

Índice

20.41.	¿Dónde quedó el guante? (Inuits del ártico)	p. 46
20.42.	Pasar la pelota (Inuits del ártico)	p. 47
20.43.	Clic clac (Papúa Nueva Guinea)	p. 48
20.44.	Malos espíritus (Tailandia)	p. 50
20.45.	Brincar el círculo de arena (Papúa Nva Guinea)	p. 51
20.46.	¿Qué horas son, señor lobo? (Australia)	p. 52
20.47.	El oso gris (Comanches, Estados Unidos)	p. 53
20.48.	De círculo en círculo (Papúa Nva Guinea)	p. 54
20.49.	La serpiente (Zambia)	p. 55
20.50.	La araña ya no anda (Togo)	p. 56
20.51.	La ballena (Papúa Nueva Guinea)	p. 57
20.52.	Estatuas peligrosas (Marruecos)	p. 58
20.53.	Castaña caliente (Aborígenes de Australia)	p. 59
20.54.	Las zapatillas (Marruecos)	p. 60
20.55.	La pirinola humana (Papúa Nueva Guinea)	p. 61
20.56.	Gusano Sentado (Bélgica)	p. 62
20.57.	Tumbar los palos (Mauritania)	p. 63
20.58.	La Caza (Argentina)	p. 64
20.59.	El guante (pueblos Inuit de Canadá y Alaska)	p. 65
20.60.	La limonada (Colombia)	p. 66

20.41. ¿Dónde quedó el guante? (Inuits)

Edad	A partir de 12 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	'Guante'

1. Definición

Se trata de pasar un 'guante' entre las piernas a espaldas de la persona del centro.

2. Objetivos

Coordinación entre el grupo. Diversión.

3. Desarrollo

Ideal para grupos de más de 16 personas. El grupo –menos una persona- se sienta en el piso en círculo, los pies en frente, las plantas de los pies firmes en el piso y las rodillas levantadas. Cada persona junta sus propias rodillas y se pega a las rodillas de sus vecin@s hasta formar todo un círculo de rodillas pegadas donde apenas cabe una persona. Se ve como una muralla circular de rodillas. El objetivo de la formación es esconder un 'guante' (puede ser un paliacate o cualquier cosa de tela) entre las piernas, fuera de vista de la persona del centro.

Para empezar el juego la persona del centro cierra unos segundos los ojos y da tiempo al grupo de esconder el 'guante' en alguna parte de la muralla de piernas. La persona del centro tiene que adivinar donde queda el 'guante'. Si adivina bien se cambia con la persona que tenía el 'guante'. El grupo trata de pasar el 'guante' hacia alguien detrás de la espalda de la persona del centro para pegarla muy rápido con la tela y volver a esconder el 'guante'. Si la persona del centro no descubre donde está el 'guante' se hace el cambio después de tres contactos exitosos. Entonces la persona del centro decide nomás quien se pondrá en el centro.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional del pueblo Inuit del ártico canadiense descrito en **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 110-111.

20.42. Pasar la pelota (Inuits)

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Muchas pelotas pequeñas

1. Definición

Se trata de pasar una pelota pequeña de palma en palma sin dejarla caer ni agarrarla con los dedos.

2. Objetivos

Coordinación entre el grupo. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. Se pasa una pelota pequeña (9-10 cms) de una palma de la mano a otra. Para aprender el juego se pueden utilizar las dos manos juntas, pero después de unos ensayos cada persona utilizará una sola mano (palmas arriba). El objetivo es pasar la pelota lo más rápido posible. Se pueden utilizar varias pelotas en varias partes del círculo.

Después se puede dividir el grupo en parejas quienes no son vecinas en el círculo. Cada pareja dispone de una pelota. Todas las parejas pasan la pelota entre ellas al mismo tiempo y con la misma regla (utilizar únicamente la palma de una mano cada quien). Van volando muchas pelotas a la vez, provocando un montón de situaciones graciosas.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional del pueblo Inuit del ártico canadiense descrito en **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 113-114.

