como resultado un número impar, gana el jugador que haya elegido impares. suele ser un buen juego para esos momentos en los que hay que elegir entre dos niños algo como quien puede sentarse en la ventanilla o algo que los dos quieran. También cuando haya un empate en cualquiera de los juegos anteriores, es bueno para decidir quién entre los dos será el cerebro de la nueva partida.

4. EL JUEGO DE LAS PALMADAS

El cerebro del juego, reproduce la música de una canción mediante palmadas. Los demás jugadores deben intentar adivinarla. El jugador que lo consiga pasará a ser el nuevo cerebro del juego, siendo el encargado de reproducir otra nueva canción mediante palmadas.

5. LOS LIMONES

El cerebro del juego será el número 1, y pondrá números a los demás jugadores. El cerebro comienza diciendo: Un limón y medio limón, 3 limones y medio limón. Como en este caso ha dicho el número 3, el jugador que tenga ese número debe responder:
3 limones y medio limón, "x" limones y medio limón. En lugar de "x" debe decir un número. El jugador con ese número, debe continuar el juego.
Se puede penalizar al jugador que no sepa continuar, o que diga un número inexistente con un punto negativo. Una vez que un jugador llegue al número máximo de puntos negativos acordados (por ejemplo 3) quedará eliminado.

6. IMAGINA QUE FUERAS...

El cerebro del juego hace preguntas de esta clase: Imagina que fueras el rey o la reina de un país. ¿En qué usarías tu poder? Imagina que fueses el mejor de tu barrio en algo, ¿En qué te gustaría que fuese? Imagina que pudieses vivir en cualquier país del mundo, ¿En qué país vivirías y por qué? Imagina unas vacaciones perfectas, ¿A dónde irías y a quien llevarías contigo? Imagina que estuvieses atrapado en una isla desierta y sólo pudieses comer una clase de comida para el resto de tu vida, ¿Qué comida sería? Imagina que pudieses crear una fiesta nacional, ¿En qué día sería, y en honor a qué? Imagina una lucha entre los mejores super-héroes, ¿Quién ganaría y por qué?
Si se terminan las preguntas el cerebro puede continuar inventando las suyas propias.
También se puede jugar, haciendo que el cerebro elija la respuesta que le haya parecido más ingeniosa o divertida, y el que haya dado esa respuesta, será el nuevo cerebro, y será el que haga la siguiente pregunta.

7. DE LA HABANA HA VENIDO UN BARCO...

El cerebro del juego dice: "De la Habana ha venido un barco cargadito de ..."
Y dice una palabra cualquiera, por ejemplo: "Limonas" El siguiente en jugar debe decir

otra palabra que comience por la misma sílaba que la primera, por ejemplo:
"Libros"

El siguiente: "Literas", y así hasta que alguien no consiga encontrar una palabra que empiece por esa sílaba. Se puede jugar poniendo un tiempo máximo, pero en mis experiencias, no ha sido nunca necesario, porque cuando un jugador tarda mucho en encontrar una palabra, es él mismo el que abandona.

8. LOS ESPAGUETIS

Definición: Desenredar el cordel antes que los demás.

Objetivos: Fomentar la destreza y la habilidad manual.

Participantes: Mínimo 2 jugadores, máximo 10. De 7 a 11 años.

Material: Aproximadamente 80 cm. de cordel de grosor medio y de idéntica calidad

para cada uno de los jugadores. Para el árbitro, cronómetro o reloj con segundero.

Consigna de la partida: El árbitro distribuye los cordeles: uno a cada jugador.

Desarrollo: A una señal, cada uno se esfuerza en anudar y liar su cordel lo mejor que

puede. Al cabo de treinta segundos, nueva señal. Cada uno pasa su cordel a su vecino

de la derecha (o de enfrente para los que no tengan vecino a la derecha). Éste prosigue el trabajo tan bien comenzado, anuda, y lío lo mejor que puede. Quince o treinta segundos más tarde, cada uno pasa de nuevo a su vecino el cordel que tiene en

la mano, y sigue anudando el que recibe; y siempre a la señal, lo pasa a su vecino de

la derecha. En este momento el conductor del juego grita: "¡Desenredad!", e inmediatamente todos se apresuran a desenredar el cordel que acaban de recibir.

Resulta ganador el primero que desenreda el cordel que acaban de recibir. Para aumentar el interés, se puede pedir una prenda al último jugador.

Variante: Este juego puede jugarse por equipos o por asientos. Cada uno enreda los

cordeles como mejor sabe. Luego los equipos intercambian sus cordeles; y el que primero lo ha desenredado todo resulta ganador.

9. ¿HAS VISTO?

Definición: Juego de observación.

Objetivos: Este juego permite explicar ciertas palabras poco conocidas por los pequeños, y hacerles descubrir el objeto correspondiente: noria, máquina forrajera, trilladora. También les brinda la ocasión de aprender a distinguir desde lejos, un campo de trigo, las remolachas de las patatas, etc..

