

# Radialistas Apasionadas y Apasionados

## Producciones radiofónicas en texto y mp3

No necesitas autorización para bajar los radioclips y difundirlos. Todos los derechos están compartidos.

---

### Categoría: Capacitación

**Resumen: Un montón de concursos para dinamizar la programación de tu emisora.**



## 100 CONCURSOS PARA TU RADIO

En algunas radios educativas se hacen concursos de este tipo:

*¿En qué año nació el libertador Simón Bolívar?  
¿Qué es una planta fanerógama?*

Resultan muy escolares. Y suelen ser aburridos.

Hagamos concursos, sí, pero divertidos. Para jugar, para reírnos. También para aprender algunas cosas. Pero, sobre todo, para pasarla bien.

¿Y dónde encontraremos esos concursos simpáticos y sabrosos? Para comenzar, aquí les mandamos un centenar de ellos.

### **¡LLAMEN A LA RADIO!**

El locutor invita a telefonar a la emisora. Entre quienes llamen, sin más requisitos que dar su nombre y dirección, se rifa uno o varios premios. Este concurso —el más simple de todos— puede resultar muy útil cuando la audiencia es baja y queremos fomentar la participación. O cuando queremos conocer desde qué lugar nos llaman. También se puede sacar al azar una letra del alfabeto. Y ganan todos y todas cuya inicial del primer nombre coincida con esa letra.

### **ADIVINA, ADIVINANZA...**

La locutora lanza al aire una adivinanza y se pide la respuesta.

### **¿QUIÉN SERÁ, SERÁ?**

Se deja escuchar una breve grabación con la voz de un personaje conocido en nuestro medio. Puede ser un político, una artista, un deportista... Quienes llaman deben identificarlo.

### **VAMOS A CONTAR MENTIRAS**

El público llama y cuenta mentiras. Gana quien cuente el mayor disparate, la mentira más mentirosa, lo más descabellado.

### **¿CÓMO SE LLAMA LA CANCIÓN?**

Suena un tema instrumental conocido y hay que adivinar el nombre de la canción. O se lanzan las primeras notas instrumentales de un tema cantado. O también se puede invitar a cabina a algún amigo o amiga que vaya tocando en el teclado las notas más sugestivas de una canción.

### **EL TESORO ESCONDIDO**

En tal plaza de la ciudad, en un parque o algún lugar público, hay un tesoro escondido. ¡Gana quien primero lo encuentre y lo traiga a la radio! Lo que se esconde es un sobre con alguna contraseña o identificación de la emisora. Se puede esconder en la rama de un árbol, debajo de un banco o donde sea. Quien da con el sobre, debe ir a la radio a canjearlo por el premio indicado.

### **LA FRASE DESPELOTADA**

A lo largo del programa se van soltando, desordenadamente, varias palabras que forman una frase con sentido. Quien primero complete la frase, gana. O se rifan premios entre todas y todos los que llamen. También se pueden ir diciendo letras desordenadas para formar una sola palabra.

### **¡QUE SE ME LENGUA LA TRABA!**

Gana quien llame primero a la radio y diga el trabalenguas más largo. O quien repita una frase larga y enredada dicha por el locutor.

### **AVÍSALO DE TRES MANERAS**

Se trata de dar una noticia riendo, llorando y cantando. La locutora dice un texto breve y los concursantes deben interpretarlo en esos tres tonos. Las informaciones de farándula son las mejores para este concurso.

### **ESTA VEZ USTED ES EL JUEZ**

Un abogado da los elementos de un caso y pregunta a la audiencia: ¿quién es el culpable y por qué? Gana quien da la respuesta correcta. O se rifa un premio entre quienes acertaron. También se puede invitar a una médica para que dé los síntomas de una enfermedad y los oyentes deben hacer el diagnóstico. O a una psicóloga que proponga un problema de relaciones humanas. Es una especie de consultorio al revés, donde los oyentes deben solucionar el caso. Al final, es conveniente que el profesional confirme o no la opinión correcta.

### **NUNCA DIGA NO**

Una oyente llama y el locutor le hace preguntas durante un par de minutos sobre cualquier tema. Si en algún momento la concursante dice "no" queda descalificada.

—No puedo premiarla porque usted acaba de decir "no".

—¡Mentira, no lo dije!

—Pero acaba de decirlo en este instante.

—¡Buahh..!

Algunos hacen este concurso prohibiendo tanto el "sí" como el "no". Así se duplica la dificultad.

### **¿QUIÉN CANTA QUÉ?**

Se pone una canción. Los participantes deben adivinar cómo se llama dicho tema. O quién lo canta. O de qué país es dicho cantante. O qué ritmo tiene esa música. También se puede hacer con músicas folclóricas o exóticas de otros continentes. La audiencia debe descubrir el país.

### **EL MEDIO REFRÁN**

Se da la primera mitad de un refrán y la concursante debe completarlo. A cada participante se le dice un medio refrán diferente. También se puede dar todo el refrán

sustituyendo una palabra clave por cualquier comodín: *Donde manda "pío pío", no manda marinero.*

### **¿CUÁNTAS MONEDAS HAY?**

Se hace sonar ante el micrófono una lata conteniendo un número de monedas. Gana quien acierta el número (o la cantidad de dinero que representa). Se puede hacer lo mismo con frijoles o con canicas.

### **¿CONOCE USTED A SU PAREJA?**

Vienen a cabina varias parejas de novios o esposos. Por separado, se les hacen las mismas preguntas a él y a ella. Por ejemplo:

*¿De qué color es el cepillo de dientes de ella?*

*¿Qué número de calzado usa él?*

*¿Cuál es el helado preferido de ella?*

También por separado, él y ella deben responder esas mismas preguntas para comprobar

si su pareja acertó. Gana la pareja más compenetrada.

