

Juegos y más juegos

Tomado de <http://www.infancia-misionera.com>

- | | | |
|--|--|-----------------------------------|
| 1. GOL DE PIERNAS | 19. VARIANTE DE TRENES CIEGOS | 36. BLANCO Y NEGRO |
| 2. EL GATO Y EL RATON | 20. A CORRER MIENTRAS PASA LA BOLA | 37. DOS OBJETOS CIRCULANTES |
| 3. ROBAR LA BOTELLA | 21. CARRERA DEL ABANICO | 38. VIGILAR EL VECINO |
| 4. PELOTA VENENOSA | 22. QUE NO SE CAIGA EL PALO | 39. CORTAR LA MASA |
| 5. VOLTEAR LOS PALOS | 23. CINCHADA | 40. LAVARSE LA CARA |
| 6. ROBAR LA CUERDA | 24. RELEVO DEL CANGURO (DOBLE CANGURO) | 41. EL CANGURO SALTARIN |
| 7. FUTBOL DE BOTELLAS | 25. CARRERA DEL MARQUES | 42. TRENES CIEGOS |
| 8. PAREJAS BIEN "APAREJADAS" | 26. RELEVO DEL PAÑUELO | 43. CARRERA DEL HUEVO POR EQUIPOS |
| 9. SIGUEME | 27. CARRERA DE LA SILLA | 44. LA CONQUISTA DE LA BANDERA |
| 10. SUELA CON SUELA | 28. EL TUNEL DE RELEVO | 45. EL ENCUENTRO |
| 11. BOMBARDEO | 29. EL CIENPIES | 46. LA CARRERA DE GLOBOS |
| 12. CARRERA DE BASQUETBOL | 30. ESCONDER LA CORREA | 47. ENCENDER LA VELA |
| 13. SALTAR EL PALO | 31. MIENTRAS REBOTA LA PELOTA | 48. DESPERTO LA FIERA |
| 14. CARRERA DEL MADERO | 32. CARRERA CON TRES PIERNAS | 49. LUCHAS INDIAS |
| 15. CARA A CARA | 33. RIÑA DE GALLOS | 50. SALTOS |
| 16. LA PRUEBA DE LOS PITILLOS | 34. CARRERAS DIFICILES | 51. EL SOMBRERITO |
| 17. PELOTA ENVENENADA
(VARIANTE DE LA VENENOSA) | 35. EL RECOGEDOR | 52. AMARILLO, AZUL Y ROJO |

1. GOL DE PIERNAS

Indicaciones: Los jugadores se ponen de pie, en círculo, con las piernas bien separadas, los pies tocando los de los jugadores de cada lado. Se inclinan doblando la cintura y defienden el espacio entre las piernas usando las manos abiertas. Un jugador al centro es quien lanza la pelota, con el objeto de hacer "gol" pasando la pelota por las piernas de otro jugador. Cuando a un jugador se le hace 3 goles, sale del círculo. Si el jugador que lanza la pelota, logra hacer "gol", cambia de posición con el de afuera; los que salieron pueden iniciar otro juego.

Variación: Usar una sola mano. No permitir, un jugador al centro, en este caso, unos a otros tratan de hacer "gol" con sus vecinos.

Implementos: Una pelota de voleibol o de goma.

2. EL GATO Y EL RATON

Indicaciones: Este juego es muy conocido, pero siempre que se realiza, tiene sus encantos. Se entabla un diálogo entre "el gato" y "el ratón".

Gato: "A que te agarro ratón".

Ratón: "A que no gato ladrón".

Los jugadores en círculo, con las manos enlazadas. Un jugador adentro, es el "ratón"; otro afuera, es el "gato".

Los jugadores del círculo ayudan al "ratón" y molestan al "gato" levantando y bajando los brazos para que aquél pase y éste no. No se puede romper el círculo.

