

COMPLEMENTO PRÁCTICO AL DOCUMENTO 08: DE PASTORAL JUVENIL

CUARTA PARTE DINAMICAS

I. DINAMICA - La Fuente de la Vida A. Objetivo Comprender como cristianos que nuestra vida depende de Dios y descubrir cuál debe ser nuestra misión en el mundo. B. Motivación La vida que poseo no la tengo por mí mismo. Si fuera así no consentiría jamás en perderla. ¿Pero es que la vida puede perderse? Aparentemente sí. Una flor se marchita, un cuerpo se desintegra, pero la vida, no muere, no puede morir, porque Aquel que me la prestó, que me da la vida, que me la comunica, es la fuente de la vida: DIOS.

C. Preguntas de reflexión:

II. DINAMICA - Sobrevivir

III. DINAMICA - Las Caretas

IV. DINAMICA - El Hombre Carro

V. DINAMICA - El Hombre Vela

VI. DINAMICA - La Historia de mi Jarrón

VII. TRES DINAMICAS DE ORIENTACION JUVENIL

A. Interiorización

B. Valoración

C. Superación

VIII. DINAMICA - Parábola del Aguila

UNIDAD II

Proyección apostólica

1. Convivencia con Jesús

I. DINAMICA - No tengo tiempo

UNIDAD III

Integración y realidad

DINAMICA DE SONDEO E INTEGRACION: "Un Viaje"

DINÁMICA: Sociodramas

LA MUJER: Concordar y discordar

QUINTA PARTE

JUEGOS - PENITENCIAS

Juegos de abordó*

JUEGOS DE RELACIONES HUMANAS

JUEGOS DE SALON

JUEGOS AL AIRE LIBRE

PENITENCIAS

CUARTA PARTE

DINAMICAS

Unidad I: EL SENTIDO DE LA VIDA

--La fuente de la vida

--Sobrevivir

--Las caretas

--El hombre carro

--El hombre vela

--La historia de mi jarrón

Tareas dinámicas de orientación juvenil a o a el agulla

Unidad II: PROYECCION APOSTOLICA

--Convivencia con Jesús

--No tengo tiempo

Unidad III: INTEGRACION Y REALIDAD

--Un viaje

-- Sociodramas

UNIDAD IV

El sentido de la vida

I. DINAMICA - La Fuente de la Vida

A. Objetivo

Comprender como cristianos que nuestra vida depende de Dios y descubrir cuál debe ser nuestra misión en el mundo.

B. Motivación

La vida que poseo no la tengo por mí mismo. Si fuera así no consentiría jamás en perderla. ¿Pero es que la vida puede perderse? Aparentemente sí. Una flor se marchita, un cuerpo se desintegra, pero la vida, no muere, no puede morir, porque Aquel que me la prestó, que me da la vida, que me la comunica, es la fuente de la vida: DIOS.

C. Preguntas de reflexión:

1. ¿Se puede definir la vida?
2. ¿Cómo la definirías tú?
3. ¿La vida es buena, la vida es grande, la vida es hermosa, la vida es dura siempre, vale la pena vivirla?
4. La vida es un partido de pelota entre un grupo de amigos, la alegría de un grupo de niños, el gozo final de una competencia y... algo más.
5. La vida es el cariño de la madre, el afecto del hermano que abre sus brazos para acoger a la hermana y... algo más.
6. ¿Estás de acuerdo con estas afirmaciones? Escribe la tuya personalmente.
7. ¿Cuál es el puesto y misión tuyo como mujer o como hombre en el mundo actual?
8. ¿Qué tiene que significar para nuestra vida el ser realmente cristiano?
9. ¿Crees que tiene sentido una vida egoísta y de solo placer y confort eludiendo el compromiso?
10. ¿Cuándo una persona ha dado sentido a la vida, a su vida y se siente realizado?
11. ¿Qué piensas de las vidas inútiles y que el mundo alaba falsamente?
12. ¿Tendrá sentido una vida en que solo se emplee bien el último instante?
13. Piensa que te encuentras en el último instante, ¿qué sentido querrías haberle dado a tu vida?
14. ¿Cómo crees tú, se puede dar la vida por otro?
15. ¿Qué opinas de la siguiente frase? "vine para que tengan vida y la tengan en abundancia .
16. Enumera los valores personales con los cuales estás dando pleno sentido a tu vida.
17. Nuestro deber es vivir. ¿Hemos sido creados para la vida?

No podemos renunciar a esta vocación de vivir lindamente la VIDA.

II. DINAMICA - Sobrevivir

A. objetivo

Saber dar razón de nuestro vivir en el mundo ayudado por las informaciones de los demás.

B. Motivación

Tú viajabas en un avión DC 3 que intentó cruzar la cordillera, pero el fuselaje no resistió y el avión comenzó a fallar, cayendo finalmente en una de las cumbres. Los sobrevivientes son únicamente una niña de 9 años y tú. Ella está herida en una de las piernas y no puede caminar.

C. Reflexión

La solución es:

- Hay que moverse de lo contrario uno se congela en veinte minutos.
- Hay que buscar una altura de no más de 4.000 mt. (se está a 6.000 mt.), porque acá el oxígeno es insuficiente para sobrevivir por más de dos horas.
- El primer refugio está cerca de tres días de camino.
- En estas circunstancias uno no consigue transportar más
- Del avión destrozado quedan los siguientes objetos útiles:
 - Suero contra picadura de serpientes, 50 gr.
 - Chocolate, 500 gr.
 - Leche en polvo, 200 gr.
 - Una botella de agua, 800 gr.
 - Pistola con seis balas, 1 klgr.
 - Carta geográfica, 5 gr.
 - Radioseñal, 2 klgr.
 - Ropa para frío (mínima) 3 klgr.
 - Lentes oscuros propios para la nieve, 200 gr.
 - 5 metros de cuerda nylon, 3 klgr.
 - Compás magnético, 20 gr.
 - Botella con bebida alcohólica, 800 gr.
 - La niña pesa 29 klgr.

1. Lectura individual

2. En trabajo individual organizar los 33 kilos que se pueden llevar. Cada uno tiene 15 minutos para decidir el orden de las cosas que llevará consigo enunciando de 1 a 13.

3. Se trabaja por grupos con estas orientaciones:

- a) Cada grupo debe enfocar el problema desde el punto de vista lógico.
- b) Apoyar soluciones en las cuales puede estar de acuerdo (aunque parcialmente).
- c) No existen mayorías, votaciones ni decisiones al azar.
- d) Cada decisión debe ser discutida.
- e) El objetivo del ejercicio, es que el grupo aproveche la mejor solución, afianzado por las informaciones y recursos del grupo.

III. DINAMICA - Las Caretas

A. Objetivo

Lograr que cada uno de los jóvenes se pueda conocer y descubrir a Si mismo.

B. Motivación

En la ciudad de Londres existe un joven como de unos 20 años, que para cada tipo de relación usa una careta. Para la política, tiene unas expresiones discretas, diplomáticas y serenas; la careta familiar es alegre, sonriente, acogedora: Para desempeñar su cargo de abogado tiene otra máscara, la que se distingue por su arrogancia y su suficiencia, y entre otras muchas podemos observar la de ganarse a la gente, cuyo rostro expresa simpatía, seducción, admiración, etc.

C. Reflexión

Este joven pasa los días cambiándose las caretas, sin prescindir de ellas ni siquiera en la noche, cuando las coge todas en la mano, las contempla una por una, repasa sus papeles y agotado del cansancio y de la angustia que lo invaden, se cae en la cama con un sueño desasosegado. Se despierta con frecuencia sobresaltado por la angustia.

Al día siguiente repite su comedia... y esto un día y otro día... Su vida se ha convertido en un verdadero drama cotidiano, con papeles determinados y rutinarios.

Una mañana al pasar cerca de una construcción cae una pequeña piedra sobre la máscara del joven y con el viento impetuoso se la arrebató de la cara y la corriente de aire se la lleva a gran velocidad. El muchacho desesperado corre detrás de ella sin lograr recuperarla. Cansado, se sienta al fin sobre una piedra al borde del camino. La luz es muy intensa y sus ojos no están acostumbrados a ver directamente al sol. Un rato más tarde puede abrir los ojos, contempla el sol, respira aire puro, contempla la naturaleza, se siente feliz. Mira cosa por cosa y todo lo ve distinto.

Se levanta, camina a paso lento, observando detenidamente los hombres que pasan a su alrededor, los ve distintos, quiere hablar con ellos cara a cara, siente que su ser se abre y que ha descubierto algo nuevo no solamente a su alrededor sino dentro de SI, y grita: "SOY FELIZ" "ME ENCONTRE A MI MISMO"... corre apresurado a su casa, abre la puerta, entra a la pieza donde encuentra las máscaras y las mira con horror, las toma entre sus manos y en silencio recuerda toda la angustia del pasado... Momentos después siente gran paz y sin cambiar los quehaceres cotidianos les da un nuevo sentido, el sentido de su SER. Se siente capaz de construir su propia historia con amor y autenticidad porque ya se ha liberado de todo lo que no es EL.

C. Preguntas de reflexión

1. ¿Estoy contento con el nombre que llevo?, ¿como me gustaría ser llamado?, ¿por qué?
2. ¿Vivo contento con el "status social" de mi familia?, ¿me siento satisfecho de mi relación con mis padres y hermanos?
3. ¿En qué época me habría gustado vivir en vez de ésta?, ¿por qué?
4. ¿Preferiría haber nacido en otro país?, ¿por qué?
5. Cuatro características de mi colegio o universidad. Algunos aspectos negativos.
6. ¿Pienso que la fe cristiana es la mejor de todas?, ¿por qué?
7. ¿Por qué (quién) estaría dispuesto a morir?, ¿por qué (quién) realmente vivo?
8. ¿Pienso que la fe cristiana no es la mejor de todas?, ¿por qué?
9. ¿Qué significa ahora mi vida para los demás?, ¿en el futuro?
10. Si me muriera", ¿qué frases se escucharían acerca de mí?
11. Tres cosas que más valoro en mi vida (en orden de importancia).
12. ¿Qué sentido tengo del dinero?, ¿cómo lo empleo?
13. Las tres mejores cualidades de mi grupo. Los tres mayores defectos.
14. ¿Cómo creo que me ven en el grupo?, ¿cómo lo veo yo?
15. ¿Los que me tratan me consideran una persona madura o inmadura?, ¿qué opino de sus apreciaciones?
16. ¿Siento sinceramente que el amor domina mi vida?
17. ¿Qué quisiera ser dentro de cinco años?, ¿qué posibilidades tengo?, ¿qué obstáculos?, ¿cómo podría comenzar?
18. ¿Quiénes me conocen, me supervaloran?, ¿me infravaloran?, ¿a qué atribuyo esto?
19. ¿Me siento feliz de: mi sexo, el rostro que poseo, de ser quien soy, lo que hago, las personas con quienes convivo la fe en Dios, lo que poseo, mis padres, mi relación en

Te unirás con tu grupo. Deja que ellos opinen sobre tus respuestas. Tú haz lo mismo. Para este asunto: SERIEDAD, SINCERIDAD, SENCILLEZ, AMOR.

