ENVIADO POR
Irmgard

ON
22/05/2017

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Más juegos



Nunca se tienen suficientes juegos, ¡así que aquí tienes más!

25 Juegos

Podio de ganadores 1 2 3 ¡disponible en pdf!

1 El Arca de Noé
2 Pobre burro
3 Relevo de recogida
4 Ojo Kim
5 El bebé tiene sed
6 Cartero ciego
7 ¡A por él!
8 Baile de la botella
9 Atrapar un murciélago
10 Enfrente
11 Muecas
12 Conejito ¡Bip!
13 Carrera de obstáculos
14 Lectura de patatas / Duelo
15 Gato y Ratón
16 Juego de la Cuchara Cocinera
17 Hombre Serio
18 Música Kim
19 Tío Jo / ¿Qué trae el tío Jo?
20 Soplar arreglar
21 Corte de sal
22 Telarañas
23 Relevo de paja
24 Carrera de transformación
25 Carrera

1. **El Arca de Noé**
Material para el juego: pequeñas tarjetas o trozos de papel con dibujos o nombres de animales. Se divide a los participantes en dos grupos. Del mismo modo, divide las tarjetas pequeñas en dos grupos. Cada grupo se coloca en una esquina diferente. Cada persona saca una tarjeta. Ahora se apagan las

luces. La habitación debe estar completamente a oscuras. Las parejas intentan encontrarse imitando las voces de los animales que han dibujado.

2. **Pobre burro**
Material de juego: venda para los ojos, figura de burro recortada. Cola extra. Se sujeta el burro a la pared. Una persona tiene los ojos vendados. Esta persona debe intentar clavar la cola del burro en el lugar correcto con un alfiler.

3. **Relevo de recogida**
Material de juego: pinzas de la ropa u otros objetos pequeños Dos grupos- El primer jugador de cada fila recibe "un puñado de material". A una orden, lo tira todo al suelo delante de la persona que está detrás de él. Esta persona debe recogerlo todo rápidamente, levantarse, darse la vuelta y volver a lanzarlo todo delante de los pies de la siguiente persona.

4. **Ojo-Kim**
Sobre la mesa hay varios objetos mezclados de colores, cubiertos con un paño. Ante los ojos de los presentes, se retira el paño durante unos instantes, y todos tienen que recordar exactamente qué es el desorden y, si es posible, cómo está distribuido con todo detalle. Todos abandonan la sala. El director del juego cambia la posición de los objetos, hace desaparecer algunos, añade otros y vuelve a cubrirlo todo con la tela. - Todos vuelven a entrar, se retira la tela y cada uno, por turnos, puede decir lo que ha cambiado. El mejor observador resulta ser el que sabe dar cuenta con mayor exactitud de los cambios de número, posición y clase de objetos.

5. **El bebé tiene sed**
Material de juego: unos biberones provistos de chupetes. Los biberones se llenan uniformemente con leche o zumo de frutas. Un grupo son los "bebés" A una orden, los del otro grupo acercan los biberones a la boca de los "bebés". Gana el "bebé" que haya chupado el biberón más rápidamente.

6. Cartero ciego
El cartero tiene los ojos vendados. Todos los compañeros se sientan en círculo a su alrededor. Previamente, cada jugador ha memorizado el nombre de una ciudad conocida. El cartero dice ahora, por ejemplo: Hay que encargar una carta de París a Ravensburg. Los representantes de estas dos ciudades deben cambiar de lugar lo más discretamente posible. El cartero, por su parte, debe intentar atrapar a una de estas dos personas. Quien sea atrapado hace de cartero.

7. ¡**Atrápalo!**
Material de juego: Objetos diversos (pelotas, nueces, latas o similares) Los objetos se colocan en el suelo formando un círculo cerrado o sobre una alfombra. Debe haber un objeto menos que personas participando. Comienza la canción. Todas las personas se mueven de un lado a otro entre los objetos colocados. En cuanto se detiene la canción, todos intentan coger un objeto. Los que no atrapan nada son eliminados.

