

Índice

20.21.	Pelota palmada (Angola)	p. 25
20.22.	Caballos y jinetes (refugiados saharauis)	p. 26
20.23.	Invasión al círculo (refugiados saharauis)	p. 27
20.24.	La serpiente (Zimbabwe)	p. 28
20.25.	Juego del pañuelo (Costa de Marfil)	p. 29
20.26.	Ambulancias (Suecia)	p. 30
20.27.	Paticoja (Marruecos)	p. 31
20.28.	El cangrejo (Marruecos)	p. 32
20.29.	Giros en pareja (Mozambique)	p. 33
20.30.	Cho cho chuckie (Benin)	p. 34
20.31.	Llena (Mozambique)	p. 35
20.32.	¿Quién tiene la piedra? (Grecia)	p. 36
20.33.	Eliminator (Congo)	p. 37
20.34.	Recaudar impuestos (Mozambique)	p. 38
20.35.	Taia ya taia (Libia)	p. 39
20.36.	Uno, dos, tres (Kenia)	p. 40
20.37.	Invasión al círculo (2) (Senegal)	p. 41
20.38.	Alcanza al cielo (Bangladesh)	p. 42
20.39.	Fuego en la montaña (Malawi)	p. 43
20.40.	Los carritos (Senegal)	p. 44

20.21. Pelota palmada (Angola)

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

1. Definición

Se trata de dar palmadas y golpes de pie cuando el equipo alcanza bien la pelota.

2. Objetivos

Coordinación ojo-mano, buen manejo de ritmo y movimientos coordinados en equipo. Agilidad para lanzar y recibir pelotas. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo se divide en dos equipos que se ponen a ambos lados de una línea trazada en el piso. Una persona lanza la pelota a alguien del otro equipo. Si logra atrapar la pelota el resto del equipo da una palmada y –al mismo tiempo- golpea con los pies en el suelo. Si la pelota cae nadie hace nada. Ahora se lanza la pelota al otro equipo y se repite el juego.

Se trata de pasar la pelota tan rápido como se pueda y crear así un ritmo de palmadas y golpes de pie en una especie de baile colectivo.

4. Evaluación

¿Lograron crear un tipo de baile colectivo? ¿Por qué (no)? ¿Hubo momentos de tensión? ¿Qué hicieron al respecto? ¿Lograron realizar el juego como una cooperación entre ambos equipos o se convirtió en competencia?

5. Variaciones

Se puede pedir al equipo de quien lanza la pelota de que hagan también algún movimiento para festejar el buen tino.

7. Fuente

Juego llamado *Bivoe Ebuma* registrado por D. Powell, D. Hopson y T. Clavin (*Juba this & juba that. 100 African-American games for children*) en: **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 21.

20.22. Caballos y jinetes (refugiados saharauis)

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Muy activo
Material	Pelota

1. Definición

Los ‘caballos’ tratan de dar con una pelota perdida a sus ‘jinetes’ quienes corren al refugio.

2. Objetivos

Coordinación y velocidad en equipos. Coordinación ojo-mano. Diversión.

3. Desarrollo

Se designa un espacio como ‘META’. El grupo se distribuye por parejas de ‘jinetes’ y ‘caballos’. Los jinetes –montados en los caballos- se pasan una pelota de una persona a otra (puede ser según un orden fijo). Cuando la pelota se cae los jinetes bajan de sus caballos y corren lo más rápido que puedan a la ‘META’. Los caballos buscan la pelota, persiguen a los jinetes y tratan de dar con uno antes de que llegue a la ‘META’. Si lo consiguen los caballos se convierten en jinetes y viceversa. Si no lo consiguen los caballos vuelven a cargar a los jinetes.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego llamado *Kbaiba* registrado por F. Pinto (*Juegos saharauis para jugar en la arena*) en: **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 23.

20.23. Invasión al círculo (refugiados saharauis)

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

1. Definición

Se trata de proteger a una persona acucillada en el círculo de un grupito de 'invasores'.