Si no quieres vivir como persona... Hay otras formas de vida pero ya no son de seres humanos. Ser persona es un DON de Dios y una OPCION libre del hombre.

IV. DINAMICA - El Hombre Carro

A. Objetivo

Lograr que el joven se acepte como es y viva positivamente la

B. Motivación

Llegó a "esta ciudad" y desde entonces lo llamaron "Carro" Ese solo nombre le dio a entender que el sentido de su vida sería recorrer caminos hasta llegar a otra ciudad llamada "Plenitud. Y conscientemente aceptó su vocación.

Durante su niñez "Carro" embriagado por la alegría y el entusiasmo, soñó que su vida toda sería una "Autopista" por la cual podría avanzar tranquilo y placenteramente, sin tropiezos ni frenazos, teniendo como compañía el esplendor de un día interminable, la belleza del paisaje encantador y la estimulante música arrancada caprichosamente a su moderno pasacintas; así soñando, pensó seriamente que la vida era solo una sonrisa.

Pero "Carro" a medida que vivía fue descubriendo que la existencia era una congestionada "Carretera" por la cual igualmente transitaban carros de todos los modelos, tamaños y colores, a velocidades muy distintas.

Entonces comenzó a comprender que vivir es avanzar, luchar, correr y no solo sonreír. Sí, avanzar a pesar de todo para llegar a la otra ciudad en compañía de muchos otros carros. Ahí reafirmó su vocación.

Un día, en vez de la música elegida y dopadora del pasado, encendió la radio y en todas las emisoras escuchó noticias relacionadas con el "tránsito en la ciudad": choques entre carros que entorpecían el avanzar... carros asesinos... carros parqueados... carros salidos de la vía... carros estrellados... muertos por exceso de velocidad... carros detenidos por haber irrespetado las "normas de tránsito"... carros sin placa... sin identidad... carros grandes que quitaban o cerraban la vía a los más pequeños... carros por la izquierda, carros por la derecha, carros por el...

La radio continuaba haciendo noticia lo que todos los carros vivían y observaban.

"Carro" se sintió incómodo y para tranquilizarse apagó la radio con el fin de escuchar nuevamente su tocacaset, pues así se sentía mejor... pronto brotó del cassette que seleccionó una melodía que le hizo olvidar las noticias. Decía así: vive feliz, vive cantando, que la vida es vida, si la haces soñando, la, la, la...

Escuchándola creía estar en plenitud, pero no, se hallaba en plena carretera, al lado de muchos carros, sabiendo para dónde iba pero a ratos sin saber por dónde, sin saber cómo, sin saber por qué.

En medio de su desconcierto, invocó la "Luz" y la luz que ya existía pero no había sido percibida, empezó a jugar papel importante en su vida. Así, con la ayuda de la luz pudo avanzar más firme corriendo de día y de noche.

Cuando deseaba lanzarse con rapidez a conquistar la otra ciudad, una luz roja le invitaba a detenerse, a reflexionar su camino, a respetar el paso de los otros carros que a pesar de llevar distintas direcciones tenían la misma meta. El detenerse ante el semáforo en rojo no sólo le brindaba la posibilidad de avanzar mejor sino que hacía brotar en él una satisfacción una alegría distinta a las que experimentaba escuchando su tocacaset.

A ratos creía ir por la verdadera ruta, cuando de repente hallaba una flecha de luz verde que le indicaba cambio de dirección.

También "Carro" tuvo que transitar durante muchas noches, entonces tenía que recurrir a la luz que llevaba en su interior, consciente de que sólo una batería bien cargada era capaz de ayudarlo a soportar las oscuras noches de la carretera.

Muchas cosas de esta ciudad invitan al "Carro" a parquearse, a detener su marcha, a despreocuparse de su meta, a retardar a ella, y varias veces se detuvo.

En momentos pensó que era la ciudad en ocasiones fue invitado por otros carros que habían decidido estacionarse y más de una vez en la noche descargó la batería...

Sin embargo, a pesar de las paradas, "Carro" valientemente reemprendió la marcha y poco a poco fue entendiendo que los que paran prefieren los tocacasets a los noticieros. Fue cuando con gran conciencia recordó su vocación a la "Plenitud", con la firme resolución de no volverse a parquear y dejarse guiar totalmente por la luz en sus diversas manifestaciones.

Cuando aprendió a correr orientado por la luz, respetando la velocidad de los otros carros, con ellos, sin estacionarse, dispuesto a propiciar por las EMISORAS "buenas noticias", comprendió que la otra ciudad empezaba acá. Que era ésta, vivida, recorrida así. Y siguió llegando a PLENITUD, mientras en su rostro se reflejaba una expansible sonrisa muy distinta a la de su niñez.

C. Preguntas de Reflexión

1. ¿Qué nombre lleva tu carro?
2. ¿De dónde partió tu carro?
3. ¿Qué placa lo identifica? (fecha del bautismo)
4. ¿Hacia dónde se dirige tu carro?
5. ¿Quién maneja tu carro?
6. ¿Quién ocupa el primer puesto en tu carro?
7. ¿Qué herramientas consideras importantes cuando viajas?
8. Cuando te varas, ¿qué es lo primero que haces?
9. ¿A qué velocidad sueles andar y por qué?
10. ¿Qué haces cuando el semáforo está en rojo?
11. ¿Qué haces cuando el semáforo está en verde?
12. Cuando te chocas, ¿cómo reaccionas?
13. ¿Dejas tu carro dañado, o lo llevas a un taller?
14. ¿Cuál es el taller de tu confianza?
15. ¿Qué haces cuando te das cuenta de que vas en sentido contrario?
16. ¿Cuando retrocedes, conduces con más cuidado o manejas como de costumbre?
17. ¿Qué haces cuando encuentras a un compañero con su carro varado?
18. ¿No vuelves a manejar porque fracasaste una vez?
19. ¿Cada cuánto mandas revisar tu carro?
20. ¿Eres cuidadoso de no dejar acabar la gasolina, o echas gasolina calculando el recorrido?

V. DINAMICA - El Hombre Vela

A. Objetivo

Proyectar nuestros dones y talentos como un servicio al otro

B. Motivación

Había una vez un hombre llamado "Vela" que, cansado de las tinieblas que rodeaban su existencia, se quiso abrir a la luz. Era esa su ansia, su deseo, su ambición; recibir luz. Un día "la luz verdadera que alumbraba a todo hombre", llegó con su presencia contagiosa y lo iluminó, lo encendió. Y "vela" se sintió feliz por haber recibido la luz que vence las tinieblas y le da seguridad a los corazones.

Muy pronto se dio cuenta de que el haber recibido la luz, constituía no solo una alegría, sino también una fuerte exigencia... Si tomó conciencia de que para que la luz perdurara en él, tenía que alimentarla desde el interior, a través de un diario derretirse, de un permanente consumirse... Entonces su alegría cobró una dimensión más profunda, pues entendió que su misión era consumirse al servicio de la luz y aceptó con fuerte conciencia su nueva vocación.

A ratos pensaba que hubiera sido más cómodo no haber recibido la luz, pues en vez de un diario derretirse, su vida hubiera sido un "estar ahí", tranquilamente. Hasta tuvo la tentación de no alimentar más la llama, de dejar morir la luz, para no sentirse tan molesto.

También se dio cuenta de que en el mundo, existen muchas corrientes de aire que buscan apagar la luz. Y a la exigencia que había aceptado, de alimentar la luz desde el interior se unió la llamada fuerte a defender la luz. De ciertas corrientes de aire que circulan por el mundo.

Más aún su luz le permitió mirar más fácilmente a su alrededor y alcanzó a darse cuenta de que existen muchas velas apagadas; unas porque nunca habían tenido la oportunidad de recibir la luz, otras por miedo a derretirse... Y las demás porque no pudieron defenderse de alguna corriente de aire. Y se preguntó muy preocupado: ¿podré yo encender otras velas? Y pensando descubrió también su vocación de apóstol de la luz. Entonces se dedicó a encender velas, de todas las características, tamaños y edades, para que hubiera mucha luz en el mundo.

Cada día crecía su alegría y su esperanza, porque en su diario consumirse, encontraba por todas partes "velas". Velas viejas, velas de hombres, velas de mujeres, velas jóvenes, velas recién nacidas... Y todas bien encendidas.

Cuando presentía que se acercaba al final, porque se había consumido totalmente al servicio de la luz, identificándose con ella, dijo con voz muy fuerte y con profunda expresión de satisfacción en su rostro: CRISTO ESTA VIVO EN MI.

C. Preguntas de reflexión

1. ¿Qué aspectos de tu vida te dicen que eres luz para otros?
2. ¿Cuáles son los aspectos de tu vida más oscuros?
3. ¿El análisis de tu vida familiar y grupal te da como resultado luz o tinieblas?, ¿por qué?

VI. DINAMICA - La Historia de mi Jarrón

A. Objetivo

Encausar en el joven sus potencialidades y lograr la integración de fuerzas, intentos e ideales.

B. Motivación

Un día el inventor de la porcelana, artista famoso por la fabricación de bellísimos jarrones, fue llamado a palacio por el Emperador.

¡Hijo mío! le dice al artista: "te daré el más rico de los dones imperiales, si fabricas para mi palacio un bello jarrón, que tenga el tinte y la apariencia de la carne viviente y que a través de este tinte se perciban las palpitations de la vida.

El artista aceptó el encargo: era maestro soberano de su técnica, y las variadísimas combinaciones de sus tonalidades eran la desesperación de sus émulo.

Sin embargo, a pesar de su pasmosa habilidad, se dirigió pensativo a su taller; el encargo del Emperador superaba a todo cuanto hasta el presente había realizado. Los interrogantes le asaltaban por doquier; ¿cómo podré comunicar a la arcilla la apariencia de la carne viviente?, ¿cómo lograré infundir en su interior inerte las palpitations de la vida?

De carácter enérgico y decidido, aplicó toda la fuerza de su genio a la realización de la obra encomendada. Su primer pensamiento al levantarse volaba a su taller, y cuando se ponía a trabajar, mil nuevas combinaciones de colorido habían cruzado por su fecunda imaginación.

