E-BOOK

21 juegos de grupo para la escuela y los grupos de jóvenes

21 de los mejores juegos para grupos de jóvenes y campamentos



Pulse

Índice

1		Alaska Rugby	3
2		Balón prisionero	5
3		Castillo de bloques	6
4		Caza de osos	8
5		Cuatro en el sofá	9
6		Doble significado	10
7		Dos verdades y una mentira	11
8		Duelo de teléfonos	12
9		El juego de las pulseras	13
10		El juego del trueque	14
11		Empujar vacas	15
12		Juego de los números	16
13		Memoria de sonidos	17
14		Ninja: duelo en círculo	18
15		Noche en Palermo (Mafia)	19
16		Pasa la seña: variante en círculo con periódico	21
17		Piedra, papel, tijera, lagarto, Spock	22
18		Pirámide de palos	23
19		¿Quién soy?	24
20		Súper movimiento ninja	25
21		Torneo de piedra, papel o tijera	26

1 Alaska Rugby



GRUPO
Grupos pequeños o grandes

DURACIÓN
10 min por ronda

LUGAR
Exterior (césped)

MATERIAL
Un objeto para lanzar (balón de rugby o algo parecido)

HABILIDADES
Reacción, trabajo en equipo

En Alaska este juego se juega con un pollo congelado. En muy poco tiempo, este juego genial toma un ritmo especial, por eso funciona de maravilla como rompehielos. Alaska Rugby suena brutal, pero se juega totalmente sin contacto.

Duración

10 minutos por ronda. No se puede jugar demasiado tiempo, porque los jugadores se agotan enseguida.

Para quién

Este juego es ideal como rompehielos y para que sus adolescentes gasten energía en muy poco tiempo.

Material

Un césped grande y algo para lanzar: los aburridos usan un balón de rugby normal. En Alaska se usa un pollo congelado. Yo lo conocí con juguetes para perros. Si no hay otra cosa, sirve también una zapatilla vieja. Con un cerdo, un pollo u otros animales graciosos es, claro, mil veces más divertido.

Preparación

Los jugadores necesitan energía y ganas para este juego. Todos tienen que poner de su parte; si no, no funciona. Normalmente se encargan de eso, sin que nadie se lo pida, los que quieren ganar.

Cómo se juega

Formen dos equipos del mismo tamaño y pónganse en fila, uno al lado del otro. Un equipo recibe el cerdo. El que lo tiene lo lanza lo más lejos posible del equipo contrario. Ese equipo tiene que correr lo más rápido posible hasta el cerdo. El primero que llega toma el cerdo en la mano y se

pone de pie con las piernas abiertas. El resto del equipo se coloca detrás de él y forma un túnel. Ahora el cerdo se pasa hacia atrás entre las piernas. Lo gracioso es el ruido que hace el juguete mientras lo van pasando. Por cierto, no puede caer al suelo; si cae, ese equipo tiene que empezar otra vez desde el principio. La última persona del túnel corre con el cerdo hacia delante, hasta el lugar donde cayó. Marca el clásico touchdown apretando el cerdo contra el suelo (no se puede lanzar) y grita bien fuerte «¡Ensayo!», «¡Alto!» o algo parecido. Esa es la señal para el otro equipo.

Mientras tanto, el equipo contrario no ha estado descansando, sino sumando puntos sin parar: cuando un jugador ha lanzado el cerdo, el resto del equipo se junta lo más apretado posible. Mientras el otro equipo está ocupado con el cerdo, el que lo lanzó corre alrededor del grupo apiñado. Los demás pueden agarrarlo para que la fuerza centrífuga no lo saque de la curva. Mientras tanto, el equipo cuenta las vueltas en voz alta: «Una, dos, tres...». Esas vueltas son los puntos. Así siguen hasta que oyen el «¡Ensayo!» del otro equipo.

¿Ya se imaginan cómo sigue? Exacto: en cuanto el equipo que corrió hasta el cerdo grita «¡Ensayo!», un jugador de ese equipo agarra el cerdo y vuelve a lanzarlo. El equipo contrario deja de dar vueltas sin que nadie se lo diga, porque ahora tiene que correr hasta el cerdo para no darle al otro equipo demasiado tiempo para sumar puntos. Este ir y venir sigue hasta que nadie puede más.

Consejos

¡Lo mejor es que jueguen también líderes que animen a los demás! Decidan antes si cada equipo tendrá un árbitro que cuente las vueltas o que vigile que el cerdo pase correctamente entre las piernas.

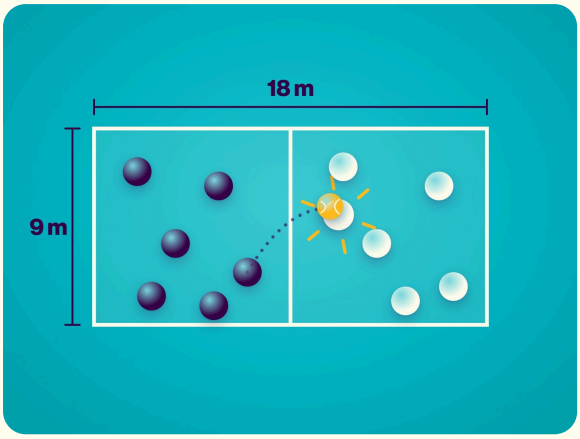
Variantes

También pueden jugar con más de 2 equipos. Eso sí, en esta versión los demás equipos tienen pausas para recuperar el aliento de vez en cuando. Por eso se puede jugar más tiempo. Además, no se puede lanzar el cerdo tantas veces en la dirección contraria, porque hay grupos al acecho por todas partes.

Objetivo

Lo genial de Alaska Rugby es que todos corren. Hace falta trabajo en equipo, porque el juego no lo deciden unos pocos jugadores especialmente deportistas. En el mejor de los casos, los participantes se animan unos a otros.