### **NUESTROS ABUELOS Y ABUELAS DECÍAN...**

La locutora menciona una palabra o una expresión antigua, de uso regional. Los oyentes

deben explicar el significado de la misma. Se puede hacer otro tanto con refranes cuyo

sentido no sea tan obvio.

### **CHISTOSÍSIMOS**

Gana quien cuente el mejor chiste. El locutor puede especificar el tema de los chistes: hoy hacemos chistes de borrachos, o de curas, o de niños... También se puede hacer una competencia de chistes con semifinalistas y finalistas. Conviene grabar esos chistes. Podrán ser utilizados en otros momentos de la programación.

### **CUENTA CUENTOS...**

Con motivo de alguna fecha especial, la radio convoca a la creación literaria. Se lanza un

gran concurso de cuentos entre todos los narradores conocidos y desconocidos de la localidad. El concurso debe anunciarse con bastante tiempo de anticipación. Las reglas serán claras. Y el jurado, competente. Según van llegando los cuentos, se van leyendo en

un programa especial sin decir el Autor o la autora. Los narraciones finalistas se podrán

dramatizar y hasta publicar en un libro de cuentos auspiciado por la radio.

### **¡LOTERÍA!**

Cada oyente que llama, dice las dos últimas cifras de su carnet de identidad. Agotado el tiempo de las llamadas, se da vueltas a la tómbola y se saca el número ganador. Si varios tienen el mismo número y el premio es dinero, se divide entre todos los ganadores y ganadoras.

### **MIL RECETAS**

¿Qué platos se pueden preparar con la papa? ¿Y con la piña? ¿Y con la zanahoria? La locutora indica un alimento o verdura o una fruta de temporada y los oyentes explican las recetas que conocen. Este concurso puede desembocar en una feria de ese producto. Por ejemplo, un festival del maíz auspiciado por la radio y una federación o cooperativa campesina. Una variación sería hacer una feria de comidas regionales que pueden ser promovidas por la emisora y los clubes sociales provinciales.

### **MANO A MANO**

Se suenan los discos de dos artistas bien populares. Entre canción y canción, los oyentes van llamando y dando su voto por el preferido. Se rifa un premio entre todos los participantes que hayan votado por el ganador o ganadora. Con el mismo mecanismo, se pueden echar a concursar dos ritmos de moda. O dos películas de estreno. O dos programas de TV.

### **¡QUIEN LLEGUE PRIMERO!**

La locutora invita a los oyentes a venir a la emisora con algo raro. Por ejemplo, gana el primero que llegue con una peluca rubia. O la primera que venga vestida de rojo completo. O el que traiga el melón más grande. O quien venga montado en un burro. O el gordo más gordo (debe haber una balanza en la emisora). O quien tenga la cédula terminada en el día de hoy. O la que traiga un loro que hable. Para dar facilidad a todos, este concurso se puede hacer con la unidad móvil desde los distintos barrios o comunidades.

### **CONOCE TU CIUDAD**

El locutor describe una esquina, una plaza, un parque... Al principio, no da muchos detalles. Luego, va concretando más el lugar. Los participantes deben reconocerlo. También podría llamarse *Conoce tu País*: la locutora describe un lugar, una comida típica, una fiesta propia de una ciudad o provincia... y hay que adivinar de dónde es.

### **DE POETAS Y LOCOS...**

El locutor le propone un verso a la oyente y ésta debe rápidamente hacerlo rimar con otro que conserve igual cantidad de sílabas, aunque su sentido sea disparatado. A cada nuevo participante, el locutor cambia el verso. Se pueden buscar otras rimas: por ejemplo, cuartetas donde los concursantes deben enlazar los dos últimos versos con los dos

primeros. También podemos juntar dos participantes por teléfono o en cabina que se contrapunteen. Gana quien haga las mejores rimas.

### **PREGUNTAS DE INGENIO**

La locutora propone una pregunta ingeniosa o pícara. Gana quien acierta la respuesta. En la web de RADIALISTAS tienes un banco de preguntas de ingenio.

### **PIROPEANDO**

Gana quien diga el más hermoso piropo. El locutor invita a una chica o un chico a hablar en cabina. Los oyentes llaman por teléfono para piroppearlos. Este concurso se puede hacer en directo, en un sitio público, con un grupo de chicas o chicos. También funciona con adultos y hasta con ancianos. Se puede combinar con complacencias musicales. Los participantes le dedican una canción a la persona que aman. Pero siempre deben hacerlo con un piropo.

### **EXAMEN DE ORATORIA**

La locutora propone un tema. Los oyentes tienen que disertar un minuto sobre ese tema.

*¡Hable sobre la inmortalidad de la cucaracha!*

*¡Hable sobre la redondez del huevo!*

*¡Hable sobre la importancia de bañarse con agua helada!*

A cada oyente se le da un tema diferente al momento que llama. Se le dan unos segundos para concentrarse. Al terminar "la señal", debe comenzar su discurso. Gana el orador más fogoso, la más convincente.

### **¡SAN SÁBADO Y SAN DOMINGO!**

Los oyentes llaman y dicen qué van a hacer el fin de semana, a qué lugar viajarán, qué lugar de descanso conocen, qué entretenimiento sugieren. Y cuánto cuesta ese paseo o distracción. Se trata de recoger sugerencias sobre cómo divertirse más gastando menos.

### **¿ESTÁS EN SINTONÍA?**

La locutora avisa que la unidad móvil está visitando los barrios. Si llega por sorpresa a una casa y están sintonizados con nuestra emisora... ¡se ganan una sabrosa torta o cualquier otro regalo! Este concurso puede hacerse por teléfono. El locutor marca un número al azar y pregunta qué radio está escuchando en ese momento. Si la persona está en sintonía, gana premio. También el locutor puede saludar con un slogan de la emisora... y quien responde por teléfono debe completarlo.

### **LOCUTORES NUEVOS, LOCUTORAS NUEVAS**

Los oyentes, en cabina o por teléfono, presentan una o dos canciones imitando el tono locutoril y le hacen promoción a la emisora. Este mecanismo puede resultar un buen casting para descubrir nuevos valores locutoriles.