Durante muchas horas extendía y mecolaba el iris de su paleta, y luego introducía su jarrón en la hornaza para fundir los colores y obtener la fúeza del esmalte. Al sacarlo un destello de esperanza le brillaba en los ojos la superficie del jarrón, esplente aún por el calor, remedaba la sedosa carnación de los vivientes; mas al enfriarse sólo quedaba el brillo metálico de la materia inerte.

Descorazonado, se retiraba ya muy penetrada la noche, para soñar con nuevos procedimientos y combinaciones de colores. Hasta que un día, cuando por centésima vez intentaba la realización de su obra, al parecer quimérica, se le ocurrió invocar al GENIO DEL FUEGO y creyó escuchar estas palabras: "NECESITO TU VIDA PARA LA VIDA DE TU OBRA".

El artista tomó entonces una tremenda decisión: por última vez preparó los materiales para la cocción; tamizó incontables veces la arcilla y el cuarzo; los purificó con el agua limpiísima traída de la fuente; y sus hábiles manos, plasmaron el más esbelto jarrón de su vida y mezclaron sobre su tersa superficie las tonalidades de la carne viviente con aquellas maravillosas combinaciones que le había enseñado la experiencia. Encendió luego la hornaza con todo el abundante combustible sobre las

rojas brasas, llamó a uno de sus ayudantes y le ordenó: "si mañana al rayar el alba no me encuentras aquí saca el jarrón del horno y preséntalo al Emperador en mi nombre".

No bien hubo salido su ayudante, el artista introdujo su obra en medio de las llamas y dirigiéndose al Genio del Fuego, exclamó emocionado: "ACEPTA MI VIDA POR LA VIDA DE MI OBRA". Y se arrojó a la hornaza.

Al día siguiente tornó el ayudante y no encontró a su Maestro, pero sí el JARRON YA TERMINADO.

No acababa de dar crédito a lo que veían sus ojos, pues era cosa de milagro: el jarrón presentaba el aspecto perfectísimo de un ser vivo que vibraba con las palpitations inconfundibles de los seres vivientes.

TU VIDA ES EL MILAGRO MAS GRANDE DE LA CREACION... ERES LA OBRA MAESTRA DE DIOS, ¿CUAL ES TU RESPUESTA PARA EL?

C. Preguntas de reflexión

1. Yo desarrollo en mi vida las siguientes actividades (enúncialas).
2. ¿Cómo me estoy dando en cada una de esas actividades?
3. ¿Cuál sería para mí la forma concreta de darme de tal manera que mi vida tenga sentido?
4. ¿Qué compromiso hace nacer en mí esta historia?

VII. TRES DINAMICAS DE ORIENTACION JUVENIL

A. Interiorización

El hombre es un ser que se hace, un ser con los otros, un ser para los otros.

Primera parte -- reflexión personal (por escrito, en silencio).

1. ¿Qué capacidades encuentras dentro de ti mismo? (en columna).
2. ¿Para qué te sirve cada una de esas capacidades?
3. Si tú pusieras a trabajar todas esas capacidades, ¿qué lo-
4. ¿Qué dificultades encuentras para tu superación personal? (esperar que respondan: luego se da la nueva orientación).
 - a) Señala con una D las que te sean más fáciles de vencer (decisión).
 - b) Señala con una E las que te sean más difíciles de vencer pero no imposibles (esfuerzo).
5. ¿Qué línea de superación personal te has trazado para este año?

Segunda parte -- intercambio de respuestas con tu compañero.

Tercera parte aporte al grupo: ¿de qué te sirvió esta primera dinámica?

B. Valoración

El hombre es un ser que puede encontrarle un sentido pleno a la vida.

Primera parte - descubrimiento de valores:

Valor: todo aquello cargado de bien y de sentido, que si el hombre toma conciencia de él, le da sentido a la vida. Ej.: el estudio.

1. Descubre otros 5 valores (los dicen solamente)
2. Descubre 5 valores que tú tengas (se escriben todos en el tablero, para ver cuáles son los valores del grupo).
3. ¿Cuáles valores te faltan?, ¿cuáles te gustaría conquistar?

Segunda parte - confrontando valores:

Comparar esos valores del grupo, con los 5 valores de la juventud Latinoamericana:

1. Autenticidad y sinceridad.
2. Inconformismo y deseo de un mundo más justo.
3. Dinamismo y adaptación fácil a un mundo nuevo.
4. Sentimiento comunitario y de solidaridad.
5. Fe viva y activa, comprometida con la liberación.

Tercera parte - compromiso frente a los valores:

1. ¿Qué valor te gustaría comenzar a adquirir desde ahora?
2. ¿Te gustaría proponer a los compañeros, a la juventud?
3. ¿Te gustaría proponer al ambiente?

C. Superación

El hombre es un ser llamado a ser más, con los otros y para los otros.

Primera parte puntos de interés:

Observa primero estos cuatro aspectos, y elige solo uno de ellos, para luego dialogarlo con algunos compañeros.

1. Formación de la personalidad.
2. Momento social que vivimos.
3. Rendimiento académico.
4. Moral y religión.

Segunda parte diálogo en subgrupos, según los temas:

1. ¿Por qué escogí este tema?
2. Respecto al tema, tengo esta inquietud... (los compañeros aportan respuestas).
3. De los aportes de los otros, ¿qué línea de superación me gustaría seguir?
4. Sacar juntos un mensaje para proponerlo al grupo.

Tercera parte: plenaria para escuchar los mensajes de los grupos.

Evaluación final

¿Cómo se sintieron y qué les dejó esta convivencia? (se quedan los jóvenes delegados, para hacer la evaluación con los educadores).

VIII. DINAMICA - Parábola del Aguila

A Objetivo

Orientar al joven para que sepa descubrir su propio camino.

B. Motivación

Erase una vez un hombre que, mientras caminaba por el bosque, encontró un aguilucho. Se lo llevó a su casa y lo puso en su corral, donde pronto aprendió a comer la misma comida que los pollos y a conducirse como éstos. Un día un naturalista que pasaba por allí le preguntó al propietario por qué razón un águila, el rey de todas las aves y los pájaros, tenía que permanecer encerrada en el corral con los pollos.

"Como le he dado la misma comida que a los pollos y le he enseñado a ser como un pollo, nunca ha aprendido a volar", respondió el propietario, "se conduce como los pollos y, por tanto, ya no es un águila".

Sin embargo, insistió el naturalista, "tiene corazón de águila y, con toda seguridad, se le puede enseñar a volar".

Después de discutir un poco más, los dos hombres convinieron en averiguar si era posible que el águila volara. El naturalista la acogió en brazos suavemente y le dijo: "tú perteneces al cielo, no a la tierra, abre las alas y vuela".

El águila sin embargo estaba confusa; no sabía qué era y, al ver los pollos comiendo, saltó y se reunió con ellos de nuevo. Sin desanimarse, al día siguiente, el naturalista llevó al águila al tejado de la casa y le animó diciendo: "eres un águila, abre las alas y vuela". Pero el águila tenía miedo de su yo y del mundo desconocido y saltó una vez más en busca de la comida de los pollos.

El naturalista se levantó temprano al tercer día, sacó el águila del corral y la llevó a una montaña. Una vez allí alzó al rey de las aves y le animó diciendo: "eres un águila y perteneces tanto al cielo como a la tierra. Ahora, abre las alas y vuela". El águila miró alrededor, hacia el corral, y arriba, hacia el cielo. Pero siguió sin volar. Entonces, el naturalista la levantó directamente hacia el sol, el águila empezó a temblar, a abrir lentamente las alas y, finalmente, con un grito triunfante, voló alejándose en el cielo.

C. Preguntas de reflexión:

1. ¿Qué significa la expresión "Tú perteneces al cielo y no a la tierra?"
2. ¿Tus actitudes de vida te hacen llevar una vida de pollo o de águila?
3. ¿Qué piensas de la afirmación: "La vida del hombre tiene su principio y fin en Dios?"

UNIDAD II PROYECCIÓN APOSTÓLICA

1. Convivencia con Jesús

¿Qué expresiones de Jesús tiene más significado para el joven de hoy?

Cristo
Hippi
Camino
Verdad
Vagabundo
Vida
Hermano
Alfa-omega
Santo
No violento

Señor
Palabra
Guerrillero
Jesús
Hijo
Jefe
Emmanuel

Maestro
Vid
Cordero de Dios
Revolucionario
Mesías
Payaso
Profeta
Amigo
Místico
Hombre nuevo
Mediador
Pobre
Rey
Líder
Superestar
Luz
Pastor
Salvador
Enviado
Siervo
Dios

Coloca esta señal (+) al que tiene más significado para el joven de hoy; esta señal (-) al que tiene más significado para ti; escoge una de estas denominaciones, con la que más te sientes identificado. Señala con (*).

2. Recuerda aquí en breve una situación de tu vida en la cual has descubierto esta imagen de Jesús, la que has escogido.

3. Ahora lee la cita que está en posición horizontal y escribe dentro del espacio la respuesta a las frases que están en posición vertical:

Pedro *

Lc 5, 5-11

Mateo* Pablo* Yo*

Lc 5, 27-28 Hch 9, 1-19 Mi experiencia

4. Entonces, ¿cuál es mi TAREA con los demás? ¿Conmigo mismo? ¿Con Jesús?

I. DINAMICA - No tengo tiempo

A. Objetivo

OFICIO

*Actitud de estas personas

* Actitud mía en el llamado

*Actitud que se capta de Jesús

Ayudar a los jóvenes a descubrir el valor del tiempo y saber emplearlo en cosas útiles para sí mismo y para los otros.

B. Motivación

Todos los hombres se quejan de que no tienen tiempo para nada. Miran su vida con ojos tremendamente humanos. Señor, he salido esta mañana a mi puerta y fuera habían hombres: iban, venían, marchaban, corrían; los carros corrían, la calle corría, la ciudad corría; corrían para no perder el tiempo; corrían en persecución del tiempo, para atrapar el tiempo, para ganar tiempo.

Hasta luego, Señor excúsame, no tengo tiempo. Volveré a pasar, no tengo tiempo, no puedo esperar. Terminó esta carta porque no tengo tiempo. Me hubiera gustado ayudarles, pero no tengo tiempo. Imposible aceptar, no tengo tiempo. No puedo reflexionar, no puedo leer, no tengo tiempo. Me gustaría rezar, pero me falta tiempo.

Tú comprendes Señor, no tienen tiempo.