Participantes: Mínimo 3, máximo 16, a partir de 6 años.

Material: Papel, lápices.

Consignas de partida: Se prepara antes de salir (o durante una parada en alguna

Estación) una serie de papelitos, llevando cada uno un nombre de persona, de animal o de objeto visible a lo largo del trayecto : niño saludando a los viajeros, señora en la ventana, perro, vaca, almiar de paja o heno, árbol abatido, río, iglesia, camión en marcha, carro tirado por caballo, arado, tractor, etc..

Desarrollo: Una vez en marcha, el conductor del juego coloca los papelitos doblados en cuatro dentro de una gorra. La mezcla. Cada jugador coge uno o varios, según el número de jugadores y de papeles. Todos observan por las ventanillas y, cuando alguno ve el objeto escrito en su papel, se lo enseña al árbitro y vuelve a meter el papel en la gorra. El primer jugador que se desembara de todos sus papelitos resulta ganador. El último al que todavía le quedan en la mano, paga prenda.

Nota: Este juego mantiene a los niños tranquilos durante un buen rato, habida cuenta del tiempo necesario para la preparación de los papeles que se puede hacer en común, de acuerdo con las sugerencias de cada uno.

10.LA CARRERA DE LAS LETRAS

Definición: Juego de palabras

Objetivos: Formar palabras que empiecen por una letra, para ello deben ver primero el objeto. Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.

Participantes: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 9 años.

Materiales: - - - - -

Consignas de partida: El árbitro tiene que vigilar atentamente las repeticiones, ya que los niños, preocupados en la busca, no se acuerdan siempre de lo que ya se ha dicho.

Desarrollo: Se elige (o se saca a suertes) una letra muy usual. Evitar las letras raras como K, Ñ, W, X, Y, Z. A una señal dada por el árbitro, los jugadores miran por los cristales, y gritan el nombre de todo lo que ven, cuyo nombre empieza por la letra elegida (caballo, colina, arado, cisterna, etc..). No se debe señalar un objeto que haya sido nombrado. Se suma un punto por objeto designado. Se restan dos puntos por repetición de objeto ya nombrado. Resulta ganador el primero que llega a cinco (o diez o quince, según el humor y la costumbre de los jugadores). cada uno cuenta sus puntos con los dedos.

Nota: Abandonar el juego antes de cansar la atención de los más pequeños, de los menos dotados, o de los mal situados (de diez minutos a una media hora). Si al cabo de este tiempo nadie ha obtenido todavía 5 puntos, se designa como ganador al que suma más.

11.DELETREAD LA PALABRA

Definición: Este juego es una variante del anterior.

Objetivos: Formar palabras que empiecen por una letra, para ello deben ver primero el objeto. Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.

Participantes: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 9 años.

Desarrollo: Se elige una palabra compuesta por tantas o más letras que número

de jugadores. Por ejemplo: si hay 9 jugadores. Por ejemplo: si hay 9 letras, se podrá elegir "cocodrilo", palabra que tiene 9 letras, o "coleccionador", que tiene 13, o cualquier otra palabra de más de 8 letras. A una señal dada por el árbitro, los jugadores miran por los cristales para intentar descubrir un objeto cuyo nombre empiece por cada una de las letras de la palabra elegida. Uno dice: "caballo", otro "olivo", un tercero "labrador" , etc., hasta que la palabra elegida "coleccionador" quede completamente deletreada. Resulta evidente que hay que seguir el orden de las letras; y no decir "labrador", por ejemplo, antes de que las palabras que empiecen por las dos primeras letras - en nuestro caso "caballo" y "olivo" - hayan sido encontradas. Si varios jugadores nombran objetos que empiecen por la misma letra, únicamente cuenta el primero nombrado (excepto, desde luego, si esta letra es doble en la misma palabra: dos C en "coleccionador"). Si dos jugadores nombran al mismo tiempo un mismo objeto, se produce nula, y hay que encontrar otro objeto que empiece por la misma letra. Los jugadores que no hayan dicho nada cuando la palabra haya sido deletreada pagan penda.

12. LA MONEDA QUE CORRE

Definición: Juego de habilidad.

Objetivos: Fomentar la habilidad y la destreza manual.

Participantes: Mínimo 4, máximo 20, a partir de 8 años.

Material: Una moneda. Cuanto más pequeña es la moneda, más difícil es el juego.

Consignas de partida: Los jugadores se hallan sentados en los asientos, con la mano derecha colocada, palma hacia arriba sobre la rodilla.

Desarrollo: El jugador sentado en el extremo de cada asiento coloca en su mano derecha una moneda que pasa a sus vecinos si cerrar ni doblar la mano, sino, impulsándola con la palma hacia abajo en la mano derecha de su vecino de la izquierda. La moneda pasa así en dirección izquierda hasta el extremo del asiento. Vuelve de nuevo en sentido inverso por el mismo medio: mano derecha chocando con mano derecha del vecino de la derecha.