### **¿QUÉ VAS A HACER ESTA NOCHE?**

El oyente "invita a salir" a la conductora del programa. O si es mujer, al conductor. Y salen imaginariamente al lugar que elijan ambos (un restaurante, una sala de fiestas, la playa, etc). En cabina suena un instrumental romántico, olas de playa, los efectos sugerentes. Durante un par de minutos, el oyente debe mantener a través del teléfono un diálogo fluido con la conductora o el conductor, quien irá contrapunteando en broma sus palabras seductoras. También se puede mantener el diálogo entre dos oyentes a través de dos líneas telefónicas. O con uno al aparato y otro en cabina.

### **IMITADORES**

Gana quien imite mejor a un político, a una cantante de moda, a un personaje de la vida pública. La locutora también puede pedir que imiten la manera de hablar de otros países:  
un gringo, una ecuatoriano, un mexicano, una francesa, un español... O imitar animales:  
una oveja, un gallo, un burro...

### **EL GRITO MÁS LARGO**

Gana quien lance el alarido más aterrador sin tomar resuello. El locutor cuenta los segundos. O el *gooooooooooooooooooooo* más largo. O el silbido más sostenido. O el suspiro más interminable. O la risa más escandalosa.

### **PATRIA GRANDE**

Se selecciona un país latinoamericano. La locutora va haciendo preguntas fáciles: dónde queda, cómo se llama su capital, cuánta población tiene, nombre de la moneda, música típica, alguna comida especial... Si tiene a un invitado de ese país en cabina, ella mismo puede ir haciendo las preguntas, corrigiendo los errores, complementando lo que diga el público.

### **CAIGA EN LA NOTA**

Comienza a sonar un disco. El participante debe ir haciendo dúo con el intérprete. Al rato, le bajan completamente el volumen del disco y debe seguir cantando solo. Si cuando vuelve a sonar la grabación el participante *cae en la nota*, si está acoplado con el intérprete, gana. Se puede repetir varias veces la bajada y subida de volumen. Si llega sin desentonar al final de la canción, gana.

### **¡LOS DADOS DE LA SUERTE!**

Cuando llama un participante, la locutora hace sonar el cubilete y tira dos dados. El oyente debe adivinar la combinación de los números. Si adivina, se lleva el premio. Este concurso se puede hacer también con una ruleta. Mientras la locutora la hace girar, el

oyente debe acertar el número en que se detendrá.

### **EL DISCO LOCO**

Se lanza un disco en otra revolución (los de 33 en 45, los de 45 en 33) y los participantes deben averiguar qué canción es y el nombre del intérprete.

### **TIPOTEAR**

El locutor piensa un verbo. Por ejemplo, masticar. La oyente debe adivinarlo haciendo preguntas de sí o no. Para hacerlas, sustituye el verbo desconocido por "tipotear".

Cada oyente tiene 3 oportunidades de preguntar. Después, intenta adivinar el verbo. Si falla, pasa el turno a otro participante que sigue tratando de adivinar el mismo verbo.

### **BOLSA DE LETRAS**

La locutora tiene una bolsa con todas las letras del abecedario. Cuando un oyente llama, saca una de ellas. El oyente tiene 30 segundos para decir todas las palabras que comiencen por esa letra. Gane quien más palabras diga.

### **EL SONIDO MISTERIOSO**

Se hace un ruido en la cabina y los oyentes deben identificarlo. Los discos de efectos sonoros pueden ser muy útiles para este concurso.

### **¡A CORRER, MUCHACHOS Y MUCHACHAS!**

La emisora promueve competencias al aire libre. En un ambiente de festival y transmitiendo con la unidad móvil, se pueden efectuar carreras de todo tipo entre los presentes:

- Correr hacia atrás hasta una determinada meta.
- Correr saltando sobre la pierna derecha.
- Correr en cuclillas con las manos sobre la cabeza.
- Correr con un vaso de agua en la mano sin derramar nada.
- Correr llevando agarrada con los dientes una cuchara con un huevo.
- Correr en cuatro patas, imitando a un perro.
- Correr saltando algunos obstáculos (cajones, sillas).
- Correr sobre las manos, sostenidos los pies por un compañero, a manera de carretilla.
- Correr en grupos de a cinco, amarrados con un lazo por la cintura.
- Correr con una vela encendida. Si se apaga, empieza de nuevo.
- Correr en sacos.
- Avanzar sobre dos sillas, moviéndolas alternadamente.
- Correr en patines.
- Carreras de bicicletas (de velocidad o de equilibrio).

Estos concursos requieren de un buen narrador que vaya animando la competencia y describiéndola para los oyentes.

### **¿QUÉ ESTOY DESAYUNANDO?**

En un programa mañanero, los oyentes llaman y dicen qué están desayunando en su casa. Los animadores del programa también están desayunando en la emisora. Si

coinciden los desayunos, el oyente gana un premio. También se puede hacer al mediodía y hacer coincidir los almuerzos. O las cenas.

### **¿DE DÓNDE VIENE, A DÓNDE VA Y QUÉ TRAE?**

La locutora saca una letra al azar. El participante debe rápidamente construir una frase que contenga un lugar de salida, un lugar de llegada y una mercancía que se inicien con esa letra. Por ejemplo, con la letra C: *Vengo de Cuba, voy pá Colombia y traigo cocos.*

La locutora va sacando una letra diferente para cada participante. Y cuenta hasta cinco para que diga la frase. También puede variarse la pregunta manteniendo una misma letra inicial: *¿Cómo te llamas, con quién estás y qué comes?*

### **FAVORITAS DE LA SEMANA**

En muchas emisoras se llevan a cabo *hit parades* los fines de semana, de mes o de año.