De niños tienen que jugar, y no les sobra tiempo; luego... más tarde... de chiquillos tienen que hacer sus deberes, no tienen tiempo; luego en el bachillerato, tienen sus clases y tanto trabajo, no tienen tiempo... más tarde.

De jóvenes hacen deporte, no tienen tiempo; más tarde. De mayores se enferman y tienen que cuidarse, no tienen tiempo... más tarde.

De recién casados, tienen su casa, tienen que arreglarla, no tienen tiempo... más tarde! Ya padres de familia, tienen sus hijos, no tienen tiempo... más tarde. Ya están agonizando. No tienen tiempo. Demasiado tarde. Ya nunca tendrán tiempo.

Así corremos todos persiguiendo el tiempo, pasamos por la tierra corriendo, apresurados, atropellados, sobrecargados, enloquecidos, desbordados y no llegamos a nada jamás; falta tiempo a pesar de todos los esfuerzos, falta tiempo.

Oh Señor, tú has debido equivocarte en tus cálculos, hay un error general, las horas resultan demasiado cortas, los días se hacen demasiado cortos, las vidas son demasiado cortas.

Y Tú Señor, que estás fuera del tiempo, sonrías al vernos batallar con él. Tú sabes lo que haces, Tú no te equivocas cuando distribuyes el tiempo a los hombres. Tú das a cada uno el tiempo justo para hacer lo que quieres que haga.

Pero no conviene perder el tiempo, matar el tiempo que es un regalo que Tú nos das; pero un regalo fugitivo, que no se puede guardar.

Señor, sí, ¡tengo tiempo! Tengo todo el tiempo mío, todo el que Tú me das: los años de mi vida, los días de mis años, las horas de mis días, todas enteras y más!

A mí me toca llenarlas tranquilamente, con calma, pero llenarlas bien hasta los bordes, para ofrecértelas y que de su agua desabrida Tú hagas un vino generoso, como hiciste en las Bodas de Caná.

Por eso, hoy Señor, no te pido el tiempo de hacer ésto, aquello y lo de más allá, te pido solamente la gracia de hacer bien a conciencia lo que Tú quieres que haga, en el tiempo que Tú me das!

¿Y qué es mi vida en este momento?, ¿tengo tiempo para darme cuenta del verdadero sentido de vivirla?

C. Preguntas de reflexión

1. ¿Acostumbras decir mucho: no tengo tiempo?
2. ¿Qué te dice el tiempo, relacionándolo con tu vida?
3. ¿Acostumbras organizar tu tiempo?
4. ¿Cómo utilizas el tiempo libre?
5. ¿Cuánto tiempo dedicas para hablar con Jesucristo?
6. ¿Tienes tiempo para escuchar a tu compañero?
7. ¿Has pensado alguna vez: que el tiempo que pasa no se recupera jamás?
8. ¿Vives muchos días solo por matar el tiempo?
9. ¿Cuándo has apreciado más el valor del tiempo?, ¿cuando tienes tiempo o cuándo no lo tienes?
10. Tú puedes hacer que tengas tiempo para todo. ¿Lo has pensado?
11. ¿Crees que dedicar un poco de tu tiempo ayudando a tu compañero es perder el tiempo?

UNIDAD III

INTEGRACIÓN Y REALIDAD

DINAMICA DE SONDEO E INTEGRACION: "Un Viaje"

Usted viaja con cinco personas más en una camioneta de la ciudad a un pueblito en la montaña que dista unos 150 kilómetros por una carretera destapada que serpentea la alta cordillera. En el camino no se encuentra ninguna otra población. Es de noche y crudo invierno... faltando una hora para llegar tropiezan con un derrumbe. Mientras usted y otro compañero bajan a mirar el derrumbe, cae de repente otro derrumbe... y hace que la camioneta se precipite al abismo... solo usted y su amigo se salvan; los demás perecen bajo la tierra. Su amigo, aunque herido, puede caminar un poco. Usted queda también lastimado y profundamente nervioso... Ustedes deben salir inmediatamente de allí para no perecer y comunicar lo ocurrido a los familiares de las víctimas. El primer obstáculo que deben pasar es un río que está crecido y sin puente cercano... De las cosas que se salvaron en la destrozada camioneta logran reunir 15 objetos que pueden servir para continuar el viaje y sacarlos del apuro:

- Una maleta casi despedazada
- Dos paquetes de galletas
- Una cuerda de seis metros de largo
- Un radio transistor que aún funciona
- Un pedazo de carpa de la capota de la camioneta
- Tres tarritos de leche condensada
- Una linterna con dos pilas buenas
- Dos ruanas de lana algo destrozadas
- Un par de botas grandes
- Una cantimplora llena de gaseosa
- Tres cajetillas de cigarrillos
- Una carta urgente para un comerciante del pueblito
- Un reloj de oro que parece andar
- Un paquete de confites
- Siete fósforos buenos con su cajita

EJERCICIO

Primera Parte: Procura ordenar estos objetos de acuerdo con la importancia o utilidad que tengan para ti en aquel angustioso momento. Ya sabes que son la única ayuda de los sobrevivientes para llegar al pueblito.

Coloca el número 1 en el objeto que consideres más importante; el 2 en el siguiente y así sucesivamente, de manera que el 15 sea el menos importante.

Segunda Parte: Una vez que cada persona haya ordenado los objetos, pueden formarse los grupos y ver las posibilidades de lograr un común orden de los objetos.

PANTOMIMA

Personajes

- El dominador
- El manipulador
- El títere

--El indiferente
--El estudioso
--El llorón
--El piadoso
--El inconstante
--El violento
--El liberador

Actitudes: Los tres primeros personajes están en continuo movimiento y cada uno más alto del otro. El títere está vendado y ligado de manos y pies.

El INDIFERENTE sale, mira a los tres, no dice nada, alza los hombros despreocupado y continúa el camino.
El ESTUDIOSO hace como el anterior, lleva un libro en las manos se sienta al lado del títere, lee un poco y sigue el camino.
El LLORON sale, mira los personajes, llora fuertemente, saca el pañuelo y continúa el camino.
El PIADOSO después de mirar los tres personajes, se conmueve, reza con devoción, se golpea el pecho, y al salir, da muestra de haberse quitado un peso de encima.
El INCONSTANTE mira, se acerca al títere, trata de soltarle una mano pero éste no se deja y le da un golpe, lo mismo sucede al intentar soltarle un pie, retrocede el inconstante, luego se acerca al títere y le demuestra que se cansó, que no le ayuda.
El VIOLENTO sale respirando violencia al mirarlos, tumba al títere, luego al manipulador, pelea con él y lo mata, al llegar al dominador éste le ofrece dinero para que no le haga nada, el violento no acepta la primera oferta pero al ofrecerle más dinero acepta, recibe el dinero, ocupa el puesto del manipulador, recoge al títere y lo acciona con más violencia del anterior manipulador.
El LIBERADOR entra calmado, observa, reflexiona, se dirige al público y les dice: compañeros todo cambio exige un riesgo y acercándose al títere le quita la venda y le dice que mire a sus dominadores, sus ataduras, el público. Luego regresa al público y dice: pero todo riesgo exige hombres que lo asuman, y dirigiéndose al títere le ayuda a soltarse y a bajar al manipulador y al dominador, los colocan contra el muro y saludan al público en señal de satisfacción, de triunfo, alzando las manos en forma de V.

DINÁMICA: Sociodramas

Haga un sociodrama que deje ver la forma como vive la juventud; el valor de la amistad.

Haga un sociodrama que haga comprender cómo viene vivido el valor de la relación humana en general por parte de los jóvenes.

Haga un sociodrama que deje ver cómo viene vivido el valor de la relación de noviazgo por parte de los jóvenes.

Haga un sociodrama que deje ver cómo la juventud de hoy se parcializa viviendo sólo una de las dimensiones de la persona humana.

Haga un sociodrama que nos lleve a comprender qué valor prima en la relación de los jóvenes con las chicas.

Haga un sociodrama que deje ver cómo es de importante el estudio en la vida de la juventud nuestra.

Haga un sociodrama que deje ver cómo viene vivida la relación familiar en los jóvenes nuestros.

Haga un sociodrama que nos lleve a comprender cómo viven el valor religioso los jóvenes de ahora.

LA MUJER: Concordar y discordar

A - Acuerdo, frase que usted acepta plenamente

D --Desacuerdo, frase que usted rechaza totalmente

X --Frase que usted acepta en parte o rechaza en parte, o cree oportuno cambiar algunas palabras.

1. El amor es una actitud innata ("connatural" de cada hombre), por lo tanto no hay nada más fácil que amar, pues todo el mundo sabe lo que significa amar.
2. Existe una persistente mentalidad que considera al ser humano no como una persona, sino como cosa, como objeto de compraventa, al servicio del interés egoísta y del solo placer; la primera víctima de tal mentalidad es la mujer.
3. Cada sexo tiene que asumir su propia función: el hombre en la plaza y la mujer en la casa. El hombre está hecho para organizar, la mujer para la procreación y el cuidado de los hijos.
4. El cuerpo humano, sobre todo femenino, siempre contiene en sí algo de oscuro, sucio y pecaminoso; por eso se justifica la actitud provocativa y seductora de la mujer.
5. El verdadero propósito de la sexualidad humana es la fecundación (o reproducción).
6. Toda mujer en la etapa del desarrollo (adolescencia) necesita tener relación sexual con un hombre, pues es perjudicial abstenerse del acto sexual, después de todo se reprime un instinto natural.
7. Las relaciones pre-matrimoniales son buenas siempre y cuando no hagamos mal a nadie y seamos sinceros.
8. Una mujer realmente es "virgen" cuando tiene el himen intacto.
9. Es normal sentir deseos e impulsos sexuales, pero a veces es imposible controlarlos.
10. Si unas muchachas no han comenzado a salir con muchachos a la edad de 16-17 años, es normal.
11. Es natural para una chica no querer besar a un muchacho (que le gusta) algunas veces.
12. Es normal dejarse llevar por los sentimientos, pues son ellos los que dirigen toda conducta humana.
13. Un año es más que suficiente para que una pareja de novios tome un compromiso definitivo.
14. La continencia (abstención temporánea del acto sexual) es una exigencia del amor verdadero.

15. En razón de que se pueden conseguir anticonceptivos en las farmacias, existen menos casos de embarazo que antes entre adolescentes actuales, pues es la forma más conveniente para el control sexual.
16. Es normal y posible estar enamorada de dos hombres a la vez.
17. El matrimonio cristiano es un rito y es una costumbre de nuestra sociedad colombiana, que tradicionalmente es católica. No aporta nada nuevo a la pareja, por lo tanto se puede prescindir de él.
18. Es positivo, en nuestra sociedad machista, que las esposas esperen de sus maridos que éstos les permitan tener aventuras románticas de vez en cuando.
19. La prostitución es un "mal necesario", de otra manera aumentarían las violaciones y las aberraciones sexuales en la sociedad.
20. La mujer que no se casa está siempre inmadura sexualmente.
21. Muchos países han aceptado el aborto por ley en los primeros tres meses de vida fetal, porque consideran todavía que no hay vida humana, por lo tanto el aborto en esta etapa es lógico y legal.