2 Balón prisionero



GRUPO
Dos equipos

EDAD
A partir de 12 años

DURACIÓN
De 5 a 20 min por ronda

LUGAR
Interior y exterior

MATERIAL
Pelota de espuma o de vóleibol

HABILIDADES
Reacción, coordinación

En alemán este juego se llama «Völkerball», algo así como «balón de los pueblos». ¿Sabías que en partes de la antigua Alemania Oriental lo llamaban «Zweifelderball» (balón de dos campos)? ¿Ves? Algo nuevo aprendiste hoy. Si le creemos a Wikipedia, se trata de un juego de guerra muy serio. Se podría describir como una versión antigua de Call of Duty, muy extendida entre los pueblos primitivos, que representa la batalla entre dos pueblos enfrentados en una guerra de exterminio. ¡Como lo oyes!

Cómo se juega

Dos equipos juegan uno contra otro en un campo más o menos del tamaño de una cancha de vóleibol (18 x 9 metros). Los jugadores se colocan donde quieran dentro de la mitad de su equipo. Cuando todos han encontrado su posición inicial, un líder lanza la pelota al campo. Todos los jugadores pueden moverse dentro de su campo e intentan conseguir la pelota para su equipo.

El jugador que tiene la pelota ya no puede desplazarse por el campo. Tiene que intentar, sin moverse de su sitio, eliminar a un rival con la pelota o pasársela a un compañero. Para eliminar a un rival, hay que darle directamente de forma que la pelota toque el suelo después. Un rival eliminado sale del juego y cuenta como un punto para el equipo. Si la pelota rebota antes en el suelo o alguien la atrapa, el juego sigue normalmente.

Además, por cada rival eliminado, el jugador que lanzó suma un punto. Por ejemplo, si eliminan a un jugador que tenía tres puntos, pueden volver al juego tres jugadores del equipo que lo eliminó. Así, el juego puede durar infinitamente.

Para darle al juego un objetivo claro, se puede jugar hasta llegar a un número determinado de puntos.

Otra opción: cada equipo puede elegir un rey, que se coloca detrás del campo de los rivales y entra en juego en cuanto todo su equipo ha sido eliminado. En lugar de mandar al banco a los jugadores eliminados, estos se colocan alrededor del campo rival y siguen intentando eliminar rivales para recuperar su vida.

3 Castillo de bloques



GRUPO
Varios equipos

EDAD
12+

DURACIÓN
De una hora a hora y media

LUGAR
Exterior

MATERIAL
Bloques de construcción, material para las estaciones

HABILIDADES
Trabajo en equipo, estrategia

En este emocionante juego de competición, cada equipo intenta construir un castillo con la mayor rapidez y habilidad posibles. Para conseguir el material de construcción hay que superar estaciones. Así que en este juego no solo cuenta la forma física, sino también la cabeza.

Cómo se juega

Puedes adaptar este juego genial a tu grupo. El objetivo es construir un castillo. La forma en que los jugadores consiguen los bloques se puede organizar de muchas maneras. Cada líder de jóvenes puede ser creativo y adaptar las estaciones a sus jóvenes o a los demás participantes. Aquí tienes una propuesta de circuito por estaciones para conseguir los bloques:

- Puente de cuerda
- Pasarse con los pies una pelota dentro de un colador
- Golpear con un palo grande un palo pequeño para que salga volando hacia un objetivo concreto
- Carrera de vallas
- Levantar con la boca una caja de cereales recortada

La construcción del castillo funciona así: en cada equipo hay tres maestros constructores, que se encargan de construir el castillo y se quedan junto al tablero. Los demás jugadores del equipo intentan conseguir en las estaciones el mayor número posible de bloques de madera y se los entregan a sus tres maestros constructores.

De cada equipo se encarga un líder. Conoce todas las reglas y es el único que puede entrar en la zona de construcción para colocar los bloques según las indicaciones de los tres maestros constructores. Los tres maestros constructores se pueden cambiar durante el juego. Cada equipo puede construir tantos castillos como quiera. Un castillo tiene al menos cuatro bloques en la base y tiene que estar como mínimo a una casilla de distancia de un castillo contrario.

Tabla de puntuación

Concepto	Puntos
Cada castillo independiente	20
Cada bloque en el nivel 1	2
Cada bloque en el nivel 5	5
Cada bloque en el nivel 10	10
Cada bloque en el nivel 15	15
Cada bloque en el nivel 20	20
Base de 10 bloques	20
Base de 20 bloques	30
Base de 30 bloques	40
Torre más alta	100 extra
Base más grande	130 extra

4 Caza de osos



GRUPO
Cuatro equipos o más

EDAD
12+

DURACIÓN
Aprox. una hora y media

LUGAR
Exterior (terreno a oscuras)

MATERIAL
Billetes de Monopoly, linternas

HABILIDADES
Trabajo en equipo, estrategia

¿Sabías que el último oso pardo de Alemania lo cazaron en 1835 en Ruhpolding? Seguro que ahora también quieres saber dónde está eso. Ruhpolding está en la Alta Baviera, o sea, abajo a la derecha en el mapa de Alemania. Lo más probable es que el resto de la familia de osos se fuera de gira con un circo ruso. Y vivieron felices y comieron perdices... bueno, seguro que hace mucho que están muertos. Queda abierta la temporada de caza.

Cómo se juega

La caza de osos es un emocionante juego al aire libre para cuando ya ha oscurecido. Compiten cuatro equipos o más. Algunos líderes hacen de osos: antes de que empiece el juego, se esconden en el terreno con ropa oscura y discreta. Se suben a los árboles, se meten entre los arbustos o se acuestan en el campo.

