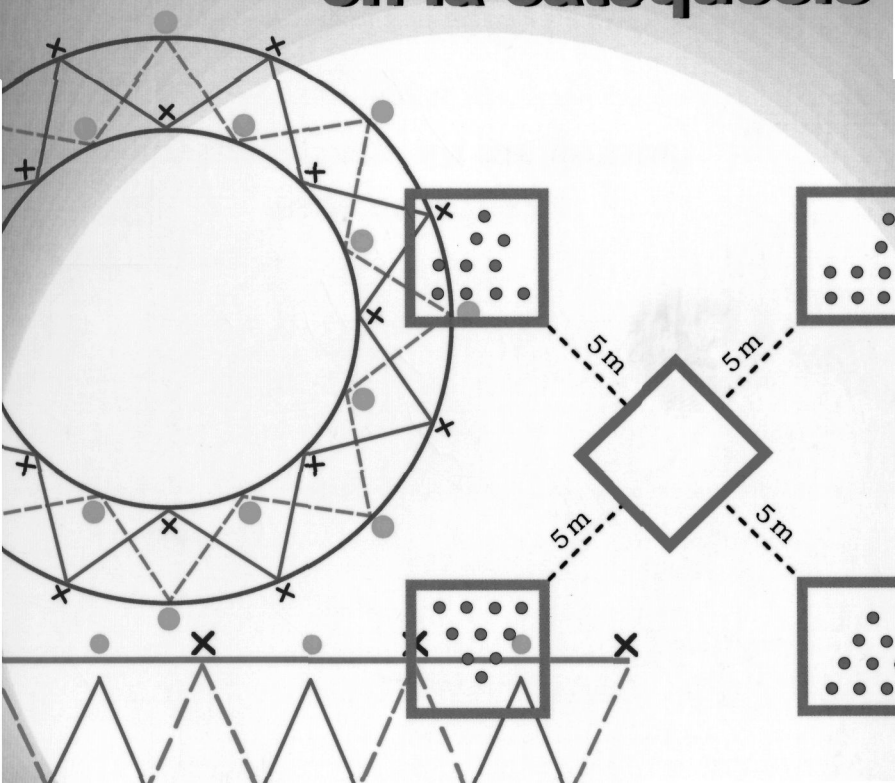


María Salete Pereira

Juegos

**En la escuela,
en los grupos,
en la catequesis**



Maria Salete Pereira

JUEGOS

en la escuela, en los grupos,
en la catequesis



Título original Jogos na escola, nos grupos, na catequese

100/111 (10/1) Adoracion Perez

© PAULINAS 2006

Camí del Conde, 62 - 28043 Madrid

Tel.: 917 218 984 - Fax: 917 595 260

E-mail: edifortul@paulinas.es

www.paulinas.es

© Paulinas, São Paulo - Brasil

ISBN-10. 84-96567-13-3

ISBN 13. 978-84-96567-13-9

Depósito Legal. SE-4333-2006 U.E.

Printed in Spain. Impreso en España

Printed by Publidisa

PRESENTACIÓN

Cada vez más procuramos con mayor empeño respetar a los niños en su peculiar manera de ser. Además, esta es incluso una de las exigencias del Documento de Puebla: respeto o «fidelidad a la persona» en la catequesis. Cuando tratamos de catequesis infantil el sujeto que debe ser respetado es el niño.

Una de las características más marcadas en el niño es el gusto por el juego por los juguetes. Cuando observamos a un niño jugando, estamos observando a un ser feliz. Además, el juego siempre ha sido motivo de investigaciones profundas como factor educativo decisivo.

Con la renovación pedagógica, se procura hacer el aula escolar cada vez más dinámica y atrayente, de manera que el niño la perciba no como algo que lo inhibe, que le quita la libertad, sino como una continuidad de su vida: un momento en el que está aprendiendo y viviendo algo nuevo, pero no alejado de su realidad.

En este sentido el juego se considera como un factor importante para la catequesis. Es necesario que el niño traiga a la catequesis su vida entera: familia, escuela y juegos, para que toda ella sea evangelizada.

El catequista, o profesor, que sabe jugar con sus alumnos, los conquista y además es fiel, en la práctica, al «ser niño».

Pero el juego en la catequesis o en la escuela no es solamente una forma de conquistar al niño. El juego puede llegar a ser hasta un momento de evangelización, de educación. Basta saber escoger el juego y el momento adecuado. Podemos utilizar el juego como motivación, como manera de explicar el tema, como actividad, como complemento. Nada mejor para un niño que sentir la realidad de lo

que le fue o le será enseñado por medio de aquello que más le gusta hacer Jugar

El Rey David entró en la ciudad de Jerusalén tocando y danzando para Dios. En la catequesis el niño juega delante de Dios y se siente feliz jugando.

Tanto en la escuela como en la catequesis debemos escoger los juegos adecuados a la edad de los niños y los que más favorezcan su desarrollo social y físico. En el caso específico de la catequesis la elección de los juegos que tengan la finalidad de motivar la elección deben coincidir con el propósito del grupo.

Hasta en la catequesis debemos permitir a los niños amplia libertad en la elección de los juegos. Y si estos no contienen un valor pedagógico o psicológico positivo como por ejemplo los juegos en que se establece una nítida separación y supremacía de los ricos sobre los pobres o de los fuertes sobre los débiles es imprescindible que el catequista o el profesor comente con los niños el valor positivo o negativo del juego pero dejando que lo realicen.

En el presente trabajo procuramos seleccionar juegos en los que puedan participar todos los niños para que desarrollen el espíritu de equipo de colaboración de altruismo animando al niño a vencer su egoísmo y cooperar para la victoria de todos. No debemos permitir que los juegos lleven a la agresividad ni por consiguiente a ese espíritu de competición que impide tener en cuenta a los que están al lado.

Cuando los niños son muy pequeños es natural que no consigan jugar en equipo. Pero a partir de los 8 o 9 años ya serán capaces. Aprovechemos la tendencia natural del pequeño para agruparse imprimiendo en él un fuerte sentido de comunidad también por medio del juego.

En los juegos se deben evitar todos los premios. Porque el premio es poder jugar y el niño o la niña no deben exigir otro. También deben evitarse los juegos que van excluyendo a los participantes. Si se realiza un juego de ese tipo habrá que inventar la manera de reincorporar nuevamente a los excluidos porque el niño se siente

profundamente frustrado cuando tiene que abandonar el juego. En los juegos en que el niño que se equivoca ha de pagar una prenda esta se debe cobrar de manera que no se sienta humillado.

Esperamos sinceramente que este libro sea una ayuda para todos los que vuelven a la clase o a la catequesis, para una convivencia humana y cristiana, en la cual catequizándose, alumnos y profesores realicen un entrenamiento, una experiencia, un aprendizaje. una vivencia del evangelio y de la vida.

La Editorial

INTRODUCCIÓN

El Juego es una actividad espontánea, libre, desinhibida, desinteresada y gratuita, mediante la cual el niño se manifiesta, sin barreras ni inhibiciones, tal como es. Podemos decir que el Juego es la actividad, o «el trabajo» propio de los niños.

La función esencial del Juego es procurar placer al niño, no sólo por los éxitos que puede tener Jugando, sino también por el simple hecho de Jugar.

Debemos respetar cada vez más al niño en su modo peculiar de «ser niño», sin intentar transformarlo en un «adulto en miniatura», porque iríamos decididamente contra la naturaleza y el derecho que tienen los niños de manifestarse y actuar tal como son.

En este concepto de respeto por el «ser niño», se incluye el respeto al derecho a divertirse y Jugar. Además, éste es uno de los artículos de la *Declaración Universal de los Derechos del Niño*: «El niño tiene derecho a la alimentación, la vivienda, recreo y la asistencia médica adecuada» (4) «El niño ha de tener amplia oportunidad para Jugar y divertirse» (7).

A través del Juego y el entretenimiento, el niño satisface algunas de sus necesidades más básicas, tanto por lo que se refiere al campo físico, como al psíquico y social.

El hecho mismo de estar en fase de crecimiento hace que el niño se sienta impelido al ejercicio físico. El Juego, por su parte, ejercita de forma muy variada todas las posibilidades físicas del niño: resistencia, respiración, fuerza muscular, flexibilidad de las articulaciones, habilidades vanas, agudeza de intuición, rapidez mental, agilidad, precisión de gestos, coordinación de reflejos, equilibrio, etc. Se puede objetar que la gimnasia también tiene esos efectos. Sin

duda La diferencia está en que el Juego le interesa al niño, mientras que la gimnasia se considera como una obligación que hay que cumplir

No siempre el niño tiene la posibilidad de expresarse con libertad y espontaneidad en la familia o en la escuela. Será en el Juego donde él podrá manifestarse a sí mismo, sin inhibiciones ni censuras. Cuanta mayor sea la libertad de expresión de un niño, más fácilmente se desarrollará psicológicamente sano. Muchas inhibiciones se curan con el Juego. Durante el tiempo de diversión, el pequeño se siente feliz y no se preocupa por lo que pasa alrededor suyo. Es él mismo.

Sabemos que, a partir de los 3 años, una criatura necesita un grupo. Tal necesidad irá aumentando cada vez más con el transcurrir de la infancia, la adolescencia y la juventud, hasta desembocar en la convivencia social del adulto, para quien los contactos son de extrema necesidad.

El grupo social en que vive cada persona tiene sus leyes y reglamentos. Confiere a cada participante ciertos derechos, pero también impone ciertos deberes.

El descubrimiento y la integración en el grupo social se llama socialización. Es un proceso que se desarrolla poco a poco, gradualmente. Con pasos lentos, el pequeño percibe que existen otros en su entorno, que el mundo no es sólo suyo, que existen ciertas cosas que él debe respetar y otras que debe hacer.

A través del juego, podemos crear todas las situaciones del proceso de socialización y ayudar a los pequeños en la convivencia con su grupo de colegas. Es un aprendizaje suave, divertido, y que le proporciona constante alegría. En el juego se aprende a colaborar, a compartir, a observar un reglamento, a renunciar a lo individual para que el grupo gane, se aprende a ganar y a perder.

Cuando observamos a un grupo de niños jugando, divirtiéndose, advertimos que son felices. Viven el mundo que ellos imaginan olvidándose de todos y de todo. Los indiferentes se acercan a los que tienen alguna carencia, los agresivos aprenden a controlarse,

los mandones se transforman en líderes, los egoístas reparten. En la convivencia con el grupo que juega se va afirmando una personalidad equilibrada y saludable

Podemos sintetizar algunos valores del Juego de la siguiente manera

- es fuente saludable de realización y diversión,
- es la mejor forma de desarrollarse físicamente,
- sirve de estímulo al progreso, al desarrollo de la personalidad
- es aprendizaje para la vida en sociedad,
- es descubrimiento de capacidades y limitaciones,
- es medio para curar traumas y complejos,
- es descubrimiento del valor de la persona,
- es respeto hacia el ser del niño

Para que el Juego alcance el objetivo de proporcionar placer y alegría al niño, es condición indispensable que haya libertad total de participación. Nunca debemos obligar a un niño a jugar.

Después de estas consideraciones sobre el Juego, como elemento indispensable en la vida del niño, veamos ahora algunas de sus características

- El Juego no es utilitario, es decir, no es un trabajo, a pesar de que el niño ponga en él todas sus energías, no le interesa el resultado del Juego, sino el hecho de jugar.
- El Juego es gratuito. La finalidad del Juego es la alegría de jugar. y por eso mismo debemos abolir el sistema de premiar a los vencedores. El mejor premio para el niño es poder jugar.
- El Juego se escoge libremente. Cuanto más haya participado el niño en la elección del Juego, más se interesará por su realización.
- El Juego siempre le proporciona placer, incluso cuando llega

a caerse y se hace daño El placer de superar obstáculos y vencer dificultades es mayor que cualquier recompensa

- El Juego es un medio para que el niño supere sus tensiones. por tanto es un descanso, aunque implique un desgaste físico y mental
- El Juego es siempre un motivo de alegría, porque el niño pone en él toda su personalidad
- El Juego es una actividad vital para el niño Y podríamos decir que es el «trabajo propio del pequeño», el que más necesita y más le gusta hacer
- El Juego es factor de equilibrio para el niño, porque él lo escoge no para reflexionar y compensar algo que le falta, sino en un impulso hacia lo que le proporciona mayor alegría

Cuando vamos a Jugar con los niños debemos tener presente

- La edad de los niños, para escoger los Juegos adecuados

De los 3 a los 7 años es la fase de las proezas e Imitaciones Subir una escalera de espaldas. Jugar a las chinatas en tal lugar. saltar con un solo pie. son algunas de las proezas que los niños, a partir de los tres años. inventan y realizan Al mismo tiempo comienzan a Imitar a los padres en los trabajos barrer la casa, hablar por teléfono. lavar la vajilla, clavar con el martillo, etc Imitan también a los animales y a las máquinas El niño está en la fase de las fabulaciones, donde todo es posible es un diablo, un indio, un hada, un animalito de valor En esta fase es importante no burlarse del niño que intenta Imitar a sus padres, pues correríamos el riesgo de hacer que deteste ciertas actividades

A los 7, 8 Y 9 años, el niño busca Juegos que le permitan autoafirmarse Entonces «manda» a sus colegas, hermanos o primas menores es la profesora. el párroco, el comandante del batallón, la madre. el padre EXige obediencia y disciplina de sus «subordinados»

De los 10 a los 13 años. el niño está en el auge de la fase del

Juego social Alcanza la fase del Juego cooperativo. en el que el Juego es colectivo y cada uno tiene su función determinada En este período. las reglas del Juego deben ser muy claras y observadas a raya El niño está formando en sí el sentido de la ley moral. por eso exige claridad y observancia. también en el Juego

A partir de los 14 años. cuando entran en la preadolescencia. los intereses de los chicos y las chicas se diversifican El Juego se toma ya como deporte. como competición. o simplemente se deja de lado. también se utiliza como mera relajación

Además de saber escoger los Juegos para cada edad de los niños. debemos también tener en cuenta

- El lugar en que se realizará el Juego Si es al aire libre o en una sala cerrada Campo. Jardín. bosque. etc Para cada lugar. el Juego adecuado
- El tiempo lluvioso. muy frío. sol. nublado. etc Cada circunstancia exige un Juego diferente
- El suelo en que se realiza el Juego tierra. grama. lodo. asfalto. sala cerrada. ladrillos, etc
- El material que se ha de utilizar cada Juego trae la indicación del material La mayor parte del material es fácil de encontrar o fabricar Debemos prever siempre lo que vamos a utilizar y conseguirlo con antelación Nunca se debe improvisar
- La duración del Juego Si se trata de un recreo corto. elegir Juegos que se puedan concluir en poco tiempo Si se dispone de horas o de toda una tarde. Intercalar Juegos que requieren más energías con Juegos más calmados. Juegos largos con Juegos más cortos. etc
- El número de niños a veces es preferible dividir el grupo que no intentar realizar con 50 niños un Juego que se presta más bien para unos 20
- La ropa de los niños debe ser adecuada para que ellos se sientan cómodos en el Juego. sin la preocupación de en su

uarse la ropa Cuando hace mucho frío. conviene que es
tén bien abrigados. y cuando hace calor. que lleven ropas
ligeras

Para que el Juego se realice con satisfacción, debe ser muy bien explicado Por eso es necesario que qUien lo dirige conozca el Juego y sus reglas con c1andad y las exponga de manera que todos los participantes lo entiendan El lenguaje debe ser claro. preciso y breve No «adornar» el Juego ni ponerle más reglas de las que tiene en realidad

Para conseguir explicar un Juego, es indispensable que los participantes hagan silencio, a veces es difícil conseguir el silencio de un grupo que está entusiasmado Cada uno tiene su propio modo de conseguir silencio Una cosa es cierta nadie consigue hacer callar a un grupo hablando más alto que el propio grupo

También debemos ser breves en las explicaciones. puesto que los niños no consiguen prestar atención durante mucho tiempo Y para ser breves debemos hacer una expOSICión clara y ordenada del Juego Difícilmente seremos comprendidos Si comenzamos la explicación partiendo del final haCia el principio Debemos hablar lentamente. sin atropellos Ayudarnos en la explicación con gestos que se correspondan a lo que estamos diCiendo, por ejemplo Si hablamos de Izquierda y derecha, los críos que están en frente a nosotros se confundirán, Si no indicamos con gestos dónde está la derecha o la Izquierda,

Siempre que sea posible, hagamos un dibujo o un esquema del Juego con un palito o con tiza, «según el terreno del Juego», para que los niños lo visualicen Para indicar los Jugadores. utilizar chinan o semillas

Identificar a los participantes que ya han entendido el Juego y pedirles que le expliquen a los demás el proceso Ellos se sentirán valorados y así no perturbaran a los que todavía no lo han entendido

Asegurarse de que todos han entendido las reglas y el desarro-

110 del Juego, para lo cual es interesante realizar una partida de prueba, en la que se afirmaran las reglas y los movimientos

No podemos olvidarnos de

- Marcar los límites del campo, las líneas, los recorridos
- Dividir los equipos y las respectivas denominaciones. Para el niño es estimulante decir, en vez de equipo A y equipo B, un nombre imaginario, por ejemplo «equipo de los Terrícolas» y «equipo de los Marcianos», u otras denominaciones
- Diferenciar un equipo de otros, colocando un brazalete, una tela o una cinta transversal de color sobre el cuerpo
- Fijar la duración del juego, o la cantidad de puntos que se deben obtener para considerar el partido ganado
- Establecer las reglas del arbitraje
- Dejar bien claro lo que no está permitido hacer. Por ejemplo atacar dos compañeros a un solo adversario
- Dejar bien claro, también, el objetivo del juego. Por ejemplo apresar a los adversarios, coger la pelota en el aire, etc

El éxito de un juego depende mucho del organizador o animador. Cuando éste sabe cautivar a los niños y sobre todo, ser un niño entre los otros, ciertamente el juego se desarrollará satisfactoriamente. El animador debe saber mantener la disciplina sin imposición, el orden sin represión. Los niños deben sentirse totalmente libres delante de él, sin inhibiciones ni miedos.

Recordemos siempre que el juego es importantísimo para los niños. No seamos nosotros quienes imponamos los juegos sino demos amplia libertad para que ellos escojan sus diversiones.

La autora

1. NIÑOS Y NIÑAS HASTA LOS 8 AÑOS

I. EL TOQUE DEL OSO

Material: máscaras de oso

Preparación: a 10 o 15 metros del grupo de Jugadores está un Jugador de espaldas (el oso), que lleva una máscara

Desarrollo: los Jugadores avanzan silenciosamente hacia el oso El que consiga tocarlo dirá ¡Puede correr. señor oso!, e inmediatamente todos corren El oso sale en su persecución y los caza con un simple toque con la mano Los prisioneros se vuelven ayudantes del oso, poniéndose máscaras Así prosigue el Juego El último corredor que no haya sido apresado, será el vencedor

2. LA ARDILLA SALE DE LA MADRIGUERA

Material: un silbato

Preparación: los Jugadores son numerados y agrupados de 3 en 3 De cada grupo de tres, dos formarán la madriguera (con las manos agarradas y levantadas), y el tercero será la ardilla Las madrigueras formarán un círculo con bastante distancia entre una y otra En el centro se pondrán una o dos ardillas sin madriguera Cada 5 minutos habrá cambio de papeles uno de la madriguera será ardilla y la ardilla formará la madriguera

Desarrollo a la señal de comienzo, las ardillas tienen que cambiar de madriguera y, mientras tanto, la ardilla del centro procura buscarse una y apropiársela La ardilla que se quede sin madriguera, irá a sustituir a la que estaba en el centro El Juego prosigue

que así hasta que todos los Jugadores tengan la oportunidad de ser ardillas

3. CORRE. TRENECILLO

Preparación: cada Jugador recibirá el nombre de una de las partes del tren caldera, rueda, silbato, manivela, vagón, puerta, etc

Desarrollo: el que representa la máquina se aparta un poco del grupo y dice «El tren va a salir, pero no puede porque le falta la » y dice el nombre de una de las piezas. El representante de la pieza citada corre y coloca las manos sobre los hombros del que representa la máquina. Así va llamando la máquina, y las piezas se van almeando, siempre detrás del último, con las manos sobre los hombros de éste. Cuando todos han sido llamados, la máquina saldrá corriendo, seguida de todos. El que rompa la fila, irá a ponerse al final de ella.

4. ¡CUIDADO! ¡PARA!

Preparación: los Jugadores se pondrán en fila, detrás de la línea de salida, y a unos 10 metros de la línea se coloca de espaldas uno de los Jugadores.

Desarrollo: el Jugador que está de espaldas a los demás comenzará a contar hasta un número menor de diez. Mientras él cuenta, los demás van caminando o corriendo para llegar hasta él. Éste, de repente, para de contar y se vuelve hacia los Jugadores, que deben estar parados. Los que estuvieran en movimiento serán enviados a la línea inicial para que comiencen otra vez. El Jugador comienza a contar de nuevo, y así prosigue el juego. El vencedor será el que llegue primero hasta el Jugador que está de espaldas. Será además el que le sustituya.

5. CADENA

Preparación: los Jugadores se reparten por el campo

Desarrollo: dada la señal, uno de los Jugadores que ha sido escogido correrá tras de sus compañeros Intentando atrapar a alguno de ellos Los que queden prisioneros darán la mano al perseguidor y, Juntos, saldrán en persecucion de los demás ASI van formando una cadena Los que no están prisioneros pueden pasar por debajo de los brazos de sus perseguidores La victoria sera del ultimo Jugador que quede suelto

6. MI CARNERO ES Así

Preparación: los Jugadores se colocan en círculo Por fuera, un Jugador representará al dueño de los carneros

Desarrollo: el dueño del carnero se dirige a uno de los participantes y pregunta

- ¿Has visto a mi carnero?
- ¿Cómo es?

El dueño del carnero describe entonces a uno de los participantes Éste al darse cuenta de que es el indicado, sale persiguiendo al dueño del carnero, el cual procura llegar al lugar preparado antes de que le alcance Si lo consigue, el perseguidor será el nuevo dueño de los carneros Si es apresado, sigue siendo el dueño de los carneros

7. EL QUE TENGA VALOR. QUE VENGA

Preparación: se hacen dos líneas paralelas a una distancia de 10 a 20 metros una de la otra En el centro se pone el perseguidor Los Jugadores se colocan todos detrás de una de las líneas

Desarrollo: el perseguidor grita «Quien tenga valor que venga» En cuanto oyen la llamada. todos los Jugadores salen de la línea

donde están e Intentan alcanzar la opuesta El perseguidor procura apresar el mayor número posible de jugadores Al repetirse la llamada, los prisioneros ayudan al perseguidor a capturar más jugadores. Gana el ultimo que caiga prisionero

8. LOS PECES

Preparación: los jugadores, de dos en dos, ocupan los círculos de unos 50 cm de radio marcados en el suelo y escogen en secreto nombres de peces Dos jugadores quedan fuera de los círculos son las ballenas

Desarrollo: las ballenas, mientras pasean agarradas de la mano, van diciendo nombres de peces Las parejas cuyo nombre se cita salen del círculo y acompañan el paseo de las ballenas En un momento determinado, las ballenas dicen «El mar está tranquilo» Los peces que todavía están en los círculos salen inmediatamente de paseo Cuando las ballenas digan «¡El mar está agitado!» todos, incluso las ballenas, deben correr procurando colocarse en uno de los círculos Los dos que se queden sin círculo serán ahora las ballenas Los otros escogen nuevos nombres y vuelve a comenzar el juego

9. SUSTITUCIÓN

Preparación: se organizan dos grupos con el mismo número de participantes, sentados en dos círculos distintos

Desarrollo: dada la señal de comenzar, un jugador de cada círculo sale corriendo alrededor del propio círculo y va a sentarse de nuevo en su lugar Inmediatamente el jugador que está a su derecha sale corriendo Lo mismo harán todos los demás. La Victoria será del equipo cuyo ultimo jugador se levante antes de que el compañero de la izquierda se siente.