Variaciones: Los jugadores en varias columnas, mirando hacia el mismo lado, con los brazos extendidos a los lados. El gato y el ratón deben correr por los "pasillos", entre las filas. Los jugadores pueden defender al "ratón" cambiando de posición (estar de frente hacia un sólo lado), de modo que los pasadizos se hagan "a lo largo" en lugar de "a lo ancho" del grupo de filas o columnas, cuando el director (a) dá la señal para el cambio de frente.

Variación: Puede haber más de un "gato" y un "ratón" al mismo tiempo.

3. ROBAR LA BOTELLA

Indicaciones: los jugadores se dividen en 2 grupos, uno frente a otro (aproximadamente 5 metros entre las dos líneas de jugadores). Cada grupo se numera, comenzando por el de la izquierda de cada grupo, la botella se coloca en el centro del espacio entre los equipos,

El director (a) llama un número. Los jugadores de cada lado que tengan ese número corren hacia el centro y tratan de "robar" la botella y correr de regreso a su fila. Si lo consigue, anota dos puntos. El otro trata de tocarlo antes de que llegue a su lado; si lo logra, un punto es para él. Si uno de los dos,

toca la botella, aunque no la tome, puede ser tocado y perder su punto.

Implementos: Una botella, o un palo con un trapo atado, etc.

4. PELOTA VENENOSA

Indicaciones: Un equipo forma un círculo, el otro se agrupa adentro. Los de afuera lanzan la pelota tratando de tocar con ella a los de adentro. Estos deben evitar ser tocados. Cuando la pelota toca un jugador de adentro, éste sale del juego. Se juega en 2 tiempos de dos minutos; se cuenta un punto para el equipo de adentro por cada jugador que, a los 2 minutos, no haya sido golpeado; los de adentro no pueden salir. No se cuenta una pelota que haya tocado el suelo, o que golpee por encima de la cintura.

Implementos: Pelota de voleibol.

Variaciones: Jugar hasta que hayan sido eliminados todos los de adentro. Gana el equipo que resista más. Vale solamente la pelota que rebota del suelo, no el tiro directo.

5. VOLTEAR LOS PALOS

Indicaciones: Se hacen dos equipos de 6 a 8 jugadores que se colocan en columnas, detrás de una línea de partida común, convenida de antemano.

Los 5 palos (u 8) de cada equipo se colocan paradas a 3 metros de distancia, una de la otra y en una línea, de la partida hasta la llegada. A la señal, el primer jugador de cada equipo corre tumbando los palos o botellas que le corresponden; regresa y toca la mano del segundo que debe pararas en su sitio (si una cae, debe volver a levantarla) y así sucesivamente.

Variaciones: Los 5, 6 y 8 palos de cada equipo están juntas, dentro de un pequeño círculo, en la línea de llegada.

Implementos: 5 palos o botellas por equipo (el número correspondiente).

6. ROBAR LA CUERDA

Indicaciones: Los jugadores alineados en ambos extremos del campo de juego. La cuerda en el suelo, en el centro del campo "a lo ancho". A la señal, los jugadores corren a apoderarse de la cuerda y sigue uno de los jugadores de más arriba, hasta que todos pasen. El jugador que se -apodere de la cuerda debe tocar a su oponente. Luego regresa a su fila y el

director del equipo la coloca nuevamente en el centro.

7. FUTBOL DE BOTELLAS

Indicaciones: Cada jugador lleva la pelota con los pies, haciendo "eses" entre las botellas; si una se cae, hay que detenerse y pararla.

Al llegar a la línea de llegada se toma la pelota y se corre con ella en la mano para dársela al segundo jugador y así sucesivamente.

Implementos: 5 o 6 botellas por equipo, una pelota para cada equipo. Los jugadores y las botellas como en el juego de voltear los palos.

Variaciones: Ida y vuelta haciendo las "eses". Hay que tumbar las botellas (con la pelota) a la ida y pararas a la vuelta, etc.

