

## ***Juegos de interior***

### **1 - Concurso de maquillaje**

- 3 niños o más
- 1 caja de maquillaje para niños
  
- ✓ En espera que lleguen todos los invitados, cada niño busca un compañero a quien maquilla lo mejor posible.
- ✓ A medida que van llegando los invitados, cada niño busca un compañero para maquillarlo y vice versa...
- ✓ Cuando todos los niños estén maquillados, se designa al más lindo, el más raro, el más terrorífico, etc...

### **2 - Buscando a Winnie**

- a partir de 4 jugadores
  
- ✓ Para este juego, es necesario que seas discreto, por lo que no debes hacer como Winnie, ¡no te rías tanto!
- ✓ Sorteas para elegir a Winnie. El jugador seleccionado partirá a esconderse mientras sus compañeros contarán juntos con los ojos vendados y en voz alta hasta 50. No se puede hacer trampa, ¡no miréis!
- ✓ El primero que encuentra a Winnie se unirá a él en su escondite hasta que lo encuentre otro y se junte también con ellos... nos acomodamos, nos acurrucamos, ¡tratamos de ser discretos para que no nos encuentren!
- ✓ El último en encontrar a todos los jugadores reunidos tomará el lugar de Winnie y ¡el juego podrá reiniciarse!

### **3 - Arthur ha dicho...**

- a partir de 4 jugadores
  
- ✓ Arthur, el jefe del juego, entrega las instrucciones a los Minimoys.
- ✓ Se ubica frente a los otros niños (los Minimoys) y les ordena de hacer un gesto, por ejemplo, "Arthur ha dicho aplaudir tres veces" o incluso "Arthur ha dicho saltar".
- ✓ Cuando la orden comienza por "Arthur ha dicho", los Minimoys deben ejecutarla. Pero si Arthur dice solamente "saltar", no deben obedecer.
- ✓ El que se equivoca u olvida obedecer es eliminado y se pone al lado de Arthur.

#### **4 - ¡¡¡Igor distraído!!!**

- A partir de 4 jugadores
  
- ✓ Conoces el borrico de Winnie ? ¡Sí, es Igor!
- ✓ Si eres distraído como él, entonces este juego te va a gustar!
- ✓ Forma un círculo con tus amigos. Uno de ustedes se pone en el centro y dice, por ejemplo, a un compañero que él elige: “es mi oreja” tocando al mismo tiempo su rodilla. El jugador elegido debe decir rápidamente “es mi rodilla” tocando su oreja.
- ✓ Si se equivoca, deja pasar su turno a otro o recibe una penitencia. Si lo hace bien, es él quien pasa al centro y el juego continúa.
- ✓ Entonces, ¡abre bien las orejas o si no tendrás una penitencia!

#### **5 - Princesa o Príncipe: ¿quién eres finalmente?**

- A partir de 4 jugadores
- 1 pañuelo
  
- ✓ Elige a una Princesa o un Príncipe quien se pone en el centro de la habitación con los ojos vendados.
- ✓ Los otros jugadores forman un círculo alrededor sin moverse.
- ✓ La princesa o el príncipe con los ojos vendados da tres vueltas sobre el mismo y luego va a tocar a otro jugador. Él o ella debe adivinar quién es.
- ✓ Si adivina, el que ha sido descubierto se venda los ojos y es su turno de adivinar. ¡Si no adivina vuelve a comenzar

#### **6 - Dora se va de compras**

- 4 niños o más
  
- ✓ Siéntate en círculo con tus amigos. El niño que elijas como Dora comienza.
- ✓ Él o ella comienza diciendo lo que va a comprar en el mercado, por ejemplo, “Dora va al mercado a comprar pan”
- ✓ El niño siguiente debe repetir lo que el primero ha comprado y luego añadir una cosa más, por ejemplo: “Dora va al mercado a comprar pan y mantequilla”. El tercero hace lo mismo, y así sucesivamente.
- ✓ El que olvida alguna cosa o enumera los productos en desorden queda eliminado.
- ✓ El niño que recuerda por más tiempo todas las compras y en el orden correcto ¡habrá ganado!
- ✓ Puedes modificar el juego diciendo: “ Dora se va de viaje”: en este caso, ¡buscarás diferentes objetos que debes poner en una maleta! ¡Podéis comenzar!

