

Penitencias y Castigos

- 1.- EL MANIQUÍ**
- 2.- EL CARGAMONTES**
- 3.- SÍ O NO**
- 4.- LA CONFESIÓN PÚBLICA**
- 5.- EL GANCHO**
- 6.- EL ARCA DE NOÉ**
- 7.- FRENTE AL PAPEL**
- 8.- EL ABOGADO**
- 9.- ADIVINA QUIÉN ES**
- 10.- EL ZOOLOGICO**
- 11.- A QUE SE PARECE**
- 12.- COLOQUEN BIEN EL LÁPIZ**
- 13.- LOS ESPEJOS**
- 14.- LOS TRES RETRATOS**
- 15.- EL ESPEJO**
- 16.- VARIAS CARRERAS CON EQUILIBRIO**
- 17.- LA ELECTRICIDAD**
- 18.- QUITAME EL PAÑUELO**
- 19.- DOMINIO DE LA RISA**
- 20.- POBRE GATICO**
- 21.- LA ORQUESTA**
- 22.- REGALO Y PENITENCIA**

1- EL MANIQUÍ

El penado se coloca en el centro.

Cada jugador va a él y le coloca en la posición que le parezca.

El castigado debe permanecer así hasta que el siguiente le cambie.

2- EL CARGAMONTES

El penitente se sienta en medio de la rueda de los jugadores, con los ojos vendados. Se le hace tocar un objeto, con un sólo dedo.

Si no adivina qué objeto es, se le pone por encima luego otro objeto, y otro hasta que acierte. Así alguno podrá cargar montones.

3- SÍ O NO

El castigado se retira un poco, hasta un sitio desde el cual no pueda escuchar al grupo. Deberá contestar, a grito, "sí o no", como quiera, pero solamente una palabra de estas. Los del grupo formulan suavemente la pregunta y el castigado debe contestar cuando le digan.

¿Usted es tonto? ¿Ha robado algo? ¿Lo quiere su novia?

4- LA CONFESIÓN PÚBLICA

El penitente se arrodilla y se tapa la cara con las manos. El director del juego hace un gesto, una mueca y pregunta: "¿Cuántas veces hace usted esto cada día?". El castigado debe responder cuántas veces. Finalmente se le dice de qué pecados se acusó públicamente y cuantas veces lo cometió.

5- EL GANCHO

Mientras el castigado esté afuera. El director del juego va pasando por los distintos puestos y cada jugador dice lo que le parece como razón para que vaya al banquillo el acusado, por ejemplo: "por inteligente", "por bruto", "por bella", "por los ojos verdes", "por los zapatos rotos". Entra el acusado, se sienta en el centro y pregunta: "¿Por qué estoy en el banquillo" El director del juego dice algunas de las cosas que le dijeron y el acusado debe adivinar quién lo dijo.

6- EL ARCA DE NOE

El castigado sale de la sala. Cuando regresa encuentra sentado en medio a "Noé", quien le dice después de hacerlo arrodillar: "¿Cuál de los animales del Arca desea usted ver?" El de la penitencia dice el nombre de un animal. Noé saca entonces un espejo y se lo pone delante.

7- FRENTE AL PAPEL

Cada uno de los participantes escribe una frase corta en un papel mientras el castigado está fuera.

Cuando éste regresa, el director del juego 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.

8- EL ABOGADO

Se pide al castigado que hable como defensor de una causa, que se busca entre los jugadores. Por ejemplo: que defienda al gato que se comió la salchicha, a la señora que se subió al bus sin pagar, a fulano que rompió el florero

9- ADIVINA QUIÉN ES

El castigado debe adivinar quién le tocó la punta de la nariz con un dedo, estando vendado.

(El mismo que lo venda lo toca varias veces la nariz).

También se le puede decir que al tacto puede adivinar, entonces estirará los brazos a coger a la persona y quien le ha tocado es el que lo vendó y está detrás de él.

10- EL ZOOLOGICO

El castigado va pasando delante de cada jugador y le pregunta cuál es el animal favorito.

Tan pronto tenga respuesta, debe imitar en alguna forma al animal que le han nombrado.