Esta selección de canciones se debe hacer a partir de las preferencias del público. Por teléfono o por cartas, los oyentes proponen su propio *hit parade*. Con la tabulación de los resultados se hace la clasificación final de la emisora. Y entre quienes coincidieron con esa clasificación se pueden rifar buenos premios.

### **EL TELÉFONO MALGRADO**

El locutor tiene en línea a un primer oyente. Le lee una noticia con bastantes datos y algo enredada. A continuación, le pide que repita la noticia lo más exactamente posible para que toda la audiencia se entere. El locutor invita a otros oyentes a telefonar a la radio para que divulguen la misma noticia. La gracia consiste en las sucesivas tergiversaciones que se van dando. Después de varias llamadas, se compara la noticia inicial con la versión de la última llamada.

### **EL DOBLE O NADA**

La concursante (o una pareja de concursantes) selecciona con anticipación el tema sobre el que le van a preguntar. En la emisora tienen preparada una lista de varias preguntas cada vez más difíciles sobre dicho tema. Con la primera respuesta acertada, la concursante gana una cantidad en efectivo. Con el segundo acierto, dobla esa cantidad. Con el tercero, vuelve a doblar. Sigue doblando así: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64. Si se equivoca, pierde todo lo acumulado hasta ese momento. Las cantidades también pueden ser millas que van aumentando para ganar un viaje como premio.

### **¡QUÉ LINDO BEBÉ!**

En esta radio, hasta los bebés participan. El locutor invita a los papás y mamás a poner al teléfono a sus niños chiquitos. Tendrán que hacerles reír. Gana el bebé que salga al aire con la risa más divertida. Este concurso se puede hacer también con perritos ladrando, con gatos maullando, con loros hablando.



### **EL PERSONAJE DE LA RADIO**

La locutora de Radio Candela avisa que en tal plaza está "la figura de Radio Candela". Quien la identifique, gana un buen premio. La "figura" puede ser otro locutor o cualquier amiga de la radio que se anime a dar unas cuantas vueltas por el lugar indicado. Puede estar paseando por el parque o leyendo una revista en una banca. La "figura" no tiene que hacer nada especial, sólo disimular y esperar. Los oyentes que estén por la zona indicada irán preguntando a los transeúntes:  
*¿Es usted la figura de Radio Candela?*  
Al primero que se acerque a preguntarle a la "figura", ésta le dará un cupón de dinero o de otro premio que podrá canjear en la emisora. La locutora puede dar algunas pistas muy generales sobre la "figura".

### **MIEDO, TERROR Y ESPANTO**

Los participantes echan cuentos de terror. Pueden hacerlo por teléfono o viniendo a la radio. En cabina se les puede ir acompañando con los efectos clásicos: puertas chirriantes, pasos asesinos, música angustiosa... Gana el cuento más espeluznante.

### **¡BINGO!**

El popularísimo juego del Bingo se puede hacer por radio. Durante la semana se venden los cartones y el sábado o el domingo se hace la transmisión. Hay programas de computadora para determinar qué cartones han sido los ganadores. Si no se cuenta con esto, se puede habilitar un auditorio grande para jugar y transmitir en directo. También se puede hacer con unidad móvil desde un local comunal. Además del sano entretenimiento, el Bingo le proporcionará una buena entrada económica a la emisora.

### **LAS RUTAS DE MI CIUDAD**

Si usted está en tal esquina y quiere llegar a tal calle, ¿cuál es el camino más corto? ¿Qué calles debe transitar un vehículo particular? ¿O cuál es la mejor combinación de autobuses para ir de ese lugar al otro? El oyente tiene que decir por dónde pasa la ruta, qué calles recorre, dónde dobla, por dónde sube o baja y cómo llega a la meta indicada.  
La locutora debe estar provisto de un buen plano de la ciudad.

### **EL MENÚ DEL DÍA**

El locutor pone un caso: *Se trata de una familia de 5 personas. La señora sólo tiene este poco dinero. ¿Qué puede hacer para el almuerzo?* Los oyentes participan sugiriendo recetas variadas y baratas, accesibles al dinero de la supuesta madre de familia. Se varían los casos. Se puede hablar del desayuno o de la cena. Los oyentes pueden corregirse unos a otros, si las sugerencias no son apropiadas.

## TEATRERAS Y TEATREROS

La locutora indica el personaje que debe ser caracterizado. Por ejemplo, un borrachito o una señora de alta alcurnia o un turista gringo o una mujer fatal o un joven metalero. Puede hacerse como monólogo. También desde cabina puede entablarse un diálogo entre la locutora y el participante. Una variante es que la locutora diga una frase. Por ejemplo: *Dime con quién andas y te diré quién eres*. Los oyentes deberán interpretarla como lo haría alguno de estos personajes:

*Un ciclista llegando a la meta*  
*Un comentarista deportivo*  
*Un predicador religioso*  
*Una vieja desdentada*  
*Una monjita beata*  
*Un niño malcriado*  
*Un poeta melifluido*  
*Una joven bobalicona*  
*Una loca furibunda*  
*Una cantante de ópera*  
*Un don Juan tenorio*  
*Un profesor de gramática*  
*Un vendedor ambulante*  
*Un viejito de cien años*

Y otros personajes que te inventarás.

## SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS

La locutora da una palabra y el oyente tiene que decir todos los sinónimos que pueda. Cada sinónimo le vale una cantidad de dinero o un punto para la rifa. Este concurso también se puede hacer con antónimos (palabras opuestas).

## RADIONOVELEROS

El locutor presenta una dramatización o el capítulo de una radionovela. Al final, los oyentes son encuestados sobre los mil y un detalles que aparecen en esta:

*¿Cómo se llamaba el amante?*  
*¿Qué le dijo ella antes de salir de la casa?*  
*¿Qué canción estaba sonando en el bar?*  
*¿Cuántas veces ladró el perro?*

Gana quien recuerde más detalles con mayor precisión.

