

1. Carrera de los Porotos

MATERIALES : Un poroto por participante, un palito chico por participante.

Consiste, como su nombre lo dice en una carrera de los porotos, los que corren empujados por los participantes con un pequeño palito. A falta de porotos se pueden usar piedras chicas. Se puede variar según el terreno, hacerlo individual o por equipos, etc. Resultó super bueno con los mas chicos.

2. Carrera de las hojas

Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.

3. Dibujos en equipos

MATERIALES : Un lápiz o plumón por equipo, 5 o más pliegos de papel por equipo.

Este juego se recomienda para los más pequeños, ya que con ellos se realizó y salió super bueno. Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un plumón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +-10 segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el plumón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +-10 segundos El juego para cuando el dirigente lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.

4. Escondiendo mi número

MATERIALES : Un lápiz y una hoja por participante, un plumón que sea fácil de sacar de la piel.

Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acechar entre ellos. El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.

5. Granjeros y Chanchitos

Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los chanchitos. Se comienza el juego y los granjeros tratan de pillar a los chanchitos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el chanchito queda eliminado. Después que queden eliminados todos los chanchitos se invierten los papeles, pasando el equipo de chanchitos a ser granjeros y los granjeros a chanchitos. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los chanchitos cuando les tocó ser granjeros.

6. Carrera de Cien Piés al revés

Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el número de grupos aunque al menos deben haber dos). Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del dirigente, el primer competidor (que en realidad es el último de la fila) se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano al que está delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por "sobre" el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el último (que era el primero) haya pasado y este también de espaldas (o sea, toda la fila está de espaldas), se ponen de pie y continúan igual como

empezaron y repiten hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.

7. **Te gusta mi vecino ?**

Se hace sentar a todos los conquistadores en un círculo y uno se pone de pie (castigado). El que está de pie se pregunta a cualquiera, TE GUSTA TU VECINO ?. Si contesta que NO vuelve a preguntar el que está de pie. PORQUE?, el que está sentado entonces contestará. PORQUE NO ME GUSTA SU QUE USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC... entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiarán de puestos y el que está de pie también se sentará quedando uno de pie que será el próximo castigado. Si contesta que SI, solo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.

8. **Pollito adentro, pollito afuera**

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES : Una cuerda de 6 metros, una bolsa o saco relleno con ropa.

Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente. Para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo. La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.

9. **Habla y haz lo contrario**

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME

PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad esta rascándose la tripa. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA TRIPA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto.

10. **Círculos coloreados**

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES : 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón.

Se divide al grupo en dos equipos iguales y se les dice que se numeren ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color. El monitor dice un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el círculo del color correcto gana un punto para su equipo.

NOTA: Sugerencias: ROJO =Sangre, Cerezas AZUL =Cielo, Mar VERDE =Césped, Esmeralda AMARILLO =Limón, Sol MARRON =Tierra, Patata Por favor recuerda que algunos niños pueden tener problemas reconociendo los colores y seria conveniente que indicases al principio que círculos son de que color.

11. **Ciudad, Pueblo, País**

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

Los jugadores se sientan en dos filas, equipo A y equipo B, cada fila se numera de 1 hasta N. El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre de una ciudad, pueblo o país. Supongamos que dice "París". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "París". Supongamos que dice "Suiza". El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A. Esto continua por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida,

entonces se da un punto al otro equipo. Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1.

12. **¿Un qué?**

DEFINICION: El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.

OBJETIVOS: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, de 20 a 24 personas.

El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo. que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta : "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B : "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos. Simultáneamente manda por su izquierda otro mensaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión.

13. **La Tormenta**

DEFINICION: Se trata de conseguir imitar el efecto de una tormenta mediante gestos y movimientos.

OBJETIVOS: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, desde 12 personas.

Una persona hace de director de orquesta de la tormenta, y se pone en el centro del círculo. El director de orquesta señala a una persona y frota las manos. Este le imita, y el director va dando la vuelta al círculo hasta que todos estén frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicándole que debe chiscar los dedos (mientras los demás siguen frotándose las manos). da toda la vuelta otra vez, hasta que

todos hayan dejado de frotar las manos, y estén chiscando los dedos. A continuación indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos, y en la siguiente vuelta que den palmadas en los muslos y al mismo tiempo pisoteen el suelo (el cenit de la tormenta). Después se baja la intensidad de la tormenta, dando lo mismos pasos en sentido contrario. Se pueden introducir las variantes que se piensen en el desarrollo y fuerza de la tormenta.

14. **La Rosa de los Vientos**

PARTICIPANTES: Grupo, desde los 5 años.

MATERIALES : Una brújula.

Se forma un gran círculo con los jugadores alrededor del "director del juego" (el cual se sitúa en el centro). Es importante que cada participante oiga bien al que dirige el juego. Cada uno representa un punto de la brújula. Al oír la voz del director del juego, por ejemplo: "Norte cambia con S.S.E.". Los interpelados deben cambiar su posición lo más rápidamente posible. Todo error o vacilación hace permanecer al jugador en su puesto, mientras que los que obedecen correctamente se retiran. Los dos últimos que se queden habrá perdido el juego.

15. **El juego de Kim**

DEFINICION: Consiste en recordar unos objetos que han sido observados durante un rato.

OBJETIVOS: Fomentar la memoria visual.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Se forman pequeños grupo de 6 o 7 jugadores, éstos se reúnen en torno a una mesa o una bandeja cubierta con una tela La tela que cubre la mesa se alza por unos instantes y a los jugadores se les permite estudiar de por unos momentos unos 20 o 30 artículos, que son tales: botones, clips, monedas, insignias , cuerdas, caramelos, etc. Los grupos se retiran y van a cada uno a un punto, para hacer una lista de los objetos que fueron observados.

EVALUACIÓN: Se le otorga un punto a cada grupo por cada artículo acertado y se le resta 2 puntos por cada objeto fallado. Gana el grupo que tenga más puntos.

16. **Pelea de Pañolines**

Cada uno de los participantes en el juego debe tener un pañolín colocado en la parte trasera de su pantalón, en la cintura, de forma que sea fácil sacarlo con sólo tirar de él. El juego consiste en tratar de quitar el pañolín al contrario si que le quiten el de uno. Puede realizarse todos contra todos (lo que requiere gran habilidad y atención de los participantes) o pueden realizarse torneos por eliminación (parejas). Deben evitarse los golpes o juego brusco.

17. **Pelea de Pañolines a Ciegas**

Se forman parejas sin ningún criterio especial. Uno de los dos será el "ciego" y el otro su "guía". El que hará de ciego debe vendarse la vista y colocarse el pañolín atrás (igual que la pelea simple). Para comenzar el juego se reparten las parejas en el sector del juego alejadas una de otras. El juego consiste en una pelea de pañolines entre los "ciegos" los que serán guiados por su pareja "solo con la voz", con cualquier tipo de instrucción (arranca, a la derecha, a la izquierda, frente a ti hay uno, etc). Debe tenerse cuidado con que algún ciego choque o caiga en algún lugar peligroso. Al finalizar la primera parte se intercambian los papeles y los ciegos pasan a ser guías y los guías a ciegos.

18. **Dos líneas y una pañoleta (pañolín)**

Se escogen dos equipos, se traza una línea en el suelo, se colocan cada uno de los equipos a ambos lados de la línea a unos 5 metros o más de distancia de la misma, se coloca una pañoleta sobre la línea de manera que sobre salgan las puntas de la misma a ambos lados. Se le asigna un número a cada uno de los participantes de cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ; el scauter estará dirigiendo el juego de manera que si él dice "uno", entonces saldrán los número "uno" de los dos equipos y tratarán de agarrar la pañoleta y llevársela, el jugador del equipo contrario (el que no alcanzó a coger la pañoleta) correrá tras de él que sí cogió la pañoleta y si lo toca antes que llegue

a donde su equipo pierde, si los jugadores se paran frente a la pañoleta y uno de ellos pone el pie después de la línea o pisa la línea pierde, si uno de los jugadores toca al otro antes que el toque la pañoleta pierde. Este juego ayuda a agilizar los reflejos, la agilidad.

19. **Botar la botella**

MATERIALES : 1 botella plástica, unas 5 bolas de papel u otro material liviano, no duro.

Se forman dos círculos concéntricos, el menor de +-3 metros de radio y el mayor de +-5 metros de radio. En el espacio formado por los dos círculos se coloca el equipo defensor y fuera del círculo mayor se ubica el equipo atacante. El objetivo del juego es que los atacantes traten de botar la botella que se encuentra en el centro del círculo menor, arrojando las bolas (+-5), sin entrar al círculo exterior. Los defensas deben impedir que esto ocurra usando todo su cuerpo, sin entrar en el círculo interior, tratando de arrojar lo mas lejos posible las bolas que cojan.

20. **Caballos y camellos**

Se forman dos equipos, uno llamado los "camellos" y otro los "caballos", formándolos en 2 filas una frente a la otra. Además debe demarcarse una línea paralela a cada fila de participantes, a mas o menos 20 metros de cada una de ellas. Uno de los dirigentes comienza a relatar una historia en la que participen estos dos personajes (el camello y el caballo). Los participantes deben estar muy atentos ya que si es nombrado "su" personaje debe salir arrancando hasta llegar a la línea que se encuentra frente a ellos sin ser alcanzado por los del equipo contrario.

El éxito del juego depende en gran parte de la habilidad del lider que relate la historia ya que debe mantener en tensión a los participantes. Este juegos puede usarse si quiere contar una historia determinada a los participantes, entregarles conocimiento, etc. para lo que se puede cambiar los nombres de los equipos. Por ejemplo pueden llamarse los "banderlog" y

los "lobos" para explicar a los lobatos la diferencia entre estos dos personajes..

21. **La barrera del sonido**

Se divide al club en dos grupos, el segundo a su vez se subdivide en dos más. El grupo uno forma una circunferencia, quedando dentro parte del grupo 2, la otra parte del grupo 2 está fuera del círculo y grita para el otro lado un mensaje dado por el líder, mientras el grupo 1 grita para que no se escuchen el mensaje.

22. **Ciudades de Chile**

Se divide el grupo en dos, unos son del Norte y otros del Sur. Se cuenta una historia o simplemente se va diciendo ciudades y cuando dice una ciudad del Norte éstos pillan y viceversa si es del Sur.

23. **Juego del cuerpo**

Se dividen en equipos y el que coordina el juego grita: Tienen que haber 4 manos, 3 rodillas, 1 pié, 1 frente (únicamente, deben estar apoyados en el suelo lo que mencionó en el lapso de 1 minuto) luego observarlas si cumplieron la meta prefijada. La persona que toque el suelo con alguna otra parte del cuerpo queda descalificada. Seguir así hasta que quede 1 integrante.

24. **Adentro del círculo**

Con una soga se marca en el suelo (o con tiza), hacer círculos de diferentes tamaños numerados. Cuando se dice: adentro en el nº 2 todas van hacia ese círculo y tratan de entrar. La consigna es que se las ingenien para hacerlo. La que toca con el cuerpo alguna parte fuera del círculo queda fuera del juego.

25. **Carrera del Sapo**

Los jugadores, se dividen en dos equipos y forman dos filas; el primero de cada fila tiene en sus manos una pelota. Al iniciarse el juego, los participantes deben pasar la pelota por encima de

sus cabezas, de uno en uno, hasta llegar al ultimo de la fila. Este debe colocar la pelota entre las rodillas y avanzar saltando, sin tocarla con las manos, hasta llegar al frente de la fila. Si la pelota cae, puede levantarla con las manos y volver a iniciar la carrera a los saltos. Gana el equipo que termina primero.

26. **Ariete**

Se dividen en bandos, uno frente a otro u triángulo, a una distancia aparte. Cada equipose dan las manos representando así un muro fortificado. Cada bando escoge a un integrante para que salga y actúe de "ariete". Deberá correr y tratar de romper la cadena del otro bando, saltando sobre sus brazos en el lugar que crea más facil de romper. Si logran hacer que se suelten tomará estos con sigo y los llevará a su bando, pero si no tiene éxito, será prisionero y se quedará en ese bando. Nadie más tomará parte o prestará ayuda en forma alguna. Al ariete no se le concederá mucho tiempo para que logre su objetivo, solamente contar hasta 10. Gana, el que más personas acaparó en su equipo.

27. **Cadena de ropa**

Los miembros del club, serán distribuidos en seis grupos diferentes a los que provienen. Tendrán como objetivo, formar una cadena de ropa, utilizando solo las prendas que llevan puestas. Ganará la cadena de ropa mas larga.