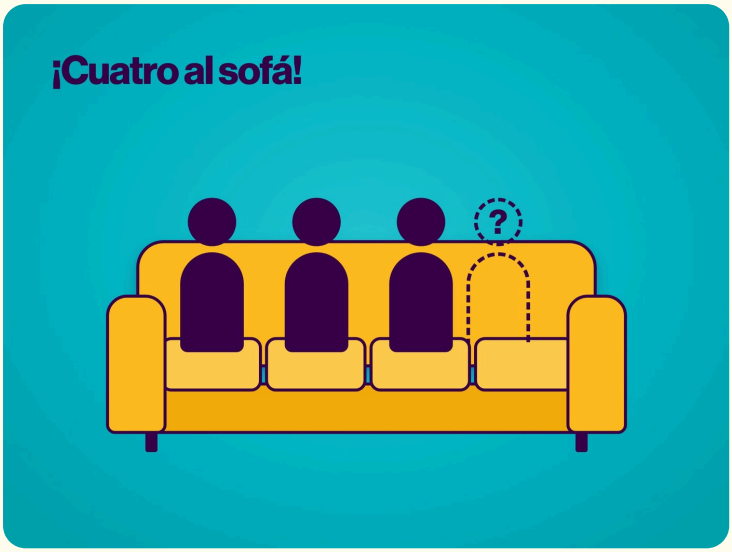
Cada equipo recibe, según su tamaño, un número determinado de linternas. Entonces empieza la caza. Si un equipo atrapa a un oso que huye, recibe un billete como los del Monopoly. En el billete hay una puntuación que cuenta para el resultado final. Después de entregar el billete, el oso puede volver a escapar y esconderse. En cuanto recibe el billete, el equipo tiene que ir corriendo hasta su líder de equipo para entregarlo.

Todos los líderes de equipo están juntos en un punto central para recibir los billetes de sus equipos. No se pueden entregar varios billetes a la vez, porque eso indicaría que se ha roto una regla. Además, el equipo siempre tiene que presentarse completo ante su líder.

Los osos más fáciles de atrapar dan menos puntos que los que se han escondido en lugares de difícil acceso.

Cuando se acaba el tiempo, el juego se detiene y solo cuentan los puntos que tienen los líderes de equipo. Gana el equipo que ha reunido más puntos.

5 Cuatro en el sofá



GRUPO
A partir de 10 jugadores

EDAD
A partir de 12 años

DURACIÓN
20 min por ronda

LUGAR
Interior

MATERIAL
Sofá, papelitos, bolígrafos, un recipiente

HABILIDADES
Memoria, estrategia

En Alemania este juego se conoce más como «Politiker» (los políticos) o «Parlament», que en nuestra web encontrarás como «Parlamento». La versión estadounidense, Cuatro en el sofá, es un clásico de chicos contra chicas que te puede ayudar a aprenderte los nombres de los chicos y chicas de tu grupo.

Cómo se juega

Al empezar, todos los participantes se sientan en un círculo de sillas. En un sofá se sientan dos chicos y dos chicas. Cada persona escribe su nombre en un papelito y lo echa en un recipiente donde se juntan todos los papelitos. Si hay varias personas con el mismo nombre, conviene añadir en el papelito la inicial del apellido. Después de mezclar los papelitos, cada uno saca a ciegas un nombre nuevo para sí. Durante el juego, ese será su nombre. Hay una silla vacía. La persona que tiene libre el asiento de su derecha puede decir un nombre. El jugador que tiene ese nombre tiene que levantarse y sentarse en el asiento libre. El juego sigue hasta que un equipo gana. El objetivo del juego es tener en el sofá a cuatro personas del mismo sexo.

Para que el juego sea un poco más difícil, cada vez que alguien cambia de lugar puede intercambiar su nombre con la persona que acaba de llamarlo al asiento libre que tenía al lado.

Otra opción: si quieres jugar con equipos mixtos, simplemente numera a todos y dales una señal para reconocerlos (una cinta o un hilo) a los que tengan número par. También pueden jugar los de manga corta contra los de manga larga. Lo importante es que los equipos sean más o menos del mismo tamaño.

6 Doble significado



GRUPO
A partir de 3 jugadores

EDAD
8+

DURACIÓN
De 10 a 15 min

LUGAR
Interior

MATERIAL
Ninguno

HABILIDADES
Comunicación, lógica

¿Qué tal una buena clase de gramática sobre palabras homónimas? ¿No? Estás de suerte, porque este juego no trata de eso.

Cómo se juega

Se juega con palabras que tienen dos significados, por ejemplo mango y mango (la fruta, el de una sartén). Dos jugadores comparten una palabra y cada uno describe uno de sus dos significados. Uno de ellos empieza y da una pista sobre su significado; después le toca al otro. Mientras tanto, los demás pueden adivinar de qué palabra se trata.

Palabras que funcionan:

- Vela y vela (de cera, de barco)
- Banco y banco (para sentarse, para guardar dinero)
- Pluma y pluma (de ave, para escribir)
- Llama y llama (fuego, animal)
- Gato y gato (animal, herramienta para cambiar una rueda)
- Hoja y hoja (de árbol, de papel, de cuchillo)
- Muñeca y muñeca (juguete, parte del brazo)
- Sierra y sierra (herramienta, cadena de montañas)
- Lima y lima (fruta, herramienta, capital de Perú)
- Pila y pila (para una linterna, montón de cosas)
- Copa y copa (para beber, de árbol, trofeo)
- Carta y carta (correo, naipe, menú)

7 Dos verdades y una mentira



GRUPO
Todo el grupo o dos equipos

EDAD
A partir de 12 años

DURACIÓN
De 10 a 20 min, según el tamaño del grupo

LUGAR
En cualquier lugar

MATERIAL
Papelitos, bolígrafos

HABILIDADES
Conocerse

Hay algo que debe quedar claro desde el principio: no quiero enseñarle a nadie a mentir. Pero si todavía no has aprendido, este juego te da la oportunidad de ponerte al día. Solo digo...

Cómo se juega

Este juego es muy bueno para conocerse. Reparte un papelito y un bolígrafo a cada uno y pide que cada persona escriba en su papelito dos verdades y una mentira sobre sí misma. Vuelve a recoger los papelitos. El objetivo del juego es adivinar quién escribió cada papelito. Seguro que así el grupo se conoce todavía mejor. Y quién sabe, quizá salgan a la luz profundidades insospechadas.