20.43. Clic clac (Papúa Nueva Guinea)

Edad	A partir de 10 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Tranquilo
Material	Muchas pelotas pequeñas y pedazos de plástico duro

1. Definición

Se trata de pasar pelotas pequeñas de palma en palma con un cierto ritmo en pequeños grupos.

2. Objetivos

Coordinación entre el grupo. Diversión.

3. Desarrollo

Originalmente se juega con pedazos de cascarón de coco -recortados para caber bien en la palma de la mano- y con un tipo de nueces muy duras y redondas como una pequeña pelota. También se juega con conchitas en lugar de coco.

Pelotitas de golf serían un sustituto muy parecido para las nueces. Platitos de juegos de té u otros objetos pequeños y redondeados de plástico duro o metal pueden sustituir a los pedazos de coco. El chiste es conseguir un sonido como 'Clic' cuando la pelota cae en la palma que contiene este objeto duro.

Para empezar el juego cada persona tiene su 'pedazo de coco' en una mano (digamos la mano izquierda) y una 'nuez' en cada mano. Se tira la 'nuez' de la mano derecha hacia arriba (para hacerla aterrizar en la mano izquierda con un sonido de 'Clic'). Con la 'nuez' en el aire todavía, la misma mano derecha -ahora vacía- toma la 'nuez' de la mano izquierda. Con esto se repite la posición original, nada más con 'nueces' que cambiaron de lugar.

Ahora se lanza la 'nuez' de la mano izquierda hacia arriba y rápidamente se acerca la otra 'nuez' (de la mano derecha) en el 'pedazo de coco' en la mano izquierda (haciendo el sonido de 'Clic'), se mantiene la 'nuez' en la mano derecha que regresa a su lado del cuerpo. Después la mano izquierda recoge la 'nuez' que va volando y que al aterrizar hace un sonido de 'Clic'. Con este se finaliza el movimiento y se vuelve a empezar, logrando un ritmo de "Clic-pausa-Clic-Clic". Se repite muchas veces el ritmo para aprenderse la versión sencilla de *Singu*. Después se puede improvisar nuevos ritmos.

Una vez aprendido bien el ritmo se forman dos filas de jugadore/as, una fila frente a la otra con una distancia de un metro, todo el mundo arrodillado (o sentado). Todo el grupo ejecute al mismo tiempo el ritmo, tres veces. En la mitad del tercer

20. Juegos de otras culturas

ritmo se empieza a intercambiar las 'nueces' de la siguiente manera: en lugar de lanzar la 'nuez' hacia arriba se dirige hacia la pareja en frente, rápidamente se acerca la otra 'nuez' (de la mano derecha) en el 'pedazo de coco' en la mano izquierda (haciendo el sonido de 'Clic'), se mantiene la 'nuez' en la mano derecha que regresa a su lado del cuerpo. Después la mano izquierda recoge la 'nuez' que va volando desde la pareja y que al aterrizar hace un sonido de 'Clic'. Se repite muchas veces. Grupos principiantes pueden contar los movimientos en voz alta para mantenerse en ritmo.

Las posiciones pueden variar: el grupo parado, sentado, arrodillado, en filas o en círculo. En el último caso se pasa la 'nuez' hacia la persona a la izquierda.

4. Evaluación

¿Lograste aprenderte el ritmo? ¿Pueden ejecutar los movimientos básicos en pequeños grupos? ¿Te costó mucho trabajo? ¿Se inventaron nuevos ritmos en tu grupito? ¿Cómo viste la cooperación en tu equipo?

7. Fuente

Juego tradicional (*Singu*) de Papúa Nueva Guinea descrito en **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 131-133.

20.44. Malos espíritus (Tailandia)

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

1. Definición

Se trata de agarrar a personas del otro equipo y pasarlas al propio campo.

2. Objetivos

Coordinación y cooperación en el equipo. Fuerza, agilidad y estrategia. Diversión.