## **7 - La pócima mágica de Blanca Nieves**

- 4 niños o más
- 3 manzanas para cada niño en una ensaladera
  
- ✓ Los jugadores se ubican en línea, arrodillados.
- ✓ Coloca delante de cada uno una ensaladera que contenga tres manzanas mágicas.
- ✓ La malvada bruja da la señal, ¡cuidado! Hay que sacar 3 manzanas con los dientes y ponerlas al lado tuyo ¡sin ayudarse con las manos!
- ✓ El que gana es aquel que termina primero...
- ✓ ¡No tengas miedo, estas manzanas no están envenenadas!

## **8 - Contacto**

- 4 jugadores o más
  
- ✓ Forma una ronda... lanza la corriente discretamente apretando la mano de tu vecino a la derecha de una forma bien particular y serás el único en conocer esta forma: por ejemplo apretar largo una vez y después dos veces corto.
- ✓ Luego, tu vecino debe repetir este gesto discretamente y así da la vuelta por toda la ronda.
- ✓ Una vez que llega de vuelta, verifica que tu señal volvió igual sino vuelve a comenzar.
- ✓ Si es la misma, ¡es el turno del siguiente participante!!

## **9 - La carrera de zapatos de cristal**

- A partir de cuatro jugadores
  
- ✓ Tal como la Cenicienta, tienes que encontrar tu zapato antes que los otros... Pero tu búsqueda puede volverse más difícil que la de tu compañero, entonces ¡apúrate!
- ✓ Marca una línea de partida y una línea de llegada. Antes de la partida todos los competidores se sacan un zapato y lo ponen en la línea de llegada en un montón junto con los otros zapatos.
- ✓ ¡Fuego! Saltamos en un pie lo más rápido posible hasta la línea de llegada para tomar su pequeño zapato ¡antes que los otros!
- ✓ Nos ponemos y amarramos nuestros zapatos antes de volver a la partida ¡corriendo con los dos pies! El primero que llega gana!

## **10 - Spiderman y el duelo con la bala**

- A partir de cuatro jugadores
  - dos cucharas grandes
  - 2 cucharas de Madera
  - dos balas blandas
- 
- ✓ Tal como Spiderman enfrenta a sus adversarios frente a frente. En guardia!
  - ✓ Por un lado, pones una cuchara en tu boca, en la que hay una bala que debes procurar que no se caiga.
  - ✓ Por otro lado, tienes la cuchara de madera, que te sirve de espada para defenderte intentando hacer caer la bala de tu adversario.
  - ✓ ¿Serás tan hábil como Spiderman? ¡Es tu turno para demostrarlo!

## **11 - ¡ Winnie goloso !**

- a partir de cuatro jugadores
  - 1 paquete de bombones grandes blandos
  - 1,5 m de hilo grueso
- 
- ✓ Como Winnie con la miel, disfruta tú también!
  - ✓ Amarra un bombón blando al extremo de un hilo fino.
  - ✓ Dos pequeños golosos jugadores frente a frente ponen el otro extremo del hilo en su boca y las manos detrás de la espalda.
  - ✓ Pasando el hilo con los dientes, el que llega primero al bombón gana, ¡mmm qué rico!

## **12 - Arthur y la danza de la alfombra**

- A partir de 6 jugadores
  - 1 alfombra o una hoja grande de papel
  - música
- 
- ✓ ¡Forma una ronda con tus invitados! Tú, Arthur te quedas de pie al centro de los Minimoys y sostienes la alfombra.
  - ✓ El jefe del juego pone la música y la ronda de Minimoys se pone a dar vueltas, cantar, saltar y bailar....
  - ✓ Cuando la música se detiene, elige un Minimoy y pon la alfombra a sus pies.
  - ✓ Os ponéis de rodillas los dos en la alfombra ¡y os dais un beso!
  - ✓ La música vuelve a comenzar, el dichoso elegido pasa al centro de la alfombra y ¡el juego continúa.!