28. **Guerra de prendas**

Se divide al club en dos equipos, se coloca una soga a dos metros de altura tipo red, y a cada equipo de cada lado, la persona que está a cargo del juego, debe decir una prenda que a la señal, los jugadores deberán sacársela y tirarla por encima de la red. Esto se repetirá hasta que suene el silbato. Una vez que se detiene el juego, nadie puede tirar mas prendas. El dirigente deberá contar la cantidad de objetos de uno y otro lado, el que mas tenga pierde. Esto se repetirá varias veces con diferentes prendas (Ejemplo: zapato derecho, media

izquierda, etc.) Nota: Puede utilizarse otros elementos en vez de prendas.

29. **Control Personal**

Se hacen dos equipos formándolos en 2 filas, una frente a la otra. A un equipo se le entregan palitos de helado los que deben ponérselos en la boca, "sobre" el labio superior (para poder hacerlo deben estirar la "trompa" como si fueran a dar un beso). El juego comienza y el equipo que no tiene palitos de helado debe tratar de que a sus contrincantes se les caiga del labio, eso sí que "no" pueden tocarlo, sólo pueden hacer morisquetas o gestos para que el del frente se ría. Gana el equipo que dura más tiempo con al menos un integrantes con el palito en la boca o el que haya quedado con mas palitos después de un determinado tiempo.

30. **Una Torre Alta, Firme y Hermosa**

Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

MATERIALES :

- 1 pegamento en barra por equipo
- 2-3 diarios completos que se puedan usar opcionalmente papel de volantín u otro para adornar

El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya "una torre alta, firme y hermosa". No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo. Después de +-30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. Después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.

31. **Matamoscas**

Toda la unidad se ubica en un extremo de un terreno previamente delimitado, de aproximadamente 20*10 mts. El responsable de la actividad nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los

participantes deberán correr arrancando del participante que estaba en el medio. Los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por el terreno. Ganará el jugador que sea el último en se atrapado.

32. **Las Parejas**

Se forman parejas tomadas por el brazo y se reparten en un espacio no muy grande, máximo a 3 metros una pareja de otra. Se eligen 2 participantes que quedan libres, uno arranca y el otro trata de pillarlo.. El que arranca debe tratar de tomar del brazo de alguno de los integrantes de las parejas y el que pilla debe tratar de tocarlo antes de que esto ocurra.

Si el que pilla logra tocar al que arranca, se invierten los papeles, el que pilla ahora arranca y el que arrancaba ahora pilla. Si el que arranca logra tomarse del brazo de un integrante de la pareja "X" cualquiera, el que arranca será el otro integrante de la pareja "X", y el que pilla seguirá ahora tras de él. El juego es muy entretenido, especialmente con los conquistadores mayores o dirigentes..

33. **Cruzando el rio**

A cada unidad o grupo de 4 se les entrega 2 pedazos de cartón, pedazos del tamaño adecuado para que "toda" la patrulla pueda pararse sobre él (bien apretados). La idea del juego es que todas las patrullas parten desde una orilla de un río(línea), tratando de llegar a la otra orilla con los dos pedazos de cartón (piedras). Debe pararse toda la patrulla en uno de los cartones, colocar el otro cartón cerca de ellos, saltar toda la patrulla al siguiente cartón sin tocar el suelo (se ahogan en el río), tomar el cartón que quedó atrás y colocarlo delante y así sucesivamente... Este juego requiere un gran trabajo de equipo para avanzar, no caerse, colocarse todos en el cartón....

34. **El Mundo al revés**

Consiste en hacer lo contrario de lo que diga el director de juego. Por ejemplo: si dice correr, deben de hacer lo contrario, es decir pararse. El último que lo haga quedaría eliminando,

hasta quedar solamente uno, el cual sería el vencedor. Las acciones pueden ser: Correr, saltar, sentarse, reír, llorar, brazos en cruz, cabeza quieta, ...).

>Variante: Hacerlo por patrullas y puntuar a los que se equivoquen. Gana la que al final de juego tenga menos puntos.

35. **Relevos con Agua**

Relevo 1:

Hay tantas botellas como patrullas (pueden ser cartones de leche con la parte superior cortada). Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Las patrullas dispondrán de algún botijo con agua, cantimplora o llave para poderse ir llenar la boca. Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo. En cuanto ha llegado adonde está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo... Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.

Relevo 2:

Cada patrulla se pone formando una fila. Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay un barreño lleno de agua. Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. Cuando empieza el juego, el primero llena en el barreño un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa al tercer y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante. El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. Gana el equipo que primero llene la botella.

36. **Canción de Desafío**

DEFINICION: Consiste en una competición musical.

OBJETIVOS: Fomentar las inquietudes musicales de los participantes.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.

Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los jugadores de cada grupo con más habilidad para actuar como

directores de canciones, se ponen al frente de cada grupo. El director del juego señala a uno de los grupos, el cual debe inmediatamente comenzar con una canción y continuar cantándola hasta que el director señale a otro grupo. Tan pronto como un nuevo grupo es señalado, este debe comenzar a cantar una nueva canción y el primer grupo que se seleccionó deja de cantar. Si un grupo repite una canción o no empieza a cantar inmediatamente que se le indique es eliminado. El director del juego necesita mantener al mismo moviéndose en forma rápida. Los grupos no deberán cantar más de un par de frases de una canción antes de que el director señale otro grupo. El último grupo en mantenerse en esta competencia es el ganador.

37. **La A en equilibrio**

Objetivo específico: Coordinación, equilibrio, habilidad, motricidad gruesa, comprender instrucciones, personalidad, confianza, relacionarse, autonomía, respeto, hábitos, individualidad, unir intereses, aceptación de las individualidades.

Dividir a los niños en grupos de 5 y explicar las reglas a los capitanes de grupo. Cada grupo arma la "A" con amarras, uno sube a equilibrarse y avanzar los demás del grupo equilibran las "A" con las cuerdas

Recursos tangibles: 3 coligues 2 mts, 4 cuerdas 3 mts, 3 cuerdas 1,5 mts, 1 cronometro

Humanos: 1 conquistador que tome el tiempo

38. **El carro romano**

Objetivo específico: coordinación, equilibrio, habilidad, motricidad gruesa, comprender instrucciones, personalidad, confianza, relacionarse, autonomía, respeto, hábitos, individualidad, unir intereses, aceptación de las individualidades.

Se organizan los grupos en grupos de 3 conquistadores y se dan las instrucciones. Se les da la partida y los conquistadores arman el carro romano (un rectángulo o cuadrado, más dos varas cruzadas por el centro, un cuadrado con una x por el

centro) luego uno sube a este y dos corren con el gana el mejor tiempo

Recursos tangibles: 5 coligues 1,5mts, 3 amarras 1,5 mts

Humanos: 1 conquistador que tome el tiempo

39. **Puente humano**

Objetivo especifico : coordinacion, equilibrio, habilidad, motricidad gruesa, comprender instrucciones, personalidad, confianza, relacionarse, autonomia, respeto, habitos, individualidad, unir intereses, aceptacion de las individualidades.

Dividir el grupo en 9 y explicar el juego. A la partida 4 parejas forman el puente con los palos, el 9 conquistador sube al ultimo palo y avanza por los demas la ultima pareja avanza y se pone en adelante

Recursos tangibles: 4 palos

Humanos: 1 conquistador en la meta

40. **El submarino**

Objetivo especifico: coordinacion, equilibrio, habilidad, motricidad gruesa, comprender instrucciones, personalidad, confianza, relacionarse, autonomia, respeto, habitos, individualidad, unir intereses, aceptacion de las individualidades.

Formar grupos de 6 conquistadores y elegir un jefe de equipo al que se le daran las instrucciones. Los conquistadores vendados y formados en columnas seran guiados por el ultimo este dirigira a los otros 5 atravez de mandos marinos

- a vabor - derecha
- a estribor - izquierda
- proa - adelante
- popa - atras
- a toda maquina - rapido
- detener las maquinas - alto
- lanzar torpedos

a la voz lanzar torpedos el primero de la columna saldra con las manos hacia adelante y tratara de impactar a los otros

submarinos, si impacta a uno este y todos los que esten delante de el deberan salir del juego si impacta al ultimo destruye todo el submarino, gana el que llege al final
Recursos tangibles: vendas para los ojos

41. **El arqueólogo**

Objetivo especifico : coordinacion, equilibrio, habilidad, motricidad gruesa, motricidad fina memoria, conocimiento, lenguaje, comprender instrucciones, asociacion conocimiento, comprension, aceptacion de Dios, sabiduria, integracion de Dios a nuestras vidas, Dios creador, Dios sostenedor personalidad, confianza, relacionarse, autonomia, respeto, intercambio de pensamientos, habitos, unir intereses, aceptacion de las individualidades.

Se esconden los nombres de los libros de la biblia, en un sector determinado y luego se dan las intrucciones al grupo Al sonido del pito los grupos salen a buscar los libros de la biblia deben encontrarlos y ordenarlos en un tiempo determinado gana el que encuentre mas libros

Recursos tangibles: cartones con nombres de los libros de la biblia

Humano: 1 lider que esconda adecuadamente los cartones

42. **Canciones con animales**

Objetivos: coordinacion, equilibrio, habilidad, motricidad fina, expresion corporal, expresion gestual memoria, conocimiento, lenguaje, comprender instrucciones, asociacion personalidad, confianza, relacionarse, autonomia, respeto, intercambio de pensamientos, habitos, individualidad, unir intereses, aceptacion de las individualidades.

Dar las instrucciones y dividir al grupo en dos grupos. Se toca el pito y la primera fila debe desde el primero al ultimo debe cantar una cancion de animales, el animal que se repita pierde.

Recursos Tangibles: un pito

43. **Simon manda**

Objetivo específico: coordinación, equilibrio, habilidad, motricidad gruesa, motricidad fina, expresión corporal, expresión gestual memoria, conocimiento, lenguaje, comprender instrucciones, asociación conocimiento, comprensión, aceptación de Dios, desarrollo de la fe, confianza, asociación divino mundana, sabiduría, integración de Dios a nuestras vidas, Dios creador, Dios salvador, Dios sostenedor personalidad, confianza, relacionarse, autonomía, respeto, intercambio de pensamientos, respeto naturaleza medio ambiente, hábitos, individualidad, unir intereses, aceptación de las individualidades.

Explicar en que consiste el juego y tener una lista de actividades devidamente arreglada y dividir al grupo en equipos. A la voz simon manda cada grupo debera realizar las actividades dichas por el cordinador

Recursos tangibles: la lista con actividades

Humanos: un coordinador

44. **Los sabios**

Objetivos: coordinación, equilibrio, habilidad, motricidad gruesa, motricidad fina, expresión corporal, expresión gestual memoria, conocimiento, lenguaje, comprender instrucciones, asociación conocimiento, comprensión, aceptación de Dios, desarrollo de la fe, confianza, asociación divino mundana, sabiduría, integración de Dios a nuestras vidas, Dios creador, Dios salvador, Dios sostenedor personalidad, confianza, relacionarse, autonomía, respeto, intercambio de pensamientos, respeto naturaleza medio ambiente, hábitos, individualidad, unir intereses, aceptación de las individualidades.

Crear el ambiente para que el juego se vea atractivo y entusiasme a los niños bajo este ambiente “místico” dar las instrucciones, instruir previamente a los sabios para entregar los sellos e indicarles como disfrazarse. Cada grupo correra buscando los sabios y con la reverencia respectiva deberan solicitar el sello, el sabio pondra sus condiciones que el grupo debera satisfacer para otorgar su sello, gana el que en un tiempo determinado logre la mayoría de los sellos

Recursos tangibles: disfrases y sellos

Recursos Intangibles: tonos de voz, historia relacionada
Recursos Humanos: suficientes sabios para el grupo

45. **EL JUEGO DE LAS PALMADAS**

El cerebro del juego, reproduce la música de una canción mediante palmadas. Los demás jugadores deben intentar adivinarla. El jugador que lo consiga pasará a ser el nuevo cerebro del juego, siendo el encargado de reproducir otra nueva canción mediante palmadas.

46. **LOS LIMONES**

El cerebro del juego será el número 1, y pondrá números a los demás jugadores. El cerebro comienza diciendo: Un limón y medio limón, 3 limones y medio limón. Como en este caso ha dicho el número 3, el jugador que tenga ese número debe responder: 3 limones y medio limón, "x" limones y medio limón. En lugar de "x" debe decir un número. El jugador con ese número, debe continuar el juego.