Otra opción: puedes formar dos equipos, por ejemplo chicos contra chicas, los más pequeños contra los mayores o participantes contra líderes. Si formas equipos, recoge los papelitos por separado para cada equipo.

8 Duelo de teléfonos



GRUPO
Grupos grandes

EDAD
A partir de 14 años

DURACIÓN
De 2 a 5 min por ronda

LUGAR
Interior (escenario y pantalla)

MATERIAL
Teléfonos, presentación

HABILIDADES
Reacción

Cuando David empezó como líder de jóvenes, inventó este juego para ahorrar tiempo y conseguir más fácilmente los números de teléfono de los participantes. Así no hace falta que cada joven se apunte uno por uno en una lista de contactos. Guarda los números solo si los jóvenes están de acuerdo y, si son menores de edad, también sus padres.

Cómo se juega

El que dirige el juego está en el escenario con un teléfono. Al empezar el juego, el número de ese teléfono aparece en la pantalla. La primera persona que llama y consigue comunicarse gana un premio.

El juego funciona mejor si todos en el grupo tienen acceso a un teléfono.

Otra opción: si quieres que el juego tenga más emoción, pide a los participantes que envíen un texto concreto por SMS (o por WhatsApp). Gana el primer mensaje que llega escrito sin errores.

9 El juego de las pulseras



GRUPO
Cuatro equipos

EDAD
12+

DURACIÓN
Aprox. una hora

LUGAR
Exterior

MATERIAL
Pulseras de cuatro colores

HABILIDADES
Estrategia, capacidad de reacción

Cómo se juega

En este juego al aire libre compiten cuatro equipos a la vez. Cada equipo recibe pulseras del color de su equipo, por ejemplo negro, azul, rojo o amarillo. En el terreno de juego, cada equipo tiene una base en la que solo puede entrar su propio equipo. El objetivo del juego es robarles a los contrarios el mayor número posible de pulseras. Pero solo se puede robar a un equipo determinado: el negro roba al azul, el azul al rojo, el rojo al amarillo y el amarillo al negro.

Al empezar el juego, cada jugador recibe una pulsera que tiene que llevar a la vista en la muñeca. Las demás pulseras de reserva se dejan en la base. Cuando alguien atrapa a un contrario tocándolo, este tiene que quedarse quieto. Entonces el que atrapa y el atrapado juegan a piedra, papel o tijera. Si gana el atacante, se queda con la pulsera del contrario. Si gana el defensor, puede seguir corriendo con su pulsera. El que atrapa tiene que darle ventaja. Eso se puede dejar a la buena fe de cada uno o se puede acordar un tiempo de espera antes de volver a atrapar. Quien pierde su pulsera tiene que volver a la base a buscar una nueva. Sin pulsera no se puede atrapar a nadie.

Cuando se acaba el tiempo, se cuentan los puntos: se suman las pulseras propias y las conquistadas. Gana el equipo con más pulseras.

Con los distintos colores se forma una «cadena alimentaria» que permite a algunos colores aliarse con otro color concreto.

10 El juego del trueque



GRUPO
Equipos de unas 5 personas

EDAD
12+

DURACIÓN
De una hora a hora y media

LUGAR
Exterior (el barrio)

MATERIAL
Una caja de huevos

HABILIDADES
Comunicación, creatividad

En mi grupo de jóvenes, este juego fue una de las mejores actividades para recaudar fondos de todos los tiempos. Con solo hacer trueques con transeúntes y vecinos, lo que tienes crece muchísimo en una hora. Cuando lo jugamos, solo con nuestro grupo reunimos en una hora y media de juego un telescopio nuevo y 160 euros. Este juego también es un as en la manga cuando quieres reunir cosas para un mercado de pulgas.

Cómo se juega

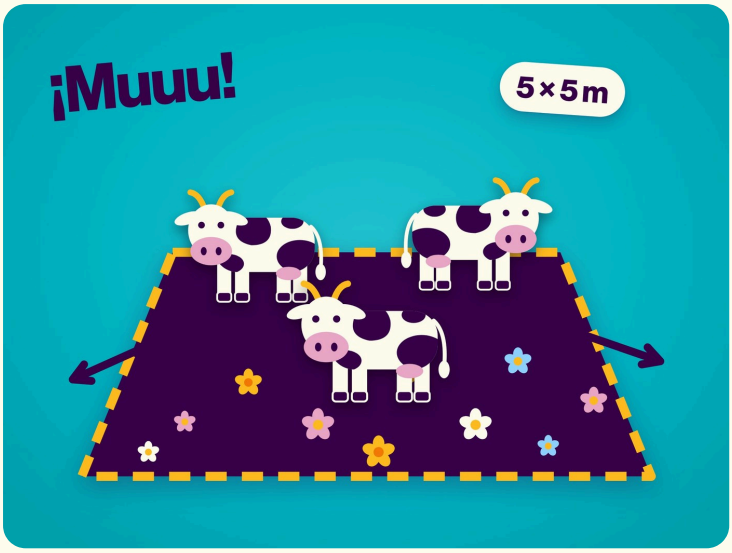
Este juego de trueque se basa en una idea sencilla que también aparece en el cuento de los hermanos Grimm «Juan con suerte». Divide al grupo en varios equipos pequeños de unas cinco personas. Cada equipo recibe un huevo. Da igual si está crudo o cocido. Luego los equipos salen en direcciones distintas para no encontrarse con las mismas personas. Por ejemplo, a un equipo le pueden tocar los números pares de las casas de una zona y a otro, los impares.

Ahora cada equipo intenta hacer en su zona el mejor trueque posible: cambia el huevo por otra cosa en algún sitio. Luego puede volver a cambiar lo que ha conseguido. Así sigue hasta que el equipo está contento con su trueque, hasta que ha recorrido todas las puertas (tiendas, transeúntes) o hasta que se acaba el tiempo fijado.