## DEMUESTRE SU VOCABULARIO

El oyente debe acertar la definición de una palabra poco frecuente. Por ejemplo, *macilento*. La locutora le ofrece varios significados. Sólo uno es el correcto:

*DUDOSO*  
*SIN COLOR*  
*RETARDADO*  
*IMPETUOSO*

También puede darse la palabra sola, sin alternativas. Y el oyente debe definirla correctamente. Las palabras se dicen cuando el oyente está en línea. No antes, porque consultarían el diccionario. Entre quienes acierten, se rifa un premio.

## SALTO A LA FAMA

Siempre da buenos resultados el conocido concurso de cantantes aficionados. Se puede

hacer desde la cabina o desde las comunidades o barrios usando la unidad móvil. Cuando alguien desafina, se le puede interrumpir tocando una campana. O con truenos y rayos de tormenta. O con efecto de perros ladrando. Un jurado que califica del 1 al 5 será la mejor garantía de imparcialidad por parte de los locutores y locutoras de la emisora. La selección se puede hacer en varias etapas con semifinalistas y finalistas. Pueden participar interpretando canciones de moda o de su propia inspiración. Para el aniversario de la radio, para el Día del Campesino, para el Día de la Mujer, se pueden hacer festivales de canciones específicas. Otra variante son los concursos de bandas populares. Y de payadores (bombas, cumananas, repentistas, contrapuntos).

### **CANTANDO A DÚO**

Dos oyentes llaman y deben cantar cualquier canción que quieran, pero a dúo. Gana la pareja que menos desafine. Pueden participar dos oyentes por una misma línea de teléfono. Pero lo mejor es con dos personas que no se conocen entre sí y cantan por distintas líneas.

### **LOS FUSILADOS**

La locutora dice que tiene una palabra oculta que consta de tantas letras. Dice también la letra inicial. *"Una palabrita de 6 letras que comienza con la P..."* El oyente tiene que ir construyendo esa palabra diciendo letras del alfabeto. Si acierta una letra que forma parte de la palabra oculta, la locutora le indicará dónde va situada. Si esa letra se repite dos veces en la palabra, se ganan los dos espacios. *"¡Acertó con la A!... Ponga la A dos veces, como segunda letra y como última."* Si el oyente dice una letra que no forma parte de la palabra oculta, la locutora "lo lleva a fusilar". Para esto, tendrá preparado una cinta con los 7 efectos correspondientes a los 7 errores que se toleran:  
*Al primer error : Ruido de llaves (lo sacan de la celda)*  
*Al segundo error: Marcha de soldados (lo llevan al paredón)*  
*Al tercer error : ¡Arrepiéntete de tus pecados! (voz de cura)*  
*Al cuarto error : Redoble de pelotón.*  
*Al quinto error : ¡Preparen!*  
*Al sexto error : ¡Apunten!*  
*Al séptimo error: ¡Fuego! y descarga de fusiles.*

Ya fusilado el oyente, la locutora descubre la palabra oculta. Por ejemplo: *¡Paloma!* Y el juego continúa con un otro oyente y una palabra nueva. (A veces, las palabras más breves y sencillas son las más difíciles de acertar).

### **LOS COLMOS**

Los participantes llaman para decir cuál es el colmo de tal profesión o de tal personaje. Se puede premiar al más simpático. En la web de RADIALISTAS tienes algunos colmos.

### **MANTÉNGALO EN LÍNEA**

La locutora llama al azar a cualquier número telefónico. El participante —que puede estar en la cabina o desde una segunda línea de teléfono— debe mantener la conversación con quien salga por espacio de un minuto. Si le cuelgan, pierde. También puede aumentarse el premio por cada minuto que logre mantener la conversación con el desconocido.

### **DEL 1 AL 100**

El locutor escoge un número y lo mantiene en secreto. Por ejemplo, el 40. La primera concursante dice cualquier número entre el 1 y el 100. Por ejemplo, dice el 77. El locutor

le indicará "más arriba" o "más abajo", según se haya aproximado al número premiado.

En este caso, sería "más abajo". El segundo participante ya sólo tiene que seleccionar entre el 77 y el 1. Si eligiera el 18, el locutor le diría "más arriba". A la tercera concursante

ya sólo le toca escoger entre el 18 y el 77. Y así sucesivamente. A cada nuevo participante le quedan menos números para escoger. Quien primero adivine el número, gana.

### **LOS PREGONES DE MI CIUDAD**

La locutora invita a los oyentes a dar a conocer los pregones antiguos que se escuchaban

antes y los que se oyen ahora en sus barrios o comunidades. Estos llaman e imitan el pregón del panadero, del lechero, el cantar de los tamaleros, los gritos de los vendeperiódicos. Entre todos los concursantes se puede rifar un premio.

### **USTED ES EL PUBLICISTA**

El locutor invita a los oyentes a inventar anuncios publicitarios. Dice que tiene un nuevo

producto y da el nombre de éste. Por ejemplo, una leche llamada *Blancanieves*. O unas

zapatillas llamadas *Tropezón*. La concursante tiene que hacer una publicidad de 30 segundos para vender ese producto. Gana el anuncio más creativo. También puede hacerse el concurso solicitando cuñas de promoción de la radio o de algún programa determinado.

### **EL JARDÍN DEL EDÉN**

En convenio con las juntas de vecinos o la municipalidad, la radio promueve un concurso

de jardinería. ¿Cuál es el jardín más arreglado, el parque más bonito de la localidad?

La unidad móvil irá visitando las casas del vecindario y describiendo los esfuerzos de los moradores para embellecer sus zonas verdes. Este concurso puede hacerse con

motivo de una fiesta patria o una jornada ecológica. Hay que nombrar un jurado y convocar el

concurso con unos tres meses de anticipación.

### **¿QUIÉN ES MISTER X o MISS Y?**

Los participantes tienen que descubrir a un personaje relativamente conocido por el

público a base de preguntas cerradas, de las que sólo pueden responderse con un sí o un no.