Se puede penalizar al jugador que no sepa continuar, o que diga un número inexistente con un punto negativo. Una vez que un jugador llegue al número máximo de puntos negativos acordados (por ejemplo 3) quedará eliminado.

47. **DE LA HABANA HA VENIDO UN BARCO...**

El cerebro del juego dice: "De la Habana ha venido un barco cargadito de ..." Y dice una palabra cualquiera, por ejemplo: "Limonas"

El siguiente en jugar debe decir otra palabra que comience por la misma sílaba que la primera, por ejemplo: "Libros"

El siguiente: "Literas"

Y así hasta que alguien no consiga encontrar una palabra que empiece por esa sílaba. Se puede jugar poniendo un tiempo máximo, pero en mis experiencias, no ha sido nunca necesario, porque cuando un jugador tarda mucho en encontrar una palabra, es él mismo el que abandona.

48. **LOS ESPAGUETIS**

DEFINICION: Desenredar el cordel antes que los demás.
OBJETIVOS: Fomentar la destreza y la habilidad manual.
MATERIALES: Aproximadamente 80 cm. de cordel de grosor medio y de idéntica calidad para cada uno de los jugadores. Para el árbitro, cronómetro o reloj con segundero.
CONSIGNAS DE PARTIDA: El árbitro distribuye los cordeles: uno a cada jugador.
DESARROLLO: A una señal, cada uno se esfuerza en anudar y liar su cordel lo mejor que puede. Al cabo de treinta segundos, nueva señal. Cada uno pasa su cordel a su vecino de la derecha (o de enfrente para los que no tengan vecino a la derecha). Éste prosigue el trabajo tan bien comenzado, anuda, y lía lo mejor que puede. Quince o treinta segundos más tarde, cada uno pasa de nuevo a su vecino el cordel que tiene en la mano, y sigue anudando el que recibe; y siempre a la señal, lo pasa a su vecino de la derecha. En este momento el conductor del juego grita: "¡Desenredad!", e inmediatamente todos se apresuran a desenredar el cordel que acaban de recibir. Resulta ganador el primero que desenreda el cordel que acaban de recibir. Para aumentar el interés, se puede pedir una prenda al último jugador.
VARIANTES: Este juego puede jugarse por equipos o por asientos. Cada uno enreda los cordeles como mejor sabe. Luego los equipos intercambian sus cordeles; y el que primero lo ha desenredado todo resulta ganador.

49. **NI SÍ, NI NO**

DEFINICION: Juego de atención.
OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido.
DESARROLLO: El conductor del juego inicia la conversación y formula sucesivamente a los jugadores diferentes preguntas a las cuales tienen que contestar, sin pronunciar ni sí, ni no. Cada equivocación hace perder un punto. Al cabo de un tiempo determinado - cinco minutos por ejemplo - se cuentan los puntos perdidos. Resulta ganador el que ha perdido menos.
VARIANTE: Para complicar el juego o renovar el interés cuando los jugadores están bien entrenados, se pueden cambiar las palabras prohibidas, o añadir otras nuevas; por

ejemplo: "Blanco y negro...., ayer, hoy y mañana....", según la fantasía del conductor del juego.

50. **EL DETALLE CAMBIADO**

OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Para evitar confusiones, resulta confusiones que el director del juego anote los cambios realizados.

DESARROLLO: Se designa a dos jugadores para que salgan. Estos examinan antes atentamente el atuendo de los demás jugadores. Salen de la zona de juegos, y mientras tanto los demás jugadores cambian - o no cambian - un detalle de su atuendo. Vueltos los jugadores resulta ganador el que descubra más cambios en un tiempo convenido de antemano. El ganador elige un sustituto. Éste sale a su vez acompañado del "perdedor", que procurará no serlo una segunda vez. Aumentar progresivamente el número de cambios realizados.

51. **BORDÓN**

MATERIAL: Un bordón o un palo que se pueda hincar en el terreno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se clava en el centro de una explanada un bordón, y los participantes se unen de la mano formando un círculo. A la voz de ya o de un silbato se empieza a girar en torno al bordón y a otro silbido o a la voz de ya, los participantes pueden empezar a hacer más fuerza, girar más rápido, acercarse o alejarse del bordón, con el objetivo de que alguien toque el bordón y así eliminarlo o que dos personas se suelten y así eliminar a ambos. El juego lo gana el participante que no se haya eliminado.

OBSERVACIONES: Con jugadores más jóvenes, se puede ambientar metiendo alguna cancioncita mientras se gira alrededor del bordón que dejara de cantarse cuando se empiece a hacer fuerza.

52. **LAS CUATRO ESQUINAS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los participantes en cuatro grupos, cada uno se coloca en una esquina de un cuadrado de más o menos 10 - 12 metros de lado. Cada jugador deja en su esquina una prenda (camisa, jersey, gorra, pañoleta, abrigo, etc...) y a la orden de salida, deben ir a robar prendas a los restantes equipos, solo vale coger una prenda por incursión, y no se puede defender tu esquina para evitar que otros equipos te roben a ti. Al cabo de un rato dos o tres minutos, se para el juego y se hace recuento de cual es el equipo que más prendas tiene en su poder.

OBSERVACIONES: Para alargar el juego se pueden hacer varias mangas o series y decir que el equipo que gana es el primero que consiga ganar tres o cuatro partidas.

53. **LAS REBAJAS**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite. EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace un montón con prendas (camisa, jersey, gorra, pañoleta, abrigo, etc...), con una prenda menos que participantes haya. Se coloca a todo el mundo alrededor del montón y empiezan a andar alrededor de este escuchando una historia que alguien cuenta, al oír la palabra "REBAJAS", cada jugador se lanzara al montón e intentara coger un objeto, como habrá menos objetos que personas, la persona que no coja nada quedara eliminada. Para la siguiente ronda se volverá a quitar una prenda y se seguirá con la misma dinámica.

OBSERVACIONES: Para ir más rápido en caso de ser mucha gente, en vez de que haya una prenda menos que jugadores, que haya dos o tres menos que jugadores.

54. **CABALLEROS A SUS CABALLOS**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los jugadores por parejas (intentando que sean más o menos de la misma estatura o corpulencia), y se les coloca formando un círculo con las parejas mirando hacia dentro y cada uno detrás de su compañero. El de más a fuera será el caballero y el de más a dentro el caballo. A la voz de ya el caballero deberá salir corriendo y dar una vuelta al círculo (en el sentido prefijado y sin pasar por el centro del círculo), llegar hasta donde estaba su compañero y subírsele a caballito. La última pareja que lo haga quedará eliminada, esto se va repitiendo, pero alternándose los papeles de caballero y caballo para que todos corran.

OBSERVACIONES: Para complicarlo más se puede hacer que el que está fuera en vez de subírsele directamente a caballito, tenga que pasar por debajo de las piernas de su compañero, y que sea su compañero quien se le suba a caballito..

55. **SARDINAS EN LATA**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es muy parecido al escondite tradicional, a un jugador se le deja que se esconda y al cabo de un rato, el resto de participantes salen en su busca, con la variación de que si alguien ve al que está escondido en vez de descubrirlo, se calla y se esconde junto a él lo más pegado que pueda, así irán haciendo el resto de jugadores hasta que solo quede uno.

OBSERVACIONES: Conviene estar atento para ver donde se a escondido el primero, no vaya a ser se haya colocado en un sitio peligroso para cuando se le junten más personas y también estar atento y dar pistas a los que se desaniman si tardan mucho en encontrar al escondido.

56. **PEPES Y PEPAS (Rata-Ratón)**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los jugadores en dos grupos, unos serán “Pepes” y otros “Pepas”. Se marca una línea que divida en dos el terreno y a cierta distancia de esa línea y en cada campo se marca otra línea que marcara el área de casa o de seguridad. Se coloca a los dos equipos paralelos a lo largo de la línea central, pero cada uno en su campo. Un narrador va contando una historia, y si se dice la palabra “PEPES”, el equipo de los Pepes debe intentar pillar al de las Pepas antes de que estos lleguen a su casa. En caso de decir “Pepas”, sería este equipo quien intentaría perseguir al otro. Cuando a un jugador le han pillado, pasa a formar parte del otro equipo, y si le vuelve a pillar su anterior equipo, volvería con ellos así sucesivamente. El juego se terminaría si se consigue que solo haya jugadores en un equipo.

OBSERVACIONES: Para complicar aun más la cosa, el narrador si acaba de decir “Pepas” y esta este equipo a mitad de pillar al otro, puede el narrador seguir con la historia y decir “Pepes”, con lo que se cambiarían los papeles.

57. **ESTATUAS INMÓVILES**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Se forma dos fila con los participantes de forma que dejen un pasillo entre medias. Hay un jugador que es el que paga que deberá intentar atravesar el pasillo sin soltar palabra y sin que se le vean los dientes. Los participantes que conforman el pasillo antes de que este empiece a cruzarlo, adoptaran posición de estatua (la que ellos quieran), según va avanzando el que tiene que atravesar el pasillo se le puede dar golpes con las siguientes condiciones; no le puede ver el que esta cruzando moverse y tampoco pueden mostrar los dientes. Si el jugador que cruza ve moverse descaradamente a una estatua o le ve los dientes, lo señalara y si ha estado claro, esta nueva persona será la que intente cruzar. pero si por el contrario el que habla o enseña los dientes (quien se los vea deberá gritar “dientes” para que el resto de la gente se entere) es el que intenta cruzar, este deberá correr hasta el final del pasillo evitando los golpes que

ahora si podrán dar las estatuas aunque se les vea moverse. Si ocurre esto deberá volver a cruzar por el pasillo hasta que vea los dientes de alguna otra persona o vea moverse a alguien.
OBSERVACIONES: Si bien es un juego que puede estar divertido, interesa estar controlándolo para que la gente no se pase con los golpes y ayudar a aclarar situaciones de si se ha podido o no ver los dientes o si realmente le han visto moverse a una estatua..

58. **MATAR**

MATERIAL: Un balón y tiza o algo para delimitar un campo .

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante .

DESARROLLO: Se divide a los jugadores en dos equipos y se marca en el terreno un campo parecido al del dibujo (de 10x20 metros más o menos). A continuación uno de cada equipo se ira al área de los muertos voluntarios (la marcada en gris). Con todo esto solo falta un balón para poder comenzar a jugar. El juego consiste en alcanzar con el balón a los jugadores del equipo contrario (lanzando el balón con la mano) que aun se encuentran en el área de juego, si se logra alcanzar a un jugador del otro equipo, este pasara a irse al área de muertos (caso de ser el primer jugador eliminado, el muerto voluntario volvería a su área de juego) y comenzara de nuevo el juego sacando él. Si el que da a un jugador del equipo contrario se encuentra en el área de muertos , este volverá de nuevo a su campo y en caso de que no quedase ningún muerto tras esto se deberá colocar algún muerto voluntario. Para alcanzar y mandar al área de muertos a un jugador, el balón deberá darle limpiamente y sin que haya dado un bote previo (en cuyo caso no pasaría nada) y si el jugador alcanzado consigue coger el balón al vuelo y que no caiga al suelo, tampoco pasaría nada. El juego lo gana el equipo que mande al área de muertos a todo el equipo contrario.

OBSERVACIONES: El si va por el suelo el balón, solo puede ser cogido por el equipo del área que este cruzando el balón, es decir que un equipo no puede coger un balón que este en el área contraria ni en el área de muertos del otro equipo.

59. EL PAÑUELO

MATERIAL: Un pañuelo, una pañoleta o un trozo de tela.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se forman dos equipos, y dentro de cada equipo se numeran como quieran con el número de participantes que haya. Se colocan en línea enfrentados a una distancia de 10 a 15 metros, y en medio de ambos equipos se sitúa una persona cogiendo un pañuelo con la punta de su mano. Al decir esta persona un número, por ejemplo: "El uno" los jugadores números uno de cada equipo deberán salir corriendo a coger el pañuelo e intentar llevárselo a su campo, si lo consigue eliminara al jugador del equipo contrario (y en el equipo del eliminado deberán recomponerse los números pues posiblemente algún jugador deberá llevar más de un número). Si lo coge un jugador y en la carrera hacia su campo el otro es capaz de pillarlo, es el jugador pillado el eliminado. Y si a la hora de coger el pañuelo, no lo cogen ninguno de los dos y uno pasa de la línea imaginaria que marcaría el que sujeta el pañuelo con los pies, este quedaría eliminado.