10. ATRAVESAR EL ARROYO

Preparación: los Jugadores se colocan en línea y a una distancia de 3 a 5 m se trazan dos líneas paralelas, con una separación proporcional al tamaño de los Jugadores

Desarrollo: cada Jugador salta por encima del «arroyo» El que no consigue llegar al otro margen, cae al agua y se moja. Necesita sentarse al sol para secar sus ropas Cuando todos hayan saltado se aumenta la anchura del arroyo y los que consiguieron atravesarlo a la primera, lo Intentarán de nuevo El Juego continúa así hasta que todos los Jugadores hayan caído al agua El último que quede seco será el vencedor

11. EL LOBO Y LOS POLLITOS

Preparación: los Jugadores (pollitos) se colocan en línea, cogiéndose cada uno de la cintura del otro Enfrente se pone la gallina con los brazos abiertos Fuera, está el lobo

Desarrollo: el lobo intentará comerse al último pollito. La gallina tendrá que defenderlo, pero sin tocarlo, cambiando de posición, en lo que la seguirán todos los pollitos Si el lobo consigue agarrar un pollito, éste se volverá lobo y el lobo, gallina

12. DÓNDE ESTÁ EL CORDERITO

Material: una campanilla o silbato y un trozo de tela

Preparación: los Jugadores se darán las manos, formando un círculo que limitará el espacio del pastor y del corderillo En el centro se ponen el pastor, con los Ojos vendados, y el corderito con la campanilla

Desarrollo: el corderito tocará continuamente la campanilla, y el pastor intentará capturarlo El cordero procura esquivarlo de todas las maneras, pero sin salirse del recinto y sin dejar de tocar la campanilla En el momento en que el pastor consigue agarrar

al (orderllo. seran escogidos otros dos para sustituirlos y ellos formaran parte del circulo

13. LA ARDILLA Y LOS DORMILONES

Material: una nuez o un objeto cualquiera que se le parezca

Preparación: los Jugadores se sentarán en círculo la cabeza apoyada en el brazo izquierdo y los Ojos cerrados (lirones) La mano derecha vuelta hacia arriba apoyada sobre las rodillas

Desarrollo: la ardilla que tiene la nuez, camina silenciosamente entre los dormilones y coloca la nuez en la mano de uno de ellos Éste sale inmediatamente en persecución de la ardilla Vigilante, procurando darle alcance antes de que llegue a su guarida Si lo consigue, continua de dormilón, Si no. cambia de papel con la ardilla vigilante

14. EL RABO DEL BURRO

Material: tiza y un trozo de tela para vendar los OJOS

Preparación: libre

Desarrollo: se dibuja en el suelo o en la pizarra un burro de tamaño razonable. pero sin rabo En seguida se lleva al primer candidato cerca de donde esta dibujado el burro SUS Ojos estan vendados y se le hace dar unas vueltas para que pierda el sentido de la orientación Acto seguido tendrá que dibujar el rabo del burro Si está en la pizarra no podrá utilizar los bordes de la misma para orientarse Los compañeros no le pueden ayudar En seguida lo intentará otro participante Ganará el que más se aproxime al lugar del rabo del burro.

15. SOMBRA FUGITIVA

Preparación: libre

Desarrollo: se escoge un *pisador*. El *pisador* deberá pisar la sombra de uno de los jugadores. En el momento que pisa la sombra de alguno lo llama por su nombre, entonces éste pasará a ser el *pisador*. Los jugadores podrán agacharse para ocultar la sombra y también servirse de otras artimañas, pero nunca podrán darse parados.

16. PÁJAROS ENJAULADOS

Preparación: ver esquema. Los jugadores que representan a los pájaros se colocan en sus respectivos nidos. Fuera del granero quedará un jugador que hace de dueño.

Desarrollo: el dueño rodea el granero y dice

«Aquí hay caza». Entonces los pájaros se quedan todos quietos y se acurrucan en sus nidos. El dueño, enseguida dice bien alto «Si aquí está (nombre de uno de los pájaros) que salga». El grupo que representa a ese pájaro comienza a batir los brazos como en vuelo y salen por una puerta del granero, procurando siempre huir del dueño. Deberán dar la vuelta al granero y entrar por la misma puerta por donde salieron. El dueño los persigue, y los que consiga capturar los lleva a la jaula. Así continúa el juego hasta agotar el tiempo convenido, y los ganadores serán los jugadores (pájaros) que tengan menos prisioneros en la jaula.

17. CIEMPIÉS EN ACCIÓN

Preparación: se dividen los jugadores en dos grupos con el mismo número de participantes. Se marca una línea de salida y a 10m de ella, la línea de llegada. Los jugadores forman filas apoyando se cada uno en la cintura del otro, todos en cuclillas. El primer jugador, que es la cabeza del Ciempiés, coge las manos de quien está detrás de él.

Desarrollo: dada la señal de inicio, el ciempiés sale de su línea dirigiéndose a la línea de llegada avanzando a saltos, sin erguirse. Es necesaria una buena coordinación motora para que todos salten a la vez y así avancen con mayor rapidez. Cada jugador que traspase la línea de llegada se separa del Ciempiés. El equipo vencedor será aquél cuyo último jugador traspase el primero la línea de llegada.

18. CUADRADO SALVADOR

Preparación: se traza un gran círculo y los niños se colocan sobre la línea de ese círculo. Dentro, bien centrado, se traza un cuadrado no muy grande, donde se pondrá un jugador.

Desarrollo: a la señal de comienzo, los niños del círculo se vuelven hacia la derecha y empiezan a correr de puntillas, hasta que el jugador que está en el cuadrado del centro grita el nombre de uno de los jugadores. Entonces, echan todos a correr perseguidos por el jugador cuyo nombre se ha gritado. Los jugadores estarán a salvo dentro del cuadrado. Los que son apresados quedan fuera de juego, y el que fue llamado se situará ahora en el cuadrado central. El juego prosigue hasta que queden solamente tres jugadores, que serán considerados vencedores.

19. COMPRADOR DE AVES

Preparación: los jugadores se alinean en cucullas, con las manos entrelazadas cogiéndose las rodillas. Un jugador será el comprador y otro el aVicultor.

Desarrollo: el comprador pregunta al aVicultor

- ¿Tiene aves para vender?
- Sí, responde el aVicultor.
¿Puedo verlas?, pregunta el comprador.
- ¿Cómo no?, responde el aVicultor, puede venir por aquí.

El comprador se va deteniendo delante de cada uno de los juga-

dores y, poniéndole las manos sobre la cabeza, va diciendo «Ésta no, es ya VieJa, o esta esta muy delgada, o bien ésta es muy pequeña», etc, hasta llegar a una que le gusta y dice «Esta me sirve) En seguida agarra al Jugador-ave por los hombros y lo sacude dos veces. Si el Jugador no se cae ni separa las manos de las rodillas, será considerado un ave buena y llevado al otro lado del campo. Si el ave se ríe, se cae o separa las manos de las rodillas será «abatida», es decir, eliminada. El Juego continúa hasta que se compre la última ave. Ésta sera el proxlmo comprador

20, LA RED

Preparación: dos hileras de Jugadores, red y peces, se enfrentan detrás de líneas paralelas, a una distancia de 10m. En la línea de la red, los Jugadores, que son de menor cantidad, se dan las manos. En la línea de los peces, los Jugadores están libres.

Desarrollo: una vez dada la señal, las dos hileras avanzan hacia el centro, y cuando la red advierte que tiene una posibilidad, los dos Jugadores de los extremos se dan las manos formando red. Los peces que en ese momento estén dentro de la red se quedan prisioneros y van hacia el acuario, en el campo enemigo.

Los peces no pueden escapar por los extremos de las redes, pero sí pasar por entre las «mallas» (manos agarradas de los jugadores que forman la red).

Cuando el círculo se cierra, ningún jugador puede ya escapar. Gana el pez que haya sido capturado el último.

21. TIRA-TIRA

Material: una cuerda de 8 m de longitud y 6 saquitos de arena u otro objeto cualquiera.

Preparación: la cuerda deberá estar atada por los extremos formando un círculo. Dentro de éste, 6 jugadores mirando hacia fuera, con una cierta distancia entre ellos, sostienen la cuerda a

la altura de los hombros. A 1 m de distancia de cada jugador, estará el saquito de arena u otro objeto similar.

Desarrollo: al oír la señal, cada jugador intentará aproximarse al objeto que le está destinado, forzando la cuerda. El que consiga coger el objeto será el vencedor.

22. SACOS AMBULANTES

Material: un saco y una cuerda para cada jugador.

Preparación: se trazan dos líneas paralelas a una distancia de 10 m. Detrás de la línea de salida se ponen los jugadores. Todos deben meterse en el saco y atárselo a la cintura.

Desarrollo: dada la señal, salen todos los jugadores hacia la línea de llegada, caminando, sin saltar. Si algún jugador salta, tendrá que volver a la línea de salida, y comenzar el camino.

Gana el primero que alcanza la línea de llegada. Si hay empate, se repite el juego entre los participantes, hasta que el vencedor sea uno solo.

23. OBJETO PELIGROSO

Material: un objeto, que puede ser una bola u otra cosa, y un instrumento musical o un silbato.

Preparación: los jugadores se colocan en círculo, y a uno se le entrega el objeto. Al comenzar la música, el objeto comienza a circular de mano en mano. En un momento determinado cesa la música y el que tiene el objeto peligroso en la mano pagará una prenda. El juego prosigue hasta que disminuya el interés.

24. LOS CORDEROS SE ESCAPAN

Material garrafas de plástico u otros envases parecidos y un silbato

Preparación: ver esquema 2 los niños (corderitos) están tranquilamente a gatas en el aprisco Las garrafas se deben colocar a una distancia que permita el paso de los niños entre una y otra El pastor se quedará fuera

Desarrollo: a una señal del árbitro, los corderos deciden huir del aprisco Salen a gatas y pasan entre las garrafas Cuando el pastor ve que huyen las ovejas, toca el silbato y los corderitos deben volver al aprisco, siempre a gatas, pero esta vez además de espaldas y sin mirar hacia atrás El corderillo que haga caer una garrafa volverá al aprisco y no podrá intentar una nueva fuga Los demás lo intentan otra vez, y así se procede hasta que queden solamente uno o dos corderitos Éstos serán los ganadores

25. EL TREN EXPERTO

Material: varios objetos de cualquier tamaño

Preparación: ver esquema 3 los niños se agarran por la cintura formando un tren El primero de la fila es el maquinista y deberá conducir la locomotora evitando los objetos

Desarrollo: dada la señal de salida, el maquinista pone en marcha el tren, y éste debe ir contorneando todos los objetos, sin dejar ninguno y evitando tocarlos con los pies Los vagones no pueden separarse, y si lo hacen, pierden Este juego puede ser una competición, si se forman varios trenes y se marca el tiempo de recorrido de cada uno El ganador será el que termine el recorrido con mayor rapidez Si se realiza como competición pisar un objeto o soltarse de la cintura del compañero, o dejar un objeto sin contornear será falta para ese tren y deberá comenzar de nuevo el recorrido

26. ÓRDENES CONTRARIAS

Material: trozos de cuerda de 3 m para cada Jugador

Preparación: se traza una línea y sobre ella se colocan los Jugadores con uno de los extremos de la cuerda bien agarrada con la mano derecha. La otra punta la sujetará el monitor, el cual tendrá en sus manos todas las puntas de las cuerdas, para poder así controlar a todos los Jugadores

Desarrollo: el monitor dará una rápida serie de órdenes, que los Jugadores deberán ejecutar al contrario de lo que le dice. Por ejemplo, al oír «Tirad», todos deberán inclinar el cuerpo hacia delante, para que la cuerda quede floja. Si dice «Aflojad», todos echan el cuerpo hacia atrás para que la cuerda quede tensa. Los que ejecuten las órdenes conforme se dan y no al contrario, serán fácilmente identificados por el monitor. Los que ejecuten las órdenes al contrario enrollarán la cuerda una vez en su muñeca, avanzando de manera que las cuerdas queden bien estiradas. Los que se equivocaron no tienen este derecho. El monitor permanece siempre en el mismo lugar. De esta manera los jugadores irán siempre aproximándosele. Ganará el jugador que habiendo llegado más cerca del monitor, consiga tocarlo con una mano.

27. EL GUARDA

Material: una botella de plástico y una pelota

Preparación: los Jugadores forman un círculo, manteniendo una distancia de medio metro entre uno y otro. En el centro se pone la botella y un Jugador (el guarda)

Desarrollo: el jugador que tenga la pelota intenta tirar la botella. El guarda debe defenderla. Puede hacerlo sirviéndose de cualquier medio, menos tirar la pelota de las manos de un Jugador. Éstos, por su parte, no pueden *moverse* de sus puestos, pero sí pueden hacer pases con la pelota, escogiendo lugares más fáciles y vulnerables, en los que el guarda no este tan atento. Cuan

do un jugador consiga derribar la botella con la pelota, el guarda será sustituido por él. y el juego continúa

28. CANGREJOS PARLANTES

Material: una venda para cada jugador

Preparación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de 10 m. Los jugadores se colocan sobre la línea de salida, en sentido perpendicular a la línea de llegada, manteniendo un metro de distancia entre uno y otro. Cada jugador observa atentamente el trayecto que necesita recorrer, después le ponen la venda y lo colocan a gatas en su lugar de salida.

Desarrollo: dada la señal. los cangrejos, llamados así porque se trasladan lateralmente, comienzan a avanzar hacia la línea de llegada. Cuando un jugador cree estar en la línea de llegada, grita al instructor «¡Llegué!» y se queda parado en aquel lugar. El instructor hace una marca en el sitio alcanzado y el jugador puede quitarse la venda y esperar a sus compañeros, que proceden todos de la misma manera. Ganará el jugador que se detenga más cerca de la línea de llegada y en menos tiempo. Para calcular el tiempo, se comienza a contar los puntos partiendo de 0. El primero en llegar obtiene 0 puntos, el segundo 1, y así se sigue contando.

Para la distancia es al contrario. El que más se aproxime a la línea de llegada tendrá el punto más alto, esto es, el número total de los competidores. Si son 10, se le darán 10 puntos. Para saber quién es el ganador, se sustraen de los puntos de proximidad a la línea los puntos obtenidos en el tiempo empleado. Por tanto, el ganador será el que, de media, llegó más rápido y más cerca.

29. TRIÁNGULO CAPRICHOSO

Material: una cuerda de 3 a 6 m de longitud, reforzada en sus extremos, 15 chinás u otro objeto cualquiera

Preparación: disputaran la partida tres jugadores cada vez Hecho el nudo en la cuerda, los jugadores se aseguran por la parte de fuera, con la mano derecha, formando un triángulo con ella bien estirada A dos metros de cada jugador, el monitor colocará un mantoncito de 5 chinás u otro objeto

Desarrollo: dada la señal de inicio, cada jugador se esforzará por pisar el mayor número posible de chinás, y para ello tirará de la cuerda con todas sus fuerzas No está permitido alargar la cuerda o tirar de ella con las dos manos Después de 1 minuto, se termina el juego y el jugador que haya conseguido mas chinás será el ganador Es necesario que la fuerza de los jugadores sea parecida, en caso contrario no tendría sentido Al final los Jugadores son sustituidos por otros Cada tres partidas, los tres vencedores disputarán entre ellos para ver quién será el campeón final

2. NIÑOS Y NIÑAS DE 8 A 11 AÑOS

30. TRINCHERA

Material: una pelota

Preparación: en círculo. con los pies separados. de forma que el pie derecho toque el pie izquierdo del otro jugador. El cuerpo curvado hacia delante, manos sobre las rodillas. Un jugador en el centro del círculo.

Desarrollo: dada la señal de salida, el jugador del centro procura pasar la pelota entre las piernas de los otros jugadores. Éstos procurarán evitarlo. Empujándola con las manos, y volviendo luego a la misma posición. Quien deje pasar la pelota, sustituye al jugador del centro del círculo. El jugador que vaya dos veces al centro deberá pagar una prenda.

31. PARAD

Material: una pelota

Preparación: se numera a los jugadores y se coloran en círculo, el que tiene la pelota se pone en el centro.

Desarrollo: el jugador del centro grita un número y tira la pelota a lo alto. El jugador que ha sido llamado coge la pelota y todos los otros, incluso el del centro, corren. procurando distanciarse lo más posible. Al grito de «parad». dado por el jugador que recogió la pelota. todos se inmovilizan en el lugar en que se encuentren. Entonces éste tira la pelota a las piernas de cualquiera de los jugadores. que no podrá defenderse. El que ha sido alcanzado, toma la pelota y se va al centro. Si no se alcanza a ningún jugador, volverá al centro el que lanzó la pelota.

32. SALTA UNO

Material: una pelota

Preparación: se numera a los jugadores y forman una fila delante de una pared

Desarrollo: uno de los Jugadores se separa del grupo y lanza la pelota contra la pared al mismo tiempo que grita un número El jugador al que le corresponde tal número, recoge la pelota mientras salta en el suelo por primera vez Luego la lanza contra la pared y grita otro numero

Así continúa el juego

Falta el jugador que ha sido llamado y no consigue recoger la pelota, volverá a su Sitio en la fila, y su antecesor tendrá derecho a un lanzamiento más

33. ESQUIVAR LA PELOTA

Material: una pelota

Preparación: los Jugadores se colocan en *Circulo* En el centro hay un jugador

Desarrollo: cada uno de los jugadores delurculo tirará la pelota hacia el jugador del centro, con la intención de darle de los hombros hacia abaja Éste Intentará defenderse de todas las maneras posibles El jugador que alcance al del centro se pondrá en su lugar

34. DERECHO CON DERECHO

Material: una pelota

Preparación: en círculo y dándose las manos, con el pie derecho apartado El Izquierdo permanece firme dejando un espacio de unos 30 cm a su derecha

Desarrollo: al dar la señal para comenzar el Juego, uno de los competidores chuta la pelota con el pie derecho, en cualquier dlrec-

Clón, Intentando hacerla pasar por el espacio dejado a la derecha de los compañeros. Cuando un jugador deja pasar la pelota es eliminado. El que quede el último será el ganador.

35. NO TOQUES LA SILLA

Material: una pelota y una silla

Preparación: jugadores en círculo. En el centro se pone un jugador aliado de una silla.

Desarrollo: a la señal de comienzo, el jugador que tenga la pelota, la chuta intentando dar en la silla. El que defiende la silla procura evitar el golpe, devolviendo la pelota a un jugador cualquiera. Pero no puede tocar la silla. El jugador que consiga tocar la silla con la pelota, toma el lugar del defensor.

36. GIRA LATITA

Material: 2 latas y 2 sillas

Preparación: se divide a los jugadores en equipos iguales y forman dos filas detrás de la línea divisoria. A 10 o 15 m de la línea, están las dos sillas, una para cada equipo. Sobre la línea las dos latas.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el primer jugador de cada fila sale chutando la lata, haciéndola pasar por detrás de la silla y trayéndola de nuevo a la línea inicial. Una vez que ha llegado allí, comienza el recorrido el segundo jugador, y así todos. Al volver, los jugadores se van al final de la fila, mientras todos avanzan un paso. Constituye falta tocar la lata con la mano, comenzar a chutarla antes de estar sobre la línea divisoria, salir del alineamiento. El grupo vencedor será el que realice el juego en menos tiempo, y con menor número de faltas.

37. NUNCA DOS

Preparación: los Jugadores se colocan en círculo. Por fuera quedan dos jugadores: el perseguidor y el fUgitiVO.

Desarrollo: al comenzar el juego, el fUgitiVO corre y el perseguidor se lanza a darle alcance. El fugitivo entra en el círculo y se detiene ante cualquiera de los participantes. Éste sale inmediatamente corriendo, siempre con el perseguidor detrás. Si el perseguidor alcanza al fUgitiVO, los papeles se invierten, y el juego continúa.

38. GATOS Y RATONES A LA PAR

Preparación: los Jugadores se disponen en dos líneas paralelas y vueltas en direcciones opuestas. Una fila será la de los gatos y otra la de los ratones. Cada gato tiene su ratón correspondiente.

Desarrollo: Dada la señal de inicio, las hileras se ponen en marcha hacia delante, caminando, como es lógico, en direcciones opuestas, apartándose cada vez más.

A la segunda señal, todos corren, cada gato procurando atrapar a su ratón. Cuando un gato consigue pillar a su ratón, éstos vuelven a la posición inicial. hasta que llegue el último par. Cuando todos hayan llegado, se comienza nuevamente el juego, invirtiendo los papeles, los gatos serán ratones. y los ratones. gatos.

39. LA CHINITA OCULTA

Material: una china.

Preparación: los jugadores están en semicírculo con las manos abiertas. Uno se separa del grupo también con las manos abiertas, teniendo en ellas la chinita que se va a pasar.

Desarrollo: el jugador que tiene la china pasa sus manos por entre las manos de todos los otros Jugadores, dejándola caer en la

mano de uno de ellos, sin que los otros lo adviertan. Cuando ha pasado por todos, el que tiene la china sale corriendo en dirección a la línea, y los demás lo persiguen. Si consigue alcanzar la línea sin que lo cojan, pasará la china. Si lo cogen, entregará la china a quien lo atrapó, y entonces éste pasará la china.

40. CONEJITO. A TU MADRIGUERA

Preparación: los Jugadores unen sus manos de dos en dos formando madrigueras. En cada madriguera hay un conejo. Hay también un conejo y un cachorro sin madriguera.

Desarrollo: el cachorro empieza a perseguir al conejo, que se esconde en una de las madrigueras. El ocupante de la madriguera sale inmediatamente corriendo y va a refugiarse en otra, siempre perseguido por el cachorro. Así prosigue hasta que el cachorro consiga atrapar a uno de los conejos. En este momento se invierten los papeles. El cachorro pasa a ser conejo y el conejo atrapado pasa a ser cachorro, y se continúa el juego.

41. BLANCO POR NEGRO

Material: un dado con tres caras negras y tres blancas.

Preparación: se trazan dos líneas paralelas, a 10m de distancia una de la otra. Los Jugadores se dividen en dos equipos, blancos y negros, y se colocan en dos filas cerca del centro.

Desarrollo: se tira el dado hacia lo alto y, cuando éste se detiene, se verifica el color que ha quedado hacia arriba. El equipo de este color, blanco o negro, huye hacia la línea perseguido por los Jugadores del otro equipo, que intentan atrapar al mayor número posible de adversarios. Los que sean apresados se incorporan al equipo perseguidor. Se tira el dado de nuevo, y el juego continúa.

Gana el equipo que, al final del tiempo previsto, tenga el mayor número de miembros.

42. CARRERA DE PAREJAS

Preparación: los Jugadores se ponen en círculo dándose las manos. de dos en dos. formando parejas Una pareja se queda fuera del círculo

Desarrollo: la pareja que está fuera, anda alrededor del círculo. toca en los hombros a cualquier otra pareja y sale corriendo por la Izquierda del círculo La pareja tocada, sale corriendo por la derecha Las dos parejas intentan alcanzar el Sitio libre. la que llega primero lo ocupa La otra. a su vez. tocara el hombro de alguna otra pareja y seguirá el Juego, sin interrupción Durante todo el tiempo de la carrera, las parejas permanecerán agarradas de la mano

43. EL CAZADOR

Preparación: se dibujan tres círculos en el suelo (las madrigueras) Los Jugadores (liebres) están todos en una de las madrigueras El cazador estará en el campo

Desarrollo: al comenzar el Juego. las liebres procuraran cambiar de madriguera, yendo cada una a la que quiera El cazador intentará cazar el mayor número posible de liebres Las liebres que quedan cazadas. se transforman en cachorros que ayudan al cazador Cuando un cachorro alcanza a una liebre. deberá gntar al cazador «¡cazador, una liebre!» El cazador irá entonces a tocar a la liebre. porque sólo él puede transformar una liebre en cachorro La victoria será de la liebre que permanezca como tal hasta el fin Las liebres deben cambiar de madriguera continuamente

44. FÓRMULA I

Material: sillas para todos los Jugadores

Preparación: ver el esquema 4 dos equipos con el mismo número de Jugadores. numerados conforme al esquema y sentados en

dos líneas paralelas. a una distancia de 5 m

Desarrollo: dada la señal para comenzar. el primer Jugador de cada grupo se levanta y corre por detrás de las sillas hasta el segundo jugador de su grupo. le da la mano y los dos siguen corriendo por el centro. Al final de la fila, el jugador nº 1 se sienta. y el nº 2 sigue hasta el nº 3. Y repite la acción hasta que todos hayan corrido. La victoria será del equipo que realice la carrera en menos tiempo y con menos faltas. que serán levantarse antes de que el otro le dé la mano. no correr por detrás de las sillas. no permanecer sentado después de haber corrido o salirse de la línea

45. QUITA y PON

Material: 6 objetos cualquiera

Preparación: ver esquema 5 los jugadores se dividen en dos equipos con igual número de participantes. Forman dos filas. A una distancia de 4 m se traza delante de cada fila, un círculo mayor precedido de tres menores. Dentro de cada círculo menor se pone un objeto

Desarrollo: dada la señal para comenzar. el primer jugador de cada fila sale corriendo, y agarrando un objeto cada vez. va a colocarlo en el círculo mayor. Cuando termina, vuelve corriendo, le da un toque en la mano al jugador nº 2 y va a colocarse al final de la fila, que avanza un paso. El jugador nº 2. al ser tocado en la mano. sale corriendo y coloca los objetos. uno cada vez. nuevamente en los círculos menores. Hecho esto. procede como el primero, y así van corriendo todos los jugadores uno colocando los objetos en el círculo mayor. y otro llevándolos y poniéndolos en los círculos menores. Gana el equipo cuyo primer jugador llegue antes a la línea de salida. Constituyen faltas salir de la fila antes de que el jugador precedente le toque la mano. coger más de un objeto a la vez. colocar el objeto fuera del círculo mayor o de los círculos menores. La victoria solamente será válida, si el equipo ganador no tiene más de dos faltas

46. SALTOS EN LÍNEA

Material: 2 sillas o bancos

Preparación: dos equipos con el mismo número de participantes
Los jugadores forman dos filas, colocan la mano izquierda sobre el hombro izquierdo del compañero que tienen delante y, con la mano derecha, le sujetan el pie izquierdo. En frente a 3 m de cada fila, hay una silla.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, las filas se mueven saltando sobre un solo pie y dando la vuelta por detrás de su respectiva silla volviendo luego a su lugar. Gana el grupo que llega primero *sin* haber cometido *ninguna* falta. Constituye falta soltar el hombro o el pie del compañero.