Después todos los equipos se reúnen y se vota qué equipo ha conseguido la mejor «mercancía». Cada uno tiene un voto, pero no puede votar por su propio equipo. Para terminar, se pueden comer o usar las cosas conseguidas, porque al final suele haber muchos dulces.

También puedes presentar el juego a los transeúntes como una actividad para recaudar fondos para una buena causa. Claro que, en ese caso, todo tiene que ir al 100 % a esa causa.

11 Empujar vacas



GRUPO
Dos grupos

EDAD
12+

DURACIÓN
De 5 a 10 min

LUGAR
Interior o exterior

MATERIAL
Cinta adhesiva o conos

HABILIDADES
Trabajo en equipo, coordinación

Este juego es del famoso autor de libros de juegos y líder de jóvenes Frank Bonkowski. Como líder de jóvenes, se le ocurrió aprovechar de forma creativa las 50 horas semanales de tiempo libre que le había asignado su jefe. Entre otras cosas, de ahí salió este juego.

Cómo se juega

¡Las vacas andan sueltas! Unas cuantas vacas se han instalado en el jardín de flores. Ahora hay que sacarlas de ahí. Las vacas son un grupo de adolescentes que, mugiendo bien fuerte, se ponen a cuatro patas dentro de un cuadrado de unos 5 × 5 metros. Alrededor del campo se colocan los granjeros y las granjeras: otros adolescentes. En cuanto empieza el juego, su objetivo es sacar a las vacas del jardín lo antes posible, ya sea arreándolas, empujándolas, tirando de ellas o cargándolas. Una vaca queda eliminada en cuanto sale del cuadrado.

Las vacas pueden colaborar entre sí, y así tienen más posibilidades. Por ejemplo, pueden poner en el centro a las vacas más débiles, o cosas así. La ronda termina cuando ya no queda ninguna vaca en el jardín.

Al principio del juego conviene dar a las vacas unos segundos para prepararse. Si compiten varios equipos, se puede cronometrar cuánto tarda cada uno en dejar el jardín libre de vacas. Además, es mejor que los adolescentes no se pongan su mejor ropa.

Variante: un juego parecido es «Arrancar zanahorias». Todos los jugadores se enraízan juntos en el suelo como zanahorias, y unos ayudantes de la cosecha intentan arrancarlas de la cadena. Cada jugador al que sacan de la cadena pasa a ser ayudante, hasta que al final solo quedan dos zanahorias, que ganan la ronda.

12 Juego de los números



GRUPO
Dos equipos

EDAD
A partir de 8 años

DURACIÓN
Aprox. 1 hora

LUGAR
Exterior (terreno amplio)

MATERIAL
Camisetas con números, libretas

HABILIDADES
Concentración, reacción

Los eruditos no se ponen de acuerdo sobre el origen exacto de este juego. Probablemente la teoría que más se acerca a la verdad es la del profesor de historia contemporánea I. Gual: este juego lo desarrollaron a la vez un profesor de matemáticas y un oftalmólogo, a cambio de sumas nunca reveladas que pagó el lobby de la óptica.

Cómo se juega

El grupo se divide en dos equipos, que se reúnen en dos puntos de encuentro muy alejados el uno del otro. En cada uno hay un árbitro con una libreta y la mitad de las camisetas. Cada jugador recibe una camiseta y se la pone. Y empieza el juego.

Los dos equipos tienen que intentar descubrir los números de los rivales. No está permitido taparse el número con las manos. En cambio, sí se puede tapar con el propio cuerpo el número de otro jugador. Cuando un jugador reconoce el número de un rival, lo grita bien fuerte. Si acierta, esa persona tiene que volver al punto de encuentro de su equipo a buscar una camiseta nueva. Por cada camiseta nueva, el equipo recibe un punto negativo. El juego termina cuando se acaba el tiempo fijado. Gana el equipo con menos puntos negativos.

El juego les gusta tanto a los niños como a los jóvenes adultos, porque deja espacio para la táctica, para la acción y para esconderse.

Otra opción: en lugar de camisetas, también sirven, claro, papeles sujetos a la ropa de los jugadores con alfileres de seguridad.

La versión completa, con plantillas para imprimir, la encontrarás en nuestro juego de exterior «Numbers».

13 Memoria de sonidos



GRUPO
A partir de 7 jugadores

EDAD
8+

DURACIÓN
De 10 a 15 min

LUGAR
Interior

MATERIAL
Sillas en círculo

HABILIDADES
Memoria, comunicación

Un juego de memoria con sonidos. Para variar un poco.

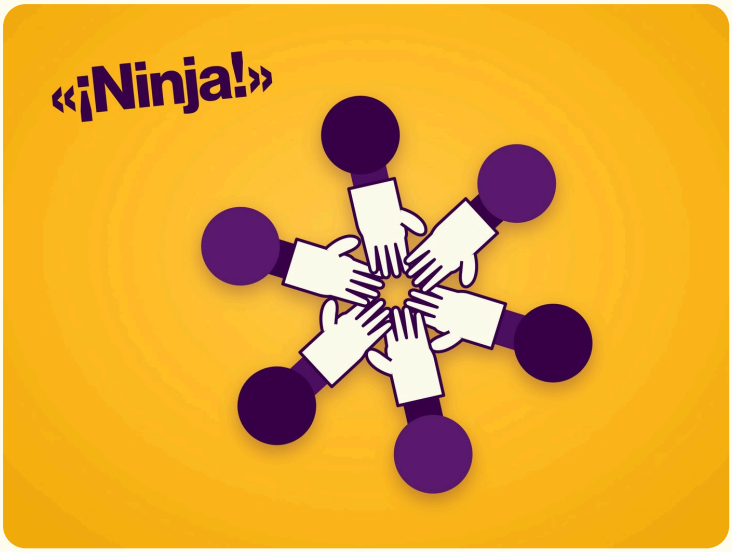
Cómo se juega

Se elige a un jugador, que sale de la sala. Los demás forman parejas. Si sobra uno, quien dirige el juego hace pareja con él. Cada pareja se pone de acuerdo en un sonido, por ejemplo «bip bip». Cuando todas las parejas tienen su sonido, todos cambian de silla entre sí y el jugador de fuera vuelve a entrar.