¿Es alguien ya muerto?	iSí!
¿Europeo?	iNo!
¿Deportista?	iNo!

Se puede jugar con una oyente hasta que falle un número determinado de veces (respuestas negativas). O solamente hasta el primer *no*. En ese caso, seguimos el juego

con otro oyente que intentará adivinar el personaje. El que descubra quién es *Mister X* o

*Miss Y*, gana. Si un oyente, acumulando pistas, sospecha de un personaje, puede aventurarse a decir su nombre. Pero si no era ése, se retira del juego.

### LOS TESTS

Consiste en aplicar cualquiera de esos tests que aparecen en las revistas de entretenimiento. Los participantes responden con sinceridad y la locutora, al final, les da el

puntaje correspondiente a su personalidad. Puedes emplear el famoso test AUTORRETRATO del cual se pueden entresacar algunas preguntas para jugar con los oyentes. Está en <http://www.radialistas.net/clip2.php?id=1200061>

### EL CARADURA DE LA SEMANA

La locutora invita al público a señalar a un personaje de la vida pública que haya cometido

una torpeza en esa semana. Puede ser un político charlatán, una artista que haya hecho

el ridículo, un ciudadano abusivo, una autoridad corrupta. El personaje más mentado por

los oyentes queda declarado oficialmente como *el caradura de la semana*.

### PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Este conocidísimo concurso puede hacerse con preguntas sobre arte, deportes, geografía, historia, política, cultural general, sobre los más variados temas. Podemos hacerlo por teléfono o con invitados en cabina. O formar dos equipos de escolares.

Cada equipo va rotando su representante. Si acierta la pregunta, gana 5 puntos. Si no sabe,

puede contestar otro de su mismo equipo y entonces gana solamente 3 puntos. Si ninguno sabe, puede responder alguien del equipo contrario y en ese caso estos aumentan 10 puntos. (Si alguien responde equivocadamente, su equipo pierde 2 puntos.)

Gana el primer equipo que alcance los 100 puntos.

### DISCUTIDORES

La locutora les marca papeles conflictivos a dos concursantes. Por ejemplo, una vendedora viva y un comprador tacaño. O un chofer atropellado y una pasajera nerviosa.

O un marido machista y su esposa liberada. Mejor si participa un hombre y una mujer.

Gana quien pelee mejor, quien defienda mejor su posición. Pueden discutir sobre cualquier cosa. Pueden hacerlo en cabina, en directo a través de la móvil o con dos líneas

telefónicas.

### **REY Y REINA DE LA RADIO**

Con motivo del aniversario de la emisora, se convoca a un concurso abierto para elegir a

la Reina y el Rey de la radio. Los candidatos se inscribirán con anterioridad y serán invitados a los diferentes programas. El día de la elección, desfilarán y serán entrevistados ante el público. Estos reinados se combinan con toda una fiesta popular. Debe haber un jurado para elegir a los Reyes. Los criterios para la elección serán no sólo

la belleza, sino también la voz, la desenvoltura ante el micrófono y el conocimiento de la radio.

### **LA PREGUNTA LOCA**

Un locutor, tomando muy en serio su oficio y muy bien vestido, se lanza a la calle con la

móvil a hacer entrevistas con una pregunta absurda. Por ejemplo:

*Como Usted sabe, pronto llegará al Perú procedente de Italia, el controversial investigador Galileo Galilei. ¿Usted considera que el Sr. Presidente debería ir a recibirlo al aeropuerto?*

*¿Qué opinión le merece la reciente ley que prohíbe orinar en lugares públicos con*

*multas de hasta \$100 y pena de castración para los reincidentes?*

Al final, a los entrevistados se les dice que todo ha sido una broma, que saluden a nuestra

emisora donde participarán al día siguiente en un gran sorteo entre todos los que respondieron a la pregunta loca.

### **EL MAYOR SUSTO DE SU VIDA**

La gente llama, simplemente, para contar el mayor susto que ha pasado en su vida.

O el mayor ridículo que le han hecho pasar.

O el momento más feliz que recuerda.

O la situación más desagradable en que se ha encontrado.

O la mayor confusión en que se ha visto envuelto.

### **AMOR A CIEGAS**

La locutora lleva a un invitado o una invitada anónima a cabina. Los oyentes o las oyentes

deben enamorar a esa persona desconocida por teléfono. Llaman, conversan, coquetean... Gana quien haya resultado mejor conquistador. Al final, si el invitado era una

persona conocida por el público —artistas, deportistas, hasta políticos si se prestan a ello— puede descubrir su identidad. Pero también puede hacerse el juego con cualquier

persona desenvuelta.

### **¿QUÉ PLATO TE GUSTA MÁS?**

Se ponen a concursar 3 comidas sabrosas. Los oyentes llaman y dan su voto por una o

por otra. La locutora puede preguntar por qué le gusta más, dónde lo comió la última vez,

qué recuerdo le trae. Al final, se dice qué plato consiguió más puntaje. Se puede hacer un sorteo entre todos los que votaron por dicha comida ganadora. El premio puede ser una invitación para dos en el mejor restaurante donde preparen esa delicia. El concurso se puede hacer también con 3 bebidas regionales.

### **AJEDREZ RADIOFÓNICO**

Un campeón o campeona de ajedrez es invitado por la emisora para echar una partida con toda la audiencia. El ajedrecista hace el primer movimiento de fichas. Por teléfono, por cartas, personalmente, los oyentes indican qué jugada harían ellos. La jugada que obtenga más votos es la que se queda. Al día siguiente, estudiando la jugada que más puntos obtuvo, el campeón hace un nuevo movimiento. Y durante ese día los oyentes vuelven a opinar cuál sería la mejor réplica, marcándose, como siempre, la que resulte mayoritaria. Como se ve, una partida de ajedrez radiofónico puede durar bastantes días y semanas. No importa. Los oyentes se irán sumando al juego a medida que éste avanza, ya que en la emisora siempre se indica en qué posición han quedado las fichas. Cada día, entre quienes acierten la jugada mayoritaria, se puede sortear, por ejemplo, un tablero de ajedrez. Al final, si el campeón le gana a la audiencia, recibe un buen premio de parte de la emisora y en nombre de todos los oyentes jaquemateados. Si ocurre lo contrario, el premio se rifa entre quienes participaron en el juego.

