



13 JUEGOS INFANTILES O RITUALES SINIESTROS PARA ADORNAR VUESTRAS PARTIDAS DE HORROR

Algo te sigue

1. Para este juego se necesita un campo cultivado que cubra hasta la cabeza de los niños, un grupo de hasta ocho participantes con un mínimo de tres. Hay que realizarlo al medio día para que la cosa que vive en el campo este bien despierta. En uno de los extremos del campo hay que dejar un hilo de diferentes color y una aguja para cada uno de los participantes. Se ha de enhebrar la aguja y pincharse en el dedo y luego atarlo a una de las espigas. Algo se removerá en el campo. Luego todos han de correr al otro extremo del campo. Gana quien salga por allí, pierden los que vuelven al lugar de partida. Pocas veces se pierde alguno de los participantes, apenas alguno desaparece en el campo.
2. Robale un cigarro a tu padre o a tu hermano mayor. Con cuidado ponle una tira de celofán rojo alrededor de la boquilla y plantalo en una de las macetas de tu casa. Sal a jugar con tus amigos hasta que te olvides del cigarro. A la vuelta no debería estar donde lo dejastes. Ahora tienes un nuevo amigo que te protegerá tus espaldas mientras nunca le mires directamente, aunque ahora olerás siempre a tabaco. Repito, nunca mires a tu espalda aunque se oiga algo perturbador, es tu amigo protegiéndote.
3. Junto a dos de tus mejores amigos ves al lugar más oscuro de la biblioteca del pueblo. Cogeos de las manos y cerrad los ojos durante 15 segundos, giraos hacia los estantes y coged el primer libro que encontréis. Si alguno de ellos es un libro de tapa roja, es que podéis confiar en que vuestra amistad perdure, si este es de color azul, uno de vosotros ha confesado un secreto que no debería, si es amarilla, vuestra amistad será puesta a prueba... Pero si alguien escoge un lugar donde hay un hueco, algo se os pegará a vosotros.
4. Si quieres entrar en la pandilla, vas a realizar una prueba de valor. Ves al cementerio a la parte más antigua detrás del viejo olmo tocado por el rayo y recoge una flor de cada una de las tumbas de la familia Ramirez. Cuando el sol se oculte, entierralas en tu jardín. Durante tres días y tres noches, las flores deben estar en tu casa, nos percataremos de ello. Si no te atreves o te rajás, debes devolverlas al cementerio. Sino no pararán de seguirte, te lo advierto.



Tienes invitados en tu casa

1. Si te encuentras solo en tu casa y no tienes amigos a los que acudir, no necesitas más que poner en tu mesa un plato más, ponle tenedor y cuchillo, mantel y servilleta. Llena un vaso del jugo que más te guste y prepara un emparedado de chinchetas y ceras. Cierra los ojos mientras hablas con tu nuevo invitado. Comentalé tu día, tus penas y alegrías. No abras los ojos aunque lo oigas masticar. Repite esto durante una semana, siempre tu solo y sin interrupciones. Al séptimo día tendrás un amigo con el que jugar.
2. Si te aburres por la noche y no ponen nada bueno en la tele. Pon todas las luces de la casa, abre todas las puertas (excepto las que dan a la calle) y cierra las ventanas. En la habitación más retirada de la casa deja un dibujo de un ojo en un papel, es de donde vendrán los invitados. Dirígete a la salida de tu casa, cierra la puerta, cuanta hasta diez y entra. Algunas de las luces estarán apagadas, algunas puertas cerradas. Tienes que darte prisa para volver a abrir las puertas y encender las luces mientras que tu invitado juega a apagarlas. Solo puedes ir andando deprisa con la luz encendida, de puntillas cuando está apagada. Si tu ganas, recibirás un obsequio, si el gana, te pedirá un precio. NO CORRAS, eso es trampa.
3. Si tu mascota ha muerto recientemente y la echas mucho de menos, has de hacer lo siguiente. Disuelve en un vaso de agua, pan de molde, azúcar y algo de azafrán. Dejaló secar hasta que se haga una masa dura y haz pequeñas bolitas. Haz un sendero como Hansel y Gretel hasta la puerta de tu habitación por la noche, por la mañana temprano recoge las migas que no hayan desaparecido. Repite hasta que tu mascota te espere en la puerta. Advertencia, tu mascota puede que vuelva un poco juguetona, ten sus juguetes preferidos a mano.
4. Escoge un muñeco que ya no te sirva, con un cuchillo hazle un agujero en su espalda, sacalé el relleno y mecanismo rellenándolo con arroz. Durante todo el proceso llamalé por un nombre inventado y conminálé a jugar al escondite contigo. Luego con mucho cuidado cierra el agujero y pon el muñeco en una bañera llena hasta la mitad. Escondeté lo mejor que puedas, ello te encontrará.