QUINTA PARTE

JUEGOS - PENITENCIAS

Unidad I: JUEGOS DE ABORDO

- Juegos de Relaciones Humanas
- Juegos de Salón
- Juegos al Aire Libre

UNIDAD I Juegos de abordó*

Amigo (a) tripulante: todos jugamos, cuando niños nos divertimos; pero los años nos van volviendo serios y retraídos. Hoy, cuando hay tantas cosas importantes y urgentes, invitar a la gente a jugar, parece una broma, suena como a evasiva. Pero nosotros no pensamos así.

El juego estimula la imaginación, desarrolla el sentido de la observación y la creatividad, lo mismo que la expresión corporal. Es en el juego donde mejor se puede apreciar la facultad de transparencia de las personas, el sentido colectivo, la apertura hacia los demás. Allí ponemos en juego también nuestra agilidad y habilidad, nuestros reflejos, nuestra inventiva y nuestra disciplina. Porque les queremos y compartimos con ustedes la feliz aventura de "hacernos personas" en el acontecer diario, les presentamos estos "juegos de abordó", no como distracción simplemente sino como un poderoso medio de formación y de distensión en sus reuniones de carabela y en las actividades sociales y apostólicas que realizan. Selecciónelos, adáptenlos y modifíquenlos, según su creatividad; que sean un estímulo para la alegría, espontaneidad y efectividad que se han propuesto como tripulantes dentro del movimiento.
¡Buen viento y buena mar!

Observaciones

--Cualquier miembro de la carabela, puede hacer de recreador o animador de juegos.

* Tomado del libro: "Juegos de abordó" del Movimiento Apostolado Juvenil Claretiano (ANCLA).

--Una de sus características especiales debe ser el ENTUSIASMO. --Debe ejercer el liderazgo.

Favoreciendo:

--La **iniciativa** --La **creatividad** --La **atención** --La participación entusiasta.

Exigiendo disciplina, dentro de la libertad del juego. Haciendo respetar las reglas del juego. Siendo justo. Manteniendo siempre el sentido del humor, la alegría, la simpatía con todos.

Los diez Mandamientos del Recreador

- Conoce bien su papel
- Conoce bien el juego y lo explica claramente
- Tiene todo el material necesario a mano
- Recalca el participar sobre el *competir*
- No grita, se comunica con los participantes
- Está atento al grupo y trata de evitar los bloqueos o liderazgos negativos
- Entusiasma a los tímidos o pasivos para que participen
- Busca ingeniosamente equilibrar los equipos
- Mata el juego antes de que muera (por falta de interés)
- Evita las brusquedades y los agotamientos físicos.

JUEGOS DE RELACIONES HUMANAS

1. La tempestad

Todos los participantes deben formar un círculo con sus respectivas sillas. El director se coloca en la mitad y dice: "cuando yo diga: OLA A LA DERECHA, todos deben cambiar un puesto hacia la derecha; cuando diga: OLA A LA IZQUIERDA, todos deben cambiar un puesto a la izquierda".

Se dan varias órdenes intercambiando a la derecha y a la izquierda; cuando el director diga TEMPESTAD, todos deben cambiar de puestos, mezclándose en diferentes direcciones. A la primera o segunda orden, puede ubicarse en cualquier silla y el que quede de pie, es el nuevo director del juego.

2. Pedro llama a Pablo

Se forma un círculo con los jugadores colocados en sus respectivas sillas.

Quien está a la cabeza del círculo debe decir: "María" (nombre real de la persona que llama) llama a Juan (nombre de la persona que es llamada). Juan al responder ya no dice: "Juan" llama a... sino Pedro (nombre ficticio que ha de ser usado como real), llama a Carmen (nombre real de la persona que es llamada). Solo quién encabeza el juego antepone su nombre al hacer el llamado, los restantes no; el segundo jugador y los siguientes anteponen el nombre de Pedro; la clave está en hacer caer al primer jugador, a quien no está permitido anteponer el nombre de Pedro. El que logre hacer equivocar a la cabeza, ocupa su puesto y el perdedor va al último lugar, los demás se corren de puesto.

3. El Baile del sillón

Se colocan sillas en dos filas una menos del total de participantes, juntando los respaldos; al son de la música danzan alrededor de las sillas; a una señal del director deben sentarse; quien se quedó sin asiento sale del juego. Se elimina una silla y se continúa.

4. Llegó el correo

Este juego se puede realizar de pie o sentados. El director dice: "llegó correo para los que tienen... zapatos negros. Los aludidos deben cambiar de sitio prontamente. De nuevo reparte el correo: para los que tienen reloj... camisa azul... más de tres hermanos... menos de 15 años, etc.

5 El cigarrillo

Los jugadores forman un gran círculo con sus respectivas sillas. Se enciende un cigarrillo y va pasando de mano en mano. Quien ha fumado no debe sacudir la ceniza, pues a quien se le caiga, debe pagar una penitencia.

6. Ni "Sí" ni "No "

Con mucha agilidad el director hace preguntas salteadas a cada uno de los jugadores, tratando de obligarles a responder, "sí" o "no". El que diga esta palabra, queda eliminado; se trata de contestar con frases completas, pero sin decir ninguna de estas dos palabras.

7. ¿Qué soy?

En la espalda de cada jugador se coloca con alfiler, una figura recortada de una revista o un periódico. Cada uno debe descubrir qué figura tiene, preguntando a los demás cosas como estas: ¿soy útil?, ¿valgo mucho?, ¿puedo ser usado?, ¿soy animal?, etc., los demás solo pueden responder "sí" o "no".

8. Sodisac

Al despertar por la mañana todos nos ponemos un gran letrero "SODISAC" que le grita al mundo: "soy digno de ser amado y capaz". A medida que pasamos el día nuestro letrero crece o se hace más pequeño, de acuerdo a la forma en que los demás nos tratan. Cada vez que alguien dice o hace algo que nos hace estar satisfechos de nosotros mismos, nuestro letrero se hace un poco mayor. Cada vez que alguien dice o hace algo que nos hará sentirnos menos dignos o menos capaces, se suprime un trozo de nuestro letrero.

Ahora inventen y relaten un breve cuento referente a un día de la vida de un muchacho, mostrando diversas formas en las que el letrero se agranda o se reduce, por las diversas cosas que le suceden durante el día.

Cada uno hace el letrero del tamaño que le corresponda. Cada uno lo va a llevar durante el día, fijado al pecho o en la espalda con cinta adhesiva. Este material, con hojas suficientes debe estar a la vista para utilizarlo. Cuando suceda algo que les haga sentirse menos dignos de ser amados y menos capaces, arrancarán un trozo de su letrero. Si acontece algo que les haga sentirse más dignos de ser amados y capaces, pueden añadir trozos a su letrero.

El director debe ponerse también su letrero. Se ponen en común las experiencias, al finalizar el día.

9 El semáforo

Se forman parejas y se organiza el baile. Las parejas tratan de hacer un círculo; la música permanente todo el tiempo. El director dice: "El semáforo está en rojo"; todos deben seguir bailando mientras el semáforo está en rojo. Cuando diga: "El semáforo está en verde", todos deben pararse instantáneamente. Si dice: el semáforo está en amarillo, todos deben cambiar de pareja. Debe haber jueces para que controlen y vayan eliminando a las parejas perdedoras.

10. Tus vecinos

Todos en círculo. El director pregunta a uno: ¿"te gustan tus vecinos? debe responder... "no me gustan". ¿Por cuáles los cambiarías? Responde, diciendo dos nombres de compañeros, allí presentes. Los que estaban a su derecha e izquierda deben salir para dar paso a los que vienen. Este juego debe hacerse ágilmente; los nombres deben decirse de inmediato sin intervalos.

11. El naufragio

El director del juego hace de Capitán, los demás son tripulantes. El barco va a naufragar y todos deben seguir las órdenes del capitán. Para organizar el salvamento el capitán manda que se organicen en botes pequeños. Se nombran jueces para "tirar a la mar" a los que se equivoquen, los que queden fuera de los botes salvavidas. El capitán en un sitio visible da las órdenes: "botes de 8; de 5; de 3; de 11; etc.

12. Esto me recuerda

Los jugadores se sientan en círculo. Uno de ellos dice una palabra y el siguiente dice lo que le recuerda o sugiere; así hasta dar la vuelta. Ej.: fuego; el siguiente dice: "esto me recuerda la comida"; el otro dice: "esto me recuerda un incendio", etc.

El que repite la misma idea o se demora o dice algo que no tiene nada que ver con la palabra, sale del juego.

El recuerdo también puede ser con relación a la palabra que dijo el anterior. Ej.: fuego; esto me recuerda: comida - hambre - desfallecimiento - alcohol - borracho.

13. Calzar las sillas

Se colocan algunos participantes en el centro, sentados en sus sillas, con los ojos vendados; los otros jugadores alrededor del salón. Se les advierte que los otros participantes colocarán en el centro del salón zapatos suficientes para calzar las sillas. En caso de no poder encontrar los zapatos necesarios puede descalzar la silla de su compañero y calzar la suya. Lógicamente se deben poner menos zapatos de los necesarios. Es interesante observar las reacciones y la lucha por calzar las sillas. Esto puede ser motivo de análisis en el grupo.

14 El santuario del ciego

Dos bandos. Cada uno tiene un ciego. Pueden orientarlo a voces, sin tocarlo. En algún lugar del salón hay un círculo, que es el "Santuario del Ciego". Allí deben llevar los bandos a su ciego. Cuando el director suspenda el juego, quien esté más cerca es el ganador.

15. ¿Qué hizo?

Dos grupos; cada uno nombra tres representantes para concursar; salen del salón. El director realiza una dinámica ante el público y explica de qué se trata (Ej.: un hombre se levanta, se baña, desayuna, se despide, sube al carro, compra el periódico y llega a su oficina). Entra un representante de cada grupo y delante de ellos el director hace la misma mímica, ellos a su vez deben interpretarla al segundo compañero de su equipo que ya ha entrado en el salón. Estos la interpretan a los terceros que deben dar el informe verbal de lo que han visto representar.