2. Objetivos

Velocidad y estrategia. Cooperación. Diversión.

3. Desarrollo

Juego para grupos pequeños (5-10 personas). Se traza un círculo de unos 7 m de diámetro. Una persona se acucilla en el centro y otra persona será 'guardián' dentro del círculo. Las demás se quedan fuera del círculo y tratan de acercarse a tocar a la persona acucillada. El guardián trata de impedirlo (tocando a quien se acerca). La persona alcanzada tiene que regresar a un punto acordado, algo lejos del círculo. Cuando alguien logra tocar a la persona del centro se cambian los roles: la persona de fuera se acucilla, la persona que estaba en el centro se convierte en guardián, quien era guardián se sale del círculo.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Se puede complicar la exigencia para l@s invasore/as. Por ejemplo: tienen que tocar a la persona acucillada en la espalda, o tocar y regresar fuera del círculo impunemente,... también se puede jugar a tocar la espalda del 'guardián' (sin persona acucillada).

7. Fuente

Juego llamado *Tenghach* registrado por F. Pinto (*Juegos saharauis para jugar en la arena*) en: **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 24.

20.24. La serpiente (Zimbabwe)

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

1. Definición

Se trata de jalar rápido el paliacate para no tener que cambiarse de pareja.

2. Objetivos

Velocidad y concentración. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo se divide en parejas a lo largo del espacio. Cada pareja recibe un paliacate (la serpiente) que se acomoda en el suelo entre ambas personas de la pareja. Se pone música y todo el mundo hace movimientos para imitar una gallina. Cuando se para la música cada persona de la pareja trata de jalar el paliacate hacía sí con una mano o un pie. Quien lo logra se queda en su lugar. Quien ya no tiene paliacate busca otra pareja. Si ambas personas de la pareja se quedan con un lado del paliacate asegurado no tienen que cambiarse.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Se pueden sugerir diferentes movimientos de posibles 'víctimas' de la serpiente, además de gallinas.

7. Fuente

Velázquez Callado, Carlos, *Educação para a paz. Promovendo valores humanos na escola através da educação física e dos jogos cooperativos*. Santos, SP, Brasil, Projeto Cooperação, 2004, p. 85.

20.25. Juego del pañuelo (Costa de Marfil)

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

1. Definición

Se trata de pasar un pañuelo de hombro en hombro y evitar tocarlo con las manos cuando se para la música.

2. Objetivos

Cooperación y diversión en un juego sencillo.

3. Desarrollo

El grupo se divide en equipos de 7-8. En cada equipo una persona se pone un paliacate en los hombros. Cuando empieza la música esta persona pasa el paliacate a los hombros de la persona a su lado y levanta las manos, quien tiene el paliacate le pasa a su lado etcétera... mientras todo el grupo se mueve al ritmo de la música... Cuando la música para quien toca paliacate con la mano o quien tiene un paliacate en el hombro se tiene que ir al centro. Empieza otra vez la música y cada equipo mueve su paliacate. Al parar la música alguien más de cada equipo se va al centro y quienes estaban en el centro regresan a sus equipos. En caso de discusión la persona del mismo equipo quien ya estaba en el centro puede decidir quien quedará.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Se puede jugar con pelotas o complicar la tarea de los equipos (por ejemplo: poner y abrochar un chaleco...).

7. Fuente

Velázquez Callado, Carlos, *Educação para a paz. Promovendo valores humanos na escola através da educação física e dos jogos cooperativos*. Santos, SP, Brasil, Projeto Cooperação, 2004, p. 85.

20.26. Ambulancias (Suecia)

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

1. Definición

Se trata de rescatar entre 4 jugadore/as a una persona petrificada y cargarla hasta el hospital.

2. Objetivos

Diversión y cooperación.