8. **Baile de la botella**
Material de juego: Algunas botellas, trozos de madera o similares. En el suelo se colocan botellas, vasos invertidos o similares, a intervalos de un paso cada uno. Todos los que aún no conozcan el chiste son enviados fuera de la puerta y luego llamados uno por uno. Cada uno debe superar primero los obstáculos con los ojos abiertos, luego debe hacer lo mismo que un ciego. Sin embargo, mientras tiene los ojos vendados, todas las botellas se retiran silenciosamente. - Es divertidísimo ver cómo la vaca ciega pasa cuidadosamente por encima de las supuestas botellas

9. **Atrapa al murciélago**
Material de juego: ojos vendados Un jugador tiene los ojos vendados. Todos los compañeros se sientan en círculo a su alrededor. Se deja un asiento vacío. Todos los jugadores que previamente se han puesto nombres de animales cambian de sitio para que el receptor ya no sepa dónde están sentados. Ahora dice en voz alta un animal, por ejemplo, el murciélago. El niño con este nombre de animal debe levantarse lo más silenciosamente posible de su asiento y escabullirse hasta el asiento vacío sin que le pille el receptor. Entonces grita: "¡Ha llegado!" Pero si el cazador consigue atrapar al

niño llamado, ahora debe ir al centro. La cosa se pone aún más emocionante cuando el receptor llama a dos animales que tienen que intercambiar sus puestos. Aquí no puede sobrar ninguna silla en el círculo.

10. **Lo contrario**
Todos los participantes deben hacer lo contrario de lo que demuestra el líder del juego. Ejemplo: el líder del juego se levanta y todos se sientan. El líder del juego mira a la derecha - todos miran a la izquierda El líder del juego se ríe - todos lloran. ¡El juego es más difícil de lo que crees!

11. **Muecas**
Material del juego: anillos de goma finos y no demasiado apretados Todos los participantes se colocan un anillo de goma sobre la nariz y el cuello, de modo que quede justo en la punta de la nariz. A la orden "ya", la anilla de goma debe llevarse al cuello sin ayuda de la mano haciendo muecas y gestos sobre la boca y la barbilla.

12. **Hansel ¡bip!**
A un niño se le vendan los ojos, todos los demás se sientan en sillas formando un círculo. Se da un par de vueltas a la vaca ciega, luego se sienta en algún regazo y se susurra: "¡Hansel, bip!" La vaca ciega tiene que adivinar con quién se ha sentado. Quien sea reconocido debe hacer él mismo de vaca ciega.

13. **Carrera de obstáculos**
Material de juego: pelotas o periódicos Dos personas o grupos hacen una carrera en una pista de unos 3 metros. Se sujeta una pelota pequeña entre los pies, que debe rodar, o un periódico entre las rodillas, que no debe caerse.

14. **lectura de la patata**
Material de juego: 2 x 7 patatas, 2 cucharadas, 2 cuencos. Se agrupan 7 patatas en círculo o en fila, una detrás de otra. Dos personas tienen que llenar las patatas en un cuenco con una cucharada. No se pueden utilizar los dedos. Duelo: 4 cucharadas, 2 patatas Dos personas se enfrentan, separadas por una línea en el suelo que no se puede cruzar. Cada persona tiene una cucharada en cada mano. La patata se coloca sobre una de las dos cucharas. Tarea: Con la cuchara vacía hay que golpear la patata para alejarla del adversario. Se permite esconder la patata en la cuchara a la espalda, pero sin sujetarla con el dedo ni pegarla al cuerpo.

Juego 15 - 25 ver archivo PDF adjunto

Más juegos
Podio de los ganadores_1_2_3

Fuente de referencia:
desconocido

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Juegos
Reglas del juego
Grupo de jóvenes
Partido de la fase de grupos
Ideas

Edad
No hay datos disponibles.

Número de participantes
No hay datos disponibles.

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Terreno / Entorno
En espacios cerrados

Material
Ninguno

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Duración
Terreno / Entorno
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/mas-juegos