### **TELEPATÍA RADIOFÓNICA**

La locutora tiene un mazo de naipes. Baraja y saca una carta. El participante, por teléfono, debe demostrar su telepatía. Si adivina el color (rojo o negro) gana, por ejemplo \$5. Si también adivina el palo (diamantes, corazones, espadas o, tréboles) acumula, por ejemplo, \$10 más. Y si acierta el número (o figura) de la carta, demuestra una gran telepatía y suma otros \$15.

### **EL SANTO DEL DÍA**

Todos los que estén de santo ese día y llamen a la radio, entran a concursar. Al recoger el premio, deben llevar su carnet de identidad. También puede hacerse con los cumpleaños. Si la radio mantiene un club de oyentes, rifará directamente entre todos los socios inscritos que cumplan en ese mes.

### **LA BOLA DE CRISTAL**

La locutora tiene una bola de cristal en cabina. Pero ella no sabe interpretarla. Los oyentes deben ayudarle pronosticando lo que va a ocurrir:

*¿Quién ganará en el próximo partido de fútbol y cuánto a cuánto?*

*¿Lloverá o saldrá el sol mañana?*

*¿Cuántos grados de temperatura tendremos?*

*¿Con qué porcentaje ganará o perderá el referéndum el Sr. Presidente?*

Al día siguiente, se premian a los que hayan acertado el pronóstico. Si nadie acierta, se

rifa un premio de consuelo entre todos los participantes.

### **EL PRECIO JUSTO**

Se describe el objeto que servirá de regalo. Por ejemplo, una bicicleta. Los oyentes deben adivinar cuánto cuesta. El que acierte el precio exacto de ese artículo, se lo gana. El locutor puede ayudar diciendo después de cada llamada "más barato" o "más caro". Se puede hacer con una canasta de comida. El locutor dice lo que contiene y la gana quien calcule mejor su precio.

### **MARATÓN DE BAILE**

La radio invita a todas las parejas de la localidad para hacer un gran concurso de baile.

Se necesita un jurado para ir clasificándolas. Una animadora de la emisora irá describiendo el maratón y entrevistando a las parejas mientras bailan. El musicalizador irá

cambiando con frecuencia los ritmos. Pasará de un rock violento a una balada arrastrada.

Y luego al baile punta. Y luego a un zapateo folclórico. Y más luego, a un reggaetton.

Los premios pueden otorgarse a los que bailan mejor. Pero también puede establecerse el criterio de la resistencia. Entonces, ganan los bailarines que aguantan más horas en la pista. Otra variante es hacer concursos de bailes típicos.

### **¿CUÁNTO DINERO ESTAMOS RIFANDO?**

El primero que adivine cuánto dinero está rifando la emisora... se lleva esa cantidad! La locutora puede indicar que es más de \$1 y menos de \$100.

### **ESCUELA DE ACTORES**

El locutor explica el argumento de un drama corto y muy pasional en el que intervienen

solamente dos personajes. Entonces, invita a los oyentes a interpretar ese drama.

Puede hacerse en la cabina, con la móvil o a través del teléfono. Gana la pareja que mejor interpreta la situación.

### **EL GUINNESS DE LOS OYENTES**

Los oyentes cuentan los pequeños o grandes récords de su vida. Por ejemplo:

*La lavadora que uso me ha durado 47 años...*

*Me resbalé por una escalera de cuatro pisos...*

*Una vez me comí 18 huevos de tortuga, uno tras otro...*

Aunque deben ser casos ciertos, lo más importante no es verificar lo que dicen los oyentes, sino pasarla bien escuchando sus anécdotas curiosas. En la radio se deben ir anotando los récords... ¡por si después llama otro oyente que dice haberse comido 30 huevos!

### **EL GOL DEL TRIUNFO**

Los fanáticos llaman y se convierten por un par de minutos en locutores deportivos.

Deben narrar con el máximo ardor posible el gol que le dio el triunfo a su equipo preferido

en el último partido. En cabina, el operador pone gritos y aplausos para ambientar el



relato. Este concurso puede hacerse con las jugadas del béisbol, con un round de lucha libre, con los deportes que sean más populares en cada país.

### **LAS SIGLAS**

La locutora dice la sigla de alguna institución existente. Gana quien adivine lo que significan sus letras. También puede darse una sigla y los oyentes inventan todos sus posibles significados.

### **¿DE QUÉ SIGNO ERES?**

El locutor presenta a un invitado o invitada. El público deben descubrir de qué signo zodiacal es. Para ello, tienen opción a hacerle tres preguntas sobre su personalidad. Cuando los oyentes aciertan el signo, ganan premio. Si no lo consiguen y resulta ya muy fácil porque quedan pocas posibilidades, se le da el premio al invitado, se le despide, y se trae a cabina a un nuevo candidato o candidata zodiacal.

### **POESÍA ERES TÚ**

Todos y todas llevamos dentro un poeta escondido. Con motivo del Día de las Madres, del Día de los Enamorados, de la Infancia, del Trabajo, hasta de las Fiestas Patrias, la emisora promoverá concursos de poemas. Estos deben ser enviados con anticipación, sea por escrito o grabados, para hacer la debida selección. Se nombra un jurado para elegir los mejores trabajos. Se puede invitar a los finalistas a declamar sus poemas el día señalado para la premiación.