3. Desarrollo

En un patio o gimnasio amplio se marca un espacio para el 'hospital'. Se juega con grupo grande. 3-4 personas persiguen. Todas las demás tratan de escaparse. Cada persona alcanzada se queda en su lugar 'petrificada'. Una persona libre puede tocar a una persona petrificada y se queda a salvo, pero ya no puede moverse, ni salir de ahí. Cuando se juntan 4 personas con una persona petrificada se forma una 'ambulancia' y entre las 4 pueden cargar (con cuidado) a la persona petrificada hasta el 'hospital' donde este grupito queda libre y puede reintegrarse al juego. El juego se acaba cuando ya nadie puede moverse.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

6. Comentarios

Se puede buscar alguna manera para turnar quienes persiguen.

7. Fuente

Juego tradicional descrito en **Velázquez Callado, Carlos**, *Educação para a paz. Promovendo valores humanos na escola através da educação física e dos jogos cooperativos*. Santos, SP, Brasil, Projeto Cooperação, 2004, p. 86-87.

20.27. Paticoja (Marruecos)

Edad	A partir de 6 años
Duración	5-10 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Gis

1. Definición

Se trata de alcanzar a alguien más brincando en un solo pie y con las manos detrás de la cabeza.

2. Objetivos

Equilibrio y velocidad. Diversión.

3. Desarrollo

Se marca un espacio limitado y seguro para el juego. Todo el grupo sentado con pies y manos en el piso. Para moverse se levanta el trasero y camino a cuatro patas (“gatear boca arriba”), no puede moverse de otra manera ni salir del espacio marcado. Una persona se para con las manos detrás de la cabeza y brinca en un solo pie. Cojeando así tratará de alcanzar con el pie en que se sostiene a una persona del grupo. Cuando lo consigue cambia de posición con esta persona.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional (*Agiye*) descrito en: **Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María**, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 53. Vimos el mismo juego, registrado por Granda, J.; Domínguez, R. y El Quariachi, S. (*Juegos populares de la cultura bereber*) en: **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 51-52.

20.28. El cangrejo (Marruecos)

Edad	A partir de 8 años
Duración	5-10 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Gis

1. Definición

Se trata de alcanzar a alguien más del grupo moviéndose como un cangrejo dentro del círculo.

2. Objetivos

Equilibrio y velocidad. Diversión.

3. Desarrollo

Se marca un espacio limitado y seguro para el juego. Todo el grupo parado dentro del círculo. Una persona se sienta con pies y manos en el piso, levanta el trasero y camina a cuatro patas como un cangrejo (“gatear boca arriba”). Así trata de tocar a otra persona del grupo con un pie. Cuando lo logra esta persona alcanzada tiene que ayudar (también como ‘cangrejo’) y así sucesivamente hasta convertir todo el grupo en cangrejos. Nadie puede salir del espacio marcado.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional (*Ársherez*) descrito en: **Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María, Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global.** Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 55.

20.29. Giros en pareja (Mozambique)

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Gis, música rítmica

1. Definición

Se trata de girar con una pareja en los cuadrantes de un círculo sin estorbarse.

2. Objetivos

Agilidad, ritmo y velocidad. Coordinación por parejas. Diversión.

3. Desarrollo

Para cada pareja se traza un pequeño círculo (diámetro de un metro) con 4 cuadrantes. La pareja se acomoda en el círculo, cada quien en una mitad, con los pies en cuadrantes diferentes. El reto consiste en seguir el ritmo de la música, sin pisar las líneas de los cuadrantes, sin salirse del círculo y sin estorbar los movimientos de la pareja. Primero se acuerda un cierto ritmo (por ejemplo: dos brincos y una rotación completa, 3 brincos y rotación completa, 4 brincos, etcétera) Los movimientos (después del número de brincos acordados) son:

1. Rodar sobre el pie derecho pasando el izquierdo al siguiente cuadrante (en sentido del reloj). Ahora la pareja está espalda con espalda.
2. Girar sobre el pie izquierdo (en sentido del reloj), colocando el pie derecho en el siguiente cuadrante. La pareja queda cara a cara.
3. Se repiten los dos movimientos y la pareja queda en la posición inicial.
4. Se ejecuta el número de brincos acordados y se vuelve a empezar mientras dura la canción.