OBSERVACIONES: Este juego se puede complicar más metiendo más de dos equipos. O que haya un pañuelo por equipo y deban cogerlo, volver a su campo y atárselo a un compañero.

60. GATO Y EL RATÓN

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un jugador será el gato (el que paga) y otro el ratón (al que ha de pillar al gato), el resto de jugadores se ponen por parejas y se colocan mirándose y cogidos por las manos (dejando un hueco para que quepa una persona entre ellos). El gato deberá intentar pillar al ratón y si lo pilla se intercambian los papeles. Pero para poder escaparse del gato, el ratón puede colarse en el hueco que hay entre dos personas y cogerse el con la persona que tenga de cara, así pues dejara a la persona que esta a su espalda con el papel de ratón.

OBSERVACIONES: Otra variante podría ser que si el ratón se mete en una casa el que salga en su lugar lo haga como gato y el anterior gato pase a ser ratón.

61. **UN DOS TRES POLLITO INGLES**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Hay un jugador que paga y se coloca para comenzar de espaldas a todos y mirando a una pared. El resto de jugadores se colocan más o menos en línea a unos 7 - 8 metros. Para comenzar el juego el que paga dirá: "Un dos tres pollito ingles a la pared" y se dará rápidamente la vuelta. En lo que ha tardado en decir esa frase el resto de jugadores habrán intentado acercarse lo más posible a la pared, pero si al darse la vuelta el que paga ve a alguno en movimiento, ese uno tendrá que darse la vuelta y volver al principio. El que consiga tocar la pared pasa a ser el que pague en la ronda siguiente.

OBSERVACIONES: Creo que este juego es más típico que ninguno..

62. **PELEA DE GLOBOS**

MATERIAL: Un globo por participante.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Cada jugador se ata un globo al tobillo, el juego consiste en explotar el globo a los demás sin que te exploten el tuyo. El ultimo que quede con el globo sin pinchar será el ganador.

OBSERVACIONES: Este juego se puede mejorar y hacer más divertido si el globo esta lleno de agua y si en vez de llevarlo en el tobillo, lo llevas atado a la espalda o metido dentro de los calzoncillos, bragas o bañador.

63. **POLLITO DENTRO - POLLITO FUERA**

MATERIAL: Una cuerda de 5 - 6 metros y una bolsa o saco relleno con ropa

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se ata una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente. para luego gritar "pollito dentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito fuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo.

OBSERVACIONES: La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.

64. **SOGA TIRA**

MATERIAL: Una soga o cuerda resistente.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen dos equipos y se coloca cada uno a un extremo de la cuerda, a mitad se coloca una pañoleta o una marca. Se marca a dos - tres metros de la marca de la cuerda una línea en cada dirección y se da la orden de comienzo. Cada equipo tiene que tirar con todas sus fuerzas para conseguir que la pañoleta supere la línea que hay más cercana a ellos. Si logran que el otro equipo se caiga también habrán ganado.

OBSERVACIONES: Aquí también se puede hacer un pequeño campeonato y que se vayan enfrentando de dos en dos equipos.

65. **SOGA TIRA EN CRUZ**

MATERIAL: Dos sogas o cuerdas gruesas, cuatro trozos de cuerda más fina (pita), cuatro recipientes (cacerolas, latas, etc...) y cuatro lastres que quepan en los recipientes (piedras, latas llenas, pelotas de plástico, etc...).

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como se prefiera). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos o lastres. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente.

OBSERVACIONES: De nuevo tenemos otro juego que se podría prestar a hacer algún campeonato con él.

66. **CARRERA DE HOJAS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.

OBSERVACIONES: Lógicamente habrá que hacerlo en un lugar donde hay posibilidad de coger hojas y que en ese momento no haga mucho viento.

67. **ESCONDER UN NÚMERO:**

MATERIAL: Un boli por persona un trozo de papel por persona y pintura para la cara.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acecharse entre ellos. El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.

OBSERVACIONES: Dejar un tiempo prudencial como para que tengan tiempo para encontrar a bastante gente, pero que no se aburran mucho del juego, una duración de unos 10 - 15 minutos no estaría mal..

68. **BOTE:**

MATERIAL: Un bote, botella o lata vacío.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un jugador paga y trata de pillar a los demás. Para comenzar hay un bote en el centro del terreno, al cual otro participante deberá dar una patada e intentar mandarlo lo más lejos posible a la vez que grita "Bote", el que paga deberá ir a recogerlo y colocarlo en su lugar, y en ese tiempo que ha transcurrido entre el chute y la colocación de nuevo del bote es el tiempo que tiene el resto de participantes para esconderse. el que paga deberá buscar al resto y cada vez que vea a un correr de nuevo hasta el bote y gritar "Por(el nombre del que haya visto)" así el pillado ha de salir y colocarse cerca del bote. La dinámica del juego sigue igual hasta que alguien de los escondidos sale y consigue dar de nuevo una patada al bote a la vez que grita: "Bote", con lo cual estará salvando a todos los que había pillados. El juego se acaba o se cambia de persona que paga cuando logra pillar a todos.

OBSERVACIONES: Para que no se haga eterno conviene ir cambiando a la persona que paga cada poco mejor que pasarse media hora esperando a que pille a todos.

69. **Batalla del calentamiento**

Canción: esta es la batalla del calentamiento, habia que ver la fuerza del jinete. Jinete a la carga una mano...
esta es la batalla del calentamiento, habia que ver la carga del jinete. ¡jinete a la carga! Una mano, la otra mano...
esta es la batalla... (un pie, el otro pie, cintura, pecho, hombros, cabeza, todo el cuerpo, etc)
Detalle: los conquistadores se reunen en una circunferencia. A medida que se canta la canción se van moviendo las partes del

cuerpo que se mencionan, y se mantienen moviendo hasta el termino del juego.

70. **Cabeza, hombros rodillas y pies**

Canción: cabeza, hombros, rodillas y pies (3 veces)

Daremos una vuelta

Detalle: los conquistadores reunidos en una circunferencia, comienzan a cantar lentamente la canción, mientras con sus manos van tocando las partes del cuerpo que se nombran, en la próxima repetición se canta un poquito mas rapido, y asi hasta decir las palabras unidas.

Variantes: se puede cantar al revés una vez memorizada por los conquistadores, o en el orden que el líder decida.

Otra variante es cambiar el final de la canción, en vez de dar una vuelta, puede ser: daremos un gran grito, un salto, tiraremos al suelo, o uno distinto a medida que se repite la canción.

Otra variante mas es cantar "ojitos, boquita, orejas, nariz" y tocarse eso en vez del original.

71. **Cuando un chiquitito baila**

Canción: cuando un chiquitito baila, baila, baila, baila (2 veces)

pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie (2 veces)

Cuando un chiquitito baila, baila, baila, baila (2 veces) pie, pie, pie....,

Rodilla, rodilla, rodilla, rodilla...

Cintura..., hombros, codos, cabeza, pierna, etc...

Detalle: los niños reunidos en una circunferencia comienzan a cantar la canción, el líder repite (cantando) la parte del cuerpo, haciendo un movimiento con ella, y luego todo el club repite lo que el lider canta y mueve. Luego se van uniendo a la repetición las otras partes del cuerpo, todas se deben repetir dos veces.

72. **El dedo chiquito se mueve**

Canción: el dedo chiquito se mueve (3 veces) y siempre se movera

El otro tambien se mueve (3 veces) y siempre se movera

Detalle: los conquistadores reunidos en circunferencia, cantan la canción, mientras mueven la parte del cuerpo mencionada, y la mantienen moviendo mientras la repiten y mencionan la otra parte y la siguen moviendo. Se sigue, con mano, la otra mano, pie, el otro pie, perna, otra pierna, etc.

73. **Joqui poqui**

Canción:

Jugando al joqui poqui (3 veces) y todo será mejor ¡jey!
Y pongo mano derecha adentro, y pongo mano derecha afuera
Y la sacudo ahora, me doy una vuelta entera
Me bailo un joqui poqui, y ¡y todo será mejor! ¡jey!
Jugando al joqui poqui...

Detalle: los niños se forman en una circunferencia, al son de la canción se marcha (camina) hacia la derecha aplaudiendo. En la frase "y todo será mejor ¡jey!", se detienen y llevan las manos a los pies (y todo), rodillas (será), cintura (me...), hombros (jor) y sobre la cabeza (¡jey!).
Luego se hace lo que dice la canción, después de repetir con la mano derecha, se vuelve a cantar toda pero ahora con la mano izquierda, pie derecho, pie izquierdo, cintura, cabeza, etc..., debe ir aumentando la velocidad y el ritmo de la canción para hacerla más atractiva.

74. **Lupilú - lupila**

Canción:

Juguemos al lupilu, juguemos al lupila
Juguemos al lupilu y una vuelta te darás
Arriba la mano derecha
Abajo la mano derecha
Unas cuantas sacudidas y una vuelta te daras.

Detalle:

Los niños se forman en una circunferencia, al son de la canción se aplaude.
Luego se hace lo que dice la canción, después de repetir con la mano derecha, se vuelve a cantar toda pero ahora con la mano izquierda, pie derecho, pie izquierdo, cintura, cabeza, etc...,

debe ir aumentando la velocidad y el ritmo de la canción para hacerla mas atractiva

75. **A la cheva.**

En circunferencia se canta la siguiente canción:

“a la cheva, cheva chevá (bis)

A la cheva, ,cheva, cheva, ohohoh, vuelta!!!

“a la cheva, cheva chevá (bis)

A la cheva, ,cheva, cheva, ohohoh.”

El lider dice: “kinganguri camina a lo conejo, kinganguri vuelve a su lugar”, mientras avanza hacia el centro como conejo.

El grupo repite lo mismo, palabras y movimientos.

Se vuelve a cantar la canción y el líder cambia la acción de kinganguri (ciego, como mono, egipcio, comando, de espaldas, agachado, etc.)

76. **Alto la!**

Comienza el juego, en ronda y tomados de la mano, cantando la canción “alicia va en el coche”.

Cuando termina la canción, el líder habla y todos repiten:

Alto lá

En el nombre del rey

Cuchi cuchi cuchi cucha

Se ordena

Que sea ordenado

Que siga el juego

Tomando al compañero

De... (la cintura, la oreja, ,el codo, el tobillo, los ojos, etc)

Y se vuelve a cantar la canción, pero ahora tomados de lo que indico el lider.

77. **Aram zam zam.**

Los niños se forman en una circunferencia, de tal forma que estan con sus hombros juntos:

Al son de la canción se realizan los siguientes movimientos:

Canto

Movimiento

A	Dos brazos arriba
Ram	Golpeo mis muslos
Zam zam	Golpeo 2 veces los muslos de mi compañero de la derecha (se repite todo desde a)
guli guli guli guli guli	Con las manos se se hace un remolino frente al pecho
A	Dos brazos arriba
Ram	Golpeo mis muslos
Zam zam	Golpeo 2 veces los muslos de mi compañero de la derecha
Arabi arabi	Dos sentadillas, con los brazos extendidos
guli guli guli guli guli	Con las manos se se hace un remolino frente al pecho
A	Dos brazos arriba
Ram	Golpeo mis muslos
Zam zam	Golpeo 2 veces los muslos de mi compañero de la derecha (se repite desde arabi)

78. **Chu - chua, chu - chua.**

Se canta la canción:

Chu chu a chu chu a chu chu gua gua gua (2 veces)

Luego el líder dice y el grupo repite:

Atención (atención)

Manos al frente (manos al frente)

Y todos cantan con las manos al frente:

Chu chu a chu chu a chu chu gua gua gua (2 veces)

Luego el líder dice y el grupo repite:

Atención (atención)

Manos al frente (manos al frente)

Dedos arriba (dedos arriba)

Y se vuelve a cantar la canción, y luego se repiten codos atrás, rodillas juntas, ,espalda de vieja, cuello de almeja, ojo tuerto, lengua afuera)

79. **Conejito, que vas saltando**

Todos en circunferencia y dos niños adentro del círculo saltan mientras el grupo canta la canción:

Conejito, conejito que vas saltando por el camino.

Conejito, conejito, yo te saludo por ser mi amigo.

Luego se canta la segunda parte de la canción y los dos niños se acercan a otros dos cualquiera y hacen movimiento de saludos con las manos en la cabeza a la derecha e izquierda de los niños elegidos.

La segunda parte de la canción es :

Kuarakua kui kui

Kuarakua kui kui

Kuarakua kuakua.