16. Fulano se comió un pan en las calles de San Juan

Los jugadores se ubican en sus sillas formando un círculo. Quien dirige el juego dice: "Rosa se comió un pan en las calles de San Juan". La aludida contesta: ¿quién?, ¿yo?... Todos responden en coro: ¿"entonces quién"? Ella responde de nuevo: Jesús. Jesús dice: "María Eugenia se comió un pan en las calles de San Juan"... Ella responde ¿quién?, ¿yo?... Y se repite el diálogo anterior, hasta que todos sean nombrados. Es una buena forma de grabarse los nombres de los compañeros.

17. El viudo

Los jugadores se colocan en círculo. Las mujeres adentro, los hombres afuera, atrás de su pareja. Un hombre se coloca en el centro y hace de VIUDO. El mira a las esposas y a una de ellas le guiña el ojo, ella trata de ir hacia él, pero su esposo debe impedirlo agarrándola por los hombros; mientras no tengan que hacer esta defensa, los esposos deben tener las manos atrás. Si el esposo deja ir a la esposa, éste pasa al centro y hace de viudo. Cuando quieran, pueden cambiar y jugar a la VIUDA.

18. El palito

Tres voluntarios, en diversas formas, deben repetir un diálogo que el director comienza: "¿qué es esto? un palito; ¿y qué tiene el palito? una puntita. ¿Y qué hay en la puntita? tintita".

Luego... cantando, recitando, llorando, en tono oratorio, borrachos, bobos, etc.

19. El Rey manda

El director hace las veces de Rey. Los demás forman dos equipos. Cada equipo se pone un nombre, a fin de favorecer la animación del juego con una "barra" a su favor. Cada equipo nombra un "paje", este será el único que servirá al Rey acatando sus órdenes. El Rey pide en voz alta por ejemplo un reloj... El paje que traiga primero el reloj, gana un punto para su equipo. Lógicamente tendrá mayor puntaje el equipo que haya suministrado más objetos. Los equipos deben suministrar los objetos a los pajes y no moverse de la zona señalada para el juego.

20. Zoológico de pastillas

Los participantes se sientan en círculo. En el centro se colocan las pastillas (granos de maíz, caraota, caramelos, etc.). El director dice al oído de cada uno el nombre de un animal diferente, pero uno de los nombres se lo da a varios participantes. Cuando él diga en voz alta el nombre de un animal, la persona que tiene ese nombre corre y toma una pastilla, cuando queda una sola pastilla, dice el nombre del animal que tienen varios jugadores, ellos correrán para tratar de agarrarla.

21. Las frutas están en la canasta

Los participantes se colocan en círculo con sus respectivas sillas. El director se dirige a alguno de los participantes diciéndole: "Limón, limón, limón" el aludido debe decir el nombre de la persona que está a su derecha. Luego se dirige a otra persona: "Melocotón, manzana, pera". Este debe decir el nombre de la persona que está a su izquierda. La orden debe decirse varias veces y a diferentes participantes; cuando se calcule que están distraídos, se dice en voz alta: "las frutas están en la canasta". Todos deben de cambiar mezclándose en todas direcciones. Luego se repite el diálogo dos o tres veces. El director puede ocupar una silla y continuar el juego quien quedó de pie.

22. Quién viene a cenar

Por escrito y en privado cada uno pone los nombres de 5 personas a quienes le gustaría invitar a cenar. Es una cena especial porque se puede invitar a cualquier persona viva o muerta, real o ficticia. Después en grupos de 6, cada persona comparte con sus compañeros su lista y las razones para cada invitado. Entre los seis confeccionan luego una lista de treinta invitados potenciales y de esa lista eligen 10 personas a quienes como grupo invitarían a cenar.

23. Amigos

Los participantes se colocan en círculos concéntricos; las mujeres adentro, los hombres alrededor. Cada uno debe saber cuál es su pareja. Los círculos se mueven en dirección opuesta. Cuando se detiene la música, cada hombre corre a buscar a su pareja, la toma de la mano y comienzan a bailar; la última pareja que se encuentre, sale del juego. La música se reanuda nuevamente, hasta que quede una sola pareja.

Nota: los círculos pueden hacerse también por separado.

JUEGOS DE SALÓN

24. Apartamentos e inquilinos

Cada dos jugadores se agarran de las manos, colocándose frente a frente, entre ellos se ubica un tercero. Los agarrados de las manos reciben el nombre de "apartamentos"; y el del medio, es el inquilino.

El director va dando órdenes como estas: "cambio de inquilinos", éstos deben dejar sus apartamentos y correr en busca de otro. Luego dice: "cambio de apartamentos"; éstos deben soltarse de las manos e ir a encerrar a otro inquilino que no sea el suyo. Cuando diga: "cambio de inquilinos y apartamentos", todos se mezclan. Los últimos en ubicarse, se van eliminando.

25. La argolla

Los participantes se dividen en dos equipos de igual cantidad, formados en líneas, alternando hombres y mujeres. Cada jugador tiene un palillo en la boca. Se trata de ir pasando un anillo o argolla por los palillos, sin dejarlo caer y sin tocarlo, hasta el final de la fila. Cuando el primer jugador de cada equipo tenga el anillo en su palillo, el director da la señal para iniciar el juego. Coloca las manos en los hombros del segundo jugador para entregarle el anillo. Si se cae, debe comenzarse de nuevo.

26. Llevar el ritmo

A cada participante se le asigna un número. El juego consiste en no perder el ritmo al dar las palmadas al mismo tiempo que pronuncia el número.

Las palmadas son: dos con las palmas en el aire; dos con las palmas en las rodillas. Ej.: el director comienza dando las palmas en el aire y diciendo su número dos veces: "uno, uno"; luego dando dos palmas sobre las rodillas, dice el número de otro compañero: "cinco, cinco"; éste debe responder diciendo su número dos veces, al tiempo que da dos palmadas en el aire, y llama otro número dando dos palmadas en sus rodillas. Mientras tanto todos van siguiendo el ritmo y el que pierda, sale del juego.

27. El robot

Dos concursantes salen del salón. Dos voluntarios hacen de robots. El director les señala a la vista de todos, el botón de arranque y el de apagar. Vienen los que habían salido y deben ponerlos a funcionar

28. Entrevista de refranes

Se conceden cinco minutos a cada jugador para que piense un refrán. El interrogador interroga a los participantes con preguntas sobre diversas situaciones de la vida diaria. El interrogado debe responder con su refrán. Lo importante es que el entrevistador tenga sagacidad y astucia, mucha chispa para elaborar las preguntas que causen risa en el grupo.

Ej.: al levantarse ¿cuál es la primera frase que le dice a su esposa? Responde el interrogado: "a Dios rogando y con el mazo dando"... En el día de su cumpleaños ¿cómo agradece las felicitaciones y regalos?. . "a caballo regalado no se le mira el diente"... Si su amigo está enfermo, ¿qué le dice?... "a todo cochinito le llega su nochebuena".

29. La caja mágica

Se prepara una caja con cuatro lados iguales, puede ser un dado grande. En cada cara se pintan los números 1-2-3-4. El director dice a qué equivale cada número. Ej.: 1 reír; 2 llorar; 3 silbar; 4 cantar. Se toma la caja y se echa a rodar y al detenerse todos deben hacer lo que indique, según el número.

30. Concurso de canciones

Se forman dos equipos. En un tiempo determinado, uno de los equipos debe entonar una canción, con la palabra que el equipo contrario le sugiera. Si aciertan ganan un punto y pueden sugerir la palabra para que sus contrincantes entonen la suya. Basta con empezarla. Alguien debe hacer de cronometrista.

31. Sin quemarse los dedos

Se escoge una letra E, R, S, T, etc. Se ponen de acuerdo si se van a nombrar ciudades, personas, objetos, verbos, o simplemente palabras que empiecen con la letra seleccionada.

Un jugador enciende un fósforo y va diciendo palabras hasta que se apague el fósforo; luego sigue otro y otro y así sucesivamente. Gana el que diga mayor número de palabras sin quemarse los dedos. La caja de fósforos va rotando.

32. Las frutas

El director, da a cada jugador el nombre de una fruta, sin repetir y él escoge también una para sí. Comienza diciendo una frase, a la que añade al final el nombre de la fruta que eligió, ej.: "tengo madura la piña". Cada uno repite la misma frase, pero con el nombre de la fruta que le correspondió.

Se puede jugar también haciendo a cada jugador una pregunta distinta, que debe responder con su fruta: ej.: "¿qué le duele? el aguacate"; "¿qué es lo primero que se baila"? La guanábana," etc.

33. La palmada.. uy.. uy.....

Los jugadores están en círculo, de pie o sentados. Escogen un número. Ej.: 7 y sus múltiplos. Se trata de contar y reemplazar estos números por la palmada y el grito. La numeración puede ser progresiva y regresiva; ascendente y descendente.

Un jugador inicia así: "uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, en vez de siete se da una palmada y se dice uy, uy.

Después de unos minutos y cuando se llegue el múltiplo 35, se regresa, 34, 33, 32, 31, 30, 29, palmada, uy uy, 28... Quien se equivoque, sale del juego. Se pueden ir cambiando los múltiplos.

34. El señor del palo

Los jugadores sentados en círculo. Cada uno debe repetir por turno exactamente lo mismo que dice el director, quien inventa una frase que puede ir prolongando cada vez. El que se equivoca recibe una marca de tizne en la cara (se puede quemar un corcho para tiznar a los que vayan fallando). Ej.: el director dice: "este es el señor del palo" y pasa un objeto cualquiera al siguiente, quien debe decir: "este es el señor del palo" y pasa el objeto al siguiente, que debe repetir lo mismo. Después: "esta es la puerta de la casa del señor del palo" y cada vez va agregando alguna complicación.

Al final esta puede ser la frase: "este es Diego, no digo Diego sino Juan, amigo de Pedro, director de orquesta, que tocó en la fiesta del matrimonio de Luisa y Abel; dueño del buey, que corneó al perro, que mordió al gato, que se comió el ratón, que royó el cordón de las llaves de la puerta, de la casa, del señor del palo. Mientras tanto habrá muchos tiznados.

35. Ensalada de refranes

Mientras un jugador sale del salón los demás eligen un refrán y se reparten las palabras para gritarlas a un tiempo. El que salió regresa y pregunta: "cuál es 21 refrán" Todos responden al tiempo, diciendo la palabra que les ha correspondido. El adivinador debe decir cuál es el refrán.

36. Prueba magnética

Sale uno del salón. El director prepara el grupo para que ayude a la concentración. Señala el momento en que todos deben pegar un grito que haga temblar el salón y al que se ha sometido a la prueba. Se llama y se le indica que él va a hacer una prueba del magnetismo que despedimos las personas... Debe ir poniendo las dos manos sobre las cabezas de los participantes y al llegar al sitio indicado podrá comprobarlo con el grito estridente de todos los presentes.