4. Evaluación

¿Alguna pareja logra hacer el ejercicio sin equivocarse, estorbarse ni caerse durante toda la canción? ¿Cómo lo lograron?

7. Fuente

Juego tradicional (*Axitiquinha*) descrito en: **Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María**, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 63.

20.30. Cho cho chuckie (Benin)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Activo
Material	Paliacate

1. Definición

Se trata de depositar el paliacate detrás de alguien y correr alrededor del círculo sin ser atrapado por esta persona.

2. Objetivos

Velocidad y equilibrio. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. Una persona, con paliacate en la mano da vueltas alrededor del círculo y dice *cho cho chuckie*, como si estuviera llamando pollitos. De repente deja caer el paliacate detrás de alguien quien se levanta y persigue, alrededor del círculo a la primera persona. Si la primera persona logra dar una vuelta se queda parada (apoyándose en un solo pie) en el lugar de quien estaba sentado, quien sigue con el juego. Si no lo consigue la primera persona sigue con el paliacate. Las personas que van quedando de cojito pueden cambiar de pie pero nunca pueden apoyar los dos pies en el suelo (si no tienen que volver a correr). Quien corre con el paliacate únicamente puede dejarlo a alguien sentado. Cuando todo el grupo está de pie se grita “Esta lloviendo” (*It’s raining*), todo el mundo pone una mano en la cabeza y se escapa de quien tiene el paliacate en este momento. Cuando la persona con el paliacate atrapa a alguien podrá empezar de nuevo el juego con todo el grupo sentado

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

6. Comentarios

Existe un juego tradicional parecido (con canción) en Flandes, Bélgica, donde se trata también de depositar el paliacate secretamente detrás de alguien.

7. Fuente

Juego registrado por T. Carr (*Games from long ago and far away*) en: **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 24-25.

20.31. Llena (Mozambique)

Edad	A partir de 10 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	3 pelotas suaves, 7 conos

1. Definición

El equipo trata de eliminar con pelota suave a quien intenta apilar conos.

2. Objetivos

Agilidad, ritmo y velocidad. Coordinación por parejas. Diversión.

3. Desarrollo

(Descripción para 10 a 15 jugadore/as) Se marca un terreno de 20 por 20 metros, donde se distribuyen 6 conos de un color y en el centro un cono de color diferente. Un(a) jugador(a) se pone al lado del cono central. El resto del grupo se coloca en el perímetro del juego (fuera de las líneas) con las pelotas suaves en la mano. La persona del centro tiene que recoger los conos, uno por uno, y amontonarlos encima del cono del centro, evitando que el grupo le impacte con alguna de las pelotas suaves. Sigue acomodando conos hasta que alguien consigue tocarle con la pelota. El grupo tiene como reto 'eliminar' a esta persona lo más rápido posible. La persona del centro trata de acumular muchos puntos (conos amontonados). La persona del centro puede utilizar un cono como defensa (tocar la pelota con el cono). También se puede permitir otras maneras de defensa según edad y capacidades del grupo y su experiencia con este juego (por ejemplo: atrapar la pelota en el vuelo con ambas manos, para luego lanzar la pelota lejos). Se puede ir aumentando la cantidad de pelotas en el juego (primero una pelota, luego dos y finalmente tres) para complejizar poco a poco el juego.

4. Evaluación

¿Cuáles estrategias se inventaron para 'eliminar' a la persona del centro?
 ¿Tuvieron éxito? ¿Encontraron otras maneras? ¿Lograron una buena cooperación en el equipo o les ganó la persona individual del centro?

5. Variación

Se puede acordar que quien logra 'tocar' será la siguiente persona en el centro.

7. Fuente

Variación semi-cooperativa por **Frans Limpens** de un juego tradicional competitivo (*Cheia*) descrito en: **Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María**, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 65-66.

