

Índice

20.61.	Ven conmigo (Cuba)	p. 68
20.62.	León en la madriguera (Nigeria)	p. 69
20.63.	Chivo perdido (Guatemala)	p. 70
20.64.	En sus líneas (Mozambique)	p. 71
20.65.	El camello (Senegal)	p. 73
20.66.	La torre de piedras (Ruanda)	p. 74
20.67.	Caza de burros (Senegal)	p. 75
20.68.	La trampa del leopardo (Sudán)	p. 76
20.69.	Reconozco mi piedra (Sudáfrica)	p. 77
20.70.	Ratones bailarines (Paraguay)	p. 78
20.71.	Pie, panza, pelo (Senegal)	p. 79
20.72.	Adán y Eva (Sudáfrica)	p. 80
20.73.	La escoba (República Dominicana)	p. 81
20.74.	Ataca la serpiente (Sudáfrica)	p. 82
20.75.	El cordón (Uruguay)	p. 83
20.76.	¡León, león! (Sudáfrica)	p. 84
20.77.	Vuelta al mundo (Uruguay)	p. 85
20.78.	La tela venenosa (Zimbabwe)	p. 86
20.79.	Una gran carga (Bangladesh)	p. 87
20.80.	Salir del círculo (Zimbabwe)	p. 88

20.61. Ven conmigo (Cuba)

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de perseguir alrededor del circulito de 4 a la persona que acaba de tocar tus hombros.

2. Objetivos

Velocidad y atención. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo –menos 2 a 5 personas- se reparte en equipos de 4 quienes se reparten por el espacio del juego. Cada cuarteto forma una estrella, sentándose en el suelo con las piernas abiertas, tocando los pies de sus vecin@s. Las otras personas caminan libremente por el espacio del juego. Cuando lo desea una de ellas puede ir con algún cuarteto. Después de realizar varias vueltas alrededor del equipo, toca los hombros de alguien del equipo y grita: “¡Ven conmigo!”. Esta persona tiene que levantarse y perseguir a quien acaba de tocarla en el sentido del reloj, efectuando una vuelta completa del círculo. Si consigue atraparla antes de que llegue al lugar que acaba de desocupar, puede volver a sentarse con su equipo, en caso contrario se cambian los roles y tiene que ir a buscar un lugar en otro equipo.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 128.

20.62. León en la madriguera (Nigeria)

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Gis

1. Definición

Se trata de atrapar al resto del grupo, de una persona a la vez, con apoyo de los otros “leones”.

2. Objetivos

Velocidad y atención. Coordinación y cooperación al “cazar”. Diversión.

3. Desarrollo

En el suelo se traza un círculo de unos dos metros de diámetro. Una persona es el “león” y se sienta en su “madriguera” (el círculo). El resto del grupo se coloca justo afuera del círculo. Cuando el “león” quiere sale de su “madriguera” y trata de tocar a alguien del grupo quien se convierte en “león” y se sienta también en el círculo. A partir de ahora ayuda al primer “león” a atrapar a las otras personas.

Hay dos reglas:

- el “león” original siempre tiene que ser el primero a salir de la “madriguera”
- en cada ronda sólo se puede atrapar a una persona (no importa quien la atrapa). Cuando algún “león” atrapa a una persona el juego se detiene y todos los “leones” vuelven a su “madriguera”

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional (*Lion in the den*) descrito por G. Kirchner (*Children's games from around the world*) en: **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 69.

20.63. Chivo perdido (Guatemala)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de sentarse rápido en los huecos formados por las piernas quienes están en el suelo.

2. Objetivos

Velocidad y atención. Diversión.

3. Desarrollo

La mitad del grupo se sienta en círculo, con las piernas cruzadas. De pie se sitúa la otra mitad más una niña o un niño. Una niña o un niño más queda a unos metros y da una señal para que el subgrupo parado empieza a correr alrededor del círculo. A otra señal de la misma persona, cada niña o niño de pie debe sentarse en uno de los huecos formado por las piernas de quienes están sentados en el suelo. Quien se queda sin lugar es el “chivo perdido” y cambia de rol con el niño o la niña que da las señales. Los dos subgrupos cambian de posición (de pie o en el suelo) y se vuelve a jugar.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 148.