### **13 - ¿Quién es?**

- a partir de 4 jugadores
  - 1 pedazo de papel por jugador
  - 1 bloc de papel
  - 1 lápiz
- 
- ✓ Escribe tu nombre en un pedazo de papel que pones doblado en un sombrero o una canasta. Los participantes se ubican en círculo y haces una presentación de cada uno.
  - ✓ Cada uno saca un papel y hace una mímica del nombre. Si el nombre no se puede mimar, mima una actitud característica de su propietario.
  - ✓ Para mimar un nombre, considéralo el nombre completo (Pedro, Juan, Maria, Andrea) o córtalo en sílabas que puedes mimar sucesivamente (ejemplo, Marisol = mar y sol).
  - ✓ El primero que adivina gana un punto. Podéis sortear el orden de la mímica. El que no encontró nada, tiene que pagar con una penitencia.

### **14 - El pequeño gato enfermo**

- A partir de 5 jugadores
- 
- ✓ Forma una ronda y designa quién es el gato. El gato se pone en medio del círculo.
  - ✓ Usted da vueltas cantando: “solo en un rincón del fuego, el gato maúlla, solo en un rincón del fuego, el gato maúlla y dice que llueve”.
  - ✓ Al final de la canción, el gato elige a uno y se dirige hacia él maullándole.
  - ✓ Si eres tú, debes decirle acariciándole la cabeza: “¡pobre pequeño gato enfermo!”
  - ✓ Cuidado, el objetivo del gato es hacerte reír con sus mímicas y muecas de gato: si te hace reír, será tu turno de hacer de gato. De lo contrario, intentará con otro jugador.

### **15 - Juego de mímica**

- A partir de 4 jugadores
  - material : 1 globo de plástico por jugador
  - Hilo
  - tijeras
- 
- ✓ Infle los globos y hágale un nudo para cerrarlos.
  - ✓ Con un pedazo de hilo, cada niño ata un globo al tobillo, de modo que se arrastre en el suelo. Cuando todos estén listos, comienza la caza al globo.
  - ✓ El objetivo, es por supuesto ¡reventar el globo de los otros y protegiendo el suyo!
  - ✓ Todas las técnicas están permitidas: pinchar, arañar, saltar a pies juntos arriba.... ¡Pero ojo! Atacamos solo los balones y no a los compañeros...

## **16 - Dora y la pantalla misteriosa**

- a partir de 4 jugadores
- material : 1 sábana blanca
- una lámpara
  
- ✓ Tienda una sábana en un hilo o en el marco de una puerta. Detrás, ponga una luz a una distancia de un metro y medio más o menos y apague todas las luces restantes.
- ✓ Instálese frente a la pantalla. ¡El espectáculo comienza!
- ✓ Uno de ustedes se ubica de perfil detrás de la sábana y hace la mímica de una actividad: dormir, beber, tocar el violín, oler una flor, subir las escaleras, hacer crepas...
- ✓ ¡El resto tiene que adivinar de qué se trata la mímica!
- ✓ El que gana pasa detrás de la pantalla para hacer a su turno de actor.

## **17 - Pasando el vado**

- a partir de 4 jugadores
- material : 2 anuarios
- 1 cronómetro o un contador de minutos (opcional)
  
- ✓ Marque un espacio que represente el río que hay que atravesar, algunos metros son suficientes. Para pasar el vado, pon un “ladrillo” (una libro grueso) delante del otro y pon un pie en cada ladrillo.
- ✓ Luego, en equilibrio por sobre el ladrillo de enfrente, toma el ladrillo de atrás y colócalo delante del primero para así poder avanzar un paso más.
- ✓ Vuelve a hacer esta maniobra tantas veces como sea necesario para alcanzar la distancia definida, ¡sin caerse al agua!