20.32. ¿Quién tiene la piedra? (Grecia)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Una piedra por equipo

1. Definición

Se trata de correr con una piedra hacia una base sin dejarse atrapar.

2. Objetivos

Diversión. Velocidad.

3. Desarrollo

(Repartir un grupo grande en equipos de máximo 10, cada equipo con una piedra). Todo el equipo se alinea a unos diez metros de una 'base' acordada (un árbol, por ejemplo). Una persona sale de la línea con una piedra pequeña escondida en sus manos. Cada persona del equipo pone sus dos manos juntas –con algo de espacio libre- y los pulgares arriba a la altura del pecho. La persona con la piedra coloca sus manos por turno en las manos de cada persona del equipo y deposita la piedra en secreto en las manos de alguien. Esta persona tratará de correr hasta la 'base' sin que nadie logre tocar su espalda con la mano. Todo el equipo –menos quien acaba de pasar la piedra- trata de alcanzar a la persona que corre con la piedra. Quien tiene la piedra no tiene que correr inmediatamente, sino puede esperar un poco para despistar al grupo.

La persona que corre con éxito hasta la base será la nueva persona quien pasa la piedra a alguien del equipo. Si la persona que corre NO logra llegar a la base no podrá empezar el nuevo juego. Empezará la persona quien ha podido alcanzar a la persona con la piedra.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional descrito en **Velázquez Callado, Carlos**, *Educação para a paz. Promovendo valores humanos na escola através da educação física e dos jogos cooperativos*. Santos, SP, Brasil, Projeto Cooperação, 2004, p. 87.

20.33. Eliminator (Congo)

Edad	A partir de 10 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Muy activo
Material	Pelota suave

1. Definición

Se trata de alcanzar con la pelota a alguien del otro lado para conseguir jalar más gente al propio equipo.

2. Objetivos

Cooperación, velocidad y agilidad. Coordinación ojo-mano. Diversión.

3. Desarrollo

Se divide el terreno en dos partes iguales. Se forman dos equipos iguales que se acomodan en cada parte del terreno. Un equipo empieza lanzando la pelota hacia el otro lado, con varios posibles resultados:

- La pelota no toca a nadie antes de caer al suelo. No pasa nada.
- La pelota toca a alguien antes de caer al suelo, pero esta persona atrapa a la pelota en sus manos (evita que bote en el suelo). Quien lanza la pelota se cambia de campo.
- La pelota toca a alguien y luego cae al suelo en cualquier lugar, menos el campo de quien lanzó la pelota. En este caso quien fue alcanzado cambia de campo.

En estas tres situaciones le toca tirar la pelota al otro equipo.

- La pelota toca a alguien y luego rebota al suelo en el campo de quien acaba de lanzar la pelota. No pasa nada, pero el mismo equipo lanza otra vez.

Cada equipo trata de 'jalar' a todo el mundo hacia su propio campo. Quien pasa al otro lado se convierte en miembro del otro equipo (constantemente los equipos van cambiando). Al final gana todo el grupo.

4. Evaluación

¿Lograron terminar el juego? ¿Te gustó cambiar constantemente de equipo?

5. Variación

Con grupos más jóvenes puede rodarse la pelota –para evitar lastimar a alguien.

7. Fuente

Variación cooperativa (por **Frans Limpens**) del juego tradicional (*Mare*) registrado por P. Maniotti (*Il mondo in gioco*) en: **Velázquez Callado, Carlos**, 365 *juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 29-30.

20.34. Recaudar impuestos (Mozambique)

Edad	A partir de 6 años
Duración	5-10 minutos
Lugar	Espacio muy amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Gis

1. Definición

Se trata de correr hacia un espacio circular sin dejarse atrapar por una cantidad creciente de personas.

2. Objetivos

Velocidad y estrategia. Diversión.