20.64. En sus líneas (Mozambique)

Edad	A partir de 8 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Espacio muy amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Gis o cuerdas

1. Definición

Se trata de cruzar un terreno “defendido” por personas que corren a lo largo de líneas paralelas.

2. Objetivos

Ejercicio de mucha velocidad y coordinación dinámica del cuerpo. Diversión.

3. Desarrollo

En un terreno muy amplio se trazan una serie de líneas paralelas, separadas unos dos metros cada una. Las líneas van de un lado del espacio al otro (se pueden trazar con gis, utilizar cuerdas o aprovechar las líneas de cemento). Para un grupo de 20 personas se necesitan 10 líneas (la mitad de la cantidad de personas).

El grupo se divide en dos equipos. Un equipo “defensor” se sitúa en las líneas, una persona por línea. Estas personas tienen que moverse a lo largo de su línea, sin salirse de ella.

El otro equipo “invasor” se sitúa en un extremo del terreno. Para llegar al otro extremo tendrá que cruzar todas las líneas. Juega una persona a la vez del equipo “invasor” intentando cruzar todo el terreno sin ser alcanzado por las personas del equipo “defensor” quienes persiguen, pero sin salirse de su línea. Hay dos posibilidades:

- Logra cruzar todo el terreno (sin que le toquen). En este caso puede seleccionar a una persona del otro equipo quien se unirá al equipo “invasor”.
- No logra cruzar todo el terreno (alguien le toca). En este caso se quedará con el equipo “defensor” y ocupará una línea vacía (primero) o se unirá con alguien en una línea ya ocupada (dándose la mano).

Cada persona del equipo “invasor” corre una vez y después pueden correr personas por segunda vez, y así sucesivamente. Nadie debe de correr más veces, fuera de turno. El juego termina cuando todo el grupo se haya convertido en equipo “defensor” (en las líneas) o equipo “invasor” (fuera de las líneas).

4. Evaluación

20. Juegos de otras culturas

Aquí la planeación y la estrategia pueden hacer la diferencia: ¿lograron ponerse de acuerdo? ¿escucharon todas las ideas? ¿tuvieron problemas personales al sugerir estrategias? ¿cómo los resolvieron?

7. Fuente

Versión cooperativa por **Frans Limpens** del juego tradicional (*Siruma*) en **Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María**, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 75.

20.65. El camello (Senegal)

Edad	A partir de 10 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Espacio muy amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de defender el “camello” de quienes intentan alcanzarlo, tocándoles con la mano libre.

2. Objetivos

Velocidad y coordinación dinámica del cuerpo. Diversión.

3. Desarrollo

Se juega en grupitos de seis personas más o menos. En cada grupito habrá un “camello” quien se coloca a gatas. Otro niño o niñas es “guía”, encargado de defender al camello, y debe mantener siempre una mano en la cabeza o en los hombros del “camello”. Cuando grita: “¡seiva!”, el resto de grupito también grita “¡seiva!” e intenta tocar al “camello”. En el primer toque que reciba el camello, éste tiene que lanzar un grito, en el segundo grita otra vez (pueden acordar gritos diferentes) y en el tercero una vez más. En este momento las y los asaltantes persiguen al “guía” quien trata de llegar al establo (un lugar previamente acordado a cierta distancia del “camello”).

Si el “guía” logra alcanzar a algún(a) asaltante con la mano libre en la primera parte del juego, esta persona pasa a ser “camello” y éste se convierte en “guía”. Si no logra tocar a nadie, pero logra escapar al establo, el “guía” elige al nuevo “camello” y el “camello” anterior se convierte en “guía”. Si no logra tocar a nadie, y tampoco logra escapar al establo, el “guía” se convierte en “camello” y quien dio alcance al “guía” se convierte en el nuevo “guía”.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, a menos que surgiera algún problema personal al jugar.

7. Fuente

Adaptación del juego tradicional (*Seiva*) en **Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María**, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 88.

20.66. La torre de piedras (Ruanda)

Edad	A partir de 10 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Nueve piedras planas, gis, una pelota suave

1. Definición

Se trata de lanzar una pelota a quien intenta construir la torre de piedras.

2. Objetivos

Coordinación ojo-mano para lanzar la pelota o atraparla. Coordinación y cooperación en el equipo. Diversión.

