

10. EL JUEGO DEL ELEFANTE

Se colocan a todos los jóvenes en círculo, tomándose uno al otro por los hombros. Previamente a cada joven se le dice el nombre de dos animales, pero con la condición de que ningún otro sepa que animales les tocó. Uno de los nombres será "elefante", y el segundo será cualquier otro. Por ejemplo: Un joven será "gato" y "elefante". Otro, será "canario" y "elefante", y así sucesivamente. Cuando todos están en círculo, el líder les explica que dirá un nombre de animal en voz alta y que el que tiene ese nombre, debe dejarse caer. También les explicará que los que están a su derecha e izquierda deben tomarlo por los hombros y no dejarlo caer. Si el jugador cae, pierde. Si los que están a su derecha e izquierda lo dejan caer, también pierden. No necesariamente tienen que salir del juego, pueden decir un texto, cantar una canción, etc. Una vez que el líder ha dicho el nombre de varios animales y que los jugadores han tomado confianza, el líder grita "elefante". Es muy chistoso ver como caen todos los jugadores al mismo tiempo.