80. **Don pepe se fue a la china...**

Se canta la canción y se hacen movimientos característicos de cada país.

La canción es:

Don pepe se fue a la china, para ver como era china y vio como era china, palo palito china

Don pepe se fue a japon, para ver como era japon y vio como era japon, palo palito china, japon...

Luego se continúa con mas países, por ejemplo: australia, méxico, chile, brasil, hawai, españa, guatemala, etc.

81. **En el pantano.**

Todos en circunferencia y dos niños adentro del círculo saltan mientras el grupo canta la canción:

En el pantano, en el pantano

Dos sapitos salieron a jugar (2 veces)

Luego se canta la segunda parte de la canción y los dos niños se acercan a otros dos cualquiera y se toman de las manos y saltan con losa pies al son de la segunda parte de la canción, ,primero a la derecha y luego a la izquierda.

La segunda parte de la canción es :

Kuirikui kui kui

Kuirikua kua kua

Kuirikui kuirikuikua (2 veces) .

82. **El gallo y la gallina.**

Todos en circunferencia y dos niños adentro del círculo saltan mientras el grupo canta la canción:
El gallo y la gallina van de fiesta a Portugal
El gallo va de frack y la gallina de delantal (2 veces)
Luego se canta la segunda parte de la canción y los dos niños se acercan a otros dos cualquiera y se toman de las manos y avanzan hacia atrás y luego hacia adelante al son de la canción.
La segunda parte de la canción es :
Y van de frente a frente
Y van de atrás para atrás (2 veces)

83. **Juego de reflejos:**

Material: un palo o trozo de tubería de plástico por jugador.
Participantes: sin límite.
Edades: de 6 años en adelante.
Desarrollo: se hace una línea en el suelo y tras ella se tumban boca abajo todos los participantes. Después a 10 - 15 metros se colocan tantos palos como participantes haya menos uno. A la orden de salida, cada jugador deberá intentar coger un palo lo más rápidamente posible. El jugador que se quede sin palo se eliminará. Esto se continúa quitando en cada ronda un palo y gana el que gane la final de los dos últimos con un solo palo.
Observaciones: interesa realizarlo en una zona donde la gente se puede lanzar sin miedo al suelo por ejemplo en la playa o en un prado de césped.

84. **Electrones o grupos de a (1,2,3,4...)**

Material: ninguno.
Participantes: sin límite.
Edades: de 6 años en adelante.
Desarrollo: todos los jugadores son electrones y como ya se sabe están siempre en movimiento y dando vueltas a la vez que gritan "electrones, electrones....". Hay un director del juego, que cuando le parezca dará una orden de este tipo: "electrones en grupos de cinco cogidos de la mano", así pues los electrones deben agruparse en grupos de ese número y hacer

lo que se haya dicho. Los que no formen un grupo de las características indicadas, quedaran eliminados y el resto seguirá una ronda más

85. **Mi tío llegó.**

El líder canta y se mueve y el grupo repite:

Mi tío llegó (mi tío llegó)

De madagascar (de madagascar)

Y me trajo para mí... (de madagascar)

Un jabón de tocador (un jabón de tocador)

Sin dejar de hacer el movimiento anterior, se vuelve a cantar la canción y el tío trae otras cosas, por ejemplo: goma de mascar, pelota de basketball, pelota de football, ascensor para jugar, etc.

86. **Suku- suku**

Todos reunidos en una circunferencia cantan:

“vamos todos a bailar el baile del suku suku” (2 veces)

y en la parte:

“suku suku p’adelante”

Suku suku para atrás” realizan todos ese movimiento, hacia el interior de la circunferencia y luego vuelven:

Luego el canto continúa y dice:

“van los hombres a bailar el baile del suku-suku...”

Y solo los hombres realizan el movimiento, continua luego con las niñas, los de delantán, de zapatillas, de tal equipo de football, etc

87. **Bailoteo de la patata:**

Material: una patata por cada dos jugadores un radio cassette.

Participantes: sin límite.

Edades: de 6 años en adelante.

Desarrollo: formar parejas con los participantes y darles una patata. Se trata de colocarse la patata entre la cara de ambos y que no se les caiga mientras bailan al son de una canción.

Gana la pareja que más tiempo aguante con la patata.

Observaciones: si se hace eterno, probar a hacer reír a las parejas a las que no se les caiga la patata.

88. **LA CADENA ALIMENTARIA:**

MATERIAL: Una pañoleta por persona.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen cinco o más grupos, preferiblemente con nombres de animales conocidos para ambientarlo mejor, se les explica que cada uno se come a otro tipo de animal y solo a ese y a él solo le puede comer otro tipo de animal, se definen las relaciones para quien se come a quien y de forma que se forme una cadena alimentaria. Una vez explicado se deja un rato para que se dispersen los equipos y al rato se da la orden de comienzo, según se van comiendo unos a otros, los comidos pasan a formar parte del grupo que les haya comido. El juego acabaría si un equipo consigue reunir bajo sus filas a todos los participante o si se ha roto la cadena por algún eslabón se miraría cual es el equipo con mayor numero de miembros. Para comerse a otro bastara con quitarle la pañoleta que debe llevar cada uno en su espalda.

OBSERVACIONES: Convendría disfrazarlos o hacer algo para que se distingan de que equipo es cada uno, o bien confiar en ellos y suponer que cuando se vean serán sinceros y dirán a que equipo pertenecen.

89. **LA ARAÑA:**

MATERIAL: Tiza o algo para marcar en el suelo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante. **DESARROLLO:** Se marca un círculo grande de 5 metros de radio más o menos y en su interior otro más pequeño de 1 metro de radio. Se divide a los jugadores por equipos y se coloca un equipo (o los monitores) dentro del círculo más grande. Un equipo que esta fuera debe intentar que todos sus componentes lleguen al círculo interior, en caso de ser pillados, vuelven a salirse del circulo grande y vuelven a intentarlo. Se puede tomar tiempos y ver que equipo tardo menos en colocar a todos sus miembros en el círculo pequeño.

OBSERVACIONES: Ninguna..

90. **BALONMUERTE:**

MATERIAL: Una pelota.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de lanzar un balón a los demás jugadores para darles y eliminarles, cuando un jugador es alcanzado y el balón toca suelo, este se tira al suelo y esta muerto, siguiendo jugando el resto de jugadores vivos. Para salvarse si el balón pasa a por su lado por el suelo, lo podrá coger y lanzar contra algún jugador de los que queden vivos, salvándose en caso de que acierte. El balón se debe lanzar desde el punto en que lo coge. Gana quien quede el ultimo vivo.

OBSERVACIONES: Interesa que el balón sea manejable, y blandito..

91. **TE GUSTAN TUS VECINOS ? I:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace sentar a todos formando un circulo y uno se pone de pie. El que esta de pie le pregunta a cualquiera: "Te gusta tu vecino ?". El preguntado debe responder "No", y el que esta de pie preguntará: "Y por quien los cambiarías ?" y el que esta sentado debe responder: "Los cambiaria por Pepito y Fulanito". Entonces los que esten sentados a derecha e izquierda del preguntado cambiaran de puestos con los que hayan dejado Pepito y Fulanito (que deberan sentarse al lado del preguntado) y el que esta de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo que quedará de pie y hara las preguntas.

OBSERVACIONES: Ninguna.

92. **TE GUSTAN TUS VECINOS ? II:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace sentar a todos formando un círculo y al igual que antes uno se pone de pie. El que está de pie le pregunta a cualquiera: "Te gusta tu vecino?". Si contesta que NO vuelve a preguntar el que está de pie. PORQUE?, el que está sentado entonces contestará: "Porque no me gusta que lleve chaleco verde o gafas o reloj o calcetines blancos o que sea rubio etc..." (solo debe decir una de estas cosas)...entonces todos los que lleven chaleco verde o gafas o reloj o calcetines blancos o sean rubios, cambiarán de puestos y el que está de pie también se sentará quedando uno de pie que será el próximo castigado. Si contesta que SI, solo se cambian los vecinos y el que estaba de pie quedando de los tres uno de pie.

OBSERVACIONES: Ninguna.

93. **DECLARO LA GUERRA A ...:**

MATERIAL: Un balón.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se colocan todos los jugadores entorno a otro que tiene el balón en sus manos, este lanza el balón para arriba y dice: "Declaro la guerra a Pepito", entonces el resto de jugadores sale corriendo para alejarse del balón, salvo Pepito que deberá ir a por el balón y cogerlo. Nada más cogerlo gritará: "Pies quietos" y todos los participantes deberán pararse y quedarse de pie. El que tiene el balón tiene que conseguir golpear a otra persona lanzándole el balón con la mano, además puede dar tres pasos para acercarse un poco. Cuando se golpea a un jugador, o bien se elimina el golpeado o se le da un punto al que acertó y lanza este el balón de nuevo para arriba, pero si falla o el adversario coge el balón antes de que toque el suelo, el punto se lo podemos dar a este y que sea él el que lance el balón. Si un jugador lanza el balón para arriba dice un nombre y esa persona consigue atrapar el balón sin que toque el suelo, tiene la oportunidad de acto seguido lanzar él el balón y decir un nuevo nombre.

OBSERVACIONES: Interesa haber hecho algún otro juego de conocimiento antes o que lleve cada uno el nombre escrito en un lugar visible..

94. **EL PONCHO:**

MATERIAL: Un poncho o una manta.

PARTICIPANTES: Sin límite. **EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los jugadores en dos grupos y se les coloca en fila mirándose los dos primeros, entre ellos se colocara un poncho o una manta aguantada por otras dos personas que hará que no puedan verse las caras los primeros de la fila. A la de tres se bajara el poncho y los primeros de la fila tendrán que decir lo más rápido que puedan el nombre de la persona que tienen delante, el que acierta más rápido continua y el otro se elimina. Gana el grupo que consiga eliminar antes al grupo contrario.

OBSERVACIONES: Al igual que antes para hacer este juego ha de haberse hecho algún otro juego para que se conozcan y si no se quiere eliminar a la gente, dar puntos por cada acierto. También cambiar de vez en cuando el orden de la fila para que los más listos no se aprendan con quien les va a tocar.

95. **PUNTERÍA CON PELOTA:**

MATERIAL: Dos o tres pelotas pequeñas (tipo tenis) y 6 - 8 latas o objetos a derribar.

PARTICIPANTES: Sin límite. **EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Clásica prueba en la que se colocan unas latas bien conformando una pirámide o bien alineadas y se trata de derribar el mayor número de ellas mediante el lanzamiento de una pelota desde una cierta distancia.

OBSERVACIONES: Se puede variar un poco vendándole los ojos al lanzador.

96. **BARREÑO ASQUEROSO:**

MATERIAL: Dos barreños, agua, harina y unas cuantas monedas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: En un barreño se hecha agua y en su interior

se colocan dos o tres monedas (más bien grandes o pelotitas que puedan ser cogidas con la boca), en el otro barreño se hecha harina y dos o tres monedas. La prueba consiste en coger una moneda de cada barreño en el menor tiempo posible, pero siguiendo este orden, primero se intentara en el barreño de agua y luego en el de harina.

OBSERVACIONES: Conviene tener una fuente o un sitio para que se aclaren un poco la cara después de acabar en esta prueba.

97. **MANZANAS:**

MATERIAL: Una manzana por participante y pita.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se atan la manzanas a una cuerda de forma que estén sujetas a una altura cómoda para su boca. Se trata de ver quien se come antes la manzana en menos tiempo, eso si, sin ayudarse de las manos.

OBSERVACIONES: También se puede realizar esta prueba con dos personas que se intenten comer la misma manzana a la vez..

98. **LOS PATITOS:**

MATERIAL: Trozos de corcho, alcayata o clavos, pita, palos largos o cañas y un barreño con agua.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es el típico juego de la feria en el que hay que pescar patitos que flotan en un estanque. A los trozos de corcho se les clava un clavo o alcayata para poder ser cogido, con los palos y la pita se improvisa una especie de caña de pescar que acabe en una gaza o lazo para poder pescar al patito. Se pueden dar cierto numero de intentos y ver quien pesca más patitos en ese tiempo.

OBSERVACIONES: Es un juego ideal para meter en una feria.

99. **CARRERAS DE SACO:**

MATERIAL: Un saco por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Cada jugador se introduce en el interior del saco (que preferiblemente debe llegarse casi a la altura de la cintura. Se marca una línea de salida y otra de llegada, y lógicamente gana quien antes llegue a la línea de llegada.