3. Desarrollo

Se trazan en el suelo dos líneas paralelas separadas por unos 6-7 metros o más (según la agilidad del grupo). Se juega mejor con un máximo de doce personas, quienes se reparten en dos equipos: un equipo “defensor” y otro “invasor”.

En el centro del espacio delineado se colocan tres piedras juntas en forma de triángulo, con las otras piedras alrededor. El equipo “defensor” se reparte detrás de ambas líneas (alejándose de las piedras) y dispone de una pelota suave. El equipo “invasor” se queda en una zona alejada del espacio del juego, menos una persona que inicia el juego tocando las tres piedras.

A partir de este momento el equipo “defensor” trata de alcanzar a esta persona con la pelota, mientras que ésta intenta construir una torre, amontonando las seis piedras sobre las tres que forman el triángulo. Cuando la pelota toca a la persona “invasora”, ella tiene que salir del juego y le toca el turno a otra persona de su equipo. Si alguien logra formar la torre grita “*Tayari*” (“Se acabó”) u otra cosa que se acuerda previamente. Si el equipo “defensor” logra eliminar a todo el equipo “invasor” antes de terminar la torre, los dos equipos cambian de rol y se reinicia el juego. Si el equipo “invasor” logra terminar la torre se reinicia el juego, con ambos equipos con el mismo rol.

4. Evaluación

¿Lograron agilizar los lanzamientos de la pelota? ¿Participaron todas y todos en esto? ¿Cómo resolvieron los problemas en el equipo?

7. Fuente

Juego tradicional (*Tayari*) en www.globalgang.org.uk y en **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 70-71.

20.67. Caza de burros (Senegal)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Gis

1. Definición

Se trata de atrapar a un “burro” que cruza el terreno de juego, sin retroceder.

2. Objetivos

Velocidad y agilidad para atrapar o escapar. Coordinación y cooperación en el equipo para atrapar. Diversión.

3. Desarrollo

Se trazan en el suelo dos líneas paralelas separadas por unos 10-15 metros. El grupo se divide en dos equipos: “burros” y “propietarias”.

Los “burros” se colocan detrás de una de las líneas, las “propietarias” se sitúan en el espacio entre las dos líneas. A una señal, los “burros” tratan de cruzar el espacio delineado, mientras las “propietarias” tratan de atraparlos. Ni “burros” ni “propietarias” pueden retroceder. Cada “burro” atrapado debe transportar sobre su espalda a la “propietaria” que lo atrapó hasta el punto de partida.

El juego se reinicia desde la otra línea. Los “burros” que consiguieron escapar y las “propietarias” que consiguieron atrapan a algún “burro” hacen de “propietarias”, el resto del grupo se convierte en “burros”

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, a menos que se presente algún problema durante el juego.

7. Fuente

Juego tradicional descrito por Balla Diouf en **Velázquez Callado, Carlos**, 365 *juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 71-72.

20.68. La trampa del leopardo (Sudán)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de atrapar a una “presa” al finalizar una canción.

2. Objetivos

Velocidad y coordinación dinámica del cuerpo. Diversión.

3. Desarrollo

Se escoge a dos personas (“el león y el leopardo”) quienes forman un puente tomándose de los antebrazos. El resto del grupo forma un círculo y empieza a correr pasando por debajo del arco formado por “el león y el leopardo”, mientras cantan alguna canción previamente acordada. (En Sudán cantan: *El león y el leopardo, el león y el leopardo, dos cazadores nocturnos. El león y el leopardo, el león y el leopardo, atrapan a su presa*).

Cuando termina la canción “el león y el leopardo” se sueltan las manos y cada quien tiene que atrapar a otra niña o niño. Las dos personas atrapadas forman una nueva pareja de “león y leopardo”. La canción se repite y ahora hay dos puentes y después son cuatro felinos que tratan de conseguir una presa. El juego termina cuando ya no quedan “presas” que atrapar.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, a menos que surgiera algún problema personal al jugar.

7. Fuente

Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 91.

20.69. Reconozco mi piedra (Sudáfrica)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Lugar con arena
Ritmo	Tranquilo
Material	Muchas piedras similares

1. Definición

Se trata de reconocer una piedra mía en un montón de piedras similares.