47. SALTAR LA VARA

Material. una vara

Preparación: los jugadores se ponen en círculo. En el centro, uno sostiene una vara.

Desarrollo: el jugador que tiene la vara, la agita de derecha a izquierda, muy cerca del suelo. Los demás deben esquivar la vara saltando. El que no consiga esquivarla tomará el lugar del jugador del centro. El jugador que vaya por segunda vez al centro pagará una prenda.

48. PISAR EL CÍRCULO

Preparación: los pequeños forman un círculo dándose las manos. Fuera de este círculo se traza otro, de mayores proporciones.

Desarrollo: cada jugador empuja a los compañeros intentando hacerlos pisar en el círculo exterior. El jugador que consiga que uno de los compañeros pise el círculo exterior, tendrá un punto a su favor. Gana el que, al final del tiempo previsto, tiene mayor número de puntos.

49. FORTALEZA

Preparación: los jugadores se dividen en dos equipos iguales. En uno de los equipos (la fortaleza), los jugadores forman un círculo dándose las manos. En el otro (los atacantes), los jugadores están dispersos por el campo.

Desarrollo: los jugadores dispersos por el campo (los atacantes), intentan penetrar en la fortaleza, la cual, a su vez, hace todo lo posible para impedirlo: levantar y bajar los brazos, cerrar y extender el círculo, cambiar de sitio. Si uno de los atacantes consigue entrar en la fortaleza, puede ayudar a sus compañeros desde dentro. La victoria será de los atacantes si, al final del tiempo establecido, se encuentran con más de la mitad de sus jugadores dentro de la fortaleza. A la mitad del tiempo establecido, se cambian las posiciones, los atacantes serán fortaleza y la fortaleza atacantes.

50. COLORES

Preparación: los jugadores se sientan por la sala cada uno donde quiere.

Desarrollo: Se escoge un color, por ejemplo el verde. El animador pedirá a cada jugador que elija un objeto de la sala que sea de color verde. Se conceden a los jugadores 20 segundos para responder. La respuesta se da de la siguiente manera: «Verde es el bolígrafo de A» o bien «Verde es la blusa de B». El juego continúa mientras se mantenga el interés.

51. LA OTRA PARTE

Material: recortes de revistas o periódicos con figuras humanas.

Preparación: jugadores en número par. Las figuras se dividen en dos partes, y cada uno de los jugadores recibe una. Ninguno debe mostrar su figura antes de que comience el juego.

Desarrollo: dada la señal de inicio del Juego, cada uno trata de localizar la parte que le falta a la pareja su figura Ganara la pareja que consiga ensamblar antes la figura original

52. ¿QUIÉN SERÁ?

Material: una sábana

Preparación: los participantes se dividen en dos grupos. con igual numero de Jugadores Uno de los grupos sale de la sala

Desarrollo: el grupo que salla del salón. envla un emisario totalmente cubierto con una sábana. para que el grupo adversario adivine qUién es Cuando se pronuncia un nombre. el Jugador se qUita la sábana para Identificarse Si el grupo aCierta. consigue un punto En caso contrario. el grupo que envió al fantasma obtiene un punto Para continuar se InVierten los papeles El Jugador que hace de fantasma, puede servirse de todos los recursos para que no lo Identifiquen cambiarse los zapatos. aga charse. etc

53. LOS GOLOSOS

Material: algunos caramelos o bombones

Preparación: los Jugadores forman un círculo Los caramelos están en el centro Cada Jugador reCibe. en secreto. el nombre de un animal. pero pueden reCibir el mismo nombre varias personas

Desarrollo: el animador nombra un animal La persona que reCibiÓ ese nombre. sale corriendo y coge un cdramelo Y aSl sucesivamente Cuando queden pocos caramelos. el animador pronunCia el nombre del animal que reCibiÓ la mayoría Todos los que tengan ese nombre se lanzan sobre los caramelos Será divertido

54. COME CARAMELOS

Material: hilos de coser y caramelos

Preparación: se atan los caramelos en el centro de los hilos. Cada pareja de participantes tendrá un hilo con el caramelo. Cada uno tomará la extremidad del hilo entre los dientes, con las manos hacia atrás.

Desarrollo: a la señal de inicio, todos comienzan a «comer» el hilo hasta alcanzar el caramelo. El primero que lo consiga será el ganador.

55. DESTREZA

Material: un plato de aluminio o una tapadera de cazuela

Preparación: los Jugadores forman un círculo. Cada uno recibe un número a partir del 1. En el centro está el animador, con el plato o la tapa de cazuela.

Desarrollo: el animador comienza a rodar el plato y en un momento dado grita un número, e inmediatamente suelta el plato. El Jugador que tenga asignado ese número debe salir inmediatamente corriendo e intentar coger el plato antes de que deje de dar vueltas. Si lo consigue, vuelve a su lugar. Si no, ocupa el lugar del animador, y éste, a su vez, ocupa el lugar del Jugador. El juego debe ser muy dinámico, nombrando rápidamente cada número.

56. EL HUEVO EN LA CUCHARA

Material: 2 cucharas, 2 patatas o huevos cocidos. Dos obstáculos.

Preparación: dos equipos con el mismo número de participantes, en fila detrás de la línea de salida, a 10m de los obstáculos. El primero de la fila tendrá cogida la cuchara por el mango entre los dientes, y en ella estará la patata o el huevo.

Desarrollo: dada la señal, el primero de cada fila sale caminando o

corriendo, da la vuelta al objeto que sirve de obstáculo y entrega la cuchara al segundo. Éste repite la misma acción, y así sucesivamente. Ganará el equipo cuyo primer corredor esté nuevamente sobre la línea de salida. Si el huevo o la patata se cae al suelo, el corredor tiene que volver a su sitio y comenzar de nuevo.

57. RECIPIENTE FLOTANTE

Material: recipientes con agua y manzanas

Preparación: los recipientes con las manzanas se colocan sobre una mesa o en sillas, a unos 10m. de los competidores, los cuales se alinean detrás de la línea de salida.

Desarrollo: dada la señal de inicio, cada competidor intenta morder la manzana que flota en el agua. Las manos deben tenerse en la espalda. En el momento en que consigue morder la manzana vuelve con ella entre los dientes hasta la línea de salida. Ganará el primero que consiga realizar la hazaña. Si la manzana se le cae durante el trayecto, el competidor queda eliminado y lo mismo si arranca un pedazo de la manzana antes de llegar a la línea de salida.

58. EL AUTOMÓVIL

Material: sillas.

Preparación: sillas en círculo, dejando un espacio entre una y otra. Los jugadores están todos sentados, menos el monitor que se queda en pie en el centro.

Desarrollo: cada participante recibe el nombre de una pieza de automóvil. Si hay muchos participantes, se puede dar el mismo nombre a varias personas. El animador va circulando por entre las sillas y contando una historia que le ha ocurrido a su coche. Cada vez que pronuncia el nombre de una pieza, la persona o personas que han recibido tal nombre se levantan y forman fila detrás del animador, cogiéndose por la cintura. Así el automóvil

va circulando entre las sillas y aumentando cada vez mas Cuan do 5uena la bocina «Fon-Fon». el automóvil se desmonta todo. y cada pieza intenta volver a su lugar en las sillas Como el ani mador no tiene silla. alguno se quedará sin Sitio Desde ese momento éste será el animador El que quede como animador dos veces. paga una prenda

59. LA PESCA

Material: sillas

Preparación: todos sentados en círculo El pez animador está de pie en el centro Entre una y otra silla debe haber bastante espaCio

Desarrollo: cada participante recibe el nombre de un pez El pez animador comienza a caminar entre las sillas diCiendo «El pes cador atrapó con sus redes al pez »(nombre de uno de los peces) El Jugador que tiene ese nombre se levanta y sigue al pez animador Y así se continúa La fila de los peces se mueve entre las sillas En un momento determinado, el pez animador dice «La red se ha roto» Entonces todos los peces procuran sentarse en una de las sillas, y lo mismo el pez animador El pez que se queda sin sella. será el siguiente pez animador Ganara el parti cipante que nunca quedó de animador

60. LA ORQUESTA

Preparación: en círculo. sentados o de pie Uno de los partiCipan tes abandona la sala

Desarrollo: apenas deja la sala. se escoge a uno de los partiCipantes como director para dirigir la orquesta El director debe cambiar de gesto (ImitaCión de Instrumento). sin que lo perCiba el observador que vuelve al centro del círculo Cuando el director cambia de gesto. todos hacen inmediatamente lo mismo. por eso deben es tar continuamente observando al director pero de forma que el observador no lo perCiba Al observador se le darán tres oportuni-

dades para adivinar, después de las cuales, Si no aCierta, sale de nuevo Si consigue descubrir qUién es el director, vuelve a su lugar, y sale otro voluntario Se elige otro director y el Juego continúa

61. ZIG-ZAG

Material: 10 o más garrafas vacías, mejor de plástico

Preparación: competición Individual para analizar el sentido de la Orientación Las garrafas están alineadas, con un espacio de 50 cm entre una y otra

Desarrollo: el animador venda los OJOS del primer concursante y lo conduce hasta la primera garrafa El Juego consiste en pasar en zigzag entre las garrafas, sin tirarlas El Jugador que toca una garrafa con un pie, aunque no la tire, será eliminado, y lo mismo ocurrirá Si deja de pasar por una garrafa El que consiga pasar entre todas las garrafas sin tirarlas, será el ganador Cuando haya más de un Jugador VICtOfIOSO, debe haber también una nueva partida entre los vencedores, pero redUCiendo a 30 cm el espacio entre las garrafas

62. EL VASO DE AGUA

Material: vasos de agua para todos los participantes

Preparación: pueden Jugar todos los competidores que qUieran Se trazan dos líneas, una de salida y otra de llegada, a una distancia de 10m Los Jugadores se alinean todos detrás de la línea de salida, con los vasos de agua en las manos

Desarrollo: el Juego consiste en alcanzar la línea de llegada sin derramar ni una gota de agua Ganará el primero que alcance la línea de llegada

63. CARRERA SOBRE UN SOLO PIE

Preparación: se trazan dos líneas. a 10m de distancia una de la otra Los jugadores se colocan detrás de la línea de salida

Desarrollo: dada la primera señal, todos los jugadores levantan el pie Izquierdo. poniéndose en equilibrio sobre el derecho El árbitro da una segunda señal. y todos salen saltando sobre un pie hasta alcanzar la línea de llegada El primero que lo consiga será el vencedor No se permite apoyar el otro pie en el suelo, apoyar se en el compañero o empujarlo Los que así lo hicieron, deberán volver a la línea de salida

64. CAMBIO DE CASA

Preparación: se traza alrededor de la sala o en el suelo. Si estamos al aire libre. tantos cuadros como personas sean las que toman parte en el juego, menos uno Dichos cuadros serán las casas Cada casa está habitada por un morador En el centro se traza un círculo. donde se pone el jugador que no tiene casa

Desarrollo: el juego consiste en que el jugador sin casa intente apoderarse de una. puesto que los moradores están en continua mudanza Todos los moradores deben cambiar de casa continuamente. observando siempre al jugador sin casa para que éste no se apodere de sus moradas Si un morador se queda sin casa. irá al centro, y el juego continúa

65. CUMPLIMIENTOS

Preparación: todos los jugadores se colocan en un círculo. con las manos en la espalda Fuera del círculo está un jugador que será el primero que corra

Desarrollo: el jugador que está fuera del círculo comienza a andar por la derecha. y en un momento dado toca en las manos a uno de los jugadores del círculo Inmediatamente este sale corriendo

por el lado opuesto. En el punto en que los dos se encuentren, se hacen una reverencia mutuamente, se estrechan las manos y se preguntan «¿Que tal vas?» En seguida siguen corriendo para ver quién llega primero al lugar que quedó vacío. El que llegó después comienza de nuevo el juego. Si un jugador se queda tres veces consecutivas sin un lugar en el círculo, irá al centro hasta que sea sustituido por otro.

66. VERDE-AMARILLO

Material: un cartel pintado de verde por un lado y de amarillo por el otro.

Preparación: ver el esquema 6. Los jugadores forman dos equipos, con igual número de participantes. Cada equipo tendrá un nombre verde o amarillo. En el centro del círculo está el animador con el cartel. Los jugadores están alineados al lado del círculo, cada uno vuelto hacia su línea de llegada.

Desarrollo: el animador, que está en el centro del círculo, tira el cartón a lo alto. En el momento que éste toca el suelo, el director grita el color que ha quedado vuelto hacia arriba. Inmediatamente, los jugadores de este equipo salen corriendo en dirección a su línea de llegada, y los del equipo contrario salen en su persecución. Los jugadores que queden capturados, formarán ahora parte del equipo que los capturó. Si algún jugador atraviesa el círculo central, pasa al equipo opuesto. Gana el equipo que, al final del tiempo establecido, cuente con el mayor número de jugadores.

67. LABERINTO

Preparación: se forman cuatro filas iguales, con una distancia como la de los brazos extendidos. Se elige un ratón, un gato y un animador.

Desarrollo: el árbitro pita, y todos se dan las manos en la misma

dirección formando pasillos Terminado esto. el gato comienza a perseguir al ratón por los corredores El árbitro pita de nuevo, y todos se vuelven hacia la derecha y se dan las manos invirtiendo los corredores El gato sigue persiguiendo al ratón, sin romper las filas de las manos entrelazadas Cuando el gato atrapa al ratón, se escoge un nuevo gato y un nuevo ratón. y el Juego continúa

68. JUEGO CHINO

Preparación: se trazan líneas paralelas a una distancia de 10m. detrás de las cuales se alinean los dos equipos con igual número de Jugadores En el centro de estas líneas se trazan otras dos paralelas a una distancia de 1,50 a 2 m Es el arroyo En cada extremo del arroyo se pone un Jugador Son los guardas del riachuelo

Desarrollo: uno de los guardas hace la señal a uno de los Jugadores de los lados. este, a su vez, hace la señal a uno de los Jugadores del otro equipo, y entonces ambos deben cambiar de lugar En el momento en que ellos están atravesando el arroyo, los guardas deben atraparlos. pero sólo dentro de los límites del riachuelo El que sea cogido sustituirá al guarda, o los dos, si es que ambos se dejaron coger Este Juego se llama chino porque se remonta a una superstición china, según la cual. en la época de las crecidas, aparecía en las aguas algo que atraía a las personas

69. HORA FIJADA

Preparación: ver el esquema 7 escoger el viejo y la hora fijada

Desarrollo: el viejo esta en su casa Los Jugadores salen de la suya y se van aproximando a la casa del viejo. preguntando ¿Que hora es? El viejo va respondiendo, por ejemplo las 8, y así se continúa. hasta que los Jugadores están todos cerca de la casa del viejo Cuando los Jugadores pregunten de nuevo la hora. el viejo responderá la hora fijada, por ejemplo las 11 Entonces

todos los Jugadores procurarán volver cada uno a su casa, y el Viejo sale persiguiéndolos. Los que sean alcanzados antes de llegar a casa, ayudarán al Viejo la próxima vez. Vence el Jugador que queda el último sin ser atrapado

70. ¡SOCORRO. AMIGO!

Preparación: Los Jugadores se dan las manos, formando parejas. Se escoge un corredor y un rastreador

Desarrollo: el rastreador sale persiguiendo al corredor, y éste, para salvarse, deberá dar la mano a uno de la pareja. Inmediatamente el compañero del lado opuesto saldrá corriendo transformado en corredor. Las parejas pueden quedarse paradas o ir en socorro del perseguido, y también negarse a ayudar al perseguido, cuando el perseguidor está ya cansado. En el momento en que el perseguido es alcanzado, se invierten inmediatamente los papeles. Este Juego depende mucho de la decisión de cada Jugador en cooperar con el perseguido o con el perseguidor

71. SALVAR DE LA BRUJA

Preparación: la bruja traza varios círculos dentro de sus dominios, como en el esquema 8. En el dominio de la bruja sólo puede entrar ella. Los demás Jugadores quedan dispersos por el campo

Desarrollo: la bruja sale en persecución de los Jugadores. Al que consiga atrapar, se le colocará en uno de los círculos. Los compañeros podrán salvar a los colegas prisioneros, pero sin penetrar en los dominios de la bruja, deberán hacerlo tendiendo la mano a los más próximos, y éstos, a su vez, hacia los de otros círculos, pero sin salir de los suyos

Si la bruja coloca a más de un prisionero en un solo círculo, éstos no podrán ser salvados. Los Jugadores que sean apresados más de una vez serán ayudantes de la bruja. Gana el Jugador que no se deje apresar

72. REGALO DIFÍCIL

Material: pequeños paquetes de regalos e hilos o bramantes de varios colores

Preparación: cada regalo se enrolla con un hilo de un color diferente. A continuación, el hilo se enreda por varias partes

Desarrollo: cada jugador recibirá la punta de uno de los hilos, y tendrá que desenmarañarlo todo para alcanzar su regalo. El hilo debe ser enrollado nuevamente, en forma de ovillo y sin ningún nudo

73. DOS CIEGUITOS

Material: latas con chinitas y 2 varas

Preparación: los jugadores forman un círculo. Se escogen dos de ellos y se les vendan los ojos. Cada uno tiene una de las latas y una de las varas.

Desarrollo: los jugadores vendados deben agitar continuamente las latas para orientarse uno al otro y, al mismo tiempo, intentar tocar con la varita a su adversario. Los participantes del círculo no pueden orientar, sólo desviar.

74. EL TAPETE

Material: 2 hojas de periódico u otro papel para cada competidor

Preparación: se trazan líneas paralelas a unos 10m de distancia. La competición es individual. Cada competidor se coloca detrás de la línea de salida con las dos hojas de periódico.

Desarrollo: cada uno de los jugadores intenta llegar a la línea opuesta, pisando siempre sobre los papeles, de manera que tendrá que moverlos continuamente, a cada paso que da. Los que rompan los papeles, vuelven a la línea de salida. Será proclamado vencedor el primero que cruce la línea de llegada.

75. LA CARRERA DEL BASTÓN

Material: 2 varitas y 2 sillas

Preparación: ver esquema 9 dos equipos con igual número de participantes, forman dos filas detras de la línea de salida A unos 5 m de esta línea, se coloca delante de cada fila una silla u otro objeto de mayor tamaño, que sera el obstáculo El primer Jugador de cada fila tendra una vara en las manos

Desarrollo: a la señal de comienzo, el primer Jugador de cada fila sale corriendo, rodea el objeto que sirve de obstáculo y vuelve a su fila entregando la vara al Jugador siguiente, el cual hará lo mismo El primer Jugador se coloca al final de la fila que, con cada Jugador que sale, avanza un paso No está permitido sobrepasar la línea de salida antes de recibir la vara en las manos Cuando el primer Jugador esté nuevamente al principio de la fila, recibe la vara y se sienta en la silla es el equipo ganador

76. A LA CAZA DE LA LIEBRE

Formación: los Jugadores forman un Circulo En el centro, un Jugador escogido previamente, será la liebre

Desarrollo: los Jugadores del círculo preguntan a la liebre

- ¿Quién esta en el Jardín?
- Es una liebre
- ¿Y que está haciendo?
- Descansando Y los otros
- Será mejor que salgas, porque queremos Jugar en el jardín

Entonces la liebre empieza a Intentar salir del Jardín, pero los participantes del círculo procuran Impedírselo Cuando la liebre encuentra una brecha y sale, todos sueltan las manos y corren en su persecución Quien consiga atraparla será la liebre siguiente

77. MUERTO-VIVO

Preparación: se limita un área conforme al número de participantes los Jugadores se dispersan por dicho espacio Se escoge uno que será el perseguido

Desarrollo: a la señal de comienzo, todos salen a capturar al Jugador perseguido, y éste, en el momento en que está para ser apresado grita. ¡Muerto! Entonces todos los demás Jugadores se agachan hasta que el perseguido se aparte un poco y grite ¡VIVO!, y entonces todos salen de nuevo en su persecución. En el momento en que el Jugador perseguido sea alcanzado, quien lo cOja será el nuevo perseguido

78. QUIÉN SERÁ EL PRIMERO

Preparación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de 20 m Detrás de una de ellas se alinean todos los Jugadores, y en la otra se coloca el animador

Desarrollo: el animador dice «¡Avanzad con el paso de la hormiga!», y los Jugadores avanzan caminando con un pie Junto al otro El animador da una nueva orden «¡Saltando!», y todos avanzan saltando con los pies Juntos «De cuchillas», y todos se agachan y avanzan en cuchillas El animador podrá variar la manera de caminar de los Jugadores, todas las veces que qUiera Cuanto más rápido sea el cambio del modo de caminar, más divertido es el Juego Gana el que llegue el primero Junto al animador El Jugador que, dada la orden de cambiar la manera de andar, siga con la anterior, tendrá que volver a la línea de salida y comenzar de nuevo

79. MARRO

Preparación: se trazan dos líneas paralelas a una distancia de unos 15m. Detrás de cada una de ellas se alinean dos equipos con el mismo número de Jugadores. Se designa por sorteo el que comenzará el Juego.

Desarrollo: dada la señal de comienzo del Juego, el Jugador designado saldrá corriendo de su campo y tocará las manos de los adversarios hasta que en un momento da un fuerte manotazo en la palma de la mano de uno de ellos. Por eso todos deberán estar con las palmas de las manos vueltas hacia arriba. Al dar el manotazo, saldrá corriendo para volver a su equipo y el desafiado será el nuevo desafiante, procediendo como el anterior. En caso de que no lo consiga, volverá a su lugar y el desafiador irá a desafiar a un nuevo Jugador. Gana el Juego el que, al final del tiempo estipulado, cuente con mayor número de prisioneros.

80. LA VARITA MÁGICA

Material: una varita.

Preparación: se delimita un área no muy grande, en ella los Jugadores se colocan a su gusto. Uno tiene en las manos la varita mágica.

Desarrollo: el que tiene la varita llama por su nombre a uno de los Jugadores y, al mismo tiempo, tira la varita lejos, siempre dentro de los límites del campo. El que fue llamado recoge la varita, que en este momento se hace mágica, y procura tocar con ella a los demás Jugadores, que corren por el campo. Los tocados por la varita quedan magnetizados y van formando una corriente agarrada a la mano del que tiene la varita mágica. El ganador será el último que quede magnetizado, y él será también el próximo dueño de la varita mágica.

81. PELOTA A LO ALTO

Material: una pelota

Preparación: ver esquema 10 los jugadores se alinean detras de sus líneas respectivas, sentados y con las piernas cruzadas

Desarrollo: el árbitro lanza la pelota a lo alto, y los jugadores se levantan sin apoyar las manos en el suelo, intentando atrapar la pelota antes de que llegue al suelo El jugador que consiga coger la pelota, obtendrá un punto para su equipo

Todos vuelven a sus lugares, y se hace un nuevo lanzamiento Gana el juego el que al final del tiempo estipulado tenga mas puntos

82. EL PAÑUELO CAZADOR

Material: tantos pañuelos cuantos sean los que participan en el juego

Preparación: se delimitan las medidas del campo, y en uno de los extremos se hace un cuadrado, cuyo tamaño dependerá de la cantidad de jugadores y del área del campo Es el reducto del cazador Cada jugador tiene un pañuelo con un nudo en una de las puntas El cazador está en su reducto y los jugadores esparcidos por el campo

Desarrollo: dada la señal de Inicio, el cazador sale en persecucion de los jugadores y, Si consigue dar con el pañuelo a alguno de ellos, éste será su caza y lo llevará a su reducto de cazador Allí no puede entrar ningún otro jugador El cazador, al salir para una nueva batida, puede llevar consigo a los jugadores anteriormente cazados, formando una cadena por medio de los pañuelos El último jugador de la cadena puede agarrar a uno de los jugadores que estén todavía libres, pero éste sólo sera prisionero Si el cazador lo toca con su pañuelo

85. CARRERA EN CÍRCULO

Material: 4 pelotas, que pueden ser pequeñas

Preparación: ver esquema 12 un círculo de 3 a 5 m de diámetro y otro muy pequeño en su centro. Los Jugadores están divididos en 4 filas iguales, y se colocan como indica el esquema. El Jugador de cada fila que esté situado en la línea exterior del círculo, tiene la pelota. Los Jugadores están vueltos hacia el centro del círculo.