¿Quién es quién?

1. Junto a tus amigos reUNETE en una habitación cerrada y sin que nadie os moleste a las dos de la madrugada. Alrededor de una mesa con un número de sillas igual al número de personas más una. Poned una vela por cada participante, apagad las luces y contad una historia de miedo cada uno. Cuando terminéis cada historia, apagad la vela y daos la vuelta con la silla. El más valiente puede ir a tientas para sentarse en la silla restante, pero la encontrará ocupada por otra persona.
2. Reuníos en el bosquillo detrás de la escuela, llevad vuestras máscaras del anterior Halloween con vosotros. La mejor hora para realizar el juego es al atardecer, pero nunca os quedéis cuando no haya ningún resplandor del sol. Poneos las máscaras y poneos nombres relacionadas con ellas (lobo, bruja, momia etc...) o números (1,2,3...). No digáis vuestros nombres reales en ningún caso. El primero de vosotros tendrá que cerrar los ojos y contar hasta 20, mientras el resto se esconde. Solo podrá preguntar una vez vuestro nombre dado para saber donde os encontráis... Si lo repite otra vez, es otra cosa.
3. Al finalizar las horas de actividad de la piscina municipal nos podemos colar por el agujero de la valla. Allí nos podemos bañar a oscuras, aunque recordad traer las linternas y la radio. Ya sabéis, cuando las linternas fallen hay que encender deprisa la radio, si suena con normalidad no pasa nada, pero si suena la estática es que hay alguien más con nosotros. Entonces todos tenemos que tirarnos al agua... No quieras saber lo que pasa si te quedas fuera.



Castigos para niños malos

1. Si alguno de los chicos de tu pandilla se van de la lengua y quieres castigarlos debes hacer lo siguiente. Trae contigo a dos chicos leales, con un cinturón cada uno (que sea viejo para que vuestros padres no se enfaden). Id a la vieja ermita, la que está abandonada en el monte y reza un padre nuestro en la imagen rota. Anudad los tres cintos para hacer una horca y ponerla en la rama del viejo avellano. Ponedla en una rama fuerte y esperad un día antes de preguntarle si se arrepiente de verdad de lo que ha hecho, si os miente algo malo le pasará. Repetid la pregunta cada día hasta que se arrepiente de verdad y desatad el nudo... ¡Nunca lo dejéis colgando, más tiempo de lo debido! ¡El viejo Pedro puede que os busque si lo hacéis!
2. Si alguien se ha chivado al profesor y no es lo suficientemente valiente para dar la cara ha de hacerse lo siguiente. Reuníos todos y apuntad los nombres de la clase en un papel cuadriculado y dejadlo bajo la mesa del profesor. Si alguien intenta llevarse el papel será el culpable. Si aguanta sin hacerlo, a la mañana siguiente no irá a clase. Tirad el papel entonces... Sino se lo han llevado las limpiadoras, entonces juntaos todos en el patio a las cinco en punto y elegid quien se lleva la culpa y dadle un castigo, sino TODOS seréis castigados.