Esto es ya más difícil. A la segunda vez se procede igual con las manos izquierdas. Ida y vuelta. A la tercera vez se utilizan las manos derechas, que ya no deben tocarse: se deja caer la moneda en la mano del vecino. Ida y vuelta. A la cuarta vez, ídem, con las manos izquierdas.

Ida y vuelta. A la quinta vez se utilizan las manos derechas, que ya no pueden inclinarse: tiene que permanecer horizontales con la palma hacia arriba. Se pasa la moneda haciéndola saltar en la mano del vecino. Ida y vuelta. Cuando la moneda cae, se imputa la falta al lanzador. El receptor no mueve nunca la mano, colocada extendida sobre la rodilla.

13. ¿QUÉ VES?

Definición: Juego de observación.

Objetivos: Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.

Participantes: Mínimo 6, máximo 10, a partir de 7 años.

Material: - - - - -

Consignas de partida: Ningún nombre tiene que ser repetido, y la clase de objetos cambia cada vez.

Desarrollo: El conductor del juego interpela a un jugador por su nombre: "Francisco o María, ¿qué ves en el autobús?". El interpelado tiene que contestar inmediatamente: "Ve una ventana, o una maleta", etc., es decir, dando el nombre

de un objeto que realmente exista en el autobús. Inmediatamente después el jugador situado a la derecha (o delante) del jugador tiene que continuar diciendo: "veo una ventana y una maleta", y añadir otro nombre y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores hayan hablado. En este momento el conductor inicia otra partida interpellando a otro jugador y preguntándole otra clase de nombre. Por ejemplo, dirá: "Pedro, ¿qué ves por la ventanilla....?". Para variar el juego, resulta entretenido preguntar nombres de la región a dónde se va, o de la ciudad de donde se viene (objetos, lugares, personajes, etc.). Por ejemplo: "María, ¿qué ves en Cádiz?", o "¿qué ves en Córdoba?", etc.

14. NI SÍ, NI NO

Definición: Juego de atención.

Objetivos: Conseguir un ambiente alegre y distendido.

Participantes: Mínimo 2, máximo 15, a partir de 7 años.

Material: - - - - -

Desarrollo: El conductor del juego inicia la conversación y formula sucesivamente a los jugadores diferentes preguntas a las cuales tienen que contestar, sin pronunciar ni sí, ni no.

Cada equivocación hace perder un punto. Al cabo de un tiempo determinado - cinco minutos por ejemplo - se cuentan los puntos perdidos. Resulta ganador el que ha perdido menos.

Variante: Para complicar el juego o renovar el interés cuando los jugadores están bien

entrenados, se pueden cambiar las palabras prohibidas, o añadir otras nuevas; por ejemplo: "Blanco y negro...., ayer, hoy y mañana....", según la fantasía del conductor del juego.

15. EL TELEGRAMA

Definición: Redactar un telegrama partiendo de una frase escogida.

Objetivos: Conseguir un ambiente alegre y distendido. Es sorprendente los telegramas que llegan a redactar los niños. Os vais a reír a carcajadas.

Participantes: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 10 años.

Material: Papel y lápices.

Consignas de partida: Se elige de común acuerdo una de las numerosas inscripciones que pueden leerse en un autobús. Con preferencia no elegirla demasiado larga: "Prohibido fumar" o "Ventanilla de emergencia".

Desarrollo: El árbitro sugiere un tema, como, por ejemplo, un periodista que telegrafía una información. Cada jugador redacta un telegrama sobre este tema, utilizando por orden todas las letras de la inscripción elegida. Un número e la inscripción elegida equivale a las letras que ocupan este lugar en el alfabeto. Así: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 10 = I.

Cuando todos han terminado cada uno se levanta para leer en alta voz su telegrama, siendo proclamado vencedor el autor del que resulte mejor redactado.

16.EL DETALLE CAMBIADO

Definición: Detectar con rapidez los cambios realizados en el atuendo de los jugadores.

Objetivos: Desarrollar la capacidad de observación.

Participantes: Mínimo 6, máximo 15, a partir de 6 años.

Material: - - - - -

Consignas de partida: Para evitar confusiones, resulta confusiones que el director del juego anote los cambios realizados.

Desarrollo: Se designa a dos jugadores para que salgan. Estos examinan antes atentamente el atuendo de los demás jugadores. Salen de la zona de juegos, y mientras tanto los demás jugadores cambian - o no cambian - un detalle de su atuendo. Vueltos los jugadores resulta ganador el que descubra más cambios en un tiempo convenido de antemano. El ganador elige un sustituto. Éste sale a su vez acompañado del "perdedor", que procurará no serlo una segunda vez. Aumentar progresivamente el número de cambios realizados.