3. Desarrollo

Se traza una línea de gis en el centro del espacio de juego. El grupo se divide en dos equipos: *los buenos espíritus* y *los malos espíritus*. Cada equipo se coloca a un lado de la línea trazada. Cada quien estira sus brazos tratando de agarrar a alguien del otro lado para pasarle a su campo (sin tocar el otro campo con los pies). Los *buenos espíritus* pueden formar una cadena, una persona tras otra, y ayudarse mutuamente. Los *malos espíritus* no son capaces de cooperar y sólo pueden trabajar de manera individual.

Cuando alguien es llevado al otro campo pasa a formar parte de ese equipo: los *malos espíritus* pueden convertirse en *buenos espíritus*, y viceversa. El juego termina cuando todo el grupo forma parte del mismo equipo.

4. Evaluación

¿Te gustó el juego? ¿En qué equipo empezaste? ¿Cambiaste de lado durante el juego? ¿Sientes que contribuiste a la victoria? ¿Cómo viste la cooperación en tu equipo?

6. Comentarios

Juego algo brusco para grupos maduros quienes ya tienen experiencia con juegos cooperativos. Mencionar que no se vale jalar la ropa, únicamente los brazos.

7. Fuente

Juego tradicional (*Chak-ka-ye*) en: **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 232. Un juego muy parecido (*Garcétanbolilaye*) existe en Senegal, descrito en: **Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María**, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 84.

20.45. Brincar el círculo de arena (Nueva Guinea)

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Lugar con arena o lodo
Ritmo	Activo
Material	Paliacates (opcional)

1. Definición

Se trata de brincar en un pie en formación de tren, sin salirse de un círculo trazado en arena o lodo.

2. Objetivos

Coordinación y cooperación en el equipo. Equilibrio. Diversión.

3. Desarrollo

Buen juego para la playa. Se traza un círculo grande y varias personas preparan un canalito en este círculo con sus pies (empujando el pie hacia abajo y arrastrarlo a lo largo del círculo, removiendo así bastante arena). Se obtiene un canal en forma de un gran círculo y del ancho del pie, con una profundidad de unos 15-20 centímetros.

Todo el grupo se coloca en el canal, en formación de tren, viendo hacia el mismo lado. Según decisión del grupo cada quien toma los hombros o la cintura de la persona anterior, o se juega de manera suelta (sin tocarse). A una señal todo el mundo empieza a brincar en un solo pie. El objetivo es completar el círculo un cierto número de veces (decisión del grupo) sin caerse, sin salirse del canalito y sin descansar el pie levantado.

Después de unos minutos se puede ampliar un poco el canal y brincar por parejas: dos personas, una al lado de la otra, con tobillos interiores amarrados con paliacate. Parejas muy jóvenes pueden caminar en tres piernas, parejas más grandes intentan no tocar el piso con los pies amarrados.

4. Evaluación

¿Te costó trabajo dar una vuelta completa al círculo? ¿Se pusieron de acuerdo para ayudarse? ¿Cómo viste la cooperación en el grupo?

7. Fuente

Juego tradicional (*Ihigna pohophna*) descrito en: **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 135.

20.46. ¿Qué horas son, señor lobo? (Australia)

Edad	A partir de 4 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de acercarse al lobo un cierto número de pasos sin dejarse atrapar.

2. Objetivos

Rapidez de reacción. Velocidad y equilibrio. Diversión sin exclusión.

3. Desarrollo

Se marca una línea de inicio para todo el grupo. Una persona será *el lobo*, quien se coloca a una buena distancia de la línea, de espaldas al grupo. El grupo pregunta “¿Qué horas son, señor Lobo?” a lo que se puede contestar de dos maneras: *el lobo* puede ‘dar la hora’ (por ejemplo: “son las tres”) y el grupo avanza el mismo número de pasos hacia *el lobo* (en el ejemplo: tres pasos), o *el lobo* grita: “¡Tiempo de comer!”. En el último caso *el lobo* persigue al grupo que corre de regreso a la línea de inicio. Si *el lobo* logra tocar a alguien antes de llegar a la línea, esta persona será el nuevo lobo. Empieza el juego de nuevo.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variaciones

En Italia *el lobo* se coloca cerca de una pared y existe la posibilidad de que alguien llegue a la pared antes de que *el lobo* diga “*tiempo de comer*”. Esta persona se convierte en nuevo lobo. Es una variación interesante, porque así existe un fuerte estímulo para el grupo de avanzar. En esta versión el lobo original se queda cuando puede atrapar a alguien antes de cruzar la línea.