3. Desarrollo

En un espacio grande se marcan dos círculos –bien separados- de 7 metros de diámetro. Una persona del grupo empieza como *recaudadora de impuestos* y se coloca en un círculo. El resto del grupo (*el pueblo*) se acomoda en el otro círculo. Al inicio de cada ronda se establece un pequeño diálogo:

(*recaudadora*) “Amigos míos, ¡vengan aquí!”

(*pueblo*) “¡Tenemos miedo!”

(*recaudadora*) “¿Miedo de qué?”

(*pueblo*) “¡De los impuestos!”

(*recaudadora*) “¡Vengan, sin preocuparse!”

En este momento *el pueblo* sale corriendo de su círculo y la *recaudadora* persigue a todo el mundo. *El pueblo* trata de llegar al otro círculo y la *recaudadora* trata de impedirlo. Quienes se dejan tocar antes de alcanzar el círculo se convertirán en ayudantes de la *recaudadora*. El grupito de impuestos se coloca en el círculo que antes albergaba al *pueblo* y el *pueblo* se queda en su nuevo círculo. Empieza otra vez el diálogo y se repite la persecución. Cada vuelta serán más y más *recaudadoras* y menos gente del *pueblo*, hasta acabar con la última persona del *pueblo*.

Con grupos jóvenes avisar sobre el peligro de chocar con otr@s niñ@s.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional (*Negação de imposto*) descrito en: **Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María**, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 73.

20.35. Taia ya taia (Libia)

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

1. Definición

Se trata perseguir al grupo “de cojito” sin dejarse tocar en la espalda.

2. Objetivos

Equilibrio. Diversión. Velocidad.

3. Desarrollo

(Repartir un grupo grande en equipos de 10-12 personas). Una persona del equipo tratará de perseguir al resto. Al grito de “*Taia ya taia*” empieza a moverse de cojito (en un solo pie) y –para salvarse- trata de alcanzar a cualquier persona. Quien logra hacer esto se sienta en el piso. Si la persona de cojito llega a tocar a alguien estas dos personas cambian sus roles. Si todo el grupo logra tocar la espalda de quien persigue se acaba el juego. También se acaba la vuelta cuando la persona perseguidora toca el piso con dos pies.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variación

Cada vez que se produce un cambio de perseguidora hay dos opciones:

- podría pedirse a todo el grupo de ponerse de pie
- podrían quedarse sentadas las personas que ya se salvaron.

7. Fuente

Juego tradicional descrito en **Velázquez Callado, Carlos**, *Educação para a paz. Promovendo valores humanos na escola através da educação física e dos jogos cooperativos*. Santos, SP, Brasil, Projeto Cooperação, 2004, p. 88.

20.36. Uno, dos, tres (Kenia)

Edad	A partir de 3 años
Duración	10 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de abrazarse rápidamente en grupos pequeños según la consigna gritada por la persona del centro.

2. Objetivos

Cooperación y velocidad. Manejo de números sencillos. Diversión.

3. Desarrollo

(Para equipos de siete) Cada equipo parado en círculo, una persona se queda en el centro. Esta persona grita alguna consigna que puede ser: “Uno”, “Dos”, o “Tres”. Al grito de “Dos” todo el equipo –incluyendo la persona del centro- busca abrazarse con otra persona, para formar parejas. Si dice “Tres” todo el mundo –incluyendo la persona del centro- busca abrazarse con dos personas, formando tríos. Con “Uno” no nadie puede moverse hasta que se diga otro número. Quien se queda sin pareja o quien se mueve equivocadamente tiene que dar la siguiente consigna.

Se cambian los números según la cantidad de gente: equipos de 11 utilizan los números 1, 2 y 5; equipos de trece utilizan 1, 2, 3, y 4. Así siempre queda una sola persona fuera.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variación

Se puede utilizar alguna música alegre y pedir que las parejas, tríos se mueven al ritmo.

7. Fuente

Juego tradicional (*Moja, mbili, tatu*) registrado por Joseph Masaka en: **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 46-47.