Desarrollo: al oír la señal, los Jugadores que tienen la pelota, sajen todos corriendo por fuera del círculo, por el lado derecho. Dan la vuelta completa. Mientras ellos corren, los otros dan un paso atrás. El Jugador, cuando termina de dar la vuelta al círculo, entrega la pelota al Jugador siguiente de su fila, el cual realiza la misma carrera. El primero irá a ponerse al frente de la fila. Ganará el equipo cuyo último Jugador consiga llegar el primero al círculo central y echar la pelota a lo alto.

86. IR DE REO

Preparación: los Jugadores forman grupos de tres dándose las manos. Los dos de los extremos, puestos de frente, y el del medio, de espaldas. Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de unos 20 m. Todos los grupos se colocan detrás de la línea de salida.

Desarrollo: cuando se da la señal, salen los grupos corriendo en dirección a la línea de llegada.

Está prohibido al Jugador del medio volverse de cara. El grupo al que se le cae algún Jugador o si el del medio se da la vuelta poniéndose de frente, vuelve a la línea de salida. Ganará el grupo que llegue primero a la línea de llegada.

87. EL CAPITÁN SOLITARIO

Preparación: los muchachos forman dos círculos concentricos, a poca distancia uno del otro. En el centro se pone el capitán solitario. El número de Jugadores debe ser par. Todos están vueltos hacia el centro del círculo.

Desarrollo: el capitán comienza a dar órdenes «¡Cara a cara!» los Jugadores del círculo interior se vuelven hacia sus compañeros del círculo exterior. Da una nueva orden «¡Hacia el centro!» todos se vuelven nuevamente hacia el centro «¡De espaldas!» los Jugadores de ambos círculos se vuelven todos hacia fuera, y así sucesivamente, las varias órdenes deben sucederse rápidamente. En el momento en que el capitán da la orden «¡Círculo único!», los Jugadores, de dos en dos, deben darse las manos y formar un círculo único. Pero, para formar un círculo único, el Jugador no puede dar la mano al Jugador que está a su lado, tiene que dársela a uno del círculo opuesto. En este momento, también el capitán solitario procura dar la mano a uno de los Jugadores. El que se quede sin compañero será el nuevo capitán solitario. Si un Jugador se queda por tres veces consecutivas de capitán solitario pagará una prenda.

88. LA MEJOR PAREJA

Material: 2 objetos cualquiera para cada pareja.

Preparación: los Jugadores forman parejas y se les coloca según el esquema 13, uno frente a otro, detrás de las líneas 1 y 2. A cada pareja se le dan dos objetos, uno a cada Jugador.

Desarrollo: dada la señal de comienzo de Juego, las parejas salen corriendo con sus objetos en la mano izquierda. Al llegar a la línea 3, se saludan dándose la mano y siguen corriendo hasta la línea opuesta. Allí depositan el objeto en el lugar del compañero. Vuelven corriendo y, nuevamente sobre la línea 3 se saludan, esta vez con un abrazo, y siguen la carrera, recogen el objeto que está en

su lugar y vuelven a la línea 3

Llegados allí, levantan las manos con los objetos. La pareja vencedora será la que llegue primero a la línea 3 y levante sus objetos

89. AMIGO-ENEMIGO

Material: dos postes o banderas de colores diferentes y cintas de los mismos colores para cada equipo. Una pelota

Preparación: se delimitan las dimensiones del campo. Las banderas se colocan en los extremos. Los jugadores, en igual número por cada equipo, tienen atadas en sus brazos las cintas de los colores de su bandera o poste. Los jugadores se esparcen por el campo.

Desarrollo: el árbitro lanza la pelota a lo alto, y el jugador que consiga hacerse con ella, deberá tirarla inmediatamente a uno de sus compañeros, y éste a otro hasta conseguir llegar con la pelota al poste o a la bandera de su color. Cada vez que se alcanza el poste, se marca un punto para el equipo. Naturalmente, los adversarios intentarán interceptar la pelota y, si logran alcanzarla, procederán de la misma manera. Cada vez que la pelota golpea en uno de los postes se reanuda el juego igual que al principio. El jugador que tiene la pelota no puede moverse y seguir con ella por más de 5 segundos. Si lo hace se le pondrá falta. Será ganador el primer equipo que marque 10 puntos y no tenga exceso de faltas sobre el otro.

90. TRACCIÓN

Preparación: dos equipos con igual número de participantes, se enfrentan como en el esquema 14. Cada jugador tiene la pierna y el brazo derecho extendidos hacia delante.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, los jugadores que se enfrentan se cogen con la mano derecha, y cada uno intenta empujar al otro hacia su línea de retaguardia a 2 m. No está permitido usar la mano izquierda. Resultará ganador el equipo que

CONSIGA DIRIGIR SU LINEA EL MAYOR NÚMERO DE JUGADORES DEL EQUIPO OPUESTO

91. ARCO SALVADOR

Preparación: se trazan en el suelo tres círculos medianos. Los participantes juegan de 3 en 3.

Desarrollo: a la señal convenida, los jugadores comienzan a correr alrededor de los círculos, y tendrán que ejecutar exactamente lo que el animador determine.

Por ejemplo: por la derecha, por la izquierda, con un solo pie, con la mano en la cabeza, etc., hasta el momento en que dice «¡Círculos!» Entonces los jugadores entran cada uno en un círculo y se ponen en cuclillas. El animador da de nuevo una serie de instrucciones. Si alguno de los jugadores se equivoca en la ejecución de las instrucciones, será sustituido por otro. En caso de que **no** haya error, después de ejecutar todas las tareas, serán sustituidos por otros tres jugadores. El juego prosigue mientras se mantenga el interés.

92. LOCOMOTORA QUE VA Y VUELVE

Preparación: trazar dos líneas paralelas, a una distancia de 10m. Los equipos se dividen en igual número de jugadores. Uno de los jugadores de cada equipo se pone detrás de la línea de llegada, es el maquinista de la locomotora. Los demás jugadores se colocan en posición de relevo detrás de la línea de partida, todos sentados.

Desarrollo: el primer jugador sale corriendo y va hacia el maquinista de su locomotora, le toca la mano y vuelve andando de espaldas hasta donde están los demás jugadores de su equipo. Está prohibido terminantemente volver la cabeza mientras se camilla de espaldas. Cuando llega al segundo jugador, éste se levanta, se apoya en la cintura del primero, y los dos van hacia el

maquinista. le tocan nuevamente la mano y vuelven de espaldas. Se repite la acción hasta que todos los jugadores estén formando un solo vagón. es decir, que todos se dirijan hacia el maquinista. cogiéndose por la cintura. El equipo que primero lo consiga será el ganador.

93. LLEVAR LA PELOTA

Preparación: dos líneas paralelas a unos 20 m de distancia. Los jugadores dispuestos en parejas. se colocan en la línea de partida. cada pareja con su pelota.

Desarrollo: a la primera señal «¡Prepararse!», uno de los Jugadores levanta la mano Izquierda. y el otro la derecha, de modo que las palmas queden enfrentadas. Seguidamente colocan la pelota entre las palmas de las manos, asegurándola simplemente con la presión de las palmas. Está terminantemente prohibido apoyarla con los dedos. A la segunda señal. cuando todos estén preparados, las parejas comienzan a caminar en dirección a la línea de llegada, siempre sosteniendo la pelota con las palmas de las manos. Si la pelota se cae. la pareja debe parar para volver a colocar la pelota en su sitio, luego seguirá caminando. Llegando a la línea de llegada. colocan la pelota entre los hombros, y reemprenden el camino en dirección a la línea de donde salieron. Esta vez es mucho más difícil. Saldrá vencedora la pareja que llegue la primera a la línea de salida, con la pelota entre los hombros.

94. RECOGER EN LA OSCURIDAD

Material: una maleta, 10 objetos cualquiera y una venda para los Ojos.

Preparación: en un espacio delimitado, se esparcen los objetos que han de ser recogidos. El jugador los observa bien y después le tapan los Ojos. La maleta se colocará en uno de los

rlll(ones del local decidido, cuando el Jugador tenga ya los OJOS vendados

Desarrollo: a la señal de InICIO, el Jugador vendado procura recoger el mayor número posible de los objetos esparcidos y colocarlos dentro de la maleta, por lo que antes tendrá que descubrir donde está. Pasados 3 minutos se le quita la venda, y se descuenta de los objetos que están dentro de la maleta, los que quedaron sin recoger por el suelo, éste será el número de puntos del Jugador. Luego lo intentará otro Jugador, cambiando los objetos nuevamente de lugar. Pueden competir varios Jugadores, y al final saldrá vencedor el que tenga mayor número de puntos.

95. JUEGO DEL LABERINTO

Material: una piedrecita plana para cada participante

Preparación: ver esquema 15. Cada jugador intenta llegar a la salida del laberinto, uno cada vez.

Desarrollo: el primer Jugador coloca su piedrecita a la entrada del laberinto y va chutándola con un pie solo. En ningún caso puede apoyar el otro pie en el suelo. Sólo en lugares determinados puede poner los dos pies en el suelo y cambiar de pie. Si un jugador pone los dos pies en el suelo, fuera del lugar determinado, deja allí su piedrecita y otro intenta el recorrido. La piedrecita queda allí hasta que llegue de nuevo su turno de jugar. Si la piedrecita sale de las líneas del laberinto, el Jugador vuelve a comenzar todo desde el principio, esperando nuevamente su turno de jugar. Si cambia un pie fuera de lugar, vuelve con su piedrecita al lugar anterior de cambio de pie y espera su nuevo turno. Chutando su piedrecita, un jugador podría tropezar con otro que estuviese con la piedrecita parada, intentando enviarla fuera de la línea, pero corre el riesgo de sacar al mismo tiempo la suya. Ganará el jugador que consiga salir con mayor rapidez del laberinto.

96. PELOTA AI TÚNEL

Material: 2 ó 3 pelotas

Preparación: dos o tres filas, con Igual número de jugadores. Pienas ligeramente separadas, formando el túnel

Desarrollo: dada la señal de inicio, el primer Jugador de cada túnel pasa la pelota por entre las piernas a su inmediato compañero. De este modo, todos van recibiendo y pasando la pelota. Cuando la pelota llega al último jugador, este corre y se coloca al principio de la fila y vuelve a comenzar el juego. El equipo ganador será el primero que termine la carrera, esto es, cuando el primer Jugador que paso la pelota esté nuevamente al principio de la fila.

97. PELOTA EN CÍRCULO

Material: dos pelotas Iguales

Preparación: los jugadores numerados 1-2, 1-2, forman un círculo, colocándose ellos a 1 m de distancia uno de otro. Un nº 1 y su pareja nº 2 tienen una pelota cada uno.

Desarrollo: a la señal de comienzo, la pelota nº 1 sigue por la derecha, y sólo los números 1 podrán recogerla. Lo mismo ocurre con la pelota nº 2, que sigue por la izquierda. Constituye falta que se caiga la pelota, en cuyo caso hay que devolverla al punto inicial. La victoria es para el equipo que más deprisa hace llegar su pelota al punto inicial.

3. NIÑOS Y NIÑAS A PARTIR DE LOS 11 AÑOS

98. TOQUE-TOQUE

Material: una pelota

Preparación: Jugadores en círculo Uno permanece en el centro, Juntamente con la pelota

Desarrollo: El Jugador del centro lanza la pelota a uno de los Jugadores del círculo, el cual debe atraparla, recolocarla en el centro del círculo y salir en persecución del que la tiro El Jugador, que estaba al principio en el centro del círculo, debe correr, saliendo por el lugar dejado por el Jugador al que lanzo la pelota, dar una vuelta completa al círculo, entrar por donde salió y tocar la pelota, sin dejarse coger por el perseguidor La victoria será del que consiga llegar antes al objetivo

99. CAMPOS ALTERNATIVOS

Material: una pelota

Preparación: los Jugadores se dividen en dos equipos, A y B, Y se colocan en los cuatro cuadros según indica el esquema 16 Se establece el tiempo para el Juego y a la mitad de este tiempo, los Jugadores cambiarán sus lugares, para que todos pasen por los cuadros centrales

Desarrollo: antes de comenzar el Juego, se tira a suertes para decidir de quién será la pelota El Jugador que tiene la pelota la lanza hacia sus compañeros que están en el otro cuadro, por encima de las cabezas de sus adversarios Éstos procuran coger la pelota Si lo consiguen, ellos a su vez la tiran hacia sus compañeros Los puntos se marcan cada vez que uno de los equipos

consigue pasar la pelota a los otros, sin que caiga en manos del adversario. Gana el partido el equipo que más puntos tenga al final del partido.

100. DE CÍRCULO EN CÍRCULO

Material: 2 pelotas

Preparación: ver esquema 17 distribuidos en igual número, los jugadores de los dos equipos forman una fila en dirección al primer círculo del respectivo partido. El primer jugador de cada grupo sale corriendo, coge la pelota, que está en el primer círculo, y la lleva al 2º Círculo.

Desarrollo: En cuanto el primer jugador de la fila recorre este trayecto, el 2º jugador se coloca en el centro del primer círculo. Cuando el primer jugador se encuentra en el 2º círculo con la pelota, la tira al compañero que está en el primer círculo, el cual procede como el 1º. Éste se retira a la línea de llegada, y allí comienza una nueva partida. Gana el equipo cuyos miembros pasen más rápidamente a la línea de llegada. Constituyen faltas salir de la alineación y coger la pelota fuera del círculo. El jugador que comete falta, volverá a la fila y comenzará su juego.

101. PELOTA AL AIRE

Material: una pelota

Preparación: ver esquema 18 los jugadores se dividen en dos equipos, y cada uno de ellos tiene dos capitanes que se colocan en las dos esquinas del cuadrado adversario, mientras los demás se dispersan por el propio campo.

Desarrollo: la pelota se disputa tirándola al aire sobre la línea central. Cualquiera de los jugadores que alcance la pelota con la mano, la vuelve a lanzar. Sin salir de su lugar, a otro jugador de su equipo o a uno de los capitanes que están en las esquinas del cuadro de los adversarios. Estos procurarán interceptarla. Si con-

siguen hacerse con la pelota. Intentarán hacerla llegar a las manos de sus capitanes. Se obtiene un punto cada vez que la pelota llega a las manos de uno de los capitanes. Constituyen faltas desplazarse con la pelota en la mano, atravesar la línea divisoria, entrar en uno de los cuadros de las esquinas, y para el capitán, salir del cuadrado. Cuando se comete una falta, la pelota se entrega a un jugador adversario que tiene lanzamiento libre. Esto es, los jugadores adversarios no pueden interceptarla. La victoria será del primer equipo que consiga ganar quince puntos.

102. PELOTA VOLADORA

Material: 2 pelotas

Preparación: ver esquema 19 se distribuyen los jugadores en dos equipos. Dos jugadores, uno de cada equipo, ocupan el círculo A y el círculo B, y en cada círculo pequeño se coloca un jugador, de forma que los dos equipos formen líneas paralelas. Las pelotas las tienen los jugadores del círculo A.

Desarrollo: dada la señal, el jugador del círculo A que tiene la pelota, la echa a su compañero del círculo más próximo. Así la pelota va pasando de círculo en círculo hasta llegar al jugador del círculo B. Éste, al recibir la pelota, corre con ella entre las dos hileras de jugadores hasta el círculo A. Entonces ocupa el círculo A, y el jugador que estaba allí, pasa a ocupar el círculo más próximo. Así todos los jugadores tienen que dejar sus casas, ocupando sucesivamente todos los círculos. Ganará el equipo cuyo primer jugador, que estaba en el círculo A, llega nuevamente a ese círculo. Constituyen faltas recibir o lanzar la pelota fuera del círculo respectivo, abandonar el propio círculo antes de que el círculo del vecino esté vacío, que se caiga la pelota, tirar la pelota a un compañero que no esté justo a su lado. Cada vez que se cometa falta, la pelota vuelve al círculo A.

103. CADA CENTRO. UN PUNTO

Material: 2 pelotas

Preparación: ver esquema 20 dos grupos de Jugadores, con Igual número de participantes ocupan las pOSICiones conforme al esquema El primero de cada grupo toma la pelota

Desarrollo: dada la señal de salida el Jugador que tiene la pelota la tira al segundo, y aSI sucesivamente hasta el último Éste al reCibirla, sale corriendo y va a colocarse en el primer círculo, que deberá estar vaCÍO, luego, cuando haya corrido el último, todos los Jugadores retrocederán un círculo El Juego *continúa* así, hasta que la pelota llegue a manos del primer Jugador que comenzo el Juego Éste correrá hasta el círculo central Cada vez que el Jugador nO 1 llegue al CÍfculo central, se cuenta un punto para su equipo Constituyen faltas tirar la pelota estando fuera del círculo, ayudar a un compañero al que se le caiga la pelota Si esto ocurre el mismo Jugador es qUien tiene que salir del círculo y recoger la pelota

El equipo vencedor será el que, en el tiempo estableCido, tenga mayor número de puntos Tres faltas hacen perder un punto

104. RECOGE EL PORTERO

Material: 1 pelota

Preparación: ver esquema 21 dos equipos de siete Jugadores cada uno, diVididos como sigue

1 guarda que se coloca Junto al triángulo en el campo adversario
2 defensores, que se colocan en el campo adversario, corren de fendiendo el tflángulo para que los competidores no COjan la pelota

2 atacantes que, en el propiO campo, lanzan la pelota hacia el triángulo.

1 centro Junto al cuadrado central, al cual se le permite correr por todo el campo

1 portero que permanece en el triángulo para recoger la pelota

Desarrollo: los dos centros se disputan la pelota. El árbitro tira la pelota en el cuadro central, y los del centro, teniendo una de las manos hacia atrás, intentan cogerla.

El centro que consiga atrapar la pelota, sale botándola y la tira al portero o a uno de los atacantes para que él la tire al portero, y así marque un punto. En cuanto los atacantes intentan que la pelota entre en el triángulo, los defensores, el centro y el guarda del equipo adversario procuran impedirlo, para lo que pueden correr y saltar. Si consiguen coger la pelota, inmediatamente intentan hacerla llegar a las manos de su portero. Los atacantes o defensores sólo pueden actuar dentro de su cuadrado, y el guarda sólo puede defender el triángulo. A cada punto, el árbitro procederá como al principio, y lo mismo ocurre cuando alguno coge la pelota. Si la pelota sale de los límites del campo, la jugada es del adversario más próximo al lugar por donde haya salido la pelota. El lanzamiento se hará desde fuera de las líneas del campo.

Constituyen faltas

El portero que traspasa o pisa la línea del triángulo, los defensores y los atacantes que salgan de sus cuadrados o pisen las líneas, el centro que ataca a otro adversario que no sea el centro, los jugadores que pisen el triángulo, que agarren, empujen o realicen cualquier otra agresión a un adversario.

Siempre que se comete una falta, la pelota pasa a manos del adversario más próximo, el cual tiene derecho a lanzar libremente a cualquiera de los jugadores, menos al portero.

Si un mismo jugador comete más de cinco faltas, debe ser sustituido por otro.

Un equipo marcará un punto cada vez que el portero alcance la pelota sin salir del triángulo. Si el portero es agredido en el triángulo, y por eso se le cae la pelota, el punto se le adjudicará igualmente. Ganará el equipo que, a los 20 minutos, tenga más puntos.

IOS. MÍMICA (1)

Preparación: los Jugadores se dividen en dos grupos. Cada grupo escoge una acción que puede ser desarrollada con gestos.

Desarrollo: un grupo se acerca al otro y pregunta:

- ¿De dónde venís?
De Nueva York.
- ¿y qué habéis traído?
Limonada.
- ¿Dadnos un poco

El grupo Interrogado comienza inmediatamente la representación del asunto elegido. El equipo adversario intenta adivinar por tres veces de qué hecho se trata. Si lo consigue, los que han dramatizado huyen hacia el fondo, perseguidos por los otros. Los Jugadores que sean alcanzados pasarán a formar parte del grupo que los atrapó. Se alternan las acciones. El equipo que en tres tentativas no consiga descubrir lo que se representa, deberá correr hacia el fondo, perseguido por el adversario. Gana el equipo que al final del tiempo establecido cuente con mayor número de Jugadores.

106. ¡ATENCIÓN, PAREJAS!

Preparación: dos equipos, con igual número de Jugadores dispuestos en dos filas paralelas, distantes de 10 a 15 m. Los jugadores son numerados en parejas: pareja 1, pareja 2, pareja 3 etc, y se dan las manos.

Desarrollo: una o dos parejas, de cualquier equipo, se aparta hasta el punto central determinado y grita un número. Las parejas de ambos grupos, que tengan el número citado, deben cambiar inmediatamente de equipo. Pero no es necesario ocupar el lugar que ha quedado vacío, basta con llegar a la otra línea. La pareja que está en el centro procura aprisionar a una de las parejas que van corriendo. Si lo consigue, ocupará su lugar, y la pareja pri-

slonera grita otro numerera Si una de las parejas se suelta las manos, sustituirá automáticamente a la que estaba en el centro

107. SALVA AL AMIGO

Material: un objeto cualquiera

Preparación: jugadores dispersos por el campo Uno de ellos tiene el objeto en la mano Cerca de él está el perseguidor

Desarrollo: el perseguidor se lanza en persecución del jugador que tiene el objeto en la mano Éste corre y pasa el objeto a un compañero que, a su vez, se lo pasa a otro Así se continúa El perseguidor procura atrapar al que esta con el objeto Si lo consigue, se queda él con el objeto, y otro comienza la persecución

108. ATRAPAR EL PAÑUELO

Material: una pelota y un pañuelo

Preparación: dos equipos apostados detrás de líneas paralelas, a una distancia entre 8 y 10m y numerados de forma que los numeras se presenten en diagonal En el centra se coloca la pelota con el pañuelo puesto encima

Desarrollo: el animador grita un numero e inmediatamente los representantes de ambos equipos, que tengan ese número, intentan recoger el pañuelo y volver a su línea Si uno consigue coger el pañuelo, el otro debe correr tras él y tocarlo antes de que llegue a su lugar

Si uno consigue llegar a su línea con el pañuelo y sin que lo toquen, el equipo consigue dos puntos Si lo tocan no gana nada, pero el equipo que lo tocó obtiene un punto La victoria será del equipo que, al final del tiempo establecido tenga mayor número de puntos

109. APRETÓN DE MANOS

Preparación: los jugadores forman dos filas A distancia de unos 10m, se traza una línea sobre la cual se coloca el perseguidor, de espaldas a las filas

Desarrollo: el perseguidor grita «¡Fuera el último!» El último jugador de cada fila sale inmediatamente corriendo y pasando en frente del perseguidor, uno por la derecha y otro por la izquierda, intentando darse un apretón de manos En el momento en que los jugadores traspasan la línea, sobre la cual está el perseguidor, éste corre e intenta impedir que los dos se encuentren Para ello basta que sostenga la mano de uno de ellos Si lo consigue, el que fue tocado ocupa el lugar del perseguidor, y éste el suyo Si no lo consigue, el perseguidor grita nuevamente «¡Fuera el último!» y continúa el juego Los jugadores que no fueron tocados, ocupan el primer lugar en sus respectivas filas

I 10. LOS TROFEOS

Material: 2 o 3 banderas para cada equipo

Preparación: ver esquema 22 jugadores dispersos en sus respectivos campos, sin un lugar determinado

Desarrollo: dada la señal de comenzar, los jugadores de ambos equipos intentan atravesar el campo del adversario y apoderarse de sus banderas El Jugador que penetre en el campo enemigo, puede ser capturado y encerrado en prisión Si algún jugador consigue apoderarse de una bandera, tiene vía libre hasta su campo, y la bandera será colocada entre las de su equipo Si hay un prisionero, sus amigos no pueden coger banderas antes de liberarlo de la prisión Cuando se libera a un prisionero, tanto él como el libertador tienen libre regreso al propio campo Cuando haya banderas prisioneras, éstas deben ser liberadas antes de conquistar otras Gana el equipo que consigue aprisionar todas las banderas o todos los jugadores

111. ¿QUIÉN ME COGE?