7. Fuente

Juego tradicional (*What’s the time, mr. Wolf?*) registrado por **Lynne Hawksworth**, descrito en: **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 318-319.

20.47. El oso gris (Comanches, Estados Unidos)

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

1. Definición

Se trata de impedir que el oso gris atrape a los miembros de una familia, protegidos por la madre.

2. Objetivos

Cooperación y estrategia en equipo. Velocidad. Diversión.

3. Desarrollo

Se juega en grupitos de 7-8 personas. Cada grupito dispone de un círculo trazado en el piso y un *palo* por persona que se coloca dentro del círculo. Puede ser cualquier objeto, pero tiene que ser individualizado: cada persona tiene que reconocer –sin duda- su propio objeto. Se pueden utilizar palitos de maqueta o ramitas de árbol que se adornan antes de iniciar el juego. En cada grupito habrá un *oso gris*, una *madre* y su familia. La *madre* se pone en frente de una fila (la familia) tomada de los hombros o de la cintura. El *oso gris* tratará de alcanzar la última persona de la fila. La *madre* trata de impedirse lo colocándose en frente del *oso gris* con los brazos muy abiertos. La fila de la familia se queda detrás de la *madre*, sin romper la formación. El *oso gris* da vueltas hasta tocar a la última persona. En este momento todo el mundo corre hacia el círculo. El *oso gris* trata de impedir a todo el mundo a tomar su objeto del círculo. Para hacerlo tiene que mantener por lo menos un pie en la línea del círculo y tocar a las personas que se acercan. Si logra tocar a algunas personas ellas se quedan sentadas en el piso. Quien logra sacar su objeto del círculo también deja de jugar. El juego termina cuando ya nadie trata de sacar un objeto.

Entre las personas capturadas se sortea quien será *oso gris* en la siguiente vuelta, mientras el *oso* anterior se convertirá en la nueva *madre*. Si todo el grupo logra sacar su objeto juega otra vez el mismo *oso gris*.

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. 94-95.

20.48. De círculo en círculo (Papúa Nueva Guinea)

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

1. Definición

Se trata de perseguir y tocar a quienes tratan de correr de un círculo a otro.

2. Objetivos

Cooperación y estrategia en equipos. Velocidad. Diversión.

3. Desarrollo

Se trazan dos círculos de unos 3 metros de diámetro, a unos 25 metros de distancia uno del otro. Un círculo (A) será el círculo para sentarse, el otro (B) para quedarse de pie.

Una persona (perseguidora) se queda fuera del círculo B, el resto del grupo queda de pie dentro del círculo. La perseguidora camina alrededor del círculo y el resto del grupo trata de escaparse al otro círculo y sentarse. La perseguidora trata de alcanzar (tocar) a quien pueda. Las personas alcanzadas quedan fuera de los círculos y se convierten en perseguidoras también y caminan alrededor del círculo A.

El resto del grupo (sentado en el círculo A) otra vez tratará de escaparse hacia el otro círculo, con todas las perseguidoras a sus talones. Este escape será más difícil porque se empieza a correr desde una posición sentada.

Cada vez aumenta el número de personas alcanzadas, quienes se convierten en perseguidoras. El juego termina cuando la última persona del grupo se convierte en perseguidora.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional (*Wok Tali Wok*) descrito en: **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 141-142.

20.49. La serpiente (Zambia)

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

1. Definición

Se trata de perseguir como 'serpientes' a la gacela.

2. Objetivos

Cooperación, comunicación y coordinación con todo el grupo. Estrategia. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo se divide en pequeños equipos de 5 que serán las *serpientes*. Para formar una serpiente todo el equipo se sienta en el suelo, con las piernas abiertas en formación de tren, una persona cerca de la otra. Las *serpientes* se acomodan en diferentes partes del terreno.