37. El capitán dice

El director debe emplear aquí toda su astucia y sagacidad. Se trata, de que sólo van a ser obedecidas las órdenes que vayan precedidas de: "El capitán dice". Ej.: "El capitán dice: manos arriba"; todos deben levantar sus manos... Si dice: "manos a los hombros, aunque él haga el gesto no deben obedecer, porque su orden no va precedida de: "el capitán dice".

38. El saco de la malicia

Dos sacos. En el de la derecha se meten una veintena de objetos de formas diferentes, lo suficientemente grandes para que los jugadores puedan verlos a cierta distancia.

A la vista de todos va enseñando cada objeto y lo mete en el saco de la izquierda. Cuando hayan pasado todos los objetos de un saco al otro, deben inmediatamente hacer una lista de los objetos que han visto. Cada objeto anotado correctamente vale un punto.

Se puede complicar el juego haciendo que en la lista se guarde el orden en que fueron sacados los objetos.

39. Sala de canciones

Todos preparan su repertorio de canciones. El director comienza diciendo: "cuando llegó al cielo, San Pedro le dijo a Juan"; señala a alguno y éste debe comenzar inmediatamente una canción; si es conocida, todos pueden acompañarla... Basta con uno o dos versos de la canción.

40. Arrebatan

En un círculo se ponen tantos objetos como participantes, menos uno. Van recibiendo distintas órdenes: "tres pasos al frente, dos pasos a los lados; media vuelta y "a la presa"; en este momento se lanzan a cazar su objeto. El que queda sin él, va saliendo. Se elimina un objeto y se inicia de nuevo.

41. Revisando la tropa

Cada concursante tiene un grado dentro de la tropa; desde el general, el capitán, el brigadier, el teniente, el subteniente, el sargento primero, sargento segundo, etc., hasta el limpia pocetas. Todos deben estar atentos al siguiente diálogo que es el que marca el ritmo del juego. "El general revisando la tropa, se da cuenta de que falta el sargento primero; éste responde: '¿yo, señor? Sí, señor, responde el general'. No señor, dice el sargento primero, de nuevo. Entonces ¿quién, señor? El teniente, señor... ¿Yo señor? Si señor. No, señor. Entonces ¿quién, señor? El brigadier señor. Los equivocados salen del juego y no pueden volver a ser llamados. Quien llame a los excluidos, deberá también salir del juego.

42. Nada por delante y nada por detrás

Se hace salir a uno o dos voluntarios. Se explica al grupo que los voluntarios deben adivinar de qué se trata. Tan pronto llegue uno o los dos a la vez, comienzan (hablando del número de hermanos que tiene cada uno; los que van delante de él y los que van por detrás). "Yo, dos por delante y uno por detrás". Acaba el juego cuando adivinan de qué se está hablando.

43. El despiste

Se hace salir a un jugador del salón, al regresar debe hacer preguntas para saber de qué se trata. Todos se ponen de acuerdo para responder a las preguntas "Sí", cuando la última palabra que él diga termina en consonante; "No", cuando termine en vocal. Al entrar al salón se le dice al Jugador: "todos hemos pensado en un objeto que hay en el salón y puede averiguarlo haciéndonos preguntas"; si no adivina debe pagar penitencia.

44. El encuentro

Varios jugadores se sientan en círculo, un poco separados. Dos jugadores vecinos reciben cada uno un objeto. El director, con los ojos cerrados ordena el comienzo del juego. Cada objeto pasa de mano en mano pero en dirección opuesta. A una señal (una palmada) los objetos cambian de dirección. Cuando ambos objetos queden en mano de una sola persona, se para el juego, y se comienza de nuevo, después de imponerle una penitencia.

45. La palabrota

Todos los jugadores se colocan en círculo. El director dice: "voy a decir unas palabrotas al oído de mi vecino, ustedes deben transmitir las a sus compañeros también al oído; pueden cambiarlas por otras peores o aumentando la que les digan". Se acerca al oído del primero y en lugar de decirle algo, le muerde la oreja, el siguiente hace lo mismo. Es importante observar las caras de sorpresa de todos y sus reacciones.

46. Ciegos pero no sordos

Los participantes deben adivinar los siguientes ruidos, de espaldas al director: vaciar una botella llena de agua; golpear con un martillo; rebotar una pelota; dejar caer una moneda; romper un papel; hacer estallar una bolsa; lijar un pedazo de madera; cortar con unas tijeras; dar cuerda a un reloj; encender un fósforo; limpiar unos zapatos; sacudir una toalla; repartir una baraja; abrir una carta; sacar punta a un lápiz; hacer sonar una liga elástica; quien acierte el mayor número de ruidos es el ganador.

JUEGOS AL AIRE LIBRE

47. Bandera robada

Los jugadores se dividen en dos grupos, uno frente a otro, a una distancia equidistante de 5, 7 metros. Cada grupo se enumera, comenzando por el de la izquierda. La bandera la tiene el director en el centro del espacio entre los dos equipos. El director llama a un número. Los jugadores que tienen ese número corren hacia el centro y tratan de robar la bandera que tiene el director y correr de regreso a su fila. Si la consigue, anota dos puntos. El otro trata de tocarlo antes de que llegue a su lado; si lo logra, el punto es para él. Si uno de los dos, se pasa al campo enemigo o toca la bandera, aunque no la tome, puede ser tocado y perder su punto.

48. Buscar a ciegos

Dos ciegos, deben buscarse mutuamente; caminando, agachados, arrastrados, o como sea. El vencedor es el primero que toca con la mano a su adversario.

49. Lavarse la cara

Se trata de autodominio en los movimientos. Dos equipos forman rondas por separado. De cada equipo sale un jugador, los que encabezan la ronda. Estos deben hacer los ademanes de: lavarse la cara, luego, secarse con una toalla imaginaria, haciendo los ademanes de abrirla y cerrarla y luego entregarla al compañero; después hacen el recorrido de la ronda con gran rapidez y regresan a sus respectivos puestos; los demás jugadores deben hacer lo mismo. Se anotan puntos a los equipos, según la habilidad de cada jugador.

50. Cortar la masa

Se forma un círculo con los participantes, tomados de la mano. El director inicia cortando la unión de dos manos entrelazadas; desde ese momento, los jugadores que han sido desunidos, danzan rítmicamente pero con rapidez en sentido inverso por fuera del círculo; dan la vuelta al círculo y el jugador que llegue primero, grita: "torta de maíz, ya estoy aquí". Este jugador rompe otras dos manos entrelazadas, en cualquier parte del círculo y éstos inician de nuevo la danza rítmica y así sucesivamente.

51. Que no se queme

Se enciende un periódico enrollado y se va pasando de mano en mano con esta frase: "soplo y vivo te lo doy, si muerto me lo das, tú pagarás". A quien se le apague o se le termine paga penitencia.

52. A correr mientras pasa la bola

Dos bandos. Dos ruedas concéntricas. Los de adentro, tienen una pelota. A la señal del director, comienzan a pasar la pelota por el túnel que deben formar todos con los pies semiabiertos. Mientras tanto los de fuera corren por turnos; primero uno y al terminar el segundo. Cuando todos hayan dado la vuelta; se cambian los papeles. Los de fuera, pasan la pelota y los de adentro salen a correr. Gana el grupo que dé más vueltas a la pelota, mientras los demás corren.

53. Tajadas y tamales

Dos bandos. Se señala un límite hasta donde puedan ser perseguidos unos y otros.

El director dice: "Tajadas" e inmediatamente los tamales salen persiguiéndoles; todos los que sean tocados antes de sobrepasar el límite señalado, quedan convertidos en tamales.

El director puede confundirlos diciendo: "Tamarindo"; quienes se pasen al terreno enemigo, pagarán penitencia.

54. Carrera de la silla

Los equipos, por parejas, se colocan en fila detrás de la línea de partida. Cada pareja corre tomada de la mano; el hombre lleva una silla cerrada y al llegar a la meta señalada, abre la silla, la dama se sienta y se pone de pié; el hombre cierra la silla, se toman de la mano y corren hacia la línea de partida, donde estarán listos los segundos para iniciar el mismo recorrido. Todos deben hacer los movimientos sin equivocarse. El equipo perdedor pagará una penitencia.

55. Carreras con tres piernas

Cada grupo se forma con tres jugadores. El del medio se coloca en dirección opuesta a los otros dos y amarra su pierna izquierda, a la izquierda de su compañero y la derecha a la del otro. A una señal del director todos deben correr así amarrados la distancia que se haya fijado y volver al sitio de partida. Los últimos pagan penitencia.

56. El relevo del pañuelo

Jugadores en círculo. Se numeran. A los número uno y dos se les da un pañuelo; los números impares deben correr por la derecha, los pares por la izquierda. Se trata de entregar el pañuelo al tres y al cuatro respectivamente. Quienes a su vez lo entregaran al cinco y al seis. Gana el que primero termine.

57. Juan palmada

Los jugadores en círculo, mirando al centro, echan los brazos atrás y ponen las palmas de las manos hacia arriba. Juan palmada va corriendo por fuera del círculo y da una palmada a un jugador. Este sale corriendo en dirección contraria y cuando se encuentran, hacen la ceremonia convenida (una venia, un abrazo, quitarse el sombrero, darse la mano, etc.) y corriendo van a ocupar el lugar vacío. El que se queda por fuera, debe hacer de Juan palmada.

58. Amarrar el pañuelo y correr

Dos bandos. Se colocan en fila india y a igual distancia de dos asientos o sillas, en cada uno de los cuales hay amarrado un pañuelo. El director da la orden de partida y sale un jugador de cada lado; llega a la silla, suelta el pañuelo y lo amarra a la otra pata y regresa corriendo a su sitio para dar salida al segundo jugador. Todos van pasando. Gana el más ágil y rápido.

59. El relevo del canguro

Se trata de guardar el equilibrio al correr con un objeto entre las rodillas. Dos filas con igual número de jugadores. Harán un túnel con las piernas bien abiertas.

El jugador que encabeza la fila, lanza la pelota por el túnel, el último jugador la recoge, la pone entre las rodillas y saltando como un canguro va hasta la cabeza, lanza el balón por el túnel y el jugador siguiente hará la misma operación y así los demás. La otra fila debe estar haciendo lo mismo. El equipo perdedor pagará una penitencia.

60. El ciempiés

Los integrantes de cada equipo se montan en un palo o en una cuerda, imitando los caballos. A una señal, van hasta la línea de llegada y vuelven al punto de partida. Se trata de hacer este recorrido en el menor tiempo posible.