## **18 - Las sillas musicales**

- Desde 5 jugadores
- Material : el número de sillas es igual al número de jugadores menos uno
  
- ✓ Disponga en un círculo tantas sillas como jugadores tenga menos una. El jefe del juego pone la música y todos dan vueltas corriendo y bailando alrededor de las sillas ¡sin tocarlas!
- ✓ Repentinamente el jefe detiene la música y apaga la luz. Rápido, rápido, tanteando en la oscuridad, ¡cada uno busca una silla para sentarse!
- ✓ Se vuelve a encender la luz. ¡El que no encontró la silla está eliminado!
- ✓ Se saca otra silla y el juego vuelve a comenzar hasta que queden 2 jugadores y una silla. El primero de los dos que se sienta al detener la música ¡es el vencedor!

- ✓ Se pueden reemplazar las sillas con sombreros (gorros o jockeys) los que se amontonan al centro de un círculo. Al final de cada vuelta, ¡se saca un sombrero!

## **19 - El boom de Dora**

- a partir de 5 jugadores
  - material: música
- 
- ✓ Cuando la música está encendida todos los jugadores corren, bailan y saltan por todas partes.
  - ✓ El jefe del juego detiene la música apretando el botón “pause”. Los niños deben entonces sentarse.
  - ✓ El último niño en tocar el piso queda eliminado. Él o ella sale del juego y en el turno siguiente, ayuda a ver quién se ha sentado en último lugar.
  - ✓ ¡El último que queda es el ganador!

## **20 - El cartero y los Minimoy**

- A partir de 5 jugadores
  - Material : un sobre, un pañuelo
- 
- ✓ Siente a todos los Minimoy en círculo en el suelo. Designe a un jugador, el que quedará en el exterior del círculo: es Arthur. Usted le dará un pañuelo que simboliza la carta del cartero.
  - ✓ El niño corre o baila alrededor del círculo diciendo, si es que quiere, una canción infantil.
  - ✓ Una vez terminada la canción, el niño camina o da saltitos alrededor del círculo de los Minimoy hasta que decide “perder” la carta en el suelo a espaldas de uno de los niños sentados en el círculo.
  - ✓ Éste se levanta rápidamente y los dos niños corren en dirección opuesta para llegar primero al lugar vacío en donde se sienta. El niño que quedó parado da vueltas alrededor del círculo con la “carta” y el juego vuelve a comenzar.

## **21 - Los frijoles terc**

- Desde 4 jugadores
  - 1 puñado de frijoles
  - 4 tasas o vasos de papel
  - 1 bombilla por jugador
- 
- ✓ Los jugadores se ubican en dos filas paralelas. El primer jugador de cada fila se arrodilla, con dos tasas frente a él. La tasa de la izquierda contiene 10 frijoles secos y la tasa de la derecha está vacía.
  - ✓ Después de la señal, los participantes deben pasar los frijoles de la tasa de la izquierda a la tasa de la derecha aspirándolos con una bombilla.

- ✓ El ganador es el que termina primero en traspasar los frijoles. Se cuentan los puntos de cada equipo para determinar a los ganadores...

### **N.B. : ¡Penitencias para los perdedores!**

Al preparar tu fiesta, escribe cada penitencia en un pequeño papel que doblarás en 4. Deposita todas las penitencias en un sombrero o en una canasta y al final de cada juego, EH! El que pierde saca un papel, lo lee en voz alta y lo ejecuta frente a los otros jugadores:

- Cantar una canción
- Contar una historia divertida
- Decir 4 palabras en inglés
- Inventar una receta de cocina repugnante
- Dibujar una manzana con los ojos cerrados
- Hacer una mueca horrible
- Dar una vuelta a la pieza con un pie en el aire
- ¡Relinchar 3 veces!
- Etc...

### **N.B. : Pequeños regalos para los invitados ...**

Se premia a los ganadores, se consuela a los perdedores y se llevan un recuerdo!

- No es necesario gastar mucho dinero, compra regalos baratos en bazares o tiendas de saldos: autoadhesivos, tatuajes, globos inflables, pitos, canicas, yoyós, pequeños juguetes o personajes, pins, llaveros, broches, pasador de pelo, coleteros, muestras, etc...
- No olvides de tener confites: chupetes, pastillas, etc ...