Una persona será la *gacela* (que no puede brincar por encima de las *serpientes*). Las *serpientes* empiezan a desplazarse (sin pararse) y tratan de tocar a la *gacela*. Para lograrlo se pueden poner de acuerdo con las demás *serpientes*.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variaciones

Todo el grupo forma una fila, sentándose en el suelo y apoyando los pies a los lados de las caderas de la persona que está adelante. Esta gran serpiente se mueve siguiendo a la primera persona de la fila quien gira de repente a la derecha o a la izquierda hasta que la serpiente se rompe entre muchas risas. Después la primera persona se pasa hasta el final y se repite el juego.

7. Fuente

Juego tradicional (*Snake*) descrito en: **Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María**, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 98. La variación es otro juego tradicional (*Nyoka*) de la misma zona, registrado por Sigrid Loos (*Il giro del mondo in 101 giochi*) en: **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 88.

20.50. La araña ya no anda (Togo)

Edad	De 6 a 10 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Pasto o piso suave
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de dar tantas cosquillas a la pareja hasta que ya no pueda gatear.

2. Objetivos

Mucha diversión. Contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Se marcan dos líneas paralelas con una distancia de 6 metros entre ellas. El grupo se distribuye por parejas en una línea. En cada pareja alguien (*la araña*) se pone a gatas y la otra persona se sienta en su espalda. A la señal de inicio del juego *la araña* trata de gatear hacia la otra línea y cruzarla. Mientras quien está montado en su espalda hace cosquillas a *la araña* para derrumbarla de risa. Si *la araña* consigue cruzar la línea se cambian los papeles en la siguiente jugada, si no tendrá que volver a intentarlo.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional (*Azingorotui-Azinganga*) descrito en: **Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Joseph María**, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 95.

20.51. La ballena (Papúa Nueva Guinea)

Edad	A partir 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Playa o alberca, piso suave
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de pasar por encima de la espalda de una gran ballena formada por el grupo.

2. Objetivos

Cooperación y coordinación. Equilibrio y agilidad. Contacto físico espontáneo. Diversión.

3. Desarrollo

Se trabaja de preferencia en un espacio muy seguro (playa, en el agua, en gimnasio con colchonetas,...)

Todo el grupo se forma en formación de tren, cada quien con las manos en la cintura de la persona en frente. Todo el mundo se inclina un poco hacia adelante. La última persona (la 'cola' de la ballena) gatea con cuidado por encima de las espaldas hasta llegar en frente y se forma a la cabeza de la ballena. Así sucesivamente hasta que todo el mundo haya pasado.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional (*Tukapohowat*) descrito en: **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 142.

20.52. Estatuas peligrosas (Marruecos)

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

1. Definición

Se trata de perseguir a las demás quienes se convierten en estatuas que ayudan a la peseguidora.

2. Objetivos

Velocidad y agilidad. Condición física. Diversión.

3. Desarrollo

Una persona del grupo tiene que perseguir al resto del grupo en un espacio no demasiado amplio y trata de tocar a otras personas. Cada persona tocada se transforma en estatua.

Las estatuas no se pueden mover de su lugar, pero si tocar a otras personas libres convirtiéndolas también en estatuas. El juego termina cuando todo el grupo ha sido tocado. La última persona en convertirse en estatua será la siguiente perseguidora y el juego se reinicia.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional (*Hada*) registrado el autor en: **Velázquez Callado, Carlos**, 365 *juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 53.

20.53. Castaña caliente (Aborígenes de Australia)

Edad	A partir de 10 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Tranquilo
Material	Castaña (piedra pequeña)

1. Definición

Se trata de pasar una castaña, lanzándola de mano abierta a mano abierta en el círculo.

2. Objetivos

Coordinación ojo-mano. Concentración y precisión. Cooperación. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo parado o sentado en círculo. Una persona tiene una castaña (o una piedra pequeña) en la mano abierta. Con cuidado lanza la castaña a la persona a su derecha quien la recibe con la mano abierta y con un golpecito la lanza a su vez a la siguiente persona en el círculo... No se vale para o agarrar la castaña. Se trata de completar el círculo.