20.37. Invasión al círculo (2) (Senegal)

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

1. Definición

Se trata de proteger a una persona parada en el círculo de un grupo de 'invasores'.

2. Objetivos

Velocidad y estrategia. Cooperación. Diversión.

3. Desarrollo

Juego para grupos medianos (20 personas). Se traza un círculo de unos 7 m de diámetro. Una persona (*prisionera*) se pone en el centro y cuatro personas serán *guardianes* alrededor del círculo. Las demás y tratan de acercarse a tocar a la *prisionera*. L@s *guardianes* tratan de impedirlo (tocando a quien se acerca). Quien se deja tocar tiene que sentarse en el piso durante el resto de esta parte del juego. Cuando alguien logra tocar a la *prisionera* se cambian los roles: la persona de fuera se convierte en *prisionera*, la *prisionera* se convierte en *guardián*, un@ de l@s *guardianes* tratará de liberar a la nueva *prisionera*. En este momento todo el mundo puede ponerse de pie y volver a jugar.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional (*Sã sã ding bolong ba*) descrito en: **Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María**, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 86.

20.38. Alcanza al cielo (Bangladesh)

Edad	A partir de 10 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Activo
Material	Pelota

1. Definición

Se trata de alcanzar una pelota lanzada al cielo sin dejarla rebotar al piso.

2. Objetivos

Coordinación ojo-mano. Velocidad. Diversión.

3. Desarrollo

(Repartir un grupo grande en equipos de 7-8 personas). Una persona del equipo lanza la pelota lo más alto y fuerte que pueda. El resto del equipo trata de alcanzar la pelota sin que toque el piso. Si alguien lo consigue le toca lanzar la pelota. Si la pelota cae al piso, le toca a quien acaba de lanzarla: tiene que conseguir la pelota y tratar de 'dar' con ella a alguien del equipo. La persona alcanzada lanzará de nuevo la pelota hacia arriba.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional (*Gul tara*) descrito en **Velázquez Callado, Carlos**, *Educação para a paz. Promovendo valores humanos na escola através da educação física e dos jogos cooperativos*. Santos, SP, Brasil, Projeto Cooperação, 2004, p. 88.

20.39. Fuego en la montaña (Malawi)

Edad	A partir de 8 años
Duración	10 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Música alegre (opcional)

1. Definición

Se trata de montar rápidamente ‘un caballo’ según la consigna de la persona del centro.

2. Objetivos

Cooperación y velocidad. Diversión.

3. Desarrollo

(Para grupos con números impares). Una persona se queda en el centro, las demás personas forman dos círculos concéntricos con igual número de gente. Los dos círculos empiezan a girar mientras cantan alguna canción conocida (o al son de alguna música alegre). De repente la persona del centro grita “¡Fuego en la montaña!” y las personas del círculo exterior intentan subirse a la espalda de ‘los caballos’ del círculo interior. La persona del centro hace lo mismo, y se queda alguna persona sin caballo. Esta persona estará en el centro en la siguiente vuelta.

Cada vuelta se intercambian las personas de los círculos interior y exterior.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional (*Mota kumapiri*) registrado por O. Ripoll (*Juega con nosotros. Más de 100 juegos de todo el mundo*) en: **Velázquez Callado, Carlos**, 365 *juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 49.

20.40. Los carritos (Senegal)

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

1. Definición

Se trata de formar carritos con conductore/as en grupitos de tres y seguir un circuito.

2. Objetivos

Cooperación. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo se reparte en tríos. Dos personas de cada trío se acomodan hombro con hombro y con las manos entrelazadas detrás de la espalda a la altura de la cintura. La tercera persona pone un pie en cada par de manos y se sube "al carrito" colocando sus manos en los hombros de las dos personas. El/la conductor(a) se queda de pie, mirando en la misma dirección que el carrito.

Después de completar un cierto recorrido se cambian los roles: le tocará a todo el mundo ser carrito y conductor(a).

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional (*Sakharou di euré diel*) descrito en: **Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María**, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 87.