

1. NIÑOS Y NIÑAS HASTA LOS 8 AÑOS

I. EL TOQUE DEL OSO

Material: máscaras de oso

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

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

2. LA ARDILLA SALE DE LA MADRIGUERA

Material: un silbato

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

Desarrollo: a la señal de comienzo, las ardillas tienen que cambiar de madriguera y, mientras tanto, la ardilla del centro procurará buscarse una y apropiarsela. La ardilla que se quede sin madriguera, irá a sustituir a la que estaba en el centro. El juego prosi-

gue así hasta que todos los jugadores tengan la oportunidad de ser ardillas

3. CORRE, TRENECILLO

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

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

4. ¡CUIDADO! ¡PARA!

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

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

5. CADENA

Preparación: los jugadores se reparten por el campo

Desarrollo: dada la señal, uno de los jugadores que ha sido escogido correrá tras de sus compañeros intentando atrapar a alguno de ellos Los que queden prisioneros darán la mano al perseguidor y, juntos, saldrán en persecución de los demás Así van formando una cadena Los que no están prisioneros pueden pasar por debajo de los brazos de sus perseguidores La victoria sera del último jugador que quede suelto

6. MI CARNERO ES ASÍ

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

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

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

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

7. EL QUE TENGA VALOR, QUE VENGA

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

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

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

8. LOS PECES

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

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

9. SUSTITUCIÓN

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

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

10. ATRAVESAR EL ARROYO

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

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

11. EL LOBO Y LOS POLLITOS

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

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

12. DÓNDE ESTÁ EL CORDERITO

Material: una campanilla o silbato y un trozo de tela.

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

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

al corderillo, serán escogidos otros dos para sustituirlos y ellos formarán parte del círculo

13. LA ARDILLA Y LOS DORMILONES

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

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

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

14. EL RABO DEL BURRO

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

Preparación: libre

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

15. SOMBRA FUGITIVA

Preparación: libre

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

16. PÁJAROS ENJAULADOS

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

Desarrollo: el dueño rodea el granero y dice

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

17. CIEMPIÉS EN ACCIÓN

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

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

18. CUADRADO SALVADOR

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

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

19. COMPRADOR DE AVES

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

Desarrollo: el comprador pregunta al avicultor

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

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

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

20. LA RED

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

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

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

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

21. TIRA-TIRA

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

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

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

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

22. SACOS AMBULANTES

Material: un saco y una cuerda para cada jugador

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

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

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

23. OBJETO PELIGROSO

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

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

24. LOS CORDEROS SE ESCAPAN

Material garrafas de plástico u otros envases parecidos y un silbato

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

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

25. EL TREN EXPERTO

Material: varios objetos de cualquier tamaño

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

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

26. ÓRDENES CONTRARIAS

Material: trozos de cuerda de 3 m para cada jugador

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

Desarrollo: el monitor dará una rápida serie de órdenes, que los jugadores deberán ejecutar al contrario de lo que le dice Por ejemplo, al oír «Tirad», todos deberán inclinar el cuerpo hacia delante, para que la cuerda quede floja Si dice «Aflojad», todos echan el cuerpo hacia atrás para que la cuerda quede tensa Los

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

28. CANGREJOS PARLANTES

Material: una venda para cada jugador

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

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

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

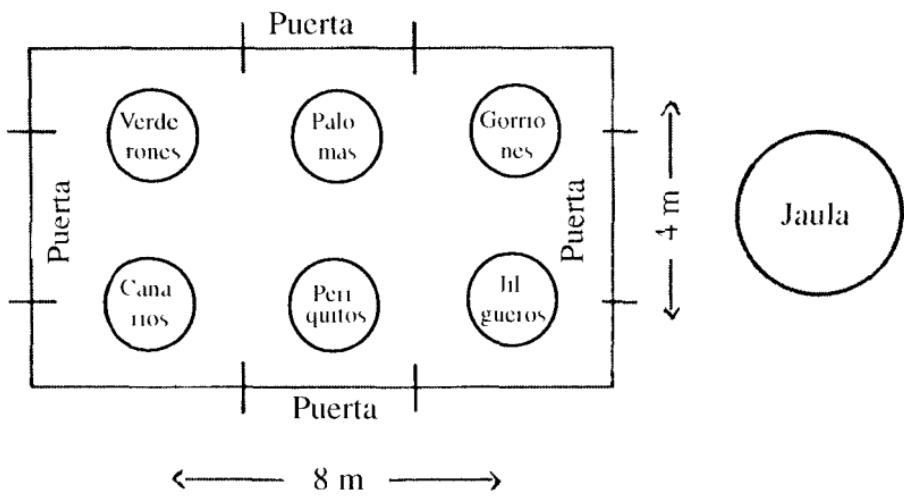
29. TRIÁNGULO CAPRICHOSO

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

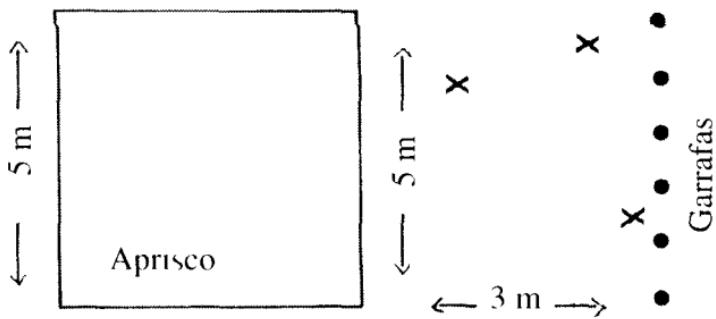
Preparación: disputaran la partida tres jugadores cada vez Hecho el nudo en la cuerda, los jugadores se aseguran por la parte de fuera, con la mano derecha, formando un triángulo con ella bien estirada A dos metros de cada jugador, el monitor colocará un montoncito de 5 chinas u otro objeto

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

* Juego 16 - Esquema 1



* Juego 24 - Esquema 2



* Juego 25
Esquema 3