2. Objetivos

Desarrollo de la percepción visual para reconocer un objeto determinado dentro de un conjunto de objetos similares.

3. Desarrollo

Se juega en la arena entre tres y cinco jugadores. Cada quien dispone de 10 a 15 piedritas de un mismo tamaño y similar color, que se colocan encima de una pequeña montaña de arena que forma con sus manos. Quien empieza el juego cierra los ojos mientras las otras niñas y niños le toman una piedrita de su montón para colocarla en sus propias montañitas. Al finalizar esto le dan una señal a la primera persona quien abre sus ojos e intenta identificar sus piedras en los montones del grupito. Si tiene suerte y las distingue, puede recuperarlas, de lo contrario las pierde. Cuando una piedra es reconocida, pasa el turno a la siguiente persona, si no, se repite el procedimiento.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, a menos que surgiera algún problema personal al jugar.

7. Fuente

Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 91.

20.70. Ratones bailarines (Paraguay)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Paliacates (opcional)

1. Definición

Se trata de atrapar a los “ratones” quienes no están girando.

2. Objetivos

Desarrollo del equilibrio dinámico. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo se distribuye por todo el terreno de juego. Una persona es el “gato perseguidor”, el resto representa a los “ratones bailarines”. Los ratones deben estar girando para que el gato no los cace. En caso de no girar y ser tocados por el gato, los ratones también se convierten en “gato perseguidor”. Al final queda un solo “ratón bailarín” quien será “gato perseguidor” en el siguiente juego.

Para evitar confusión se puede dar un paliacate (u otro objeto de color) a cada ratón convertido en “gato perseguidor”.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, a menos que surgiera algún problema personal al jugar.

7. Fuente

Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 153.

20.71. Pie, panza, pelo (Senegal)

Edad	A partir de 3 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Indiferente
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de tocar rápidamente y sin equivocarse la parte del cuerpo que se nombra.

2. Objetivos

Desarrollo de la atención y la concentración. Diversión.

3. Desarrollo

Se juega mejor en pequeños grupos. El grupo se acomoda en círculo, con una persona en el centro. El niño o la niña del centro va nombrando partes del cuerpo a un ritmo acelerado. Todo el grupo toca en su propio cuerpo las partes nombradas. Cuando alguien tarda en reaccionar o se equivoca viene al centro para ayudar a 'controlar' lo que queda del grupo. Quien aguanta hasta el último será la siguiente persona del centro y se reinicia el juego.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, a menos que se presente algún problema durante el juego.

7. Fuente

Adaptación del juego tradicional (*Tank*) descrito por Balla Diouf en **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 74.

20.72. Adán y Eva (Sudáfrica)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Tranquilo
Material	Dos paliacates o telas

1. Definición

Se trata de llamar y buscar con los ojos vendados a la pareja ciega que contesta pero evita ser encontrada.

2. Objetivos

Desarrollo de la confianza, de la atención y la concentración. Diversión.

3. Desarrollo

Todo el grupo forma un círculo alrededor de dos, un chico y una chica, que llevan los ojos tapados con una venda (paliacate o trozo de tela). El chico es "Adán" y la chica es "Eva". "Adán" trata de llegar hasta "Eva" y ésta a su vez intenta evadir a "Adán" lo más que pueda. Ninguno de los dos personajes puede salir del círculo, el grupo forma una barrera con mucho cuidado.

Cada vez que "Adán" grita: "¡Eva!", ella debe contestar: "¡Adán!". Esto les permite a cada quien adivinar la posición de la otra persona. Cuando "Adán" logra llegar hasta "Eva" otras dos personas son elegidas para hacer de Adán y Eva.

(Obviamente se pueden cambiar los nombres y también cambiar el rol: la chica busca al chico,...)

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, a menos que se presente algún problema durante el juego.

7. Fuente

Juego tradicional (*Adam and Eve*) descrito por Saayman, M. y Van Niekerk, T. (*Traditional games of Southern Africa*) en **Velázquez Callado, Carlos**, 365 *juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 76.

20.73. La escoba (República Dominicana)

Edad	A partir de 3 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Sillas, escoba

1. Definición

Se trata de cambiar rápidamente de silla cuando la persona del centro deja caer la escoba.

2. Objetivos

Velocidad de reacción. Mucha diversión.