8. PAREJAS BIEN "APAREJADAS"

Indicaciones: Se forma un círculo estando por parejas atados de una de las manos. Una pareja corre igualmente atada de las manos, por fuera del círculo. Se ponen de acuerdo a quien va a tocar, y aquella pareja con las manos entrelazadas que toquen, deberá correr por el lado contrario al que corre la primera pareja y deben llegar al espacio que dejaron; si nó lo logran, quedarán para hacer lo mismo que hizo la primera pareja: seguir tocando a las demás.

9. SIGUEME

Indicaciones: Los jugadores de pie forman un círculo, fuera del cual queda un jugador. Este es el director (a) del juego, quien camina alrededor del círculo y toca a varios jugadores, diciendo: "**Sígueme**". Cuando ha tocado a 6 o 7 jugadores, salta, brinca, galopa fuera del círculo, después de un momento puede gritar: "**A casa**", todos corren hacia sus lugares. El que llegue primero pasa a ser el nuevo director.

10. SUELA CON SUELA

Indicaciones: Un número impar de jugadores; se mueven por la cancha durante largo rato. Cuando el director (a) da la señal, deben sentarse en el suelo poniendo los pies "**suela contra suela**" con otra persona (del otro sexo). Quien quede sin compañero (a) debe tratar de conseguir uno, si no, paga "penitencia".

Variaciones: Van saliendo los perdedores (un hombre y una mujer cada vez).

11. BOMBARDEO

Indicaciones: Se forman dos equipos, cada uno en una mitad del campo. Cada equipo por separado va dando el turno a un jugador para que lance la bola y trata de tumbar los palos. Luego del lanzamiento, el jugador que estaba en turno debe recoger la pelota y dársela a su compañero, que tiene el próximo turno, (hasta que pasen todos o sean tumbadas todos los palos).

NOTA: Los equipos ponen las reglas del juego, posición de las clavos, distancia de lanzamiento, etc.

Implementos: Una o más pelotas de voleibol; 10 o 15 palos, (si se juega en tierra 10 o 15 botellas vacías) pero es algo peligroso.

Variaciones: Retirar los palos volteadas y después de cierto tiempo contar las restantes. Declarar "perdida" o "fuera", cuando se toca la pelota con otra parte del cuerpo que no sean las manos.

Implementos: tantas pelotas como equipos.

12. CARRERA DE BASQUETBOL

Indicaciones: los jugadores se dividen en equipos y esos se colocan en columna o fila, detrás de la línea de partida que estará a unos 5 metros del tablero de básquetbol. Este juego se puede jugar de la siguiente manera: La pelota es pasada por sobre la cabeza de cada jugador, de adelante para atrás de la fila. El último la toma, corre hacia la cesta, lanza, y cuando logre encestar vuelve con la pelota hacia la fila, se coloca de primero y se repite la jugada hasta que todos lanzen al cesto o canasta.

Variaciones: igual que el anterior, pero cada jugador lanza una sola vez, se cuentan los puntos de cada equipo. Para principiantes: lo mismo que los anteriores, pero hasta que la pelota toque el arco de hierro. Igual que los anteriores, pero al correr, hacer "dribbling" como en basquetbol. Rebotando la pelota en el suelo con una sola mano. Combinar este juego con el "túnel".

13. SALTAR EL PALO

Indicaciones: Los equipos en fila, detrás de la línea de partida. El primero tiene un palo (0.75 a 1 metro). A la señal, corre hacia la línea de llegada (10 a 15 metros), la toca con el palo y regresa. Al llegar a su columna, el jugador número 2 toma el otro extremo del palo y los 2 corren hacia el extremo de la fila, detrás de su grupo, llevando el palo cerca del suelo. Los jugadores de la columna deben saltar el palo. Al llegar al fin (al último jugador); el número 2,

toma el palo, corre hacia la línea de llegada, y repite la jugada con el número 3 y así sucesivamente.

Implementos: Un palo de escoba por grupo.