Va tocando uno por uno a los jugadores del círculo, y cada uno hace su sonido. Ahora el jugador tiene que intentar encontrar las parejas correctas. En cuanto ha descubierto todas las parejas, sale el siguiente voluntario y se forman parejas nuevas.

Variante: en lugar de sonidos, también se puede jugar con frases.

14 Ninja: duelo en círculo



GRUPO
Círculo de 4 jugadores o más

EDAD
A partir de 12 años

DURACIÓN
De 5 a 10 minutos por ronda

LUGAR
Interior y exterior

MATERIAL
Ninguno

HABILIDADES
Reacción, coordinación

Este emocionante juego para un rato libre lo descubrió por casualidad un monje shaolín en el año 568 después de Cristo, mientras buscaba una manera mejor de pasar las largas esperas delante del comedor de su monasterio en la montaña. Suena raro, pero es así.

Cómo se juega

Todos los participantes se colocan en círculo y ponen las manos unas sobre otras en el centro. El juego empieza cuando todos gritan a la vez y bien fuerte: «¡Ninja!». En ese mismo momento, todos dan un salto de ninja hacia fuera del círculo, lo más lejos posible, y así ganan espacio y visión para el combate que acaba de empezar. Ahora todos los jugadores se quedan inmóviles en su pose de ninja, como ninjas de un museo de cera. El líder hace el primer movimiento: intenta golpear con su mano la mano de otro jugador. Para ello solo puede hacer un movimiento, un paso o un salto, golpe incluido. No es obligatorio atacar. También se puede usar el movimiento para salir de una zona de peligro o para ponerse en una mejor posición de defensa.

Al mismo tiempo, el jugador atacado tiene que intentar esquivar el golpe. Él también puede hacer un solo movimiento, y tiene que hacerlo a la vez que el ataque. El jugador atacado solo puede esquivar, no devolver el golpe enseguida. Si le dan en la mano, queda eliminado en esta ronda.

Después le toca al jugador que está a la izquierda del líder, que hace su movimiento. Luego se sigue por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El juego no termina hasta que solo queda un jugador. Como ganador de la ronda, abre la siguiente.

Consejos: cuanto más rápido se juega, más divertido es. Para que una ronda sea aún más emocionante, se le puede dar a cada jugador una vida por mano: si le dan en una mano, tiene que ponerla a la espalda. A partir de ahí solo puede seguir jugando con una mano.

¿Conoces otra variante? Aquí tienes nuestra versión corta de Ninja.

15 Noche en Palermo (Mafia)



GRUPO
A partir de 8 jugadores

EDAD
A partir de 14 años

DURACIÓN
De 20 a 60 minutos

LUGAR
Interior

MATERIAL
Papelitos

HABILIDADES
Comunicación, lógica

En el juego más popular, sin duda, entre los grupos de jóvenes de habla alemana, lo que se hace es discutir. Era de esperar, porque a nadie le gusta discutir más que a los adolescentes alemanes en plena pubertad. Se inventan coartadas y excusas, se debate sobre quién podría pertenecer a la mafia y sobre teorías de conspiración, y con un minucioso trabajo de detective se da con los asesinos.

Cómo se juega

Es de noche en la pequeña ciudad de Palermo, y los ciudadanos se creen a salvo. Pero cada vez que cae la noche, los mafiosos se reúnen para cometer atrocidades indescriptibles. Mientras los mafiosos van acabando poco a poco con Palermo, de día los habitantes discuten quién podría ser responsable de los asesinatos y ejecutan al sospechoso.

Al principio se elige a un narrador, que guía el juego. Luego se reparten cartas con las letras «M» de mafioso, «D» de detective y «C» de ciudadano. Algo menos de una cuarta parte de los jugadores deberían ser mafiosos, un jugador detective y el resto ciudadanos. Si quieren, los jugadores pueden inventarse una identidad e irla detallando a lo largo del juego (panadero, carnicero, bibliotecario, alcalde, jardinero, etc.). Después llegan las primeras acusaciones. ¿Quién podría ser mafioso? Incluso los mafiosos pueden atacarse entre sí, claro, para guardar las apariencias.

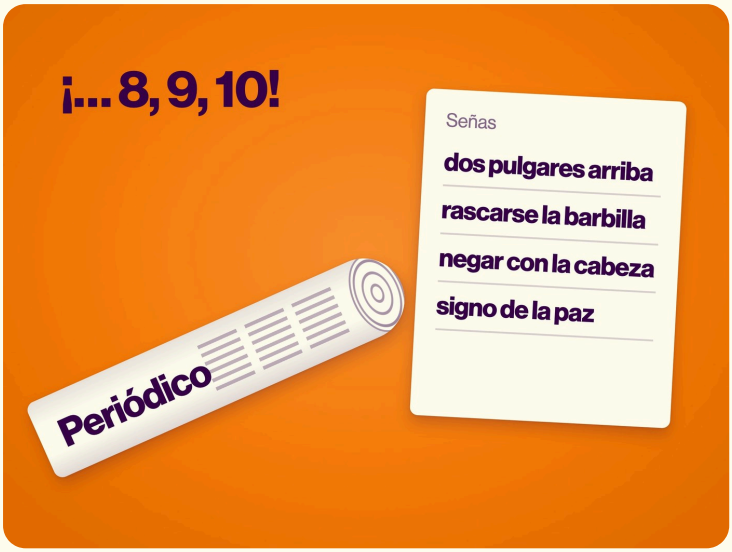
Al final de cada día de juego se ahorca a la persona con más acusaciones. Así queda fuera del juego y pasa a observar en silencio. Luego, todos los demás habitantes de Palermo cierran los ojos mientras es de noche. Mientras los ciudadanos y el detective duermen, los mafiosos se despiertan cuando el narrador lo indica y eligen una víctima señalándola con el dedo. Después vuelven a dormirse, y el narrador despierta al detective para mostrarle quiénes son los mafiosos. En los días siguientes, el detective puede usar lo que sabe a favor de los ciudadanos, sin revelar su identidad.