### **SONORIZANDO UN CUENTO**

El locutor lee pausadamente un cuento que tenga bastante acción. Al mismo tiempo, el concursante tiene que ir ambientando la narración con todos los efectos de sonido que se le ocurran y que pueda hacer con su boca o con cualquier objeto que tenga a la mano.

*Era noche de tormenta...  
Entonces, llegó el lobo...  
y las ovejas se espantaron...  
Pero en ese momento  
se oyó al pastor que regresaba...*

### **¡QUE VIVAN LOS VIEJOS!**

La locutora pide a los oyentes que traigan a la radio el disco más antiguo que tengan. O la foto más vieja de su álbum. O la carta con fecha más remota. O el periódico, el libro, la moneda, la cédula de identidad, el reloj, el anillo de bodas... ¡mientras más viejo, mejor!

### **¿DÓNDE ESTA LA MENTIRA?**

Un invitado narra una historia que contiene varias aventuras, todas ellas coherentes y posibles. En medio del relato, suelta alguna información falsa o absurda. Gana el primer oyente que la descubra. La gracia está en dar muchas informaciones que parezcan mentira y que no lo son. Y disimular bien la mentira.

### **IA BELÉN, PASTORES!**

Combinando con las parroquias y a principios de diciembre, la radio convoca a un gran concurso de pesebres de navidad. Se pueden hacer dentro de una casa o al aire libre, con figuras típicas o hasta "nacimientos vivos". Gana la familia o el barrio que lo haya realizado con mayor originalidad. Para decidir esto se nombrará un jurado que irá visitando y entrevistando a los participantes. También se pueden convocar concursos de arbolitos de Navidad, de coros de villancicos y hasta de adornos navideños.

### **BARAJAS, DAMAS, DADOS, TRUCO...**

Se acondiciona un salón cercano a la radio para realizar un gran campeonato de naipes. O de damas chinas. O de parchís. O de canasta. O de cualquier juego de mesa que sea popular entre los oyentes. Los animadores irán pasando de tablero en tablero, entrevistando a los participantes, dando los resultados de las mesas. La emisora puede encontrar buenos auspiciadores para estos torneos. Y puede realizarlos en diferentes etapas con semifinalistas y finalistas.

### **PÓNGALE FINAL A LA HISTORIA**

Se transmite un radioteatro, un cuento, una dramatización... Y se corta antes del final. Los oyentes llaman para decir cuál va a ser ese final. O cuál querrían ellos que fuera. Se debate. Después, se hace oír el final que el autor le dio. Y se sigue debatiendo. Una variante puede ser la de proponer dos finales posibles (previamente grabados). Los oyentes votan por uno o por otro. Terminada la encuesta telefónica, se dice cuál final ganó. Y se transmite éste.

### **AYÚDAME A VESTIR**

*Me llamo Juanita y tengo que ir a una fiesta de fin de curso. Mi tía me regaló una falda verde de seda con bolitas amarillas. Ayúdenme. ¿Qué zapatos me pongo, qué aretes, con qué puedo combinar mi falda para quedar bien vestida?*

El locutor o la locutora presenta un caso como éste. Los oyentes llaman para aconsejar y opinar sobre cómo Juanita puede vestirse mejor. Deben hacer la combinación completa: zapatos, cartera, blusa, falda, abrigo, accesorios... hasta maquillaje. Un día será con modas de mujeres y otro de hombres. Se invita a alguna modista o sastre conocido para ir comentando las sugerencias del público y decidir cuáles son las mejores. Entre estos se rifa un premio de vestir.

### **LAS TRES DIFERENCIAS**

Se transmiten dos escenas dramatizadas breves, casi idénticas, con un intervalo de pocos minutos. El oyente debe descubrir las tres diferencias que hay entre la primera y la

segunda versión de la misma escena. Las diferencias pueden ser un perro que ladra en tercer plano. O un fondo musical que suena en la primera escena y en la segunda no. O una frase que no dice un personaje.

### **ASOCIACIÓN DE PALABRAS**

El oyente va a someterse a una exploración psicológica. La locutora lo invita a relajarse y le dice palabras sugerentes. Y él tiene que responder rapidísimamente con la primera palabra que le venga a la lengua.

<i>iNoche oscura!</i>	<i>Mi novio...</i>
<i>iBolero!</i>	<i>Juego de manos...</i>
<i>iCama!</i>	<i>Matrimonio...</i>

Al final, la locutora hará una "interpretación" jocosa de las respuestas obtenidas, combinando unas palabras con otras. Y señala en broma la personalidad del oyente. Hasta le puede dar buenos consejos para ser feliz y comer perdiz.

### **REBOBINANDO SU NOMBRE**

¿Cómo se llama usted? Dígalo, pero al revés. A eso invita el locutor a los oyentes cuando

llaman a la radio. Primero, deben decir su nombre invirtiendo todas las letras.

Después, el primer apellido. Luego, el segundo apellido. Y al final, las tres palabras juntas, pero al revés. Entre los que no se equivoquen rebobinando su nombre, se rifan los premios.

### **LA RADIO ESTA LOCA, LOCA...**

Con cualquier recurso se puede hacer un concurso. El asunto es darle permiso a la fantasía. Como aquella emisora que convocó a un festival de cometas premiando a las que volaran más alto. O la otra, que organizó una regata de canoas para limpiar el río contaminado. Unos colegas hicieron una feria de mascotas y aquel día la radio parecía zoológico. Y otros elevaron un globo de helio sobre la ciudad con el letrerón de la emisora

y el premio en el aro, para quien lo agarrara al caer. ¿Y si contratamos a un Batman para

rifar baticondones? ¿Y si reunimos a toda la muchachada en la playa para un campeonato de volley? ¿Y si hacemos *puenting* con camisetas fosforescentes de la radio?

### **BIBLIOGRAFÍA**

<http://www.radialistas.net/clip2.php?id=1400021>

### **INTERACTÍVATE**

¿Conoces otros concursos radiofónicos? Escríbenos y así vamos ampliando la colección.