14. CARRERA DEL MADERO

Indicaciones: Los jugadores como en el juego anterior. El primero corre hacia la línea de llegada, apoya una punta del palo en el suelo, pone la frente apoyada en el extremo superior del palo y en esa posición, sin mover el palo, gira 7 veces alrededor del mismo (con la frente apoyada en él). Corre de vuelta, le da el palo al segundo y así sigue la carrera.

15. CARA A CARA

Indicaciones: Formación de los jugadores en círculo formando parejas, colocándose uno frente al otro. En el centro del círculo está un jugador solo, quien grita: "**Cara a cara**": todos deben realizar esta acción. Luego dice: "**De espaldas**": también deben todos hacerlo. De pronto puede gritar: "**Todos a cambiar**". A este grito, todos los jugadores, incluyendo el del centro, buscan nueva pareja, quien quede sin ella, se coloca en el centro y le toca dar las órdenes. Este juego puede practicarse con un grupo de cualquier número, pero debe ser impar.

16. LA PRUEBA DE LOS PITILLOS

Indicaciones: Los jugadores se dividen en parejas (hombre y mujer). A todos se les entrega sendos pitillos o pajas o cañas, las que se utilizan en los refrescos. Se destaca la primera pareja. La mujer, aspirando fuertemente con el pitillo, paja o caña, trata de sostener un trocito de papel de se da del tamaño de un papelillo de fumar, que el director (a) de juego le ha puesto en el extremo del pitillo, paja o caña. Se le acerca entonces su compañero, coloca un pitillo contra el papel de la contrincante y trata, también por aspiración, de arrebatárselo. Se organiza entre ambos un duelo; éste termina cuando el papel se fija definitivamente en la paja o pitillo o caña, de uno de los jugadores. Sigue actuando del mismo modo la preja segunda y la tercera y así todas... Los vencedores de esta prueba se emparejan de nuevo y realizan una segunda ronda, hasta que quede un vencedor.

17. PELOTA ENVENENADA (VARIANTE DE LA VENENOSA)

Indicaciones: Un jugador toma la pelota. Los demás jugadores se distribuyen en el campo. Si golpea a un jugador con la pelota, ésta queda envenenada, el jugador pasa entonces a ayudarle a la persecución de los demás compañeros, al tocarlos

a todos, termina el juego. Puede prolongarse por largo tiempo. El jugador debe pasar la bola a su (s) compañero (s) perseguidor (es).

Variantes: No se puede dar más de 3 pasos con la pelota sin botarla o tirarla al suelo o pasarla a un perseguidor. El que sale del campo, queda envenenado. El que no ha sido tocado, puede darle con el pie a la pelota o cogerla en el aire; si toca a un perseguidor sin moverse de ese sitio, obtiene doble vida y tendrá entonces que tocarlo dos veces.

18. BOLOS A CIEGAS

Indicaciones: Se colocan bolos o bolillos en la formación que se quiera. Desde lejos se intenta tumbarlos con una bola o con un cilindro de madera. Es interesante vendarle los ojos a quien va a jugar. Luego de dejarle ver la posición. Otros, luego de vendar al jugador, le hacen dar una vuelta, para despistarlo. Gana el que tumbe más boliches.

19. VARIANTE DE TRENES CIEGOS

Indicaciones: Los trenes están formados por jugadores en fila india, que se vendan bien los ojos y apoyan las manos en los hombros del que están adelante. Sólo el maquinista, que es el último de cada tren, no está vendado. Señala el sitio de la estación final y gana el tren que llegue primero. El maquinista dirige el tren presionando el hombro izquierdo o derecho del que tiene delante, con la mano, y éste transmite lo mismo a los demás. El juego es en silencio; si alguno habla, el tren debe volver al sitio de partida y comenzar de nuevo.