OBSERVACIONES: También se puede hacer por equipos y cronometrarles el tiempo.

100. **CUCHARITA:**

MATERIAL: Una cucharita por equipo y una docena de huevos.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se forman equipos y se colocan en fila para empezar una carrera de relevos con la siguiente peculiaridad, el relevo será la cuchara con la que sostendrán un huevo, la cuchara deben llevarla cogida con la boca. Si a algún participante se les cae el huevo deberá volver al inicio otra vez.

101. **BORRACHO:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de hacer una carrera entre los participantes de un lugar a otro, pero antes de salir cada jugador debe dar diez vueltas sobre si mismo con un dedo tocando el suelo. Gana quien antes llegue a un lugar predeterminado.

OBSERVACIONES: Cuidado con hacer este juego al lado de carreteras o sitios peligrosos.

102. **REGALA UNA SONRISA:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: El objetivo de esta prueba es hacer reír o que sonría la persona encargada de la prueba (que debe estar

mentalizado para todo lo contrario). Se puede hacer a tiempo y ver que grupo tarda menos en hacerle reír.

OBSERVACIONES: Para complicarlo más se puede decir que no vale hablar ni contar chistes.

103. **CONSTRUIR UN VIVAK:**

MATERIAL: Pita, madera, plásticos, etc.

PARTICIPANTES: Sin límite. EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es una prueba para hacer en medio del campo y ver si sería capaces de improvisar un vivak o refugio para pasar una noche a la intemperie.

OBSERVACIONES: Para que no se pasen un año haciéndolo se les puede guiar en el tipo de vivak a hacer.

104. **BOLOS HUMANOS:**

MATERIAL: Cámaras de neumático para camiones o tractores.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca a un equipo con la posición típica de los bolos, el otro equipo está en lo alto de una colina o cuesta y deberá tirar los neumáticos rodando para intentar derribar a los bolos (con que toquen a una persona ya se consideraría tumbado). Que cada persona tenga dos o tres intentos y sumar el total de bolos tirados por el equipo. Luego se intercambiarían los papeles.

OBSERVACIONES: Estar algunas personas a que los neumáticos no se marchen rodando mucho más abajo de donde estén los bolos para evitar perder tiempo en su búsqueda. En vez de personas se puede colocar también esterillas en posición vertical algo más separadas, o en vez de lanzar con el neumático, hacerlo con un balón.

105. **LAZARILLO:**

MATERIAL: Una pañoleta o una venda para los ojos por participante.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca al equipo en fila cogidos al de delante con las manos en los hombros y se le venda los ojos a todos menos al último. Se le enseña un camino que deberá recorrer y se les dice que no vale hablar, que para indicarle al primero que gire a la derecha el último deberá dar al que tienen delante un golpecito en el hombro derecho y este hará lo mismo con el que tiene delante hasta que le llegue al primero, si quiere que gire a la izquierda golpecito en el hombro izquierdo. Gana el equipo que haga el recorrido en el menor tiempo posible.

OBSERVACIONES: Cuidado con que haya obstáculos que les puedan hacer tropezar.

106. **MATERIAL:** Cartulina.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Previamente se habrán dibujado en unos trocitos de cartulina unos dibujos (los que queramos, pueden ser tan simples como figuras geométricas o complicarlos más) los cuales estarán por duplicado, es decir, habrá dos trocitos de cartulina con el mismo dibujo. Se colocan boca a bajo las cartulinas y el juego consiste en levantando de dos en dos cartulina por turno, levantar a la vez las cartulinas que tengan el mismo dibujo, quien falle se le pasa el turno, y quien acierte tiene otro turno. gana quien más parejas consiga reunir.

OBSERVACIONES: Es un buen juego para estimular la capacidad de observación y memoria.

107. **CARRERA DE CHAPAS:**

MATERIAL: Una chapa de botella por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca en el suelo (con tiza, o marcándolo con algún palo en el terreno) un caminito lo largo que se desee. Cada jugador dispone de una chapa y sus dedos para intentar hacer ese camino en el menor número de tiros (esto podría ser una contrarreloj). También se puede hacer la carrera con todas las chapas a la vez, habría que hacer un orden arbitrario para la primera tirada y a partir de la segunda el orden de tirada ira variando según la posición que ocupe su chapa en la carrera.

Las normás son simples, si al tirar una chapa se sale del camino se vuelve a colocar la chapa en el sitio desde donde tiro, si se queda dentro del camino o la empujan y se queda dentro no pasa nada.

OBSERVACIONES: Se puede hacer varias etapas e ir apuntando los vencedores, también se puede seguir como si fuese una vuelta ciclista hacer su clasificación general, con el mallot amarillo (a colocar en la chapa del líder), la clasificación de la montaña, etc... .

108. **GUERRA CON PISTOLAS DE AGUA:**

MATERIAL: Una pistola de agua por jugador, servilletas, precinto, barreños y alguna tinta (acuarelas, azúlete...) para darle color al agua.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: A cada jugador se le coloca una servilleta pegada al pecho con precinto. Se hacen al menos dos equipos y a cada miembro del equipo se le da una pistola de agua. El juego consiste en disparar a las servilletas de los jugadores de los otros equipos e intentar que acaben totalmente coloreadas. Para ver quien gana, cada cierto tiempo, se puede parar para repostar agua, ver cuantas servilletas han sido totalmente empapadas y cambiarlas a la vez que se va contabilizando. Ganara el equipo que más servilletas haya coloreado.

OBSERVACIONES: Interesa advertir a los chavales que ese día vengan con ropa que les de igual mojarse y pringarse, pues a lo peor la tinta usada no saldrá luego de la ropa. También estaría bien que cada equipo tuviera un agua con un color diferente.

109. **MARCHA ATRÁS CON ESPEJO:**

MATERIAL: Un espejo, tiza. PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante. DESARROLLO: Se marca en el suelo un camino con tiza. El jugador ayudado con un espejo deberá realizar ese camino marcha atrás sin salirse del camino. ganara el que consiga acabar el camino en menos tiempo. OBSERVACIONES: Ninguna.

110. **ROPA DISPARATADA:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite. **EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es una prueba en la que se les deja cierto tiempo para que vuelva con equis prendas que les digamos y que sean un poco curiosas, por ejemplo unos calzoncillos de dibujos animados, una camisa sin mangas, un calcetín sucio, una bufanda, etc... . El equipo que más prendas de las que se les pidan traiga ganara.

OBSERVACIONES: Ninguna.

111. **LEVITAR SOBRE TABLAS:**

MATERIAL: Cuatro tablas de madera resistente de más o menos 50 x 35 centímetros.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca un camino o itinerario. Cada dos jugadores de un equipo cogen un tablón cada uno de un lado y se colocan las cuatro parejas una a continuación de la otra siguiendo el camino, otro jugador del mismo equipo deberá recorrer ese camino ayudándose en las tablas que sujetan sus compañeros. Cuando haya pasado por una tabla, esas personas que la aguanta, volverán al principio de la fila para que pueda continuar por el camino el que anda sobre las tablas. gana el equipo que menos tarde en hacer el recorrido.

OBSERVACIONES: Ojo con hacerlo en alguna zona peligrosa, donde haya riesgo de caída de altura de más de dos metros (por ejemplo si se decide porque suban unas escaleras muy largas).

112. **FUTBOLÍN HUMANO:**

MATERIAL: Pita o cuerda y un balón.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es básicamente configurar un futbolín en un campo de futbito, pero con personas, para mantener la

horizontalidad de las filas de jugadores, habrá dos personas (una a cada lado del campo tensando un poco la cuerda y manteniéndola en su sitio. Si todo van a ser legales no hace falta atarles a la cuerda, con que se cojan ellos sobra, sino, atarles pasándoles una gaza en torno a su cintura. Gana quien más goles meta.

OBSERVACIONES: Tendrá que haber algunas personas que ayuden a sacar el balón de nuevo cuando este llegue a alguna zona donde no llegue nadie.

113. **LLENAR UN BARREÑO CON LO PUESTO:**

MATERIAL: Un barreño.

PARTICIPANTES: Sin límite. EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Para esta prueba es necesario estar cerca de un río, una piscina, la playa o un grifo. Consiste en que un equipo tiene un cierto tiempo para llenar de agua un barreño, para ello disponen de su cuerpo (cogiendo agua con la boca, las manos, escurriéndose el pelo, etc...) y de la ropa que lleven en ese momento (escurriéndola, usándola como bolsa, etc...). Si el barreño esta graduado nos ayudara a ver quien lleno más litros, sino, se puede hacer a tiempo.

OBSERVACIONES: Ninguna.

114. **VACIAR UN BARREÑO A CUCHARADAS:**

MATERIAL: Un barreño y una cuchara.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: se llena el barreño de agua se trata de ver cuanto tiempo tarda un equipo en vaciarlo, usando solo una cuchara, se pueden ir turnando para que participen todos y no se cansen. gana quien menos tiempo emplee.

OBSERVACIONES: Ninguna.

115. **PRESI - PRESI: MATERIAL: Ninguno.**

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores formando un

circulo, se establece un orden empezando por un presi, un vice, un dire, un secre y a partir de estos puestos cada uno tendrá un numero empezando por el uno. Se trata de seguir más o menos un ritmo a la vez que dices tu puesto dos veces y otras dos veces a continuación el puesto del que tiene que continuar. Por ejemplo, el que es presi empezara: “presi - presi, tres - tres” (siempre empezará hablando el presi tras fallar otra persona), y el que sea el tres responderá: “tres - tres, uno - uno”, quien falle o no siga el ritmo perderá y pasará a ocupar el ultimo numero , así todos los que habían por detrás de él avanzaran un puesto. El ritmo puede ser dar dos golpes en tus piernas para decir las dos veces tu puesto y dos palmadas para decir al que quieres que continúe.

OBSERVACIONES: Este juego tiene la ventaja que si gusta no tiene fin.

116. **FÚTBOL CON CHAPAS:**

MATERIAL: Al menos once chapas por participante y unos cuantos garbanzos.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Cada jugador tiene once chapas (un equipo de fútbol). El balón será un garbanzo, y básicamente es haber quien marca más goles. El campo puede ser lo grande que se quiera pero unas dimensiones más o menos buenas son dos metros de largo por un metro veinte centímetros de ancho. Las reglas son muy básicas cada vez tira un jugador con la chapa que desee de su equipo, puede intentar disparar si tiene cerca el balón o replegarse e intentar tapar el posible disparo de su adversario. Si el balón se colocase encima de una chapa, esto equivaldría a una falta por manos, y si una chapa golpea a otra del equipo contrario sin haber tocado previamente el balón y esta sale despedida un buen trozo será falta.

OBSERVACIONES: Se pueden organizar campeonatos y ligas para darle mayor emoción.

117. **SI FUERA:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Hacer un círculo con todos los participantes sentados. La dinámica consiste en realizar preguntas que siempre empiecen de la misma forma; "Si fuera...", para descubrir a una persona que previamente se habrá elegido entre todos salvo el que debe averiguar quien es. Se pueden hacer preguntas como: "Si fuera un pez, ¿qué pez sería?" y a quien pregunte debe buscar algo de esa persona que pueda relacionarlo con algún pez.

OBSERVACIONES: Ninguna.

118. **ORDENARSE POR NÚMEROS:**

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite. EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: La dinámica consiste en que se tienen que ordenar en una fila todos los participantes por orden de fecha de nacimiento, pero no pueden hablar para nada entre ellos, solo vale hacer gestos.

OBSERVACIONES: Es una dinámica para ver lo que cuesta no poder expresarse con palabras y para ver que existen otras formas de comunicación..