4. Evaluación

¿Lograron dar una vuelta completa en el círculo? ¿Cuáles fueron los problemas encontrados? ¿Cómo los resolvieron? ¿Tomaron en cuenta las ideas de todo el mundo a la hora de buscar soluciones?

7. Fuente

Juego tradicional (*Kai wed*) 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. 103.

20.54. Las zapatillas (Marruecos)

Edad	A partir de 10 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Palo largo, zapatillas

1. Definición

Se trata de sacar tu zapatilla del círculo sin que la persona del centro te toque con el pie.

2. Objetivos

Velocidad y agilidad. Condición física. Diversión.

3. Desarrollo

Se dibuja un círculo de dos metros de diámetro en el suelo. Una persona (*vigilante*) se queda en el centro del círculo, sujetando un palo largo que siempre tiene que tocar el piso con un extremo. Cada quien deja una zapatilla (tenis, u algún objeto de juguete que se puede identificar uno por uno,...) dentro del círculo.

Todo el grupo –menos la *vigilante*- se mantiene fuera del círculo: no se puede pisar su interior. Cada quien trata de sacar su zapatilla del círculo golpeándola con los pies. La *vigilante* -sin soltar el palo- trata de tocar a cualquiera del grupo con el pie. Cuando lo logra, las dos personas intercambian sus papeles y el juego empieza de nuevo.

Si todo el grupo logra sacar sus zapatillas del círculo le toca a la *vigilante* huir a un lugar previamente acordado (un árbol, por ejemplo), perseguida por todo el grupo que le tratan de *hacer cosquillas*.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variación

Cambiamos el final tradicional del juego: el grupo lanza sus zapatillas a la *vigilante* que huye por uno menos brusco (las cosquillas).

7. Fuente

Juego tradicional (*Tih*) registrado por Ripoll, O. (*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. 57-58.

20.55. La pirinola humana (Papúa Nueva Guinea)

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

1. Definición

Se trata de dar vueltas durante algún tiempo y conseguir mantenerse en pie.

2. Objetivos

Ejercicio de equilibrio y agilidad. Diversión.

3. Desarrollo

Un pequeño grupo de personas se queda de pie, con suficiente distancia entre cada quien. A una señal todas empiezan a dar vueltas, lo más rápido que pueden, como si fueran pirinolas. Después de un pequeño tiempo se da la señal de *¡alto!* y todo el mundo se queda inmóvil.

¿Quién logra mantenerse en pie? ¿Quién se queda tumbada? Entre muchas risas y gritos se festejan los resultados.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional (*Wol Wol*) descrito en **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 143.

20.56. Gusano sentado (Bélgica)

Edad	A partir de 10 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio con piso suave
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de avanzar como gusano en equipo, agarrándose de los tobillos de la persona de atrás.

2. Objetivos

Ejercicio de mucha coordinación y comunicación. Diversión.

3. Desarrollo

Se juega en equipos de seis personas, quienes se disponen sentadas en el piso tomándose de los tobillos de la persona de atrás. En esta posición cada equipo trata de avanzar una distancia de diez a quince metros sin soltarse, según el reto que se impone a si mismo.

4. Evaluación

¿Lograron ponerse de acuerdo y avanzar según planearon? ¿Tuvieron que resolver problemas en el equipo? ¿Tomaron en cuenta las opiniones de cada persona? ¿Cómo lograron vencer los obstáculos?

7. Fuente

Juego tradicional (*Chenille-assis*) descrito en: **Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Josep María**, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 241.

20.57. Tumar los palos (Mauritania)

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Pelota, tres palos, gis

1. Definición

Se trata de golpear uno de tres palos con una pelota desde fuera de un círculo trazado y a pesar del 'guardián'.

2. Objetivos

Coordinación ojo-mano y precisión en el tiro. Rapidez y agilidad. Comunicación y coordinación en el equipo. Diversión.