Preparación: ver esquema 23 dos equipos. con igual número de participantes ocupan respectivamente las casas A y B Cada grupo tendrá un jefe

Desarrollo: uno de los jugadores destinado por su jefe va hasta el centro del terreno y provoca a su adversario. con las palabras «¿Quién me coge?» Inmediatamente sale de la casa adversaria un jugador que intenta capturar al desafiante antes de que vuelva a su casa La salida de este segundo jugador provoca. en la casa adversaria, la salida de otro jugador que intenta capturarlo. y se continúa así Cada jugador intenta capturar a uno. y necesita defenderse de otro adversario Los que quedan prisioneros son llevados a la prisión del campo que lo capturó Los compañeros intentan liberarlos cuando pasan cerca Si consiguen ser liberados vuelven a su primitiva casa y esperan órdenes del jefe para salir nuevamente al campo El equipo que consiga aprisionar a todos los adversarios será el ganador

12. CARRERA DE RELEVOS

Material: 2 banderitas o pañuelos

Preparación: dos equipos en formación. como en el esquema 24 fílen las banderas los dos primeros jugadores de cada equipo

Desarrollo: a la señal de comienzo. el primer jugador de cada equipo corre y entrega la bandera al segundo jugador de su mismo equipo Éste, a su vez. al tercero. y así sucesivamente El que entregó la bandera irá a colocarse al final de su fila El equipo ganador será el que termine el primero. después de que todos sus jugadores hayan corrido Constituyen faltas no esperar la bandera. Si no salir a su encuentro. que se caiga la bandera

I 13. TIRAR CON FUERZA

Preparación: se traza una línea en el suelo. Los jugadores se enfrentan de un lado y otro de la línea, formando una hilera cara a cara. Sigue mano derecha contra mano derecha, e izquierda contra la izquierda del adversario.

Desarrollo: el juego consiste en hacer que el adversario pise la línea divisoria de los dos equipos, tirando de él con ambas manos. Cada vez que un jugador pisa la línea, se marca un punto para el equipo adversario. Gana el equipo que tenga mayor número de puntos al final del tiempo previsto.

114. MÚSICA MÁGICA

Preparación: los jugadores están en la sala y uno de ellos se queda fuera.

Desarrollo: los jugadores de la sala combinan algo que el compañero que está fuera debe realizar con un determinado objeto presente en la sala. En el momento en que este entra en la sala, comienza a oírse una música que va aumentando de intensidad, en la medida en que el jugador se aproxima al objeto. Alcanza el máximo cuando el jugador toma el objeto en la mano. Lo mismo ocurre cuando la acción se realiza. La música varía conforme a cierta o no la acción. Si lo consigue, todos aplauden, y el jugador escoge a otro para desempeñar su papel.

115. EL GUARDA Y EL LADRÓN

Material: un pañuelo o un objeto cualquiera.

Preparación: uno de los jugadores se pone en el centro del círculo formado por los demás jugadores. Todos sentados. El del centro tiene los ojos vendados con el pañuelo, y junto a él está el objeto escogido.

Desarrollo: uno de los jugadores del círculo se aproxima al objeto

para robarlo. El guarda, de los OJOS vendados, grita «¡Alto!» e indica la dirección de donde procede el ruido. Si acierta, el ladrón vuelve a su lugar, e intenta el juego otro. En caso de que el guarda no acierte, el ladrón coge el objeto y lo esconde, colocando las manos a la espalda, y todos los demás lo imitan. El guarda se quita entonces la venda e intenta adivinar quien lo robo. Si acierta, será nuevamente guarda, en caso contrario cederá su puesto al ladrón.

116. BUENOS DÍAS. ¿CÓMO ESTÁ USTED?

Preparación: los jugadores forman un círculo, dándose las manos. En el centro se coloca un jugador con los OJOS vendados.

Desarrollo: los jugadores del círculo dan vueltas en ambos sentidos para desorientar al del centro. En un momento dado, el jugador del centro grita «¡Alto ahí!» Todos se paran. El jugador vendado extiende el brazo en cualquier dirección. El jugador al que apunta, dice con voz natural «Buenos días, ¿cómo está usted?» El jugador vendado tiene que adivinar, por la voz, quien fue el que habló. Tendrá tres oportunidades para adivinar. En caso de que acierte, cede su lugar al que fue apuntado, Si no acierta, sigue en el centro y lo intenta de nuevo, hasta que aclare el nombre de un compañero.

117. MANOS ARRIBA

Material: una bola de papel o un pedacito de tiza.

Preparación: dos equipos con igual número de participantes. Todos sentados. Los equipos se enfrentan. Cada uno escoge su capitán.

Desarrollo: en el grupo designado a suertes para iniciar el juego los jugadores ponen las manos hacia atrás, y así se pasan la bola de papel de uno al otro.

El segundo grupo que observa, sigue los movimientos del primero intentando localizar la bola de papel

En un momento dado, el capitán del segundo grupo grita «¡Manos arriba!» Los componentes del primer grupo levantan inmediatamente las manos cerradas. Entonces el capitán del segundo grupo ordena «¡Baja las manos!» Los jugadores colocan las manos sobre las rodillas, con las palmas hacia abajo. Uno de los componentes del primer grupo solicita entonces permiso a su capitán para descubrir quién tiene la bola. Concedida la licencia, el jugador levanta la mano del adversario que, según él, tiene la bola. Solo puede levantar una de las manos. Si no acierta, lo intentará otro jugador. Cuando los adversarios encuentren la bola, obtienen un punto. Conseguirán tantos puntos como manos estén sobre las rodillas, en el momento en que se descubre quién tiene la bola. Cada vez que se levanta una de las manos, que no contiene la bola, el jugador retira hacia atrás sus dos manos. Constituye falta si un jugador levanta la mano de un adversario sin previo permiso del capitán. En el momento en que se descubre la bola, se cambian los papeles de los equipos y se procede de la misma manera. La victoria será del equipo que al finalizar el tiempo establecido tenga mayor número de puntos. Por cada falta se descontará un punto.

I 18. ALGO HA CAMBIADO

Preparación: Jugadores repartidos a su gusto por la sala

Desarrollo: uno de los jugadores se siede de la sala. Los demás deciden la modificación de alguna cosa en la sala o el cambio de lugar de una persona. El jugador que se había retirado, al volver, pregunta: «¿Ha cambiado algo?» Los otros responden: «Sí. ¿Qué es lo que ha cambiado?», pregunta el primero. Los otros responden: «Descúbrelo». Entonces, el jugador procura adivinar el cambio ocurrido. Tiene tres oportunidades para acertar. Si lo consigue, escoge a otro jugador para sustituirlo y entonces él efectúa el cam-

blo en la sala. Si no consigue acertar, los compañeros indican el cambio y él mismo saldrá para intentarlo nuevamente.

I 19. ¿CUÁL ES LA DIFERENCIA?

Preparación: los jugadores se colocan en círculo. En el centro, 5 o 6 jugadores en fila o formando un cuadrado.

Desarrollo: los jugadores que están en círculo observan atentamente la disposición de los jugadores del centro. A una señal del animador, dan la espalda a los del centro y éstos cambian su orden y disposición. Después de una segunda señal, los jugadores del círculo se vuelven de nuevo hacia el centro. Entonces el animador escoge a uno de los jugadores para formar nuevamente el orden en que se encontraban los jugadores del centro. Cuando uno acierta, los jugadores del centro se sustituyen, y el que acertó toma el lugar del jefe.

120. DELICADEZAS

Preparación: todos los jugadores están sentados uno al lado de otro, formando un círculo. Uno de los jugadores tiene una flor. Él comenzará el juego.

Desarrollo: el jugador que tiene la flor, dice a su vecino de la derecha: señor o señora (nombre de la persona), aquí tiene una flor que le manda el señor o señora (nombre de la persona que está a su izquierda). Y entrega la flor. El que recibe la flor procede de la misma manera. Al que se equivoque o se olvide un nombre, se le sustituirá el suyo por el nombre de un animal cualquiera. Por ejemplo, cobra. Cuando llegue el momento de pronunciar el nombre de esta persona se dirá el nombre del animal. Se sigue el juego mientras continúe el interés.

Material: sillas para todos los jugadores, menos para uno

Preparación: las sillas se colocan en fila, alternándose en direcciones contrarias. Los jugadores se colocan alrededor. Debe haber un jugador más que el número de sillas.

Desarrollo: al son de una música, los jugadores van andando alrededor de las sillas. De pronto, se para la música. Los jugadores procuran sentarse, pero sin alterar la posición de las sillas. El que no consiga sentarse será excluido y también una silla. Así sigue el juego. Ganará el último que consiga sentarse en la última silla.

122. AL CONTRARIO

Material: un pañuelo

Preparación: 4 jugadores sostienen las puntas del pañuelo. Juegan 4 cada vez, los demás observan y esperan su turno. Uno es el jefe.

Desarrollo: el juego consiste en hacer siempre lo contrario de lo que el jefe manda. Por ejemplo, si dice «¡Agarrad fuerte!», los 4 jugadores deben soltar el pañuelo. El jugador que o ejecute las acciones al revés de lo que se le dice o tarde en hacerlo, será sustituido por uno de los espectadores. Gana el que sigue reclutando órdenes durante más tiempo.

123. CORREO

Preparación: cada jugador adopta el nombre de un lugar. En el centro del círculo se pone el dueño del correo.

Desarrollo. El cartero dice «Carta de (nombre de una Ciudad) para (nombre de otra Ciudad)». Inmediatamente los jugadores que tengan estos dos nombres procuran cambiar de lugar. El cartero intenta ponerse en uno de los lugares. Si lo consigue, adopta el nombre del jugador que pierde su lugar, y éste será el nuevo jefe.

del correo Cuando el cartero qUiera que se mezclen todos los jugadores, tiene que decir «Cartas para todas las Ciudades» Entonces todos deben cambiar de lugar Este mismo juego se puede hacer con números o nombres de frutas

124. DESTREZA

Material: cintas de dos colores y alfileres

Preparación: los competidores se diViden en dos grupos con el mismo número de jugadores Se colocan alineados uno frente a otro Cada grupo tiene colgada en la espalda una cinta de color

Desarrollo: dada la señal, los adversarios se enfrentan intentando obtener el mayor número pOSible de cintas de sus adversarios Se debe establecer un tiempo limite Gana el equipo que consiga mayor numero de cintas de sus adversarios

125. COLECCIONANDO NOMBRES

Material: trozos de papel que llevan escritos nombres de personas celebres, o artistas, o conOCidos Una hOja de papel y un lápiz para cada jugador

Preparación: los jugadores se colocan en círculo, con la hOja de papel y el lápiz en la mano En la espalda, cada uno lleva un papel con el nombre de un personaje

Desarrollo: a la señal de comienzo, cada jugador intenta descubrir el mayor número pOSible de nombres Cada nombre que descubre, lo escribe en su hOja Se da un tiempo libre para el juego. terminado el cual. saldrá ganador el que haya escrito mayor cantidad de nombres

126. LOS MÁS EXPERTOS

Material: un silbato

Preparación: los participantes forman un gran círculo

Desarrollo: antes de comenzar, el animador debe explicar que cuando pite 3 veces es para formar grupos de 5 personas dándose las manos, 2 veces, 6 personas, 1 pitido, 8 personas. Dada la señal de comienzo, todos los participantes empiezan a girar en torno a la sala. Al tocar el silbato, se forman los grupos de acuerdo a lo que ha sido establecido. Los que sobren serán prisioneros de otros grupos hasta que se dé una nueva oportunidad. El juego será tanto más interesante, cuanto más rápido pite el animador.

127. LA SONRISA DEL PAÑUELO

Material: un pañuelo o un trozo de tela

Preparación: todos sentados en círculo. El animador se coloca en el medio del círculo.

Desarrollo: el animador lanza el pañuelo al aire. Mientras el pañuelo está en el aire todos deben reír. En el momento en que este toca el suelo, todos deben ponerse serios. Los que se rían, pagan una prenda. El animador debe variar la manera y la velocidad de tirar el pañuelo.

128. FABADA

Material: trozos de papel. Lapiz y papel para cada jugador.

Preparación: los jugadores forman un círculo. A la espalda de cada uno se sujetará un trozo de papel con el nombre de uno de los ingredientes de la fabada.

Desarrollo: el juego consiste en leer y anotar el nombre de la persona y el ingrediente que trae. Ganará el jugador que, al cabo de 5 minutos, tenga la lista más completa para la fabada.

129. PROHIBIDO DECIR SÍ Y NO

Material: unas pocas Judías o maíz

Preparación: cada Jugador tiene en su poder una cantidad estipulada de este material

Desarrollo: el Juego consiste en que los Jugadores se hagan preguntas unos a otros, y que sean respondidas correctamente, pero sin usar las palabras SÍ y NO Cada vez que una persona pronuncia una de las dos palabras paga un grano a su interlocutor Vence el que al final tenga mayor número de granos

130. TEATRO DE PALABRAS

Material: trozos de cartulina o papel y lápiz o bolígrafo

Preparación: se escriben en las cartulinas palabras que puedan ser representadas, como, por ejemplo orquesta, albañil, grifo de agua, etc A continuación, todas las letras de la palabra son cortadas, y numeradas todas con el mismo número, de modo que cada palabra tenga un número específico Las letras se distribuyen luego entre todos los participantes

Desarrollo: dada la señal de INICIO, los Jugadores se agrupan por palabras y una vez verificada cuál es la palabra, ensayan la mímica correspondiente para representarla ante una comisión de evaluación, que escoge el grupo que mejor representó su palabra

131. CARCAJADA SERIA

Preparación: los Jugadores forman un círculo

Desarrollo: dada la señal de comienzo, un jugador previamente determinado dice a su compañero de la derecha ¡Ah! Éste, a su vez, dice también al compañero de su derecha ¡Ah! ¡Ah! Y así sucesivamente Cada jugador aumenta un ¡ah! En el momento en que dice ¡Ah!, el Jugador debe estar serio Si sonríe paga una prenda, y el Juego vuelve a empezar El Juego sigue mientras dure el interés

132. LOIERIA DE NOMBRES

Materiales: Hojas de papel cuadriculado, como en el esquema 25, en número suficiente para todos los participantes

Preparación: los participantes se colocan en la sala donde quieran y reciben la hoja al entrar

Desarrollo: a la señal convenida, cada participante busca la firma de 25 participantes. Cuando se agote el tiempo previsto, el animador comienza a llamar por el nombre de las personas, sin ningún orden. Cada participante verifica en su hoja los nombres anotados y marca con una cruz los llamados. El primer participante que consiga llenar una de las columnas, tanto horizontal como vertical, será el ganador

133. ENHEBRAR LA AGUJA

Material: agujas e hilos de coser para cada pareja de participantes

Preparación: el juego se disputa por parejas de caballeros y damas. Se trazan dos líneas paralelas, con una distancia entre 10 y 15 metros. Detrás de una de ellas se colocan las damas, y de la otra, los caballeros. Los caballeros tienen en su mano la aguja, las damas, el hilo

Desarrollo: dada la señal de inicio, las damas salen de sus posiciones y, sin tocar las manos de los caballeros, intentan enhebrar la aguja. En el momento en que lo consigan, cogen la mano del compañero y corren hacia la línea de salida. Gana la pareja que traspase primero la línea de salida de las damas, con la aguja enhebrada

134. INFLANDO GLOBOS

Material: 2 globos bien inflados

Preparación: dos equipos con igual número de participantes. Una línea de salida y otra de llegada para cada equipo, distantes 5 m

una de la otra Los Jugadores están alineados en sus respectivas líneas de salida El primer Jugador de cada equipo tiene ante sí uno de los dos globos

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el primer Jugador de cada equipo conduce su globo inflado en dirección a la línea de llegada En el momento en que el globo pasa la línea de llegada, el que sopla lo coge y lo vuelve a colocar en la línea de salida, tocando la mano del jugador siguiente, dándole la señal para comenzar a soplar de nuevo El primer Jugador va a colocarse al final de la fila, y ésta avanza un paso El segundo Jugador procede como el primero, y así todos los demás Cuando el ultimo Jugador logra que el globo pase la línea de llegada, se lo lleva al primer jugador. El equipo que termine primero será el ganador

135. CAMPEÓN DE SOPLAR

Material: \Ovelas

Preparación: las velas se colocan en forma de triángulo, a una distancia de 10 cm una de otra, de modo que el triángulo tenga entre 40 y 50 cm de lado

Desarrollo: cada competidor soplará una sola vez, y el vencedor será el que, de una sola vez, apague el mayor número de velas Si se da un empate, los Implicados soplarán de nuevo

136. JUDÍAS EN EL ESPEJO

Material: un espejo, un plato con un número determinado de judías, una taza y una cuchara

Preparación: equipos de 2 personas Pueden concurrir más equipos al mismo tiempo o uno sólo cada vez

Desarrollo: una de las personas asegura el espejo y el plato con las judías La otra sostiene con la mano izquierda la taza sobre la cabeza y con la derecha, la cuchara El juego consiste en pasar las judías del plato a la taza, orientándose únicamente con el

espejo que esta en frente Cada Judía colocada en la taza vale un punto. y cada una que cae di suelo qUita un punto. que será descontado del total colocado en la taza El tiempo debe limitarse a 1 o 2 minutos para cada pareja Gana la pareja que saque mas puntos pOSitiVOS

137. PINTORES AFICIONADOS

Material: hOjas de papel y lápices para todos los participantes

Preparación: a voluntad

Desarrollo: el animador apaga la luz y pide que cada uno dibUJe una casa en la hOja que tiene Después, que añada un árbol aliado de la casa. un Jardín alrededor de la casa, sol. nubes y pájaros volando Se enCiende nuevamente la luz y se hace una exposIción de los dibUJOS Los resultados son ImpreVIIsibles y divertidos

138. DAMAS Y CABALLEROS

Material: maleta. paraguas. chaleco masculino. corbata, sombrero masculino. sombrero de mUJer, abanico y bufanda femeninos para cada pareja que participe en el Juego

Preparación: dos líneas trazadas paralelamente. a una distancia de 100 15 m Las parejas partiCipantes deben colocarse detrás de cada línea de salida El hombre tiene en la mano una maleta cerrada con todas las ropas. y la mUJer el paraguas también cerrado

Desarrollo: dada la señal de comienzo. las parejas salen en dIreción a la línea de llegada Una vez allí. deben abrir la maleta. y el hombre se coloca el abanico. la bufanda y el sombrero de la mUJer, esta. a su vez, se pone el chaleco. la corbata y el sombrero masculino El hombre cierra la maleta y la mUJer abre el paraguas. y así vuelven a la línea de salida Cuando llegan tienen que desvestirse. colocar la ropa en la maleta y cerrar el paraguas La pareja que termine de realizar antes esta tarea será la ganadora

139. ATENCIÓN

Preparación: en círculo

Desarrollo: el animador comienza a contar desde el número 1, el compañero de al lado dirá 2 y así sucesivamente. El número 7, o múltiplo de 7, o el número que contenga 7 no se pronunciará, y en su lugar se dirá «PUM». Si hay dos Sietes, (por ejemplo 77), el Jugador dirá «PUM, PUM». No se permite ninguna interrupción ni demora para pronunciar los números. El Jugador que se equivoque será eliminado. Si se interrumpe el Juego por la salida de un Jugador, se sigue contando desde donde se quedó. El ganador será el que permanezca hasta el final.

140. ENCENDER VELAS

Material: 2 velas, 2 cajas de cerillas

Preparación: dos equipos con igual número de participantes. Se trazan en el suelo dos líneas para cada equipo. Detrás de una de ellas, se colocan los componentes del equipo en fila, y sobre la otra, la línea de llegada, la vela y la cerilla.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el primer Jugador de cada equipo va hasta la línea de llegada, enciende la vela y la lleva al segundo Jugador. Éste la devuelve a su lugar y la apaga cuando llega a la línea. A continuación, vuelve corriendo y toca la mano del tercer Jugador. Éste a su vez va, enciende la vela y se la lleva al cuarto. Así prosigue el Juego. Conforme los Jugadores vuelven de la línea de llegada, van poniéndose al final de la fila. El vencedor será el equipo cuyo primer Jugador pise el primero la línea de salida. Si, durante el recorrido con la vela encendida, ésta se le apaga, el Jugador debe volver a la línea a encenderla de nuevo.

141. RAPIDEZ SUMADORA

Material: pizarra y tiza

Preparación: los participantes se dividen en dos equipos y se colocan en fila detrás de la línea de salida, más o menos a unos 5 m de la pizarra. El primer participante de cada equipo tendrá una tiza en la mano.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el primer jugador de cada equipo sale corriendo y escribe en la pizarra un número de varias cifras, conforme a lo acordado anteriormente. Vuelve a su equipo, da la tiza al segundo, y éste va a la pizarra y escribe otro número, con la misma cantidad de cifras, y así sucesivamente. El número no puede ser centena o decena redonda, y tampoco puede haber repetición de números. El último participante del equipo hará la suma de todos los números. El equipo ganador será el que termine primero, siempre que la suma sea correcta.

142. CONFUSIÓN DE ZAPATOS

Material: los zapatos de los participantes

Preparación: se trazan 2 líneas paralelas, a una distancia de 10 m. Detrás de una de las líneas, la de salida, se alinean los participantes. Detrás de la otra, los zapatos de los participantes, todos mezclados, pero no atados, ni abotonados.

Desarrollo: el animador da la señal de salida, y todos corren hacia la línea de llegada, y cada cual se procura poner su propio zapato. Se lo deberán atar o abotonar, según sea el calzado. En segunda, se vuelve a la línea de salida. El primero que pase la línea de salida, debidamente calzado con su zapato, será el vencedor.

143. CONOCIMIENTO

Material: una pelota

Preparación: se traza un gran círculo en el suelo, y los jugadores se colocan alrededor, con el pie derecho dentro del círculo. Uno de los jugadores se queda en el centro con la pelota.

Desarrollo: el jugador del centro lanza la pelota a lo alto y, al mismo tiempo, llama a uno de los jugadores. Este sale corriendo para atrapar la pelota. Los otros jugadores salen todos corriendo, en todas direcciones. El jugador en posesión de la pelota intenta coger a otro jugador, pero sin salir del círculo. Si lo consigue, se marcará un punto a su favor. En caso de que no acierte, el punto se contará para aquél a quien se dirigía la pelota, pero que no fue alcanzado. En el centro del círculo, queda ahora al que se le llamó, y así continúa el juego.

144. IMITACIÓN

Preparación: los jugadores están dispersos por el campo o sala. Se escoge uno para que haga de perseguidor.

Desarrollo: el perseguidor escoge a uno de entre los jugadores y sale en su persecución. El perseguido puede hacer lo que quiera, andar sobre un solo pie, correr a gatas, andar a cuatro pies, subir en alguna cosa, en fin, todo lo que se le ocurra, y el perseguidor tiene que imitar todas las acciones del perseguido. El perseguidor puede cambiar repentinamente de perseguido y éste, a su vez, puede hacer también de todo para poner dificultades al perseguidor. Cuando el perseguido es alcanzado, será el el nuevo perseguidor. También se puede poner a más de un perseguidor.

145. PESCA

Preparación: se escogen 5 jugadores. que forman la red. Los demás están dispersos por el campo o la sala.

Desarrollo: la red sale en busca de peces e intenta apresar el mayor número posible de jugadores. Pero **no** puede desmembrarse. Solamente uno de los componentes. cada vez. puede soltar las manos para pescar un pez. Cada pez cogido comienza a formar parte de la red. Gana el jugador que se deje pescar el último.

146. PROFESIONALES

Preparación: se escoge un líder. Cada jugador escoge una profesión diferente. no hay que repetir. y al final el líder escoge la suya

Desarrollo: el líder da la señal. y cada uno empieza a ejercer su profesión en mímica. también él. En un momento dado. el líder cambia su profesión por cualquiera de las otras. Inmediatamente aquel profesional ejercerá la profesión del líder. y todos los demás paran las suyas. hasta que el líder vuelva nuevamente a su profesión original. El juego se hace tanto más divertido cuanto mayor sea la habilidad del líder para cambiar la profesión

147. MEMORIA

Preparación: los jugadores están esparcidos por la sala.

Desarrollo: escogido el primer jugador. éste sale de su lugar y toca cualquier objeto de la sala. al mismo tiempo que dice su nombre. Vuelve a su lugar y toca a otro jugador. Éste a su vez toca el objeto que su precedente tocó. dice el nombre y toca otro objeto. diciendo también el nombre. Vuelve a su lugar y toca a un nuevo jugador que procede de la misma manera. El jugador debe tocar y decir el nombre de todos los objetos tocados anteriormente. y además añadir uno nuevo. Gana el jugador que recuerda el mayor número posible de objetos, y en orden.