20. A CORRER MIENTRAS PASA LA BOLA

Indicaciones: Se hacen 2 bandos y se forman en 2 ruedas concéntricas. Uno de los jugadores del círculo interno tiene una pelota. Cuando el director dá la señal comienza a pasar la bola, uno a uno, rápidamente. Al dar la señal el director, es decir cuando comienza a mover la pelota, uno de los del círculo exterior corre por fuera de la rueda; al terminar su vuelta sale otro corredor y así hasta que todos dan la vuelta. En ese momento se suspende el juego y se cambian los papales. Los de afuera vienen a la rueda a pasarse la pelota y los otros a correr. Ganará el equipo que ha sido capaz de dar más vueltas a la pelota en la rueda, mientras los otros corren.

21. CARRERA DEL ABANICO

Indicaciones: Los jugadores se colocarán, en fila, detrás de la línea de partida. A 5 metros se marca una línea de llegada. Cada equipo tiene una pelota y una raqueta. A la señal de iniciar, el primer jugador

de cada equipo sopla la pelota abanicando, hasta que llegue a la segunda línea. No se puede tocar la pelota en ninguna forma. Al llegar a la línea final, toma la pelota y vuelve corriendo, la coloca en la línea de partida y da la raqueta al segundo corredor de su equipo, que repite la acción, hasta que todos uno por uno, han pasado la línea de salida. El equipo que lo haga primero es el ganador.

Variación: Dos libros formarán los postes del "gol" para cada grupo.

Implementos: En lugar de paleta o raqueta de ping pong, un abanico, cartón o periódico doblado, una pelotita de papel puede servir de pelota.

22. QUE NO SE CAIGA EL PALO

Indicaciones:

Los jugadores se colocan en círculo y se numeran: 1, 2, 3, etc. Un jugador se coloca en el centro, poniendo un palo y lo sostiene verticalmente con el dedo índice. De repente grita un número y suelta el palo. El jugador de ese número salta rápidamente y agarra el palo antes de que caiga, si lo consigue, vuelve a su lugar, pero si alcanza a caer el palo al suelo, se queda en el centro sosteniendo el palo, y el otro va a ocupar su sitio y su número. El que pierde 3 veces, debe pagar penitencia.

23. CINCHADA

Indicaciones: Se traza una línea en el piso, perpendicular a la cuerda; se ata un pañuelo en el centro de la cuerda, quedando sobre la línea. Cada equipo toma la cuerda de su lado. A la señal, tiran. Al pasar cierto tiempo (30 segundos o más) la posición del pañuelo indica el ganador.

24. RELEVO DEL CANGURO (DOBLE CANGURO)

Indicaciones: Se trata de guardar el equilibrio al correr con un obstáculo entre las piernas, más exactamente las rodillas. Se dividen el grupo de participantes en dos filas con igual número de jugadores. Estos harán un túnel con las piernas bien abiertas (como en el simple Canguro).

El jugador que encabeza la fila lanza la pelota por el túnel hasta el último jugador; éste la recoge, se la coloca entre las rodillas y trata de imitar el brinco del canguro; en esta forma, lo más rápido que sea posible, llega a la cabeza de la fila; él mismo vuelve a lanzar la pelota por el túnel, hasta llegar al último lugar, el jugador que está en ese sitio repite de nuevo los pasos anteriores y así todos los demás.

La otra fila de jugadores, debe estar haciendo lo mismo. El equipo perdedor, debe realizar un juego de "penitencia".

25. CARRERA DEL MARQUES

Indicaciones: Los jugadores se distribuyen en parejas (hombres y mujeres). A la señal, un miembro de la primera pareja de cada equipo coloca dos papeles en el suelo y sobre ellos pasa la otra pareja. Esta debe hacer lo siguiente: la mujer levanta los pies y su compañero mover los papeles hacia adelante, hasta llegar a la línea señalada con anterioridad; allí se cambia de "rol". Quien camina sobre papeles no puede tocar el suelo. Se debe tener a mano papeles extras para ir reponiendo los rotos.

Implementos: 2 hojas de papel por equipo (periódicos, etc.).

Variaciones: Los jugadores corren de a uno, saltando y adelantando sus propios papeles de periódico y sin pisar el suelo.