11- A QUÉ SE PARECE

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

12- COLOQUEN BIEN EL LÁPIZ

pide al castigado que coloque un lápiz en el suelo de tal manera que nadie pueda saltar sobre él.

(Tendrá que colocarlo en un rincón o a lo largo de la pared).

13- LOS ESPEJOS

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

14- LOS TRES RETRATOS

Sale el castigado. Los jugadores concuerdan que representan, en su orden, los tres retratos.

(Ejemplo La novia, un perro, una boda). Al regresar el penado se le dice qué va a hacer con lo que representa el primer retrato, y él debe contestar sin saber qué representa. Luego, el segundo y después el tercero. No puede hacer lo mismo con dos de los retratos, debe ser diferente. Luego se le indica cuales eran los retratos.

15- EL ESPEJO

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

16- VARIAS CARRERAS CON EQUILIBRIO

Esta clase de carreras son muy propias para organizar algunas sesiones recreativas.

Llevar desde un punto a otro, previamente convenido y señalado, un tarrito o plato lleno de agua, colocando sobre la cabeza de los participantes, pero sin sujetar los tarritos en ninguna forma. Gana quien llegue sin regar el agua.

Llevar cada jugador, suspendida de un trozo de cuerda, una campanilla, en la carrera. Si hay varias campanillas iguales, los jugadores pueden correr al mismo tiempo empleado.

Llevar durante la carrera, agarrada con los dientes, una cuchara sopera, en la que se coloca una bola de cristal. Gana quién llega primero, sin haber dejado caer la bola.

Correr, llevando cada jugador una vela encendida. Gana quien llega en menor tiempo, pero con la vela encendida.

Correr con los pies atados o maniatado, quedando sólo 30 centímetros de largo de cuerda que lo une. También se puede correr, metidos los pies entre los costales, siempre que éstos sean iguales.

17- LA ELECTRICIDAD

Se le ruega que salga. Al resto se le informa; debemos guardar profundo silencio en el juego. A uno de los participantes se le determina como el "poseedor de electricidad". Cuando el que debe penitencia, toque la cabeza del señalado, todos gritaremos fuerte. Al entrar se le dice: "uno de los presentes tiene electricidad, y debes concentrarte bien al ir tocando la cabeza de los participantes para poder darte cuenta de quién es, y avisar tan pronto la encuentre". Se procede al juego.

18- QUÍTAME EL PAÑUELO

Se amarra un pañuelo a la cabeza de cada jugador. Gana el que pueda quitar el pañuelo al contenedor.

19- DOMINIO DE LA RISA

Dos jugadores en el centro. Se saludan muy seriamente así: "Tomás te saludo", dice uno y el otro responde: "Te saludo Tomás". El primero que se equivoque, o sonría, debe pagar penitencia nuevamente.

20- POBRE GATICO

Un jugador hace de gatico y los demás permanecen sentados en el círculo. El gatico se hace frente a cualquier jugador, se acurruca, hace monerías y maulla 3 veces: miau, miau, miau... El otro debe acariciarlo diciendo, cada vez: "pobre gatico", pero muy seriamente; si no puede resistir la risa, paga penitencia y pasa a hacer de gatico.

21- LA ORQUESTA

Los jugadores de pie, forman un círculo; cada uno tiene un pañuelo agarrado por una punta. El director del juego agarrará una de las otras puntas de cada pañuelo. Cada vez que éste toque con la otra mano uno de los pañuelos, el que lo sostiene tendrá que cantar una canción diferente. Quien no lo haga así pagará penitencia nuevamente.

22- REGALO Y PENITENCIA

Se ponen regalos pequeños, envueltos. Para poder quedarse con el mismo, debe de antemano cumplir con el trabajo que se ha escrito entre cada regalo. En un mismo paquete puede ponerse varios, separados por sus envolturas respectivas y con sus penitencias. El paquete grande va pasando al son de una música o durante el tiempo que quiera el que dirige. Cuando se dé una señal o "pare la música", el que tiene el paquete lo desenvuelve, cumple penitencia y se queda con el regalo. El juego comienza de nuevo.