119. **RASTREOS:**

MATERIAL: Algún tipo de pintura (ceras, pintura para la cara, pintura de dedos, tiza, etc...), folios, cartulinas, etc.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un rastreo de forma general se podría decir que es un juego en que los participantes deben seguir un camino marcado previamente. Depende como se marque el camino, si se intercalan mensajes escondidos o pruebas, puede ser más interesante. A continuación se explican brevemente algunas posibilidades que hay para realizar un rastreo. *

120. **RASTREO TÍPICO:**

Sería aquel que para indicar el camino se usan flechas cada cierto espacio para indicar la dirección que deben seguir. También se pueden marcar con una equis los posibles malos caminos que preveamos puedan seguir. Para indicar que hay un mensaje escondido, se puede usar una flecha con un recuadro en el que aparezca un número que será el número de pasos al que se encuentra de ese punto y en esa dirección, si no se desea decir los pasos, se puede llenar el cuadrado con una gran equis que indicara solamente que está en esa dirección. También podemos inventarnos pistas que signifiquen otras cosas, como por ejemplo si se va paralelo a un río, una señal que les indique cruzar el río, o que vayan a gatas hasta la siguiente pista, o que vuelvan al campamento, etc... . *

121. **RASTREO CON PIEDRAS:**

Aquí el camino se marcaría colocando piedras pintadas con colores vivos. Y para esconder algún mensaje podemos hacer una acumulación de piedras que indiquen claramente una dirección. *

122. **RASTREO CON PALITOS DE COLORES:**

Parecido al anterior, pero con palitos pintados, se puede hacer incluso varios caminos uno para cada grupo y así podrán estar todos a la vez buscando pistas sin tener que dejar un tiempo de espera entre la salida de un grupo y otro.

OBSERVACIONES: En definitiva se basan todos en lo mismo, establecer unas señales que han de seguir y cada cierto espacio se colocan unos mensajes que pueden estar para que los descifren en algún código, o bien que les mande hacer alguna prueba. También se pueden colocar a lo largo del itinerario unas cartulinas con letras, dibujos, frases, que se pueden aprovechar para que les de alguna información, o se valore su capacidad de observación. Se puede valorar para ver el ganador, tanto el tiempo empleado, como las pruebas realizadas.

JUEGOS DE INTERIOR

123. **EL DICTADO INFERNAL**

Los jugadores, con los ojos vendados, disponen de una hoja de papel bastante rígida, de un lápiz, de una goma y de un sacapuntas. El director del juego les dicta lentamente una historia que los jugadores se esfuerzan por escribir lo mejor posible. El director del juego repite cada frase tres veces. Después de haber dictado la primera frase, el árbitro se acerca a los jugadores y les rompe la punta del lápiz; éstos deben sacarle punta rápidamente para poder escribir la segunda frase. Después de ésta, el árbitro se detiene por segunda vez, y, acercándose a cada jugador, le toma la mano y le hace pintar una cruz en una parte blanca de la hoja. A una señal dada, todos los jugadores deben borrar la cruz con una goma. Finalmente el árbitro dicta la última frase y luego le pide a cada jugador que le entregue la hoja y vuelva a su puesto, sucesivamente. No se toman en consideración las faltas de ortografía, pero toda palabra ilegible, la cruz insuficientemente borrada, o la incapacidad para, incluso, sacar punta al lápiz en corto espacio de tiempo o escribir en líneas rectas, significan puntos negativos para el jugador. La clasificación es inversamente proporcional a los puntos obtenidos.

OBSERVACIONES: Es un juego muy interesante para desarrollar la capacidad de concentración del jugador.

MATERIAL: Por cada jugador, un lápiz, un sacapuntas, una hoja, una venda para los ojos y una goma de borrar.

124. **LA SORPRESA OLOROSA**

En una habitación, convenientemente disimulado, hay un objeto oloroso, de tal manera que se pueda notar su olor desde todos los rincones de la habitación. Los jugadores son introducidos en la habitación de uno en uno. En la entrada se les vendan los ojos. Deben buscar el objeto guiándose conjuntamente por el olfato y el tacto. El árbitro les acompaña y, en cuanto el jugador indica el lugar donde se encuentra el objeto oloroso, se anota el tiempo de búsqueda y se hace salir al jugador para que entre el siguiente. Vence el jugador que menos tiempo utilice para encontrar el objeto oloroso, fijándose además un tiempo máximo eliminatorio.

OBSERVACIONES: Es un buen juego para el desarrollo del sentido del olfato.

MATERIAL: Un objeto oloroso y una venda para los ojos.

68.-ELIMINACIÓN El juego empieza cuando el "comandante" lanza las bolas (tres o cuatro bolas suaves) al aire. Luego todos usan las bolas para "dispararle" a alguien. Cuando eres herido la primera vez puedes todavía jugar de rodillas. La segunda vez que eres herido debes jugar en tu espalda o estomago (durante este tiempo todavía te pueden disparar). Con el tercer tiro te matan y te deberás sentar fuera del juego hasta la siguiente "batalla".

69.-FÚTBOL CON AIRE Forra una mesa con papel o periódico, y dibuja un campo de fútbol. Divide al grupo en dos equipos y siéntalos alrededor de la mesa. Use una pelota de ping-pong. El objetivo es llevar la pelota por el campo hacia la portería soplando. Se puede establecer cualquier número de partidos, penaltis, etc. Solo un jugador podrá defender la portería. Los jugadores no podrán usar las manos, la cabeza alguna otra parte del cuerpo. Sólo pueden soplar la bola.

70.-GOTERA SOBRE EL LÍDER Escoge a dos personas (por lo general al líder de jóvenes y su esposa), y haz que se acuesten en el suelo con una botella de coca vacia balanceada sobre la frente. Mientras tanto el grupo se divide en dos equipos, cada equipo tienen una cuchara y un frasco con agua. El objetivo es que cada uno, debe tratar de vaciar una cucharada de agua en la botella de coca. El equipo que logra llenar 3 cm gana.

71.-GUIÑO ASESINO Todos se sientan en círculo. El líder de jóvenes o maestro, quien esté guiando al grupo toma una baraja con el número de cartas igual al número de participantes. Una de las cartas debe ser el AS de espadas. Entonces va a lo largo del círculo con las cartas volteadas permitiendo que cada quien tome una y no deje que nadie más la vea. Quien tenga el AS de espadas será el asesino. (también se podría pedir que todos cierren los ojos y caminar dentro del círculo y tocar a alguien que será el asesino). El asesino deberá tratar de encontrarse con la mirada de alguien y hacerle un guiño o parpadeo. Cuando a alguien le ha guiñado, debe decir en voz fuerte "estoy muerto" y sentarse en silencio hasta que acabe el juego. Por otra parte tal vez haya alguien que crea haber identificado al asesino, antes de

que lo maten. Esa persona deberá decirle al grupo en voz alta quién es el asesino, si acertó se terminará el juego, si falló estará muerta en ese momento.

72.-EL VENDEDOR Procura que uno de los muchachos sea el vendedor, escoge a uno que sea bueno para inventar excusas. Explica que el vendedor debe persuadir al grupo para que compre el contenido de una caja (o bolsa de papel) sin saber lo que hay adentro. Envía al vendedor afuera para preparar sus argumentos de venta. Ahora muestra al resto del grupo el contenido de la caja—es muy chistoso con un rollo de papel de baño. Luego haz que regrese el vendedor. El o ella debe tratar de vender el "producto" con autoridad convincente. Los muchachos del grupo le pueden preguntar acerca del producto y el vendedor deberá dar respuestas detalladas.

73.-AJEDREZ BÍBLICO Cuadrícula la pizarra, en los cuadros de la parte de arriba escríbele libros de la Biblia y en la primer línea (vertical) de cuadros del lado izquierdo escribe nombres de personajes bíblicos. Y al resto de los cuadros pégalas sobres con preguntas bíblicas. A cada pregunta asígnale un puntaje (10, 20, 50, 70 y 100 puntos). Puedes agregarle además doble o triple, esto es que al contestar la pregunta ganará el doble o triple de los puntos según sea. Desarrollo del juego El líder pedirá a cada miembro de los equipos que le diga un personaje y un libro bíblico de la pizarra. Entonces les hará la pregunta que corresponda a esas coordenadas. Si la contestan correctamente ganan los puntos correspondientes. De no hacerlo tendrá la oportunidad de contestarla el otro equipo (las preguntas se harán en forma alternada a cada equipo). Gana el equipo que logre obtener al final más puntos.

21.-GIRA LA TORTUGA Si a tus chavales les gusta andar tirado por el suelo, les encantará este juego. Personalmente avisaría para que se pusiesen una ropa adecuada para el juego, que se pueda ensuciar. Empareja a los chavales por tamaño. Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo. A la voz de ya el otro chaval tiene que tratar de darle la vuelta y ponerlo sobre su tripa. El chaval del suelo intenta evitar que le de la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo. Las cosquillas y el juego sucio no están permitidos.

22.-¡QUE CORRA LA SANGRE! Se divide la gente en 2 equipos y el terreno en 3 partes, uno para cada equipo y otro neutral de tal

modo que se quede el neutral, de menor tamaño que los otros, en el centro. Objetivo: Llevar a la gente del otro equipo a territorio propio. Cada vez que se haga una señal (silbato, voz,..) la gente que este en el campo contrario pasará automáticamente a pertenecer al bando contrario. Ganará el que más gente tenga o le que deje al otro sin nadie. ??

JUEGOS PARA NIÑOS ENFERMOS

1.-¿DÓNDE ESTOY? Es una variante de las "20 preguntas". Un jugador piensa en un lugar y una actividad que puede desarrollar en ese lugar y pregunta: "¿Donde estoy?". El otro jugador, o los jugadores, disponen de veinte preguntas para descubrir dónde está el niño y qué está haciendo; las únicas respuestas permitidas son "Sí" y "No", por lo que el que hace las preguntas las debe formular bien. Si no se adivinó el lugar después de 20 preguntas, el jugador que pregunto: "¿Dónde estoy?" tendrá otro turno.

2.- **CONCENTRACIÓN.** Quizá no haya muchos juegos apropiados para un niño enfermo en cama, pero es sorprendente cómo puede entretenerse con los pocos juegos que si se adaptan. Concentración es un juego que puede ser jugado por un solo niño o por varios; lo que se necesita es una página de una revista con muchas ilustraciones y palabras. La puede estudiar durante dos minutos antes de que se le recoja. Luego debe anotar todos los temas que pueda recordar. Con más niños, una vez que uno vió la página, la pasa al siguiente, que la estudia y la pasa al siguiente, etc.; el niño con la lista más larga gana. Si sólo hay un jugador, éste puede examinar la página después para ver su capacidad de memorizar cosas. Practicar varios días producirá notables mejoras.

3.- **EL JUEGO DE LA NACIÓN.** Los jugadores tienen cinco minutos o más para anotar las naciones que se les ocurran; pero no son las normales, es decir, no se trata de países como Ecuador, Perú o España, se trata de palabras que terminan con las seis letras: "nación". Palabras como: imaginación, donación, examinación, etc. El jugador con la lista más larga después de un tiempo determinado de antemano es el ganador. Naturalmente podemos poner otras palabras o letras claves: "ador", "nado"...

4.- **LA PALABRA MAS CORTA.** Los participantes reciben papel y lápiz y luego escriben una lista de pares de letras, como por ejemplo: AS, OS, EN, ES, QU, PL, TR, VE. Los jugadores tienen diez minutos para formar las palabras: VAS-ASA, TOS-

OSO, VEN-ZEN, VESASA, QUE-QUESO, PLAN-PLAZA, TRES-OTRO, VER-AVE. El jugador que tiene las palabras más cortas y la lista más larga es el ganador. 5.- MENSAJES CON NOMBRES. El jugador anota un nombre, con preferencia el suyo propio, en el lado izquierdo de la hoja, verticalmente, luego escribe al revés, al otro lado, también verticalmente. Por ejemplo: P al revés O E R D D R E O P Hay cinco letras en Pedro, entonces tenemos cinco minutos para mandar cinco mensajes, puede ser cualquier mensaje, siempre y cuando comience y termine con las letras a uno y otro lado de la hoja. Por ejemplo: *Pesca un pes en el arroyO *Elige a un amigo para jugar *Dedícate a cortar el césped *Regrese inmediatamente *Oiga música para bailar un galloP Las oraciones no necesariamente deben tener relación y pueden ser extrañas como uno quiera. Lo importante es que quepan entre las dos letras del nombre y estén escritas correctamente. 6.- MI CASA . Un gran libro de recortes será "MI CASA". Y dos páginas juntas son el espacio de una habitación. Después de diseñar el plano básico para la casa y para las habitaciones (tantas como el "propietario" quiera), el niño se convierte en diseñador de interiores y decora cada habitación con los recortes de las revistas y catálogos; recorta muebles, cortinas, cocinas... Mientras se va desarrollando su habilidad, la casa puede crecer y necesitar cuartos extras. Si se dispone de un "pegamento temporal" eso facilitará los eventuales cambios posteriores en cuanto a la distribución y el estilo de los muebles. 7.- PALABRAS ENCADENADAS. Al principio del juego los jugadores seleccionan un tema general para el cual les es fácil encontrar ejemplos: nombres de países, animales, flores, árboles, etc. El primer jugador da un ejemplo del tema y el segundo contesta con otra palabra cuya primera letra corresponde a la última del ejemplo anterior. Entonces el niño que empezó da otro ejemplo y de nuevo la primera letra tiene que corresponder con la última de la palabra dicha por el segundo. Así sigue el juego y se forma una cadena de palabras, cada una empezando con la última letra de la anterior. El juego termina cuando un niño ya no puede pensar en una palabra dentro del tema escogido que empiece con la letra apropiada. Entonces gana el otro jugador. 8.- SITIO. Es un sencillo juego de tablero es muy apropiado para jugar en la

cama; todo lo que necesita es el dibujo de un rectángulo cuyas esquinas estén unidas por dos líneas diagonales. Cada jugador tiene dos fichas (de diferentes colores para cada niño), las cuales pueden entrar en el campo de juego en cinco lugares: en las 4 esquinas y en el punto donde las diagonales se cruzan. Los jugadores mueven sus fichas sobre las líneas, siempre que el lugar adonde van esté vacío. Cuando las 4 fichas están en el tablero se trata de bloquear al oponente de tal forma que ya no pueda mover ninguna de sus fichas. El jugador que logra este bloque es el ganador. ??