3. Desarrollo

Se juega en grupos de cinco a doce personas. Se traza un círculo con diámetro de siete metros. En el círculo se clavan tres palos en la tierra (o se colocan tres piedras). Una persona ('guardián') se queda en el círculo, las demás personas se colocan alrededor del espacio marcado. Quienes están fuera tienen una pelota que lanzan tratando de que golpee alguno de los palos clavados en el suelo. La persona del círculo ('guardián') trata de evitarlo desviando la trayectoria de la pelota con cualquier parte de su cuerpo. Cuando alguien derriba uno de los palos cambia su puesto con el o la 'guardián' y se reinicia el juego.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Juego tradicional (*Khardi Lekhyaar*) registrado por Pinto, F. (*Juegos saharauis para jugar en la arena*) en: **Velázquez Callado, Carlos**, *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, Océano, 2006, p. 58.

20.58. La caza (Argentina)

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

1. Definición

Se trata de perseguir como perro a un grupo de zorros y atrapar a uno.

2. Objetivos

Ejercicio de reacción rápida y velocidad. Diversión.

3. Desarrollo

Grupo en círculo, dos personas en el centro. Las y los jugadores del círculo son 'zorros' y se van numerando del uno al tres sucesivamente. Las personas del centro son 'cazadora' y 'perro'. Cuando la 'cazadora' pronuncia un número cualquiera, todos los zorros que tengan dicho número saldrán corriendo hasta una marca determinada situada a una distancia de 12 metros del círculo, para volver rápidamente al círculo. Mientras, el 'perro' debe perseguirlos. En caso de tocar a alguno de los zorros se cambian los papeles. La 'cazadora' se convierte en 'perro', el 'perro' en 'zorro' y el 'zorro' en 'cazadora'. En caso contrario se repite la misma acción variando los números.

En grupos numerosos se pueden colocar dos o tres perros.

4. Evaluación

No hace falta evaluar este juego por separado.

7. Fuente

Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Josep María, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 107.

20.59. El guante (pueblos Inuit de Canadá y Alaska)

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Indiferente
Ritmo	Tranquilo
Material	Un guante

1. Definición

Se trata de localizar un guante que pasa por debajo de las piernas de la gente del círculo.

2. Objetivos

Coordinación y cooperación para mantener oculto al guante. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo sentado en el suelo en un círculo muy apretado y con las rodillas flexionadas. Una persona se sienta en el centro del círculo y cierra los ojos. El resto del grupo comienza a pasar un guante (o cualquier objeto suave de tela) por debajo de sus piernas con mucho sigilo para despistar. Quien está en el centro abre los ojos y trata de localizar el guante, señalando a la persona de quien sospecha. Si acierta intercambian lugares y el juego empieza de nuevo. Si se equivoca sigue el juego con la misma persona en el centro.

Si el guante llega con alguien justo detrás de la espalda de la persona del centro, se puede darle un “guantazo” y el juego reinicia con la misma persona del centro y todo el mundo doblado de risa.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Orlick, Terry, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, 157 pp. (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

20.60. La limonada (Colombia)

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

1. Definición

Se trata de perseguir a una persona con todo el grupo al término de una canción.

2. Objetivos

Ejercicio de reacción rápida y velocidad. Diversión.

3. Desarrollo

Grupo en círculo, tomándose de las manos. Una persona en el centro va dando la vuelta mientras canta alguna tonada conocida. (En Colombia se canta: *Madrugué una mañana en el mes de abril. Me encontré una muchacha como un serafín. Me pidió limonada, yo le di café, porque la limonada se salió y se fue.*)

Al terminar la canción el grupo se suelta las manos y cuenta hasta tres, mientras la persona del centro corre para escaparse y evitar que el resto de las y los jugadores le atrapen una vez hayan terminado de contar. Quien consigue atraparla toma el lugar de la persona del centro. Se reinicia el juego.

4. Evaluación

No hace falta evaluar este juego por separado.

7. Fuente

Bantulá Janot, Jaume & Mora Verdeny, Josep María, *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2002, p. 123.