61. Carrera del marqués

Los jugadores se distribuyen en parejas, hombres y mujeres. A una señal, un miembro de la primera pareja de cada equipo coloca dos papeles en el suelo y sobre ellos pasa la otra pareja. Uno de ellos debe ir moviendo los papeles, hasta llegar a la meta fijada, donde se cambiarán; quien ponía los papeles, ahora pasa sobre ellos. Se trata de no tocar el suelo y llegar primero a la meta. Se debe tener a la mano papeles extras, para ir reponiendo los rotos

62. Los regalos a los ciegos

Una cuerda alta y de ella se cuelgan juguetes, caramelos o regalos. La mitad de los jugadores se cubren los ojos y comienzan a buscar sus regalos. La otra mitad canta alguna canción. Cuando un ciego se acerca a un regalo, los que ven, cantan fuerte y cuando se aleja, cantan suavemente. Después se cambian los bandos y los ciegos ven y cantan, mientras que los que veían, se ciegan y buscan su regalo.

63. Carreras difíciles

Carreras de relevos con algunas dificultades, como las siguientes:

- Con un vaso lleno de agua, si se cae una gota, debe llenarlo de nuevo.
- En patasola, con una sola pierna.
- En reverso, corriendo hacia atrás, si se cae debe comenzar de nuevo la carrera.
- Encostados, metidos en un saco.
- Con escalera; en el centro se coloca una escalera y cada uno debe tocar todos los barrotes.
- Con velas encendidas. Si se apaga, debe regresar a prenderla en el sitio de salida.
- En cuclillas.
- En carretilla, tomando al compañero por las piernas.
- Con una cuchara en la boca y un limón en la cuchara.
- En dos sillas, sin tocar el piso, pasando de una silla a la otra.
- De tortuga, en equipos de seis, amarrados por la cintura todos juntos.

64. El que no paga impuesto no tiene puesto

Se señalan puestos con sillas, palos, piedras o pintados en el suelo, de tal manera que quede faltando uno. Todos los jugadores se reúnen en el centro y el director dice: "el que no paga impuesto no tiene puesto"; y todos corren a buscar un lugar. El que se queda sin puesto pasa al centro, y los demás le echan bromas: "paga lo que debes", "tramposo", "infractor de la ley", etc. Los jugadores mientras tanto van cambiando de puestos entre sí y éste trata de lograr su lugar. ("voy a comprar café a sevilla, siéntate en mi silla", "yo si pagué el impuesto, por eso tengo puesto"; "me voy hasta la plaza, no se meta en mi casa", etc.).

65. Más carreras

De carros: dos adelante, con las manos sobre los hombros; uno atrás cogido de sus cinturas; el cuarto montado sobre el tercero. En cuatro patas. Pisando los pies de su pareja.

66. Los mecates

Con una cuerda se hacen tantos aros, cuantos equipos vayan a participar, de tal manera que por ellos pueda pasar fácilmente una persona. A una orden del director, el primer jugador de cada equipo va en busca del aro que está a 5 metros al frente y por su cabeza, hasta los pies debe pasar el aro y volver al último lugar de su equipo, mientras el segundo jugador está haciendo lo mismo que el hizo.

Se trata de hacer esta operación en el menor tiempo posible El desquite puede ser, de los pies a la cabeza.

67. El sombrero

Frente a frente, los jugadores divididos en dos equipos, a unos 10 metros de distancia. Se numeran los jugadores y debe quedar uno frente al otro. El director dice un número y quienes lo tengan, deben correr a arrastrar un sombrero con un palo, hasta sobrepasar la línea trazada en el suelo para su propio equipo.

El sombrero está en el centro y sólo puede moverse arrastrado Ningún jugador puede tocar al otro con su cuerpo; si lo hace pierde el punto para su equipo. Al llegar a la línea demarcada hasta donde se debe arrastrar el sombrero, se devuelve al centro y salen otros dos.

68. Al agua patos

Los jugadores en círculo, con las manos en la cintura. Se traza con tiza una circunferencia, junto a los pies de cada jugador El director da la orden: "al agua patos" y todos deben saltar al interior del círculo. "A tierra" y todos deben saltar fuera. Si están dentro y se dice "al agua", nadie debe salirse. El que se equivoque va saliendo.

También puede usarse órdenes parecidas: a la orilla; mojarse; a lo seco, bañarse; zambullirse, etc.

69. Carreras en el navío

El director va dando diferentes órdenes: "agárrense pronto a babor"; todos corren a un extremo del salón. "Torpedo"; se tiran al suelo y quedan inmóviles. "A los botes"; sentados en el suelo con las piernas cruzadas. "Tormenta"; en grupos de seis, sentados en el suelo y con las manos sobre los hombros de su vecino. "A cubierta"; de a tres, dos hacen la silla con las manos y el tercero se sienta. "Desembarque"; saltar con los pies juntos de un lado a otro.

PENITENCIAS

Los espejos

El castigado sale de la sala y entra cuando lo llamen. Mientras tanto todos convienen en que cuando regrese le van a imitar en todo lo que haga y así lo hace al venir él.

¿A qué se le parece?

Entre todos, escogen sin que el penado sepa, un animal, persona o cosa, le llaman y se le pregunta: "¿A qué se le parece lo que pensamos?" El castigado debe contestar. Se le dice entonces lo que habían escogido y él debe buscar algún parecido entre una cosa y otra.

Coloque bien el lápiz

Se le pide al castigado que coloque un lápiz en el suelo de tal manera que nadie pueda pisarlo, ni saltar sobre él. (Tendrá que ponerlo en un rincón, parado sobre la goma y a lo largo de la pared).

Las tres respuestas

Sale el castigado. Los que se quedan preparan tres preguntas. Al regresar se le pide que responda a la primera pregunta, luego a la segunda y a la tercera, pero sin haberlas oído antes. Luego se las dicen públicamente y él repite las respuestas.

El cargamontones

El penitente se sienta en medio de la rueda de jugadores con los ojos vendados. Se le hace tocar un objeto, con un solo dedo. Si no lo adivina, se le pone encima; debe ir cargando todos los que no adivine.

Arca de Noé

El zoológico

El castigado sale de la sala. Al regresar encuentra sentado en medio a Noé, quien le dice, después de hacerlo arrodillar: "¿cuál de los animales del arca desea ud. ver?" El penitente nombra un animal. Noé saca entonces un espejo y se lo pone delante para que se vea.

El castigado va pasando delante de cada jugador y le pregunta, cuál es su animal favorito; debe imitar el animal que le han nombrado.

Pobre gatico

El banquillo

El jugador hace de gatico y los demás están sentados en círculo. El gatico frente a cualquier jugador, se acurruca, hace monería, maúlla, etc. El otro, debe acariciarlo al tiempo que dice: "pobre gatico pero sin reirse"; si no puede resistirse, paga penitencia y pasa a hacer de gatico.

El testamento

Se le vendan los ojos al penitente. El director se toca una parte del cuerpo o una prenda de vestir y le pregunta: "en su testamento, esto ¿a quién se lo deja?"

El maniquí

El penado se coloca en el centro. Cada jugador va a él y lo coloca en la posición que desee. El castigado debe permanecer así hasta que el siguiente lo cambie.

Oración fúnebre

Se le pide al castigado que haga una oración fúnebre sobre un asiento acostado que representa su propio cadáver al llegar al cementerio.

Guitarra mágica

Los jugadores de pie, forman un círculo; cada uno tiene un pañuelo agarrado por la punta. El director, agarra las otras puntas de cada pañuelo y estira para formar las cuerdas de la guitarra; al pulsar una de las cuerdas, quien la esté sujetando debe entonar inmediatamente una canción. No se pueden repetir canciones.

El castigado sale. El director va pasando por los distintos puestos y cada jugador le dice la razón por la cual el acusado va al banquillo. Por ej.: por bella; por inteligente; por bruto; por los zapatos rotos Al entrar el acusado pregunta: "¿por qué estoy en el banquillo?"; El director le dice alguna de las cosas que escuchó antes y el acusado debe adivinar quién la dijo.

Confesión pública

Arrodillado y con las manos en la cara, debe responder a las preguntas que le hace el director. "¿Cuántas veces hace usted esto durante el día?" y hace una acción concreta. El castigado responde cuántas veces. Al final se le dice los pecados que acusó públicamente y las veces que los cometió.

Los tres retratos

Sale el castigado. Todos convienen qué representan, en su orden los tres retratos (Ej.: la novia, 1; un perro, 2; un borracho, 3). Al regresar al penado se le dice, qué le diría al primero y qué haría con él; él debe contestar sin saber qué representa. Luego con el segundo y con el tercero. No puede hacer lo mismo con dos retratos debe ser diferente con cada uno. Luego se le indica cuáles eran los retratos.

El abogado

El castigado debe defender una causa. Por ej.: defienda al gato que se comió la salchicha; a la señora que se subió al tren sin boleto, fulano que rompió un florero en la última fiesta, etc.

El espejo

El castigado debe repetir los gestos y movimientos del que lo castiga, colocado al frente. Si el otro mueve la mano derecha, él mueve la izquierda; si mueve la cabeza a la izquierda él la mueve a la derecha, etc.

Frente al papel

Cada uno de los jugadores escribe una frase mientras el castigado está fuera. Cuando regresa el director le dice: "Piense que su frente es de papel y esto es lo que lleva escrito". El castigado va pasando frente a cada jugador y le pregunta: "¿qué llevo escrito en mi frente?" Y el jugador lee lo que escribió.

Regalo y penitencia

Se ponen pequeños regalos envueltos. Para poder quedarse con él, se debe cumplir antes lo que está escrito entre regalo y regalo. En un mismo paquete se ponen varios, separados por sus envolturas, en las que se escriben las penitencias. Al son de la música va pasando de mano en mano. A una señal se para la música, quien quedó con él, lo destapa y realiza la penitencia indicada. Se comienza de nuevo.

Adivine quién es

El castigado debe adivinar quién le tocó la punta de la nariz con un dedo. (El mismo que lo venda, le toca varias veces la nariz).

Otras penitencias

Recitar; cantar; bailar; bailar cantando; bailar con una escoba; estornudar 10 veces; reír a carcajadas; morderse el codo; tocar la punta de la nariz con la lengua; arrancarse 7 pelos; tocarse la frente con un pie; recoger con la boca una hoja de papel; tocarse la espalda con el pie; escritura cuneiforme: en el aire o contra la pared (se trata de escribir los números con las caderas, allá donde la espalda pierde su bello nombre).