148. CUALIDADES DEL VECINO

Preparación: en círculo

Desarrollo: el animador comienza el juego diciendo «Mi vecino es » (y dice una cualidad) Teniendo en cuenta la letra con la que empieza la palabra dicha, todos los otros jugadores deben decir palabras que comiencen con la misma letra Por ejemplo, Si el animador dice «Mi vecino es valiente», todos los demás Jugadores han de decir palabras con la letra «V» añadidas a la frase «Mi vecino es » No se pueden repetir palabras Terminada la primera vuelta, el animador escoge otra letra, y así sigue el Juego

149. CAPACIDAD AUDITIVA

Preparación: en círculo o en fila

Desarrollo: el primer Jugador cuchichea rápidamente una frase al oído de su vecino Este, a su vez, transmite al vecino lo que le pareció oír, y así sucesivamente, hasta que la frase llegue de nuevo al que la pronunció por primera vez Después cada uno dirá lo que le pareció oír Es un buen ejercicio de comunicación

150. ESPEJO LOCO

Material: una Silla

Preparación: un semicírculo donde los Jugadores, sentados, se enfrentan con un espejo (un jugador escogido), que está de pie, con una Silla a su espalda

Desarrollo: el espejo (un Jugador) comienza a hacer preguntas o a contar una historietta Todo lo que hace el espejo, los demás Jugadores deben hacerlo al contrario Si él se sienta, los otros se levantan Si se pone el sombrero, los otros se lo quitan Si levanta el brazo derecho, los otros levantan el izquierdo Después de algunos minutos, se sustituye el espejo por el Jugador que no se haya equivocado ni una vez

151. EL ANILLO MÁGICO

Material: un cordón y un anillo

Preparación: los jugadores se sientan en sillas o en el suelo. sosteniendo el cordón. El anillo está metido en el cordón. En el centro un jugador intenta descubrir dónde está el anillo.

Desarrollo: las manos de los jugadores están en continuo movimiento. porque por ellas pasa el anillo, lo más discretamente posible. para que el jugador del centro no lo descubra. En el momento en que éste dice «Parad». todos inmovilizan las manos en la posición en que se encuentran. Entonces él levantará la mano de aquél que supone que tiene el anillo. Si acierta. será sustituido. en caso contrario, lo intentará de nuevo.

152. ALUBIAS AMBULANTES

Material: 4 platos e igual cantidad igual de alubias para los dos equipos

Preparación: los jugadores forman dos equipos con igual número de participantes. que se colocan alineados, manteniendo la misma distancia entre uno y otro. En uno de los extremos de cada fila, hay un plato vacío. y en el otro. el plato con las alubias.

Desarrollo: dada la señal de comienzo. el primer jugador de cada fila, donde está el plato con las alubias. toma una alubia cada vez y la pasa a su colega de aliado. y éste al otro hasta llegar al último. el cual coloca la alubia en el plato vacío que está a su lado. La alubia pasa de una mano a otra. No debe saltarse ninguna mano ni pasar dos alubias a la vez. Si alguna se cae al suelo. se debe recoger y pasarla al principio. Gana el equipo que pase con mayor rapidez todas las alubias y no tenga más de dos faltas.

153. EL TENDEDERO

Material: 2 cestas, 6 piezas de ropa, 12 pinzas y cuerda para tender ropa

Preparación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de unos 10m, y en el centro se extiende la cuerda para la ropa. Detrás de cada línea, se ponen en fila los Jugadores de cada equipo que deben ser Iguales en número. El primer Jugador de cada fila tendrá una cesta con tres piezas de ropa y seis pinzas.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el Jugador que está con la cesta sale corriendo, va hasta la cuerda, extiende la ropa, con dos pinzas en cada pieza. En seguida vuelve con la cesta vacía y la entrega al siguiente, marchando luego a colocarse al final de la fila. El siguiente va hacia el tendedero y retira todas las piezas de ropa y las pinzas, y se las lleva al siguiente Jugador que va a tenderla de nuevo. Así prosigue el Juego. Ganará el equipo cuyo primer Jugador vuelve antes a pisar la línea de salida.

154. SEDIENTOS

Material: vasos con agua y cucharillas

Preparación: el Juego se disputa por parejas. Se trazan dos líneas paralelas. Detrás de una de ellas se colocan los Jugadores con los vasos a medias de agua y las cucharillas. Detrás de la otra línea, sus respectivas parejas.

Desarrollo: dada la señal de salida, los Jugadores, con los vasos de agua, salen corriendo de sus lugares y van hasta sus parejas y, con la cucharilla, le dan toda el agua. No pueden derramar ni una gota. Después de tomar toda el agua, la pareja vuelve a la línea inicial. Gana el primer Jugador que traspase la línea de salida.

155. SALTOS CERTEROS

Material: dos pelotas

Preparación: ver esquema 26 dos equipos con igual número de jugadores. Cada equipo se alinea detrás de la línea inicial. El primer jugador de cada equipo tiene una pelota en la mano, sosteniéndola sobre la cabeza.

Desarrollo: dada la señal, el primer participante de cada grupo, que es el que tiene la pelota, sale corriendo y comienza a saltar de círculo en círculo de la siguiente manera: pie derecho en el primer círculo, pie izquierdo en el segundo, y así sucesivamente hasta el último. Al llegar al último círculo, el jugador lanza la pelota al último jugador de su equipo, que debe estar sobre la línea de salida. Éste a su vez repetirá lo mismo que el anterior. Cada jugador que acaba su camino en los círculos, después de lanzar la pelota, irá a colocarse nuevamente en fila detrás de la línea de llegada. Comete falta el que pise la línea del círculo o espere la pelota traspasando la línea de salida. El ganador será el equipo que termine antes la carrera. Si no tiene un excedente de tres faltas.

156. CAZA LA PELOTA

Material: una pelota

Preparación: se trazan dos líneas paralelas a una distancia de unos 10m. Dos equipos, con igual número de participantes, se alinean cada uno detrás de una de las líneas. Se disputa la posesión de la pelota jugando cada uno para su pareja.

Desarrollo: el equipo que tiene la pelota comienza por lanzarla con fuerza contra el equipo contrario. Si la pelota toca a alguien o si alguno la recoge en el aire, el jugador a quien le tocó la pelota o que la cogió en el aire pasa al equipo adversario. En caso de que la pelota no toque a nadie sino que caiga al suelo, cualquier jugador del equipo puede lanzarla al equipo contrario, como

anteriormente Los jugadores que pasan de un equipo al otro. no se vuelven adversarios de su propio equipo. sino que pueden ayudarlo Ellos pueden recoger libremente la pelota y pasarla a su propio equipo. sin la interferencia de los demas jugadores Si un jugador que esta en el campo adversario consigue tirar la pelota al aire. vuelve inmediatamente a su primer equipo Gana rá el equipo que. al final del tiempo establecido. tenga mayor número de Jugadores adversarios en su propio campo

157. PELOTA AMERICANA

Material: una pelota

Preparación: ver esquema 27 dos equipos con 12 participantes cada uno Seis estarán en el propio campo. dentro de los círculos. y seis en el campo contrario. fuera de los círculos son los guardas El círculo Junto a la línea final es el del primero Cada vez que la pelota llega a las manos del primero. se marca un punto

Desarrollo: la pelota se disputa de la siguiente manera el árbitro se coloca en la línea central y la lanza hacia arriba, los guardas del círculo central Intentan atraparla. pero sin traspasar la línea central El guarda que tiene la pelota la tira inmediatamente a un compañero de dentro del círculo en el otro campo. y éste la pasa a otro hasta llegar a las manos del primero Los guardas Intentan de todas las formas posibles Impedir que los Jugadores de los círculos consigan la pelota Por tanto. no pueden pisar el círculo Despues de cada punto marcado. se reanuda el Juego Al cabo de 10 minutos de Juego. hay cambio de campo. y se invierte el orden los guardas van a los círculos. y los del círculo serán guardas Vencera el equipo que, al final de los dos tiempos. cuente con el mayor número de puntos Se considerarán faltas salir del círculo o penetrar en él, atravesar la línea, atravesar la línea divisoria. agredir a un Jugador. dar empujones. andar con la pelota en la mano. lanzar a propósito la pelota hacia fuera de los 111111-

tes del campo En todos estos casos habrá que reiniciar el Juego Si un mismo Jugador reincide en falta tres veces, deberá ser sustituido

158. CÍRCULO CRUZADO

Material: 2 pelotas

Preparación: ver esquema 28 dos equipos con igual número de Jugadores Forman dos círculos concéntricos, donde los jugadores se enfrentan Dos jugadores están con las respectivas pelotas

Desarrollo: dada la señal de inicio, los jugadores del equipo X comienzan a pasar la pelota hacia la derecha, y los del equipo Y hacia la izquierda de la rueda La pelota se debe pasar siempre en diagonal, pues los jugadores están alternados en el círculo exterior y en el interior La pelota, al llegar al jugador que inició el juego, comienza a rodar nuevamente, pero esta vez por el otro lado, X hacia la izquierda e Y hacia la derecha Ganará el equipo que en la segunda vuelta, consiga que la pelota llegue antes a las manos del primer jugador

159. PELOTA CRUZADA

Este Juego es muy semejante al anterior, con la variante de que los jugadores se enfrentan en líneas paralelas Ver esquema 29 Y las pelotas, en este caso, corren en el mismo sentido y al mismo tiempo

160. CACERÍA

Material: una pelota

Preparación: se escoge el cazador, y todos los otros Jugadores son la caza, dispersándose por el campo

Desarrollo: el animador grita «¡Comienza la caza!» El cazador, entonces, tira la pelota al aire tres veces Después de esto, todos

los jugadores corren por el campo. Al recoger la pelota por tercera vez el cazador grita «¡Cazador en acción!» Entonces todos deben detenerse donde se encuentran volviéndose hacia el cazador que tampoco puede moverse. El cazador mira a uno de los jugadores y le tira la pelota. La pelota tiene derecho a defenderse saltando, agachándose desviando el cuerpo hacia la derecha o hacia la izquierda pero sin moverse de su lugar. Si le dan será el próximo cazador y procederá igual que antes. Si un mismo jugador queda como cazador dos veces pagará una prenda.

161. CARRERA POR EL LABERINTO

Preparación: se escoge un fugitivo y un perseguidor. Los demás jugadores forman dos círculos concéntricos con una distancia aproximada de 1 m. Dentro del segundo círculo se coloca el fugitivo.

Desarrollo: dada la señal el perseguidor procura agarrar al fugitivo y este procura escaparse buscando caminos complicados entre los dos círculos. El perseguidor debe seguir exactamente el mismo camino que el fugitivo. No está permitido ni al fugitivo ni al perseguidor, salir fuera del círculo. Si el perseguidor equivoca el camino seguido por el fugitivo debe ser sustituido por el jugador más próximo a él en el momento del error. Si consigue atraparlo los dos son sustituidos por nuevos miembros del grupo.

162. BUENA PUNTERÍA

Material: dos saquitos de arena o de piedrecillas.

Preparación: Ver esquema 30. Los jugadores, divididos en dos grupos se colocan alineados al lado de los círculos como muestra el esquema. El primer jugador de cada equipo tiene su saquito de arena.

Desarrollo: dada la señal de inicio el primer jugador de cada fila avanza por el lado interior de la fila hasta la línea de fondo. Con

La mano derecha lanza el saquito de arena hacia uno de los círculos. con el fin de marcar puntos. Si cae en el círculo 1 3 puntos. en el círculo 2 2 puntos. círculo 3 1 punto. Si cae fuera o sobre las líneas. no marca ningún punto. Una vez tirado el saquito. va hasta donde cayó. lo recoge con la mano Izquierda y. corriendo por fuera de la fila, lo entrega al segundo Jugador que en este momento está ocupando el lugar del primero, pues todos avanzan un paso. El segundo Jugador ejecuta lo mismo que el primero, y éste se coloca al final de la fila. El vencedor será el equipo que marque más puntos. después de que todos los Jugadores hayan lanzado el saco de arena. Se añadirán 5 puntos al equipo que termine el primero.

163. PLANTAR PATATAS

Material: 10 patatas. 5 para cada equipo

Preparación: ver esquema 31. Junto a las filas hay 5 patatas en cada círculo. Los nº 1 plantan las patatas. los nº 2 las arrancan.

Desarrollo: dada la señal de inicio, el primer Jugador de cada fila va a plantar las patatas. Va hasta el depósito (círculo donde están las patatas). coge solo una y la coloca en el primer círculo. vuelve. coge una más y la pone en el 2º círculo, y así hasta plantar una patata en cada círculo. Después de plantar la última. corre hacia su fila, toca la mano del compañero nº 2 que va a arrancar las patatas. una por una. comenzando por la 5ª. La arranca y va a colocarla en el depósito, arranca la 4ª y la coloca en el depósito y así sucesivamente. Terminado el trabajo. va hasta la fila y toca la mano del siguiente Jugador que repetirá la acción del primero, y así se continúa hasta que todos hayan plantado o arrancado las patatas. Cada vez que un Jugador acaba su acción, se coloca al final de la fila y ésta avanza un paso. Vencerá el equipo cuyo Jugador. el primero que plantó patatas, esté nuevamente al principio de la fila.

164. PAÑUELOS ATADOS

Material: 2 pañuelos y 2 sillas

Preparación: ver esquema 32 dos equipos con igual número de jugadores. Los pañuelos deben estar atados al respaldo de las sillas.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el primer jugador del equipo A, que está más próximo a la silla A, sale corriendo hasta la silla S, desata el pañuelo y viene a atarlo en el respaldo de la silla A, enseguida toca la mano del siguiente jugador que procede de la misma forma. Lo mismo hace el primer jugador del equipo S, que está más cerca de la silla S. Gana el equipo cuyo último jugador desata antes el pañuelo.

165. ATENCIÓN A LA LLAMADA

Material: círculos de cartón donde se escribe el número de los jugadores. Dos sillas.

Preparación: ver esquema 33 dos equipos con igual número de jugadores. Ambas sillas están numeradas igualmente.

Desarrollo: el árbitro enseña un cartel con un número, y los jugadores de ambas filas que tengan ese número, salen de sus lugares, rodean las respectivas sillas y vuelven a su punto de salida. El jugador que llegue primero obtiene un punto para su equipo. El árbitro deberá saltar bastante los números y hacerlo con rapidez, para que todos los jugadores estén siempre dispuestos. Si los dos jugadores llegan al mismo tiempo, se concede un punto a cada equipo. El equipo vencedor será el que, después del tiempo convocado para el juego, tenga más puntos.

166. PELOTA EN CÍRCULO

Material: una pelota

Preparación: los jugadores forman un círculo. manteniendo una distancia de 1 m entre uno y otro. En el centro del círculo se coloca un jugador con la pelota. A 10m del círculo. se traza una línea de fondo.

Desarrollo: el jugador del centro tira la pelota a uno de los jugadores del círculo. y éste comienza a pasar la pelota hacia su derecha. La pelota debe pasar rápidamente entre los jugadores. En el momento en que uno de ellos deje caer la pelota. corren todos hacia el fondo. en cuanto el jugador del centro atrapa la pelota la lanza contra cualquiera de los jugadores. El que sea alcanzado, ocupará ahora el centro del círculo. Si la pelota no alcanza a ningún jugador. el del centro permanece en su puesto. El jugador que se queda más de dos veces en el centro del círculo pagará una prenda.

167. PELOTA ALTERNADA

Material: 2 pelotas

Preparación: los participantes forman dos filas, con igual número de jugadores, distantes 3 m una de la otra. El primer jugador de cada fila tiene una pelota.

Desarrollo: dada la señal de inicio. el primer jugador pasa la pelota por entre sus piernas al que tiene detrás, éste la pasa al que está detrás de él por encima de la cabeza, el otro al siguiente por entre las piernas y así hasta el último jugador que. sosteniendo la pelota por encima de la cabeza. irá a ocupar el primer lugar en la fila, y todos dan un paso atrás. Comienza de nuevo a pasar la pelota de la misma manera. Ganará el equipo cuyo primer jugador (el que tenía al principio la pelota). este nuevamente al principio de la fila. Si un jugador se equivoca pasando la pelota por entre las piernas. cuando debería pasarla por encima de la cabeza. o

Viceversa, será contado como falta para su equipo. Cada vez que se comete una falta, la pelota vuelve al principio de la fila.

168. CAMBIAR DE CÍRCULO LA PELOTA

Material: 2 pelotas

Preparación: ver esquema 34 dos equipos con igual número de participantes (número impar) y ambos numerados. Equipo A y equipo B. Los jugadores se enfrentan en diagonal, detrás de las respectivas líneas. En el círculo central se colocan las 2 pelotas.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, los jugadores que tienen el número 1 salen de sus filas, toman una de las pelotas del círculo central y la colocan en el círculo del propio equipo, enseguida vuelven corriendo a su fila, tocan la palma de la mano del segundo jugador, el cual, a su vez, coge la pelota en el círculo de su equipo y la coloca de nuevo en el círculo central, volviendo enseguida a tocar la mano del tercer jugador, que repite la acción del primero, y así sucesivamente. El ganador será el equipo cuyo último jugador llega primero al círculo de su equipo y levanta la pelota en señal de victoria.

169. BUENOS COMPAÑEROS

Material: una pelota de ping-pong, o un saquito de arena para cada pareja.

Preparación: los jugadores forman dos líneas, que se enfrentan a una distancia de 3 m. Cada jugador está enfrente de su compañero. Los jugadores de una de las líneas tienen en la mano una pelota o un saquito de arena cada uno.

Desarrollo: la pelota o el saquito debe ir pasando de un compañero a otro, sin que éstos se muevan de sus lugares y de la siguiente manera: 1º) con las dos manos y cogido por el otro también con las dos manos, 2º) con la mano izquierda y cogido

do también por la mano Izquierda del compañero. 3º) con la mano derecha y cogido también con la mano derecha. Si se le cae a alguno de los compañeros la pelota o se equivoca al tirarla o al recogerla, se le contará como falta contra él. Ganará la pareja que, pasado el tiempo estipulado, no haya cometido ninguna falta

170. ¡CUIDADO! ZONA PELIGROSA

Material: un silbato

Preparación: ver esquema 35. Dos equipos con igual número de participantes. dispuestos como se muestra en el esquema. El árbitro se pone de espaldas al campo.

Desarrollo: el árbitro da un pitido y los Jugadores de ambos equipos comienzan a marchar. atravesando la zona de peligro. circundando la línea adversaria, atravesando nuevamente la zona peligrosa y volviendo. siempre andando hacia su lugar de salida. En un momento determinado el árbitro, siempre de espaldas al campo de acción, pita dos veces. En este momento todos deben parar en el lugar donde se encuentran. Los que estén en la zona peligrosa pasan al equipo adversario. Se forman de nuevo las posiciones y el Juego comienza otra vez. Ganará el equipo que, al terminar el tiempo establecido. tenga mayor número de Jugadores en su zona.

171. PELOTA PELIGROSA

Material: 2 pelotas y 2 sillas

Preparación: ver esquema 36. los jugadores se dividen en dos equipos, con igual número de jugadores. y se colocan detrás de la línea de salida.

Desarrollo: dada la señal de inicio. el primer jugador de cada fila sale corriendo, salta la primera línea de peligro. coge la pelota con la mano derecha. salta la segunda línea de peligro, da la

vuelta a la silla en el lado opuesto, cambia de mano la pelota, es decir, la pasa a la mano izquierda, salta de nuevo la línea de peligro y va corriendo a tocar la mano del jugador siguiente de su fila que está junto a la línea de salida, luego todos avanzan un paso. El segundo jugador hace lo mismo que el primero, y luego irá también a colocarse al final de la fila. Gana el equipo cuyo último jugador llegue primero al círculo, después de haber ejecutado toda la vuelta, y levante la pelota en señal de victoria.

172. PELOTA RÁPIDA

Material: 2 pelotas

Preparación: ver esquema 37 dos equipos, con igual número de participantes, se subdividen después en dos grupos cada uno. El nº 1 de cada equipo tiene la pelota.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, el nº 1 de cada equipo corre y se pone en el círculo A, el nº 2 corre a colocarse en el círculo B, el nº 1 tira la pelota al nº 2 y se coloca en el círculo C. el nº 2 le tira la pelota. El nº 1 tira la pelota al nº 5 y los números 5 y 6 comienzan la misma trayectoria de los números 1 y 2, pero desde el círculo C al círculo A.

Los números 1 y 2 a su vez van a colocarse detrás de los números 7 y 8 que habrán tomado los lugares de los números 5 y 6. El nº 5, al llegar al círculo A, tira la pelota al nº 3, y éste y el nº 4 comienzan a su vez la jugada, y así sucesivamente. El vencedor será el equipo cuyos jugadores cambien de campo lo más rápido posible.

173. LIMPIEZA DE LA CALLE

Material: 4 latas de conservas (vacías), cuatro bastones o varas, 2 recogedores de basura o trozos de cartón duro.

Preparación: ver esquema 38 dos equipos con igual número de participantes, como mínimo 4 por equipo. Los recogedores se

colocan con las palas de recoger basura. Los barrenderos primero y segundo de cada equipo tienen el bastón, que funciona como escoba. La basura (latas vacías) está en la línea de salida. Dos para cada equipo.

Desarrollo: dada la señal de inicio, el primer barrendero de cada equipo sale empujando la basura con el bastón, hasta llegar a donde se encuentra el recogedor que lo espera con la pala. Está prohibido tocar la basura con la mano, tanto al barrendero como al recogedor. El recogedor extiende la pala y el barrendero coloca la basura, siempre con el bastón, sobre ella. En el momento en que la basura está sobre la pala, el recogedor sale corriendo para arrojarlo en el cubo de basura que está al lado de los barrenderos. Si se le cae la basura durante el trayecto, el recogedor debe colocarla de nuevo sobre la pala, sin ayudarse con las manos. En el momento en que consigue echar la basura en la lata, el recogedor levanta las manos para que el árbitro le conceda un punto, y el segundo barrendero comienza su jornada de la misma manera que lo hizo el primero. El recogedor vuelve a su posición, esperando nueva remesa de basura. El primer jugador vuelve a su fila de barrenderos y entrega el bastón al tercer barrendero. Colocando la lata vacía en la línea de salida, el tercer barrendero espera la llegada del recogedor y entre tanto comienza su camino. Cada vez que el recogedor levanta la pala, cerca de la lata de basura, se marcará un punto a favor de su equipo. El árbitro anota el orden de llegada de cada recogedor, cada vez que éste llega a la lata de basura. El primero que llega obtiene 3 puntos, el segundo, 2 puntos. Gana el equipo que, al final del juego, consigue el mayor número de puntos.

174. DAR EN EL BLANCO

Material: una cuerda atada entre dos soportes, una señal sujeta en el centro de la cuerda y una pelota.

Preparación: ver esquema 39 dos equipos con igual número de

Jugadores. como mínimo 2 en cada equipo Los Jugadores se colocan a un paso de la línea divisoria del inicio del propio campo.

Desarrollo: para la disputa de la pelota. el árbitro la tira por encima de la cuerda central. dejándola caer libremente El primer Jugador del equipo. en cuyo campo ha caído la pelota. la arroja desde detrás de la línea divisoria del principio del propio campo. hacia el campo adversario. intentando tocar la señal Si la pelota cae en el campo del adversario sin dar en el blanco. pasa a este campo Si cae en el campo del mismo que la lanzó. aunque no dé en el blanco. vuelve al mismo equipo y otro Jugador prueba suerte Si la pelota da en el blanco. se marcará un punto para el equipo que la tiró. y la pelota vuelve al mismo para que realice un nuevo tiro El partido tendrá un tiempo limitado, al final del cual, será proclamado vencedor el equipo que cuente con mayor número de puntos

175. LA GALLINA VALIENTE

Material: 60 piedras pequeñas u otro objeto que sea fácil de conseguir

Preparación: ver esquema 40 Este Juego se disputa entre 5 Jugadores cada vez Un Jugador es la gallina, y los otros cuatro las raposas que intentan colocar sus cachorrillos en al nido de la gallina Cada raposa tiene en su madriguera 10 pedrecitas (los cachorros). y en el depósito habrá más de 20

Desarrollo: las raposas intentan llevar a los cachorros. uno a uno. al nido de la gallina Si la gallina consigue tocar a la raposa. después que ésta haya colocado a su cachorro en el nido. éste será devuelto a la raposa Juntamente con dos más del depósito Si toca a la raposa antes de que ella coloque el cachorro en el nido. le darán solamente una del depósito. de forma que las raposas deben ser muy expertas para evitar que su nidada crezca todavía más

El Juego tiene un tiempo determinado, y ganará la raposa que consiga vaciar su nido o que tenga menor número de cachorros en él. En el caso de que la gallina no haya permitido la entrada a ningún cachorro en su nido, será ella la ganadora.