26. RELEVO DEL PAÑUELO

Indicaciones: Se hace un círculo, se numeran. Se da un pañuelo al número par y al impar; corren cada uno por su lado y cuando llegan a su sitio entregan el pañuelo par a los números pares y el pañuelo impar a los compañeros con números impares; gana quien termine primero, con los otros se realiza un juego de "penitencia".

Implementos: Pañuelos, cuerda gruesa.

27. CARRERA DE LA SILLA

Indicaciones: Los equipos, por parejas, se colocan en columna o fila detrás de la línea de partida. Cada pareja corre tomada de la mano; el hombre lleva una silla cerrada y al llegar a la línea de meta, señalada anteriormente, abre la silla; la dama se sienta, y se pone de pie; el hombre cierra la silla. Se toman de la mano y corren a la línea de partida. Le dan la silla a la segunda pareja y así sucesivamente hasta que todos hayan repetido las mismas acciones. Es necesario hacer todos los movimientos sin equivocarse. El equipo que termine de último, debe hacer un juego de penitencia".

Implementos: 2 sillas plegables.

28. EL TUNEL DE RELEVO

Indicaciones: Los jugadores se dividen en equipos iguales, depende la cantidad de jugadores que haya. Se colocan detrás de la línea de partida con las

piernas separadas; de esta forma se hace el "túnel"; a 10 o 20 metros de distancia, al frente se marca la línea de llegada. El primer jugador de cada equipo tiene una pelota. Dada la señal de comienzo el primer jugador empuja o lanza la pelota hacia atrás, la cual irá pasando por el "túnel". El último la agarra y corre hasta la línea de llegada, regresa al primer puesto y lanza nuevamente la pelota por el "túnel". Vence el equipo cuyo último jugador sea el primero en regresar a la cabeza del "túnel".

29. EL CIENPIES

Indicaciones: Los integrantes de cada equipo se montan en un palo o cuerda, imitando los caballos. A la señal corren sin perder su posición, van hasta la línea de llegada y vuelven a la de partida, se toma el tiempo. Los últimos en llegar según el tiempo determinado, juegan nuevamente a "penitencias".

Implementos: 1 palo largo o cuerda por cada equipo.

30. ESCONDER LA CORREA

Indicaciones: El jugador agarra una correa y los demás se retiran, mientras la esconde. Luego grita: "ya está" y regresan todos a buscarla. El dirigente del juego dice: "frío, frío", cuando se alejan; "tibio, tibio" cuando se van acercando; "caliente, caliente" cuando están muy cerca; "se queman" cuando casi la agarran. Quien la encuentre, grita: "Fuego, fuego" y persigue a los demás jugadores con la correa hasta que ellos lleguen al sitio de seguridad o refugio, previstos con anterioridad. Quien encontrará la correa, la esconde para el juego siguiente.

31. MIENTRAS REBOTA LA PELOTA

Indicaciones: Los jugadores se hacen en círculo, a unos 2 metros de distancia uno del otro. Uno de ellos agarra una pelota y pasa al centro; la tira fuertemente contra el suelo, para que rebote alto y dice: "para fulano" (dice el nombre de uno de los jugadores). El jugador nombrado sale corriendo para evitar que el otro le dé un pelotazo y salir del juego. Si recoge bien la pelota, pasa al centro mientras el otro ocupa su lugar en la rueda. La tira nuevamente, bien fuerte y dice: "Para fulano". quien quede sin eliminar, gana los aplausos de los compañeros.

32. CARRERA CON TRES PIERNAS

Indicaciones: Cada grupo se forma con 3 jugadores. El del medio se coloca en dirección opuesta a los otros dos y amarra su pierna izquierda a la izquierda de su compañero; y la derecha a la derecha del otro. Al dar la señal por el director del

juego, todos los jugadores, en grupos de 3, corren así amarrados, la distancia que se ha fijado y regresa al sitio de donde salieron. Los que se quedan de último, juegan a "penitencias".

Implementