

JUEGOS SENCILLOS IV

1.-El pañuelo:

Se trata de hacer dos equipos, uno enfrente del otro. Se numera a los participantes. El árbitro situado en el centro, entre los dos equipos, dirá un número. El que tiene el número de cada equipo, saldrá corriendo a coger el pañuelo y volverá rápidamente a su equipo. Gana el que consigue coger el pañuelo y llegar al terreno de su equipo y queda eliminado si el contrario consigue atraparlo.

2.-Relevos del túnel:

Los equipos se colocan en filas. Se trata de que cada uno pase por entre las piernas de los demás, situándose en el principio de la fila. Gana el equipo que antes consiga hacer pasar a todos sus miembros.

3.-Relevos del vaso:

Es una variante del juego anterior. Los chavales llevarán un vaso lleno de agua al pasar entre las piernas de sus compañeros. Gana el equipo que consiga derramar menos agua.

4.-Relevos de la botella:

Es una variante del juego anterior. Los chavales llevarán en la boca agua sin tragar y la verterán en una botella. Gana el equipo que consiga llenar más la botella.

5.-Cada pie con su zapato: Varios equipos. Los miembros de cada equipo se descalzan de un zapato y lo dejan en un montón. Al grito del monitor, cada uno sale a buscar su zapato, ponérselo y volver a dónde se encuentra el equipo. Gana el equipo que lo haga antes.

6.-Carreras de sacos

7.-Carreras de parejas atados los pies

8.-Carreras de cucharas: llevando huevos (u otra cosa

9.-Sogatira

10.-Cambiar de sitio:

Colocados en círculo bastante juntos, uno en medio. El que está en medio dice: Que se cambien todos los que llevan... algo rojo (u otra cosa o característica), el que no encuentre sitio se coloca en medio.

11.-Navegación nocturna: Se coloca un objeto encima de una silla situada en el extremo opuesto de la entrada. Cinco o seis jugadores se distribuyen por la habitación, entre la entrada y la silla. Se trata de los arrecifes. Los demás, después de haberse fijado en el emplazamiento de la silla y de los arrecifes, salen de la habitación. Serán los "barcos" que deberán alcanzar el "puerto" sin tocar los arrecifes. Al primer jugador que le corresponde jugar se le vendan los ojos. Entra en la habitación y se dirige en dirección al puerto. Cada diez segundos los arrecifes emiten una señal (llamada, silbato). Si un "barco" toca un "arrecife", zozobra y el jugador que lo representa se saca la venda y se convierte en espectador.

12.-Carrera en busca de la inicial:

”Os voy a indicar una letra. Por ejemplo, la “C”. A una señal mía, buscaréis la mayor cantidad posible de objetos cuyo nombre empiece por esta letra. Dispondréis de cinco minutos para traérmelos”

13.-Las sardinas en lata:

Se forman equipos de 4-5 personas cada uno y se colocan en el suelo como las sardinas en lata: los pies de uno, junto a la cabeza del otro. A la orden: “¡Sardinas! ¡de paseo!”, se levantan y van caminando libremente, más o menos en círculo. A la orden “¡Sardinas! ¡en lata!”, rápidamente deben colocarse en el mismo sitio y en la misma posición anterior. La última lata en colocarse o bien se va eliminando o pierde un punto.

14.-La peseta:

Coger con la boca una peseta dentro de un cubo de agua.

15.-El cojo y el ciego:

Uno con ojos vendados. El otro pies atados y una campanilla. El ciego debe pillar al cojo.

16.-El colchón humano:

Se ponen dos filas dándose las manos con el de enfrente y estando muy juntos. Se trata de que un compañero se tumbe encima de las manos y entre todos le vayan lanzando hasta que atravesase todo el grupo. En el extremo deben colocarse varios, para evitar que se caiga al suelo.