3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo, una silla por persona. Alguien se queda en el centro, sin silla, con una escoba en la palma de la mano, que deja caer al suelo cuando quiere, al mismo tiempo que dice: "Que se va la escoba, que se va la escoba".

A esta señal todo el grupo debe cambiar de silla y la persona del centro aprovecha la confusión para sentarse en una de ellas. Quien se queda sin silla reinicia el juego. En el cambio de silla, las y los jugadores no pueden escoger la que se encuentra inmediatamente a su derecha o izquierda.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, a menos que surgiera algún problema personal al jugar.

7. Fuente

Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 160.

20.74. Ataca la serpiente (Sudáfrica)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Gis

1. Definición

Se trata de atrapar al resto del grupo como serpiente” que va creciendo, en un espacio limitado.

2. Objetivos

Coordinación y cooperación en un grupo más y más grande. Diversión.

3. Desarrollo

Se juega bien con 20 personas. Se traza un cuadrado de aproximadamente 10 metros de lado en el suelo.

Todo el grupo se coloca en el interior del área delineado, una persona hace de “serpiente”. La “serpiente” trata de tocar a cualquier otra persona. Cuando lo consigue, esta persona alcanzada será parte de la “serpiente” y se pone detrás, con las manos en la cintura o en los hombros de quien va en frente. Así la “serpiente” va creciendo cada vez más. Únicamente la primera persona en la fila puede tocar a las y los jugadores libres. El resto puede estorbar, impedir el paso, etc. Las y los jugadores libres no pueden pasar por entre las personas que forman la “serpiente”. Tampoco pueden salir del área delineado. Si lo hacen deben permanecer sentados en el borde hasta la finalización del juego. Si la “serpiente” se rompe, debe unirse antes de tocar nuevas víctimas. La última persona en quedarse libre será la “serpiente” en el siguiente juego.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, a menos que se presente algún problema durante el juego.

7. Fuente

Juego tradicional (*Mamba*) descrito por Loreen McDonald en **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 78-79.

20.75. El cordón (Uruguay)

Edad	10-12 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Una calle tranquila
Ritmo	Activo
Material	Pelota por pareja, gis

1. Definición

Se trata de impactar con la pelota en el borde de la banqueta para marcar gol y continuar jugando.

2. Objetivos

Precisión en el tiro, velocidad de reacción, coordinación dinámica de todo el cuerpo. Diversión.

3. Desarrollo

Se juega en una calle cerrada o muy tranquila y con las banquetas bien definidas. Por pareja se marcan porterías, una frente a la otra, de unos cuantos metros de ancho. Una persona de cada pareja inicia el juego pateando la pelota con el objetivo de impactar justo en el canto de la banqueta de en frente, dentro de los límites de la portería, marcar un gol y recuperar la pelota (por el rebote). Si no lo logra, le toca jugar a la pareja. La persona que defiende la portería puede intentar para la pelota. Se turnan los ataques a las porterías durante un par de minutos. No es necesario llevar un marcador.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, a menos que surgiera algún problema personal al jugar.

7. Fuente

Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 162.

20.76. ¡León, león! (Sudáfrica)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Tranquilo
Material	Dos paliacates o telas

1. Definición

Se trata de evitar -con los ojos vendados- al “león” ciego, con ayuda de los gritos de todo el grupo.

2. Objetivos

Desarrollo de la confianza, de la atención y la concentración. Mucha diversión.

3. Desarrollo

Todo el grupo forma un círculo alrededor de dos, un “león” y una “impala”, que llevan los ojos tapados con una venda (paliacate o trozo de tela). El “león” y la “impala” dan unas cuantas vueltas para quedar desorientados e inicia el juego. El “león” trata de atrapar a la “impala” mientras el grupo grita “¡León, león!” Cuanto más cerca está el “león” de la “impala”, más fuerte y más rápido grita. Cuando el “león” atrapa a la “impala” se eligen a dos personas diferentes para continuar el juego.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, a menos que se presente algún problema durante el juego.

7. Fuente

Juego tradicional (*Mbube, mbube*) descrito por Loreen McDonald en **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 79-80.

20.77. Vuelta al mundo (Uruguay)

Edad	A partir de 3 años
Duración	5-10 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de realizar giros sobre sí misma con una pareja tomándose por las manos al ritmo de una canción.