DINÁMICAS DE GRUPO

1.-¿ESTÁS AHÍ? Dos jugadores, de rodillas el uno frente al otro a una distancia que puedan tocarse, vendados de los ojos y teniendo uno de ellos en la mano un periódico enrollado en forma de cachiporra, éste le pregunta al otro; ¿estás ahí? y el otro debe contestar, a la vez que procurar esquivar el golpe que aquél trata de darle con la cachiporra. Ninguno de los dos jugadores debe mover las rodillas.

Primera Variación. Los dos jugadores se darán la mano izquierda, cada uno tendrá una cachiporra y hará las preguntas alternativamente.

Segunda Variación. Los dos jugadores se mueven describiendo un círculo, lo demás permanece igual.

2.- NUDOS Cada jugador tiene una cuerda de un metro de longitud que trata de pasar alrededor de las piernas de su competidor y atarla con un nudo de rizo, al mismo tiempo que trata de evitar que su competidor le amarre a él las piernas.

Variación Usar otros nudos, por ejemplo el de Ballestrinque.

3.- EL RETADOR El retador sostiene un palo tipo bordón paralelo al piso, a la altura de la cintura. El retado se coloca de pie frente a él con los brazos extendidos hacia el frente, las palmas de las manos hacia abajo y arriba del nivel del bordón. El retador suelta el bordón sin previo aviso (hacer señas a los amigos está prohibido) y el retado deberá tratar de cogerlo antes de que éste toque el suelo.

Variación. Los niños por parejas balancearán cada uno verticalmente bordones de unos 60 cm. reteniéndolos con un dedo. A la voz "ya" los dos sueltan sus bastones tratando de agarrar el del contrario antes de que haya dado con el otro. !La distancia a que deberán colocarse los muchachos el uno del otro depende de la longitud del bastón y de la altura de los niños!

4.-LA CAJA DE FÓSFOROS Dos jugadores se paran uno frente al otro con las manos

izquierdas a la espalda y los brazos derechos extendidos. Sobre la parte de arriba de sus manos derechas se coloca una caja de fósforos. El juego consiste en hacer que el contrario deje caer la caja de fósforos, obligándolo a ello con la mano o el brazo derecho, sin dejar caer la caja que lleva sobre éste.

5.- **BOTAR PELOTAS** Cada muchacho individualmente botará dos pelotas. Con cada mano botará simultáneamente una. Gana el que consiga botar las pelotas mayor número de veces en un minuto (¿Secreto? Hay que botar las pelotas con suavidad y doblando el cuerpo lo más que sea posible).

6.- **LAS CARRETILLAS** Se forman parejas como para carreras de carretillas. El conductor trata de forzar la carretilla hacia adelante, mientras ésta trata de ir en otra dirección.

7.- **EL CORCHO** Colocad un corcho sobre el piso y retad a vuestro contrario a que equilibrando sobre su cabeza una jarra con agua, coloque sus manos a la espalda y levante el corcho con la boca.

8.- **EJERCICIO** Paraos sobre una de vuestras piernas, levantad la otra hasta que quede paralela al piso. Doblád la rodilla de la pierna en la cual estáis parados hasta llegar a sentaros sobre el talón de ese pie, luego volved a poner os de pie sobre esa pierna bajando enseguida la otra a su posición normal. No está permitido tocar el piso con las manos, o con la pierna o pie, que deben permanecer paralelos al piso, y para obtener el máximo de eficiencia este ejercicio deberá poderse ejecutar con las dos piernas (por supuesto no al mismo tiempo). Podrá practicarse permaneciendo estacionario o moviéndose sobre patines de ruedas.

9.- **PALO DE FÓSFORO** Los competidores se hincan sobre el piso, colocando su antebrazo derecho extendido, plano sobre el suelo, tocando su rodilla derecha con el codo. En seguida colocan el palo de un fósforo sobre el piso, junto a la punta de su dedo cordial extendido, retiran el brazo del suelo y por la espalda juntan sus manos; finalmente se doblan hacia adelante y sin cambiar la posición de sus rodillas, levantan el palo de fósforo con la boca (se permite "arrastrar la cabeza sobre la barba", pero no se permite hacer saltar el palo del fósforo con la frente, la nariz, etc).

10.- **DOS CUERDAS** Dos cuerdas de tres metros de longitud cada uno se atan a un punto central. El pescador sostiene la punta de una de ellas mientras hace sonar un bote con una piedra en el interior y trata de evitar que el pescado,

que sostiene la punta de la otra cuerda y una bolsa rellena de paja, trate de cascarle con ella al pescador: si es que puede. Las dos cuerdas deben conservarse tirantes; los jugadores tendrán los ojos vendados. 11.-EL VENADO Y EL CAZADOR En el centro del cuarto se coloca una mesa y en cada uno de sus extremos. con los ojos vendados, el venado y el cazador. Los dos deberán estar en constante contacto con la mesa por medio de alguna parte de sus cuerpos. Si el venado evita ser capturado al cabo de tres minutos, gana. Los jugadores pueden pasar por debajo o por arriba de la mesa, pero sin dejar de tocarla 12.-LOS BORDONES Dos jugadores se paran el uno frente al otro sosteniendo dos bordones sobre sus hombros. Sobre el piso, entre los dos, se coloca una caja de fósforos. Se reta a los demás para que pasando por encima de los bordones tomen la caja de fósforos, enciendan uno, lo apaguen y siguiendo la misma ruta vuelvan a colocar la caja de fósforos en su lugar, sin tocar el piso. 13.-LA LÍNEA Dos muchachos se hincan, de espalda el uno al otro, a un metro de distancia, trazándose una línea entre los dos. Una cuerda es atada a sus cabezas y cada uno, caminando a gatas, trata de hacer que el contrario cruce la línea trazada entre ambos 14.-LOS CABALLOS Dos jugadores, con las rodillas y las manos sobre el suelo, el uno frente al otro, viendo en direcciones opuestas, actúan como caballos. Otros dos se montan sobre ellos y sosteniéndose con las piernas, echan los brazos hacia atrás, tomando al contrario por las manos. A una señal principia la lucha y aquel que sea desmontado es el que pierde. 15.-TARJETAS POSTALES Cortad veinte tarjetas postales en tres partes iguales, numerándolas del uno al treinta, de tal manera que se obtenga dos series con los mismos números o sea dos cuatros, dos dieces. dos veintes, etc. Colocadlas con los números hacia abajo. Cada muchacho, por turno, toma dos tarjetas; si éstas forman par, por ejemplo, que haya tomado dos cincos, las guarda y toma otras dos; si no forman par las enseña a los otros y las vuelve a colocar donde estaban. Después de algún tiempo, ya es posible recordar dónde está determinado número y pueden seleccionarse los pares. Gana aquel que ha logrado hacer más pares. Nota: Este juego puede practicarse con una baraja ordinaria. 16.-LA SILLA Sobre el piso se coloca una silla con el respaldo al aire. Un muchacho

se pone de rodillas sobre las patas traseras de ésta y con las manos entrelazadas por la espalda trata de levantar con los dientes, un corcho colocado sobre el extremo opuesto del respaldo 17.-LLAVES Cada jugador trata de aplicar una llave con la pierna derecha a la izquierda de su contrario y palanqueado hacia atrás. 18.-TABLERO DE DAMAS Dos jugadores con sendos tableros de damas y diez de éstas. El primero las coloca en la forma que desee, mostrándolas al segundo durante unos cuantos segundos. Éste trata de reproducir en su tablero el orden en que el otro las tenía colocadas en el suyo, empleando para ello un minuto. Después alternan los jugadores. Se otorga un punto por cada dama colocada correctamente 19.-EL POTRO Un muchacho se encorva apoyándose en el suelo sobre los nudillos de sus manos y sobre sus pies, haciéndose de potro; mientras otro, montado sobre él y sosteniéndose solamente por la presión de las rodillas, trata de mantenerse en su sitio. El caballo trata de deshacerse del jinete, pero conservando en todo momento las manos y los pies sobre el piso. 20.-LA TINA Una tina de hierro galvanizado o una canasta para ropa es suspendida de un bordón entre dos sillas. Un jugador se sienta sobre el bordón colocando sus pies dentro de la tina y se balancea lo mejor que puede llevando en la mano otro bordón. El objeto del juego es quitar de encima de la silla que tiene a la espalda una caja de fósforos. Este juego es muy divertido. 21.-NUDO DE MARGARITA Dos jugadores, sosteniendo cada uno el extremo opuesto de una cuerda, tratan de hacer un nudo de margarita antes de que el otro lo haga. Está permitido tirar de la cuerda tanto como se quiera. 22.-LA CAJA DE FÓSFOROS Con los pies separados y los talones pegados a una línea, sin perder el equilibrio, intentar colocar una caja de fósforos sobre el piso, lo más lejos posible, pasándola por entre las piernas y tomarla de nuevo. Doblar las rodillas está permitido. Variación. Parado sobre un pie tratar de colocar una caja de fósforos sobre el piso, enfrente de uno, lo más lejos posible y recogerla de nuevo sin perder el equilibrio. Ayuda a conseguirlo el trazar una serie de líneas paralelas sobre el piso, a intervalos de ocho centímetros 23.-PALO DE ESCOBA Por turno, dos jugadores de cada equipo se pondrán de pie a los extremos de una forma cerrada, sosteniendo cada uno por sus puntas un pedazo de

palo de escoba con el cual tratarán de sacarse el uno al otro de la forma, empujándose con los palos cruzados. 24.-EL DISCURSO Dos jugadores se ponen de pie el uno frente al otro, y de frente a los demás, debiendo dirigirse con gran rapidez un discurso el uno al otro sobre cualquier tema que ellos elijan. No está permitido gesticular. El primer jugador que haga una pausa o se ría, es el que pierde. Si ninguno de los dos ha hecho esto después de dos minutos, los que los observan, por votación, decidirán quién ha triunfado. 25.-LOS CUBOS VOLTEADOS Dos muchachos se colocan de pie sobre sendos cubos volteados hacia abajo, cada muchacho armado con una lanza ligera de bambú, acojinada en las puntas, y tratan de hacer bajar del cubo al contrario. Los jugadores no pueden coger la lanza del contrario y sólo pueden defenderse con una mano. Las lanzas deben tener dos y medio metros de longitud. 21.- OLIMPIADA DE CAJA DE FÓSFOROS Con los pies separados y los talones pegados a una línea, sin perder el equilibrio, intentar colocar una caja de fósforos sobre el piso, lo más lejos posible, pasándola por entre las piernas y tomarla de nuevo. Doblar las rodillas está permitido. Variación. Parado sobre un pie tratar de colocar una caja de fósforos sobre el piso, enfrente de uno, lo más lejos posible y recogerla de nuevo sin perder el equilibrio. Ayuda a conseguirlo el trazar una serie de líneas paralelas sobre el piso, a intervalos de ocho centímetros 2.- ¿QUÉ FUE LO QUE HIZO? Un jugador puesto de pie en el centro del cuarto, ejecuta algunas acciones sencillas, p.e.: caminar seis pasos. sacar del bolsillo un lápiz, abrir su navaja, sacarle punta a un lápiz, sentarse en él suelo, silbar una tonada. Después de unos minutos de distracción violenta, cada bando o jugador trata de hacer un informe exacto de lo ejecutado.