Al comenzar el nuevo día de juego, todos se despiertan, menos la persona a la que mataron por la noche. El narrador se inventa sobre la marcha cómo murió la víctima y describe las circunstancias y el lugar del crimen, para darle un poco de color al juego. En cuanto termina su breve discurso, todos los habitantes vuelven a discutir quién podría ser mafioso, hasta que, por mayoría democrática, se señala a un sospechoso principal y se le ejecuta. Luego todos vuelven a dormir. Este ciclo de día y noche se repite hasta que todos los mafiosos están muertos o los ciudadanos quedan en minoría. El objetivo de los ciudadanos y del detective es acabar con todos los mafiosos, mientras que los mafiosos, por su parte, quieren matar a todos los ciudadanos.

Para que el juego sea un poco más emocionante, se puede dar a los ciudadanos condenados a la horca la posibilidad de decir unas últimas palabras o expresar una última sospecha.

La variante conocida con cartas de roles la encontrarás en nuestro artículo «Hombres lobo».

16 Pasa la seña: variante en círculo con periódico



GRUPO
Círculo de sillas, a partir de 8 jugadores

EDAD
12+

DURACIÓN
De 1 a 5 minutos por ronda

LUGAR
Interior

MATERIAL
Un periódico enrollado

HABILIDADES
Concentración, comunicación

«El juego muchas veces cobra vida propia. Una vez, en el culto, la persona que estaba delante de mí de repente se rascó la cabeza, se dio la vuelta, me sonrió y me hizo mi seña».
Chrissi, en un comentario en Pulse

Cómo se juega

El grupo se sienta en círculo, y cada uno se inventa una seña con la mano, sin hacer ruido: por ejemplo, dos pulgares arriba, rascarse la barbilla, levantar la mano, levantar una pierna, negar con la cabeza, hacer el signo de la paz, etc. Como todas las señas tienen que ser distintas, los jugadores tienen que ser creativos y encontrar una para cada persona. Cuando todos hayan mostrado su seña, practiquen cómo se pasan las señas.

Un jugador empieza haciendo la seña de la persona a la que quiere pasársela. La persona cuya seña se acaba de hacer tiene que hacer otra vez su propia seña para confirmar que la ha recibido. Después, esa persona puede pasar la seña a la siguiente. Los jugadores tienen que ser hábiles para que el cazador no los descubra.

Ahora se elige a una persona como cazador, que se queda de pie en el centro con un periódico enrollado. En cuanto empieza el juego, el cazador cierra los ojos y cuenta hasta diez. Mientras tanto, la seña empieza su viaje. Cuando termina de contar, abre los ojos e intenta descubrir qué jugador tiene la seña en ese momento. Cuando sospecha de alguien, le da con el periódico. Entonces sabe si ha acertado o no. Si ha acertado, puede sentarse, y la persona a la que le dio pasa al centro. Si se ha equivocado, sigue buscando.

La versión corta con emojis la encontrarás en nuestro juego «Pasa la seña».

17 Piedra, papel, tijera, lagarto, Spock



GRUPO
Parejas y grupos pequeños

EDAD
A partir de 12 años

DURACIÓN
De 5 a 10 min

LUGAR
En cualquier lugar

MATERIAL
Ninguno

HABILIDADES
Reacción, memoria

Piedra, papel, tijera, lagarto, Spock es una ampliación de la versión básica, que solo tiene tres objetos. Este juego lo inventaron el pionero de internet Sam Kass y Karen Bryla. Como, según Sheldon («The Big Bang Theory»), la probabilidad de que personas que se conocen bien elijan lo mismo en piedra, papel o tijera es muy alta, se añadieron al juego el lagarto y Spock.

Cómo se juega

Con grupos más pequeños también puedes jugar alguna vez una variante con cinco objetos: piedra, papel, tijera, lagarto, Spock. Estas son las reglas: tijera corta papel; papel tapa piedra; piedra aplasta lagarto; lagarto envenena a Spock; Spock rompe tijera; tijera decapita lagarto; lagarto come papel; papel desautoriza a Spock; Spock vaporiza piedra; y, como siempre, piedra aplasta tijera.

18 Pirámide de palos



GRUPO
Dos equipos

EDAD
12+

DURACIÓN
Aprox. una hora

LUGAR
Exterior (bosque, de noche)

MATERIAL
Barras luminosas, antorchas, palos

HABILIDADES
Estrategia, capacidad de reacción

Un juego al aire libre lleno de adrenalina para cuando ya ha oscurecido. Sencillamente, es uno de los mejores juegos al aire libre del mundo.

Cómo se juega

Para jugar sirve un bosque o un terreno ondulado con algunos escondites. Conviene marcar el borde del campo con barras luminosas. En el centro se coloca un círculo de antorchas de unos cuatro metros de radio. Dentro del círculo se ponen tres palos en forma de pirámide. Al empezar el juego se forman dos equipos del mismo tamaño, que se distinguen por el color de sus barras luminosas. Un equipo defiende los palos y el otro ataca.

Los defensores intentan atrapar a los atacantes para impedir que derriben los palos de una patada. Si atrapan a un jugador, tiene que ponerse dentro del círculo de antorchas, también conocido como la cárcel. Los defensores no pueden entrar en esa zona. Si un atacante consigue entrar en el círculo sin que lo atrapen, puede derribar los palos. Así libera automáticamente a todos los presos. Nadie puede volver a atraparlos hasta que los palos estén otra vez en pie.