2. Objetivos

Desarrollo del equilibrio y la coordinación dinámica general. Coordinación y cooperación con la pareja. Aprecio a la otra persona. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo se coloca por parejas. La pareja se toma de las manos, cara a cara, y levanta los brazos. Ambas personas se balancean en el mismo sentido. Finalmente dan un giro sobre sí mismas y quedan de espaldas, siempre unidas por las manos, volviéndose a balancear hasta recuperar la posición original.

Generalmente este movimiento se realiza al ritmo de una canción bien conocida por el grupo (por ejemplo: “¡Bate, bate chocolate!” al pronunciarse la palabra “chocolate”, ambas se voltean; mientras se cante “bate, bate”, las y los jugadores balancean los brazos. Se repite el juego cuantas veces se desea.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, a menos que surgiera algún problema personal al jugar.

7. Fuente

Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 164.

20.78. La tela venenosa (Zimbabwe)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Tranquilo
Material	Un paliacate o trozo de tela

1. Definición

Se trata de levantar una tela y escapar con ella del círculo, sin dejarse tocar por la pareja.

2. Objetivos

Desarrollo de la coordinación dinámica, la concentración y la velocidad. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo parado en círculo, una persona en el centro. En el centro también se coloca un paliacate o un pedazo de tela. Quien está en el centro nombra a otra persona del grupo. Esta persona se va al centro y se coloca frente a la primera persona, con el trozo de tela entre ambas.

Cualquier de las dos trata de tomar la tela y –sin ser tocada por la otra persona– salir del círculo. Quien lo consigue se reintegra al círculo y la otra persona se queda en el centro. Quien se equivoca (es alcanzada con la tela en la mano, o toca la otra persona cuando ella todavía no tiene la tela) se queda en el centro hasta la siguiente ronda.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, a menos que se presente algún problema durante el juego.

7. Fuente

Juego tradicional (*Poison*) descrito por Barbarash, L. (*Multicultural Games*) en **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 91.

20.79. Una gran carga (Bangladesh)

Edad	A partir de 12 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio seguro
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de cargar a dos personas en la espalda como si fueran alforjas llevadas en burro.

2. Objetivos

Control del cuerpo, manejo de mucha fuerza física. Desarrollo del equilibrio y la coordinación dinámica general. Coordinación y cooperación en pequeño equipo. Aprecio y confianza. Diversión.

3. Desarrollo

Se juega por tríos. Una persona del trío (“burro”) se coloca a cuatro patos y se agacha todo lo que pueda. Las otros dos (“la carga”) se acuestan de espaldas al suelo con sus piernas encima de la espalda de la primera persona, luego se agarran a los pies de la otra persona acostada (como para “amarrar la carga”). El “burro” se endereza con cuidado y trata de caminar una pequeña distancia a cuatro patas, con “la carga” en equilibrio en su espalda.

Después de unos minutos se cambian los roles.

4. Evaluación

¿Lograron realizar este ejercicio difícil? ¿Las tres personas en tu trío realizaron los diferentes roles? ¿Tuvieron algunos problemas al intentar? ¿Cómo los resolvieron?

7. Fuente

Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global.* Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 180.

20.80. Salir del círculo (Zimbabwe)

Edad	A partir de 10 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de salir corriendo del círculo a pesar de los esfuerzos del grupo –tomado de la mano- para evitarlo.

2. Objetivos

Utilizar la fuerza y la agilidad sin lastimar a nadie. Coordinación y cooperación de todo el grupo para impedir el escape. Diversión.

3. Desarrollo

Todo el grupo forma un círculo uniendo las manos, excepto una persona que se queda en el interior del círculo. Esta persona trata de escapar del círculo, empujando con su cuerpo, intentando pasar entre las piernas, etc. El grupo trata de impedir el escape.

Cuando la persona del centro logra salir del círculo escapa corriendo, el círculo se rompe y todo el mundo intenta alcanzarla. Quien lo consigue pasa a quedarse en el centro y el juego vuelve a empezar.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, a menos que se presente algún problema durante el juego.

7. Fuente

Juego tradicional (*Mbuzi, mbuzime*) descrito por Jules Oosterwegel en **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 90.