176. CARRERA DE AGUA Y DE ARENA

Material: para cada equipo 2 garrafas grandes de plástico (vacías), 2 baldes (uno con arena o tierra y otro con agua), 2 envases de yogurt u otro recipiente parecido

Preparación: ver esquema 41 dos equipos, con igual número de Jugadores, están sentados Junto a la línea del campo de Juego, el primer Jugador de cada equipo tiene en la mano dos de los pequeños envases

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el primer Jugador de cada equipo llena sus envases, uno con tierra o arena y el otro con agua, permaneciendo sentados, después se levanta con ambos envases llenos y se dirige corriendo por la línea trazada para su equipo, hasta las garrafas, en las cuales vierte el contenido de los envases, en una el agua y en la otra la arena. Vuelve enseguida con los envases vacíos a la línea de salida y entrega los mismos al segundo Jugador, que debe haber avanzado un paso, permaneciendo, sin embargo, sentado. El segundo Jugador repite todas las acciones del primero, y así sucesivamente todos los Jugadores. El equipo que termine primero tendrá derecho a una carrera más, pero esta vez con un solo envase, bien de agua o bien de arena. Después que los dos equipos terminan la carrera, se comparan los niveles de agua y de arena en cada garrafa. Se dará 20 puntos al equipo que haya conseguido llenar la garrafa de agua, y diez por la de arena.

Si está sólo a medias, los puntos también serán divididos. Si el equipo consiguió llenar más sus garrafas, pero terminó en segundo lugar, se le descontarán 10 puntos. Gana el equipo que al

final, después de realizar todas las operaciones, consigue el mayor número de puntos

177. DAR EN EL BLANCO CON EL ARCO

Material: un arco de madera, plástico u otro material fácil de conseguir, dos pelotas de tenis o de plástico para cada jugador

Preparación: ver esquema 42 Pueden competir todos los jugadores que quieran Los jugadores se colocan en posición de tiro rodilla derecha en el suelo, con las dos pelotas en la mano, manteniendo una distancia de 1,50 a 2 m entre uno y otro Al principio de la 1ª línea estará el dueño del arco

Desarrollo: el dueño del arco se dirige al otro extremo de la línea empujándolo mientras pasan los tiradores, de uno en uno Lanzan una de las pelotas intentando que pase por el arco Se contará un punto a cada jugador que consiga dar en el blanco En seguida el dueño del arco vuelve rodeando, y los tiradores lo intentan con la segunda pelota Los que lo consigan marcan un punto más Después de que los tiradores recuperen sus pelotas, se colocan nuevamente en la línea, y el dueño del arco pasa a la 2ª línea y después a la 3ª, procediendo de la misma manera Gana el tirador que, después de las 6 jugadas, tenga mayor número de puntos Si hay empate, se debe repetir el juego entre los que empataron, para decidir la victoria

178. CONTRABANDISTAS

Preparación: ver esquema 43 Pueden jugar 20 o más competidores Un jugador, el guarda, se coloca en su espacio del área Los demás contrabandistas están todos en el campo 1 y tienen que pasar al campo 2

Desarrollo: el capitán de los contrabandistas da la señal de avanzar Entonces todos se dirigen corriendo hacia el campo 2, en el momento en que pasen por el campo del guarda, éste captura a

todos los que puede El campo del guarda no puede ser rodeado Conforme el guarda va prendiendo a los contrabandistas, estos se convierten en guardas. y serán colocados en los círculos de las líneas intermedias, según la numeración Estos nuevos guardas ayudan a capturar contrabandistas No pueden salir del propio círculo. pero pueden colocar un pie fuera

Cuando haya guardas en las líneas intermedias. los contrabandistas serán más cuidadosos Cuando los 10 círculos estén al completo. se empieza a duplicar la guardia, se ponen dos guardas en cada círculo Así se prosigue hasta que quede solamente un contrabandista. que es el ganador. y que será el próximo guarda

179. LA RANA GOLOSA

Material: una caja de cartón con cinco agujeros de 5 cm de diámetro y otra caja más pequeña. cuya tapa será levantada en parte y asegurada con un pedacito de madera. 10 piedras pequeñas para cada participante

Preparación: los Jugadores, todos los que quieran. se colocan a 5m de distancia de la rana y de sus renacuajos. La rana es la caja pequeña medio abierta. y los renacuajos son los agujeros de la de la caja mayor.

Desarrollo: cada Jugador. por turno, lanza las diez piedrecitas de una en una, Intentando colocarlas en la boca de la rana o en las de sus renacuajos La piedra que alcance a la rana. vale 10 puntos. la que alcance a los renacuajos, 5 puntos cada una Un monitor cuenta los puntos al final de cada Jugada Cuando todos hayan lanzado sus piedrecitas. el ganador será el que consiga mayor cantidad de puntos

180. MERCANCÍAS DISPERSAS

Material: 2 sillas y 10 objetos, 5 de cada tipo, 2 pañuelos para los Jugadores.

Preparación: se colocan las sillas, una en cada extremo de la sala, y se distribuyen los objetos por el espacio comprendido entre ambas. Los dos Jugadores que compiten observan bien la colocación de los objetos. Cada una de las sillas hará de almacén de las mercancías de cada Jugador.

Desarrollo: los Jugadores salen con los OJOS vendados, comienzan a recoger su mercancía y la colocan en su almacén, es decir, debajo de la silla. Un jugador puede estorbar al otro, esparciendo sus mercancías cuando ya están en el almacén o cambiándolas de lugar en el espacio entre ambos. Pasados 5 minutos, se quitan las vendas a los jugadores, y el que tenga más mercancías en su almacén será el vencedor.

181. AMIGO O AMIGA

Preparación: los jugadores se sitúan libremente por la sala, uno de ellos se queda fuera.

Desarrollo: los jugadores escogen un objeto cualquiera que será el motivo de la adivinación. Llamamos al que permanecía fuera, y éste pregunta:

- ¿Amigo o amiga? Si el objeto es del género masculino, los jugadores responden: Amigo. Enseñada el jugador que adivina pregunta a cada participante.
- ¿A qué sabe? Si con las respuestas consigue adivinar de qué objeto se trata, elige un compañero para sustituirlo. En caso contrario puede seguir preguntando a todos los jugadores.
- ¿Para qué sirve? Todos responden conforme a la utilidad del objeto. Si después de haber preguntado a todos no lo consigue adivinar, pagará una prenda. Si lo adivina, escoge a otro jugador para sustituirlo.

182. TRANSFORMACIÓN

Material: papel y lápiz

Preparación: los Jugadores forman dos o más equipos con Igual número de participantes, en columnas o filas, como les vaya mejor

Desarrollo: el animador entrega una hoja de papel al primer Jugador de cada fila. En la hoja está escrita una palabra, la misma en todas. El primer Jugador de cada fila escribe debajo otra palabra, cambiando solamente una letra de la primitiva palabra. Pasa la hoja al siguiente, el cual hará lo mismo, pero ahora sobre una palabra ya transformada. Constituye falta cambiar más de una letra, repetir una palabra ya escrita, aumentar una letra, escribir una palabra sin sentido y cometer errores de ortografía. La victoria será del equipo que antes entregue la hoja al animador, y que no contenga más de dos faltas.

183. ¿EN QUÉ SE PARECE A MÍ?

Preparación: los Jugadores en círculo, todos sentados, menos uno que se aparta.

Desarrollo: en cuanto uno de los Jugadores se aparta, los demás escogen una persona, animal u objeto que será el motivo del juego. El Jugador que se apartó vuelve al círculo y pasa por todos los demás, preguntando a cada uno «¿En qué se parece a mí?» Cada Jugador que sea preguntado, presenta una semejanza existente entre la persona, el animal o el objeto y el Jugador. Éste tiene tres oportunidades para intentar descubrirlo. Si a cierta, escoge un Jugador para sustituirlo, en caso contrario, se aparta nuevamente y lo intenta otra vez.

184. PASA-PASA

Material: una moneda u otro objeto de pequeñas dimensiones

Preparación: Jugadores en círculo Uno en el centro

Desarrollo: los Jugadores del círculo comienzan una canción cualquiera con buen ritmo, mientras pasan la moneda de mano en mano El jugador del centro tiene que descubrir quién tiene la moneda El ritmo de la canción va marcado de la siguiente manera los jugadores dan palmas dos veces y enseguida, con los puños cerrados, bajan los brazos, de manera que el puño izquierdo toque el derecho del otro y viceversa

Ése es el momento en que el objeto se debe pasar de una mano a otra Si el jugador del centro acierta en que mano está la moneda, este lo sustituye en el centro, y él ocupa su sitio en el círculo

185. ATRACCIÓN

Material: sillas para la mitad de los jugadores

Preparación: jugadores en círculo, sentados Una silla libre Detrás de cada silla se pone un jugador de pie, con las manos en el respaldo

Desarrollo: el jugador que esta detras de la silla vacía, guiña el ojo a uno de los que estan sentados Éste, al advertir el guiño, va a sentarse en la silla vacía El jugador que está por detrás del que recibió el guiño, procura impedir que su compañero cambie de lugar, tocandolo en el hombro, pero sin salir de su sitio Si se queda solo, debera gufiar a otro ASI continúa el juego

186. PRUEBAS

Material: papel y lápiz para todos los participantes

Preparación: participantes en círculo Cada uno recibe papel y lápiz

Desarrollo: el animador pide a cada participante que escriba una prueba en el papel, la más difícil que encuentre, para que la resuelva el vecino de la derecha Todos deben participar Cuando todos tengan escrita la prueba, el animador recoge los papeles y declara que la regla del Juego ha Sido modificada, y la prueba ya no será ejecutada por el vecino, sino por quien la escribió El animador debe recordar el espíritu deportivo del Juego

187. EL NUDO EN LA CORBATA

Material: 2 corbatas

Preparación: dos equipos Cada equipo tiene que tener el mismo numero de damas y caballeros Las damas toman posición detrás de una línea que debe estar a 10m de donde están los caballeros La primera dama de cada equipo tiene en las manos la corbata

Desarrollo: dada la señal de comienzo, la dama que tiene la corbata se dirige al primer caballero de su equipo y le pone la corbata correctamente en su cuello Una vez atada la corbata, toma al caballero de la mano y lo trae hasta su línea de salida Inmediatamente la 2ª dama desata la corbata y va a ponérsela al segundo caballero, procediendo como la primera Así prosigue el Juego Ganará el equipo que más pronto termine de hacer pasar a los caballeros a la línea de salida

188. MÍMICA (2)

Preparación: dos equipos con Igual número de participantes y apartados uno del otro Entre ambos se coloca el animador

Desarrollo: dada la señal de inicio, un participante de cada equipo

corre hasta el animador y recibe de él, en voz baja, una palabra que deberá ser escenificada en el grupo. Al volver a su equipo, el Jugador, por medio de mímica, procura que sus compañeros descubran cuál fue la palabra recibida. Apenas lo consigan, otro Jugador se dirige hacia el animador y le dice la palabra. Éste, a su vez, le da otra palabra, y se realiza lo mismo que en el caso anterior. El ganador será el grupo que, al final del tiempo establecido, haya escenificado el mayor número de palabras.

189. COCINEROS

Material: patatas y cuchillos

Preparación: Juego individual y posición libre

Desarrollo: cada Jugador recibe una patata de tamaño regular y un cuchillo bien afilado. Dada la señal de inicio, todos comienzan a pelar la patata, con una condición: la monda debe ser continua y fina. Si la monda se rompe, el Jugador comienza de nuevo. El grueso de la monda será juzgada por una comisión. Gana el primero que consiga pelar la patata sacando la monda fina y entera.

190. HISTORIA SUSTANTIVADA

Material: trozos de papel

Preparación: equipos de 3 o 4 personas. Cada equipo recibe un papel con 10 sustantivos y 10 adjetivos.

Desarrollo: cada equipo inventa una historia en la que entren por orden de serie los sustantivos y los adjetivos. Para ello tendrán 5 minutos. Los sustantivos y los adjetivos deben tener los más diferentes significados para que la historia sea de lo más interesante. Al cabo de 5 minutos, cada equipo lee su historia a todos. Ganará el equipo que escriba la historia en el plazo fijado, que sea la más breve, sin omitir ninguno de los términos y que haya observado el orden de las palabras.

191. PASEO CIEGO

Material: varios objetos y un pañuelo

Preparación: se esparcen los objetos por la sala. El Jugador que va a ser vendado debe observarlos muy bien, porque tendrá que atravesar la sala sin tropezar con ninguno de ellos.

Desarrollo: se lleva al Jugador vendado hasta el extremo de la sala y, sin que se dé cuenta, se retiran todos los objetos esparcidos de modo que él, en su intento de evitar tropezar con ellos, provoque risas en los asistentes. Pero estos no deben dejar que el Jugador advierta el cambio. Después de un tiempo, se retira la venda de los ojos, para que el Jugador vea el engaño.

192. LA CAJA DE CERILLAS

Material: parte exterior de una caja de cerillas para cada pareja de Jugadores.

Preparación: se trazan líneas paralelas a una distancia de unos 10 metros. Detrás de una de ellas, se alinean los Jugadores con las cajas de cerillas puestas sobre la nariz. Detrás de la otra línea están sus respectivas parejas.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, los que están con la caja sobre la nariz, salen andando con los brazos atrás, en dirección a los compañeros de la otra línea. Llegados allí, pasan la caja de su nariz a la nariz del otro, pero sin tocarla con las manos y sin pisar la línea divisoria. Gana la pareja que antes consiga realizar la hazaña.

193. CHOQUE ELÉCTRICO

Preparación: los Jugadores forman un círculo, todos sentados, y uno de ellos sale de la sala.

Desarrollo: una de las personas presentes está electrificada, es decir, con una comente eléctrica de energía muy fuerte en el

cuerpo. y el Jugador que salió tiene que descubrir qUién es Por tanto se escoge la persona En el momento en que el Jugador que está fuera toca a la persona electrificada. todos gritan al mismo tiempo muy alto «¡Ah!» Esto provocará en la persona. que estaba desprevenida. una reacción de choque eléctrico real Cuando llaman al Jugador que está fuera. el director le explica «En la sala hay alguien con el cuerpo electrificado y solamente tú. con el contacto de tus manos, puedes deselectrificarlo Pero nadie sabe qUién es De modo que tú debes Ir tocando la cabeza de cada Jugador. hasta que se descubra la víctima del choque eléctrico para poder salvarla» Entonces el Jugador comienza a tocarlos a todos. uno por uno Cuando llega a la persona esta blecida. todos gritan, dando un susto tremendo al Jugador incauto ASI termina el Juego

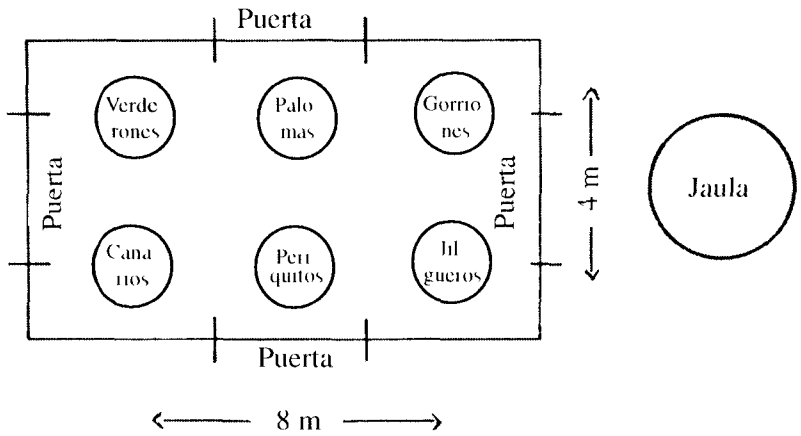
194. DOS CANDADOS ENREDADOS

Material: 2 candados y 2 manoJos de llaves En cada manoJo hay una única llave que abre cada candado, mezclada entre todas las otras

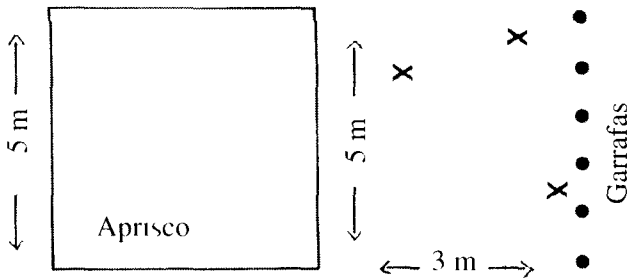
Preparación: disputa entre dos personas, que demostrará la rapidez de reflejos de cada una A una distancia de 5 m están los dos candados y. a su lado, el manoJo de llaves Los Jugadores esperan sentados

Desarrollo: dada la señal de inicio, salen los dos y. cogiendo el manoJo de llaves, intentan descubrir cuál de ellas abre el candado Gana el primero que lo consigue Muchas veces, el nerviosismo hace que la persona cOja la llave correcta, pero no consiga abrir el candado Por tanto. calma