A los 30 minutos, o cuando han atrapado a todo el equipo atacante, se cambian los papeles. Gana el equipo que al final ha derribado los palos más veces. Los defensores no pueden rodear el círculo de antorchas demasiado de cerca.

Esta es la versión de lujo del juego. Por supuesto, también funciona sin antorchas ni barras luminosas.

19 ¿Quién soy?



GRUPO
A partir de 3 jugadores

EDAD
A partir de 8 años

DURACIÓN
De 10 a 15 minutos

LUGAR
Interior

MATERIAL
Papelitos, cinta adhesiva

HABILIDADES
Lógica, comunicación

Este juego de adivinar es todo un clásico y es especialmente divertido en un grupo de amigos: ¿Soy guapo? «Sí». ¿Soy listo? «Sí». ¿Soy rico? «Sí». ¿Acaso soy yo mismo? «No».

Cómo se juega

A cada jugador se le pega en la frente un papelito con un personaje de dibujos animados o de cuento, o con una persona famosa. El objetivo del juego es descubrir el propio personaje haciendo preguntas al grupo. Las preguntas solo se pueden responder con sí o no. Si la respuesta es sí, se puede hacer otra pregunta. Si es no, le toca a la siguiente persona de la ronda. Cuando un jugador está seguro de qué personaje es, puede preguntar en su turno: «¿Soy...?». Si le responden que sí, gana el juego. Si le responden que no, le toca preguntar a la siguiente persona.

Ejemplos de personajes de dibujos animados, impresos en papelitos:

- Blancanieves
- Rapunzel
- Tigger (Winnie the Pooh)
- Mickey Mouse
- El pato Donald
- Astérix
- Shrek
- Spider-Man
- Elmo
- Bart
- Goofy
- El oso Baloo
- Olaf (Frozen)

Otra opción: cada jugador escribe en su propio papelito el nombre de una persona famosa (deportista, cantante, actor, etc.). Luego se mezclan los papelitos y se reparten.

20 Súper movimiento ninja



GRUPO
Círculo a partir de 6 jugadores

EDAD
A partir de 12 años

DURACIÓN
De 5 a 10 min por ronda

LUGAR
Interior y exterior

MATERIAL
Ninguno

HABILIDADES
Memoria, creatividad

Imagina una película de kung-fu con movimientos legendarios. Bien. No olvides los sonidos «¡Jaaaaiá!» y «¡Fiuuuush!». Ahora solo falta que tú y tus amigos sean los protagonistas de la película. ¡Tachán! Así se juega Súper movimiento ninja. Y si todavía no lo entendiste, aquí van las instrucciones.

Cómo se juega

Los jugadores se colocan en un círculo. Al principio, cada uno inventa un «súper movimiento ninja». Ese movimiento tiene un sonido y una acción. Por ejemplo, un jugador podría dar un gran salto hacia delante y gritar «¡Jaaaaiá!».

Después de que los jugadores hayan presentado sus «súper movimientos ninja» (mejor más de una vez), el que dirige el juego explica el orden de puestos en el círculo. El líder tiene el primer puesto. La persona a la izquierda del líder tiene el segundo puesto, y el jugador de al lado, el tercero. Así sigue hasta la última persona, que tiene el último puesto, a la derecha del líder.

El líder pregunta en voz alta: «¿Qué hora es?». Y todos responden diciendo «¡Juego súper ninja!». No tiene sentido. No importa.

Después, el líder presenta su «súper movimiento ninja», con movimiento y sonido, y a continuación el de otro jugador. Ahora le toca al jugador cuyo movimiento se hizo. Hace su «súper movimiento ninja» y a continuación el de otro jugador. Así sigue hasta que un jugador no reacciona lo bastante rápido o se equivoca en un movimiento o en el sonido.

Si un jugador no logra hacer un movimiento, tiene que ponerse en el último puesto del círculo, a la derecha del líder. Todos los demás jugadores que estaban detrás de él suben un puesto en la clasificación. Además, ahora cada uno se queda con el «súper movimiento ninja» que tenía la persona que estaba antes en ese puesto. Los jugadores que no cambiaron de puesto, claro, conservan su movimiento. Si el líder se equivoca en un movimiento, pasa al último puesto y todos los jugadores suben una posición. La persona que ocupó el puesto del líder empieza ahora las rondas.

21 Torneo de piedra, papel o tijera



GRUPO
Cualquier tamaño

EDAD
A partir de 12 años

DURACIÓN
De 5 a 10 min por ronda

LUGAR
En cualquier lugar

MATERIAL
Ninguno

HABILIDADES
Reacción

El origen del juego todavía no está del todo claro y se sigue discutiendo. Se cree que en Japón ya se jugaba desde hacía siglos y que llegó a Europa a principios del siglo XX. En 1842 se fundó en Londres el club «Piedra, papel o tijera», que en 1918 se trasladó a Toronto. Solo siete años después, el club ya tenía más de diez mil socios. De 2002 a 2009 se celebró cada año en Toronto el campeonato mundial. Después de que la variante piedra, papel, tijera, lagarto, Spock viviera su resurgimiento en 2008 gracias a la serie «The Big Bang Theory», el clásico piedra, papel o tijera volvió a ser muy popular.

Cómo se juega

El clásico piedra, papel o tijera también se puede jugar con un grupo grande. Cada uno elige a un compañero, cuentan juntos hasta tres y luego los dos sacan tijera, piedra o papel. La tijera gana al papel, la piedra gana a la tijera y el papel gana a la piedra. Si los dos sacan lo mismo, ¡quedan eliminados los dos! El ganador busca rápido a otro ganador y sigue jugando rápido. Así hasta que solo quedan dos finalistas para la final en el escenario. Allí gana quien haya sacado el objeto más fuerte en dos de tres partidas. Si en la final los dos sacan el mismo objeto, se repite la partida.

Más juegos para tu grupo:

thepulse.org/es/games/

Gratis para tu trabajo con jóvenes. Lo que puedes hacer con este material: Condiciones de uso.

Pulse