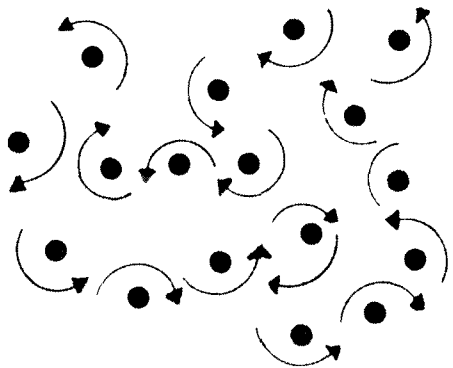
* Juego 16 - Esquema 1



* Juego 24 - Esquema 2



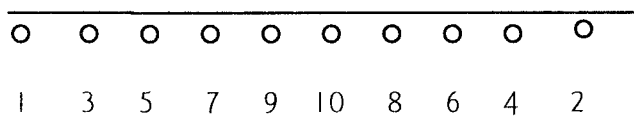
* Juego 25
Esquema 3



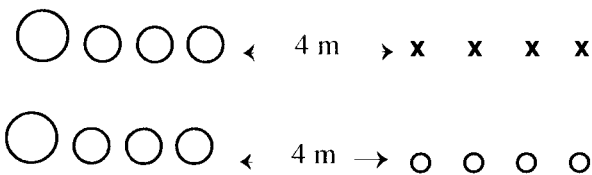
* Juego 44 - Esquema 4

1 3 5 7 9 10 8 6 4 2
 x x x x x x x x x x

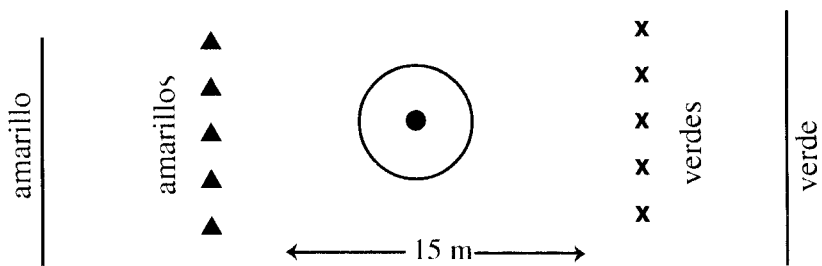
↑
 5 m
 ↓



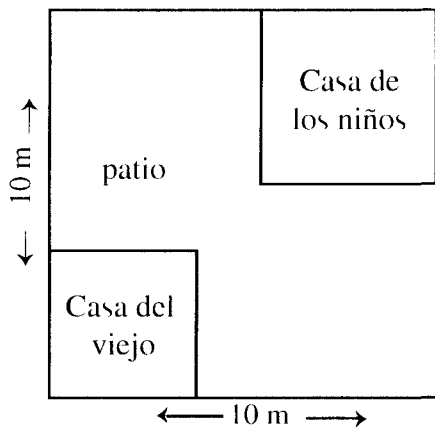
* Juego 45 - Esquema 5



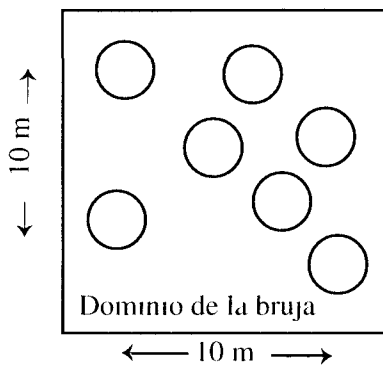
* Juego 66 - Esquema 6



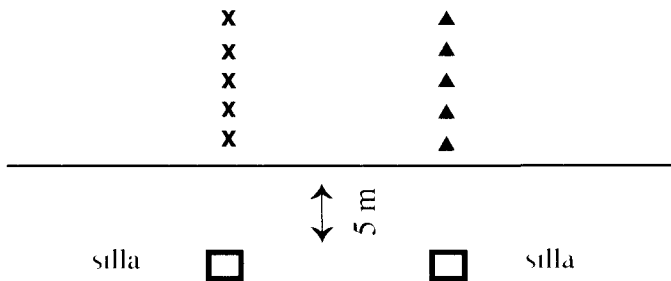
* Juego 69 - Esquema 7



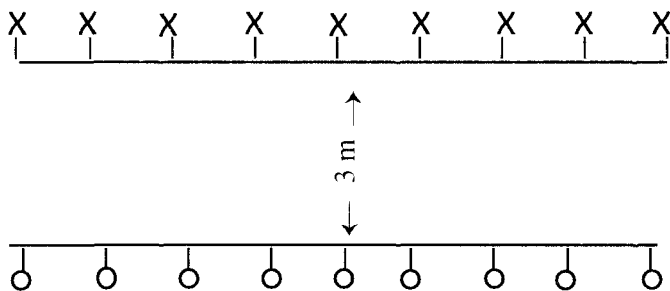
* Juego 71 - Esquema 8



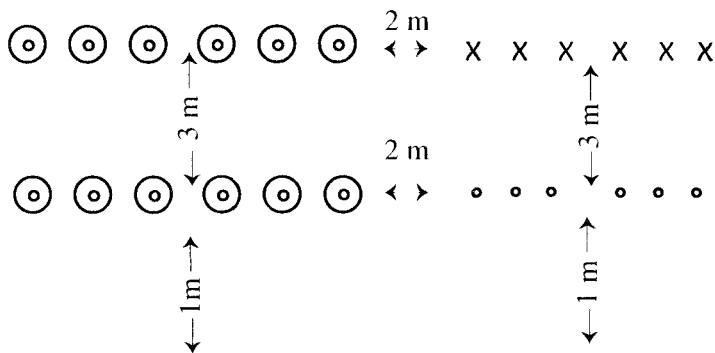
* Juego 75 - Esquema 9



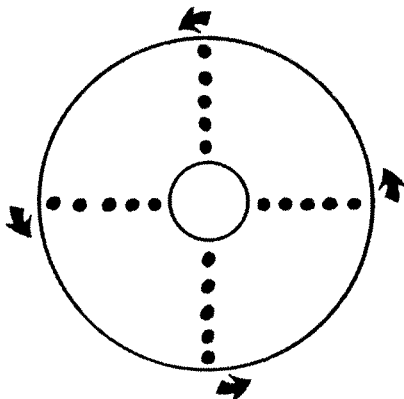
* Juego 81 - Esquema 10



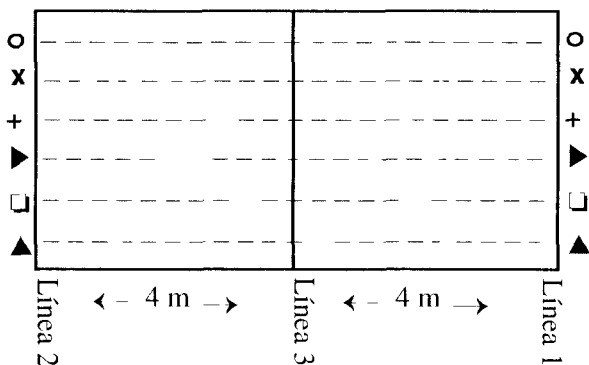
* Juego 83 - Esquema 11



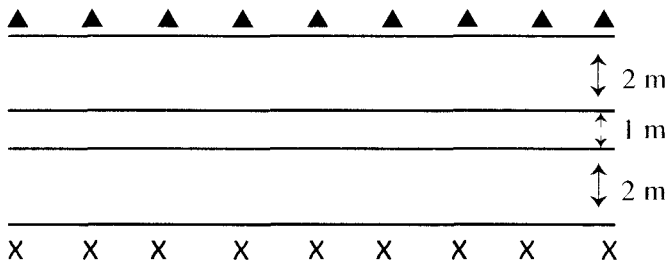
* Juego 85 - Esquema 12



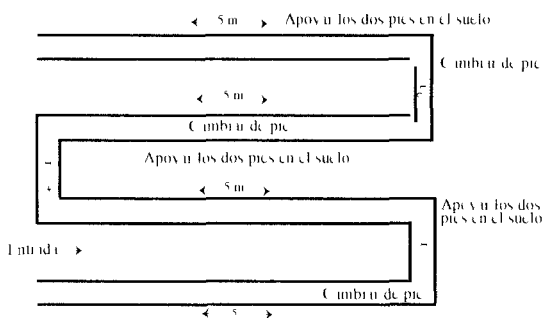
* Juego 88 - Esquema 13



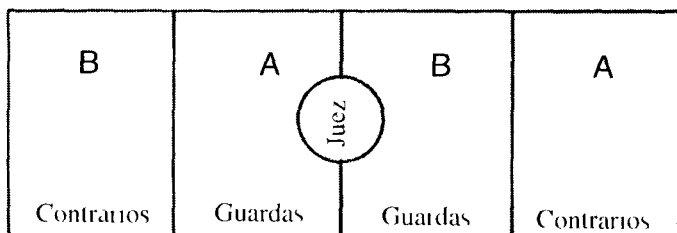
* Juego 90 - Esquema 14



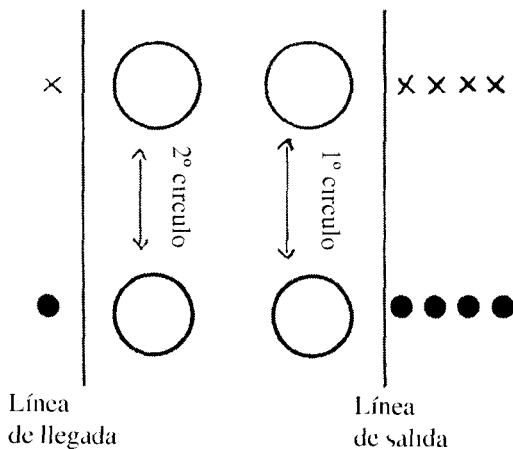
* Juego 95 - Esquema 15



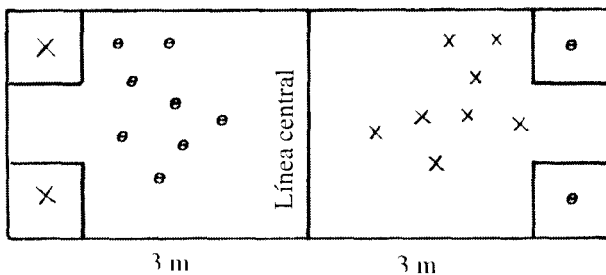
* Juego 99 - Esquema 16



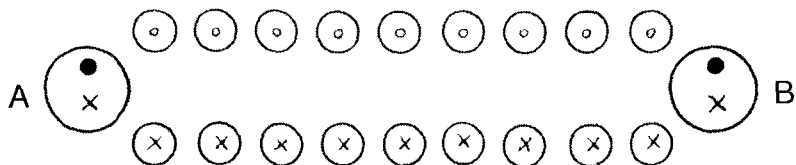
* Juego 100- Esquema 17



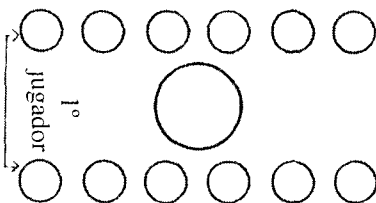
* Juego 101 - Esquema 18



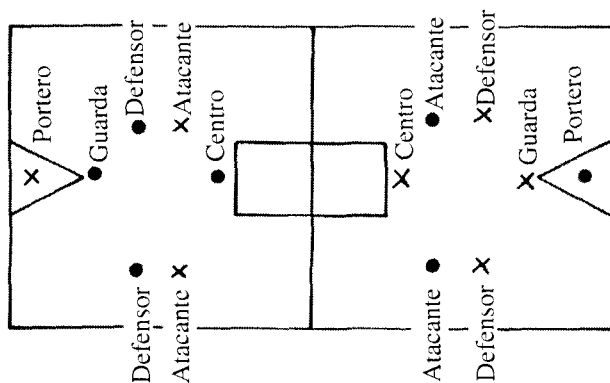
* Juego 102 - Esquema 19



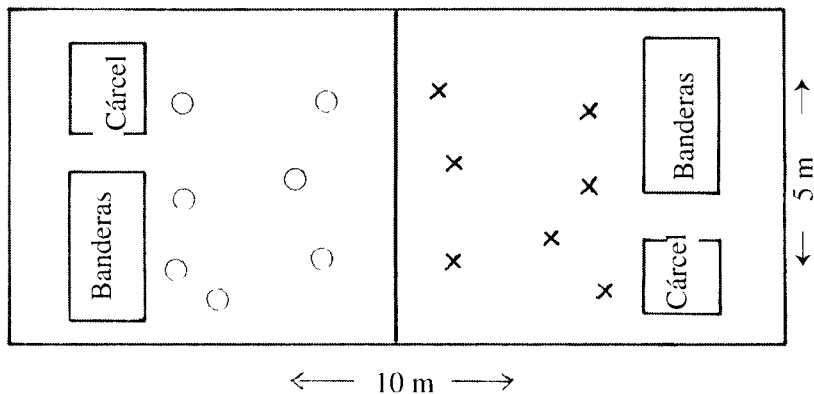
* Juego 103 - Esquema 20



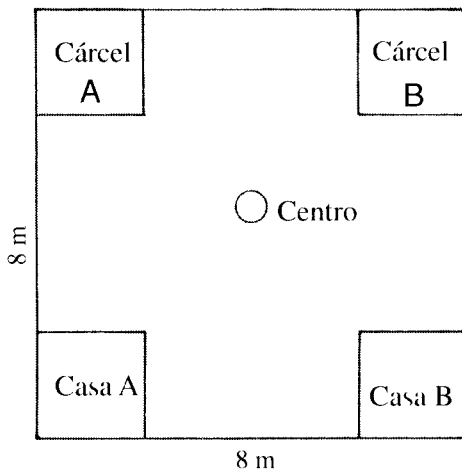
* Juego 104 - Esquema 21



* Juego 110 - Esquema 22



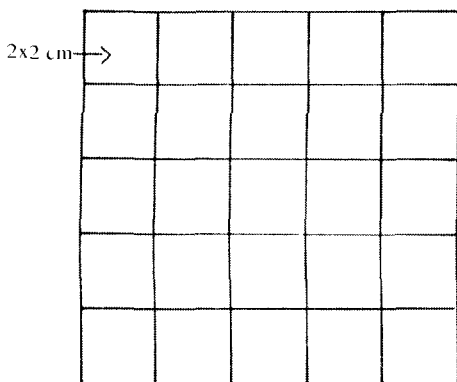
* Juego 111- Esquema 23



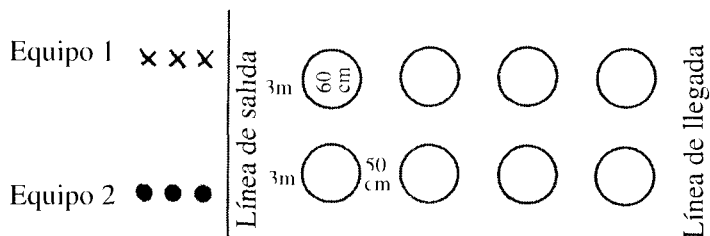
* Juego 112 - Esquema 24

Equipo x	9	7	5	3	1	$\leftarrow \rightarrow$	2	4	6	8	10
Equipo ▲	9	7	5	3	1	$\leftarrow \rightarrow$	2	4	6	8	10

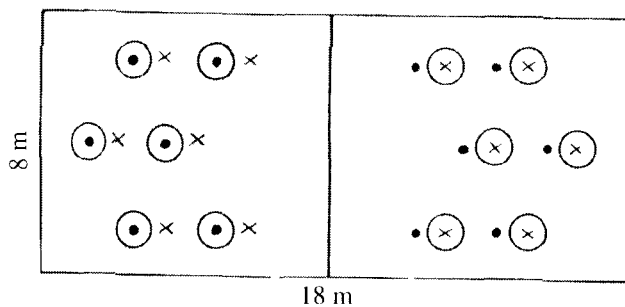
* Juego 132 - Esquema 25



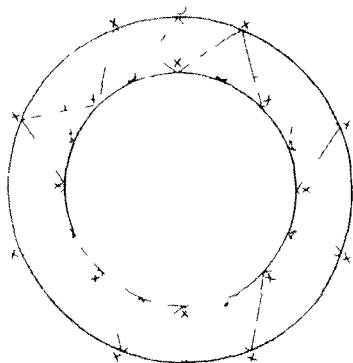
* Juego 155- Esquema 26



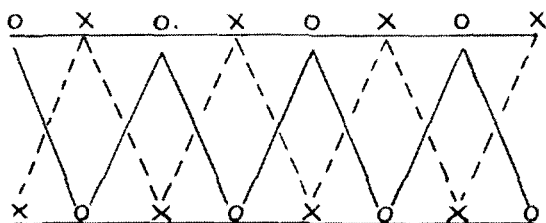
* Juego 157- Esquema 27



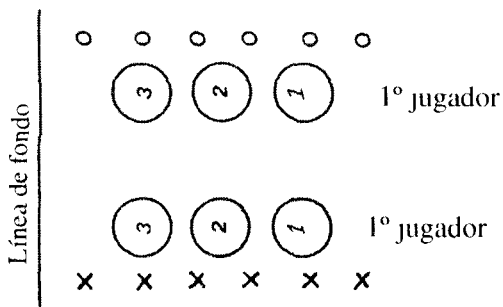
* Juego 158 - Esquema 28



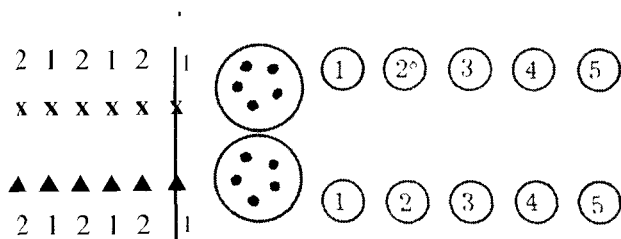
* Juego 159 - Esquema 29



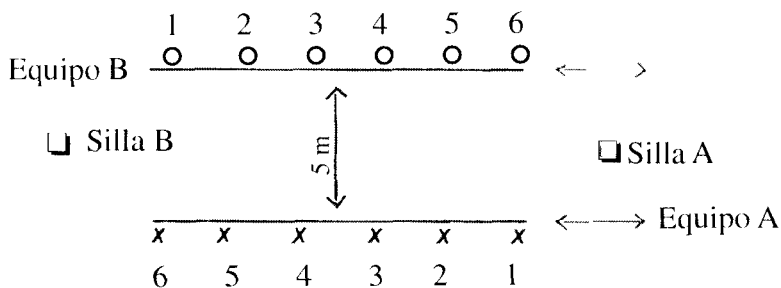
* Juego 162 - Esquema 30



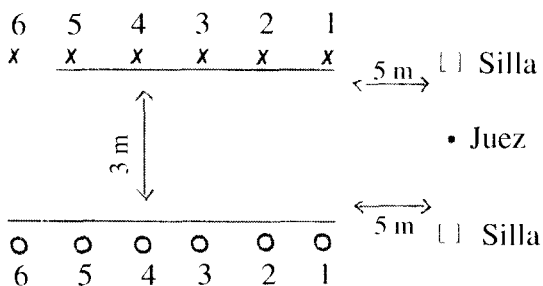
* Juego 163 - Esquema 31



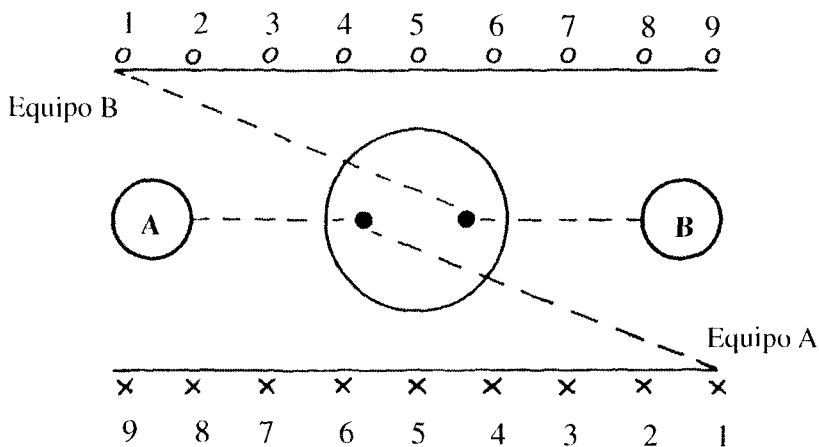
* Juego 164 - Esquema 32



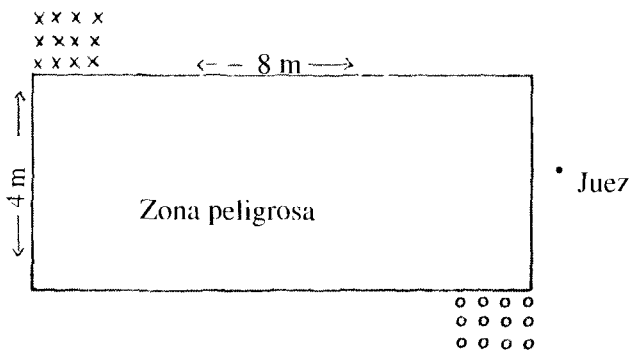
* Juego 165 - Esquema 33



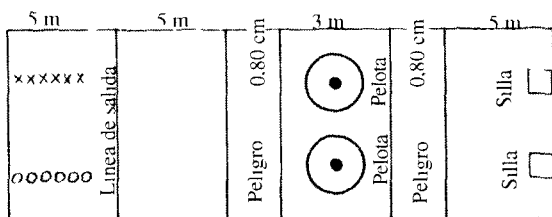
* Juego 168 - Esquema 34



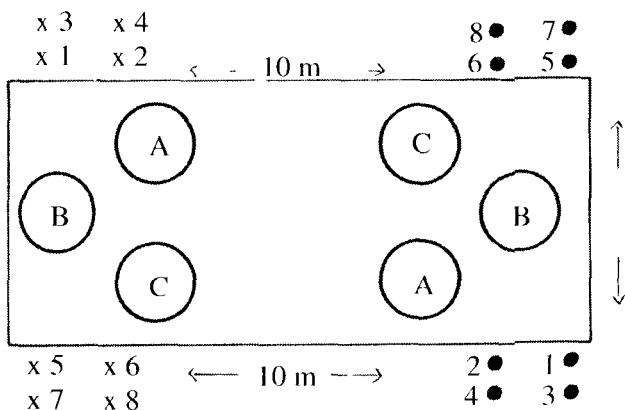
* Juego 170 - Esquema 35



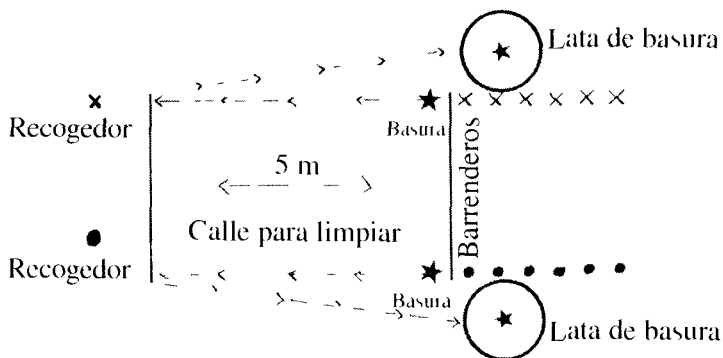
* Juego 171 - Esquema 36



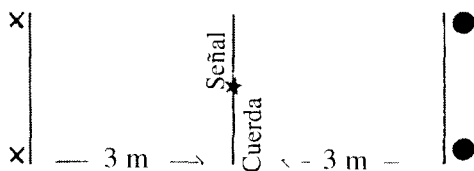
* Juego 172 - Esquema 37



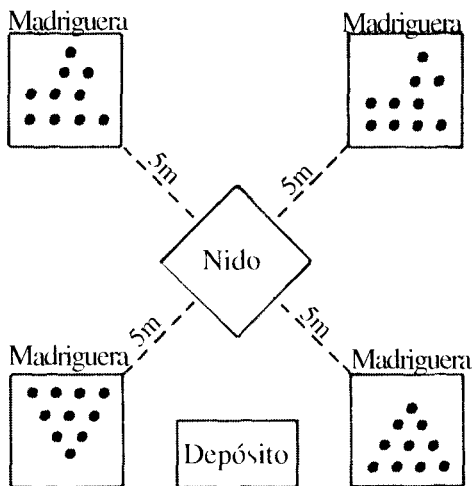
* Juego 173 - Esquema 38



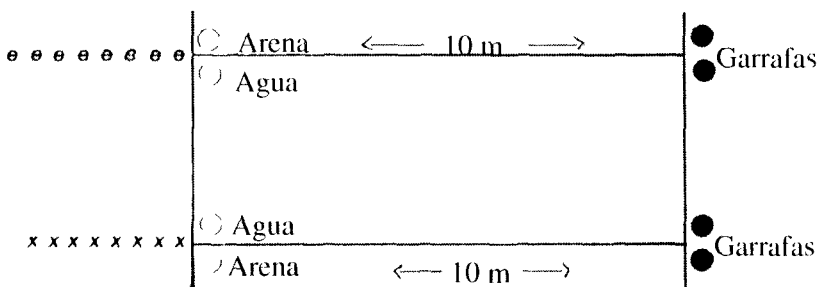
* Juego 174 - Esquema 39



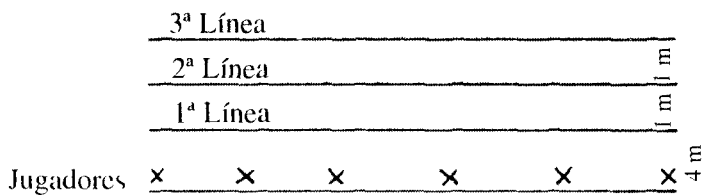
* Juego 175 - Esquema 40



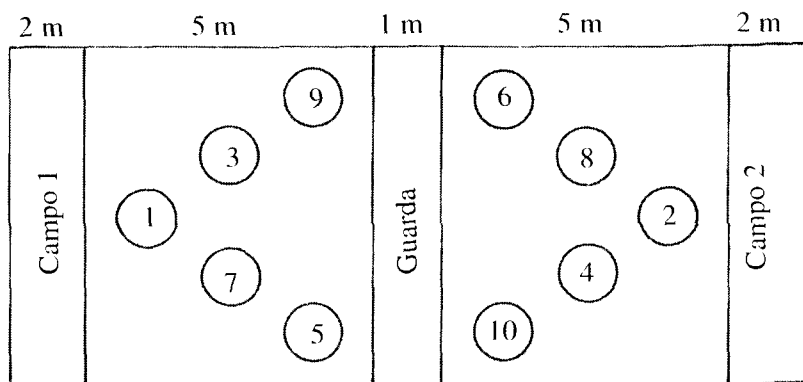
* Juego 176- Esquema 41



* Juego 177 - Esquema 42



* Juego 178 - Esquema 43



ÍNDICE

PRESENTACIÓN	5
INTRODUCCIÓN	9
NIÑOS Y NIÑAS HASTA LOS 8 AÑOS	17
1. El toque del oso	17
2. La ardilla sale de la madriguera	17
3. Corre, trenecillo	18
4. ¡Cuidado! ¡Para!	18
5. Cadena	19
6. Mi carnero es así	19
7. El que tenga valor, que venga	19
8. Los peces	20
9. Sustitución	20
10. Atravesar el arroyo	21
11. El lobo y los pollitos	21
12. Dónde está el corderito.....	21
13. La ardilla y los dormilones	22
14. El rabo del burro	22
15. Sombra fugitiva	23
16. Pájaros enjaulados	23
17. Ciempiés en acción.....	23
18. Cuadrado salvador	24
19. Comprador de aves	24
20. La red	25
21. Tira-tira	25
22. Sacos ambulantes	26
23. Objeto peligroso	26
24. Los corderos se escapan.....	27
25. El tren experto	27

26	Ordenes contrarias	28
27	El guarda	28
28	Cangrejos parlantes	29
29	Triángulo caprichoso	30

NIÑOS Y NIÑAS DE 8 A 11 AÑOS

30	Trinchera	31
31	Parad	31
32	Salta uno	32
33	Esquivar la pelota	32
34	Derecho con derecho	32
35	No toques la silla	33
36	Gira la tita	33
37	Nunca dos	34
38	Gatos y ratones a la par	34
39	La chinita oculta	34
40	Conejito a tu madriguera	35
41	Blanco por negro	35
42	Carrera de parejas	36
43	El cazador	36
44	Formula I	36
45	QUita y pon	37
46	Salto en línea	38
47	Saltar la vara	38
48	Pisar el círculo	38
49	Fortaleza	39
50	Colores	39
51	La otra parte	39
52	¿QUien sera?	40
53	Los golosos	40
54	Come caramelos	41
55	Destreza	41
56	El huevo en la cuchara	41
57	ReCiplente flotante	42
58	El automóvil	42
59	La pesca	43

60	La orquesta	43
61	Zlg zag	44
62	El vaso de agua	44
63	Carrera sobre un solo pie	45
64	Cambio de casa	45
65	Cumplimientos	45
66	Verde amarillo	46
67	Laberinto	46
68	Juego chino	47
69	Hora fijada	47
70	¡Socorro amigo'	48
71	Salvar de la bruja	48
72	Regalo difícil	49
73	Dos clegultos	49
74	El tapete	49
75	La carrera del bastan	50
76	A la caza de la liebre	50
77	Muerto vivo	51
78	QUien sera el primero	51
79	Marro	52
80	La varita maglca	52
81	Pelota a lo alto	53
82	El pañuelo cazador	53
83	Las naranjas esparcidas	54
84	Tres piernas	54
85	Carrera en circulo	55
86	Ir de reo	55
87	El capltan solitario	56
88	La mejor pareja	56
89	Amigo enemigo	57
90	Tracclon	57
91	Arco salvador	58
92	Locomotora que va y vuelve	58
93	Llevar la pelota	59
94	Recoger en la oscuridad	59
95	Juego del laberinto	60

96	Pelota al tunel	61
97	Pelota en circulo	61
NIÑOS Y NIÑAS A PARTIR DE LOS 11 AÑOS		63
98	Toque toque	63
99	Campos alternativos	63
100	De circulo en circulo	64
101	Pelota al aire	64
102	Pelota voladora	65
103	Cada centro un punto	66
04	Recoge el portero	66
05	Mimica (1)	68
06	Atencion parejas!	68
07	Salva al amigo	69
08	Atrapar el pañuelo	69
09	Apreton de manos	70
10	Los trofeos	70
11	¿Quién me coge?	71
12	Carrera de relevos	71
13	Tirar con fuerza	72
14	Musica magica	72
15	El guarda y el ladran	72
116	Buenos dias ¿como esta usted?	73
117	Manos arriba	73
118	Algo ha cambiado	74
119	¿Cual es la diferencia?	75
120	Delicadezas	75
121	Danza de las sillas	76
122	Al contrario	76
123	Correo	76
124	Destreza	77
125	Coleccionando nombres	77
126	Los mas expertos	78
127	La sonrisa del pañuelo	78
128	Fabada	78
129	Prohibido decir si y no	79

130. Teatro de palabras,	,tj
131. Carcajada seria		'IJ
132. Lotería de nombres		NI
133. Enhebrar la aguja		NI
134. Inflando globos		NI
135. Campeón de soplar		HI
136. Judías en el espejo		8 1
137. Pintores aficionados.....		8 7
138. Damas y caballeros		82
139. Atención		83
140. Encender velas		83
141. Rapidez sumadora		84
142. Confusión de zapatos		84
143. Conocimiento		85
144. Imitación		85
145. Pesca		86
46. Profesionales		86
47. Memoria.....		86
48. Cualidades del vecino		87
49. Capacidad auditiva		87
50. Espejo loco		87
51. El anillo mágico		88
52. Alubias ambulantes		88
53. El tendedero.....		89
54. Sedientos		89
55. Saltos certeros		90
56. Caza la pelota.....		90
57. Pelota americana.....		91
58. Círculo cruzado		92
59. Pelota cruzada		92
160. Cacería		92
161. Carrera por el laberinto		93
162. Buena puntería		93
163. Plantar patatas		94
164. Pañuelos atados		95
165. Atención a la llamada		95

66	Pelota en círculo	96
67	Pelota alternada	96
68	Cambiar de círculo la pelota	97
69	Buenos campaneros	97
70	¡Cuidado! zona peligrosa	98
71	Pelota peligrosa	98
72	Pelota rápida	99
73	Limpieza de la calle	99
74	Dar en el blanco	00
75	La gallina valiente	01
76	Carrera de agua y de arena	02
77	Dar en el blanco con el arco	03
78	Contrabandistas	03
79	La rana golosa	04
80	Mercancías dispersas	05
81	Amigo o amiga	05
82	Transformación	06
83	¿En que se parece a mí?	06
84	Pasa pasa	07
85	Atracción	07
86	Pruebas	08
87	El nudo en la corbata	08
88	Mímica (2)	08
89	Cocmeros	09
90	Historia sustantivada	09
91	Paseo ciego	10
92	La caja de cerillas	10
93	Choque eléctrico	10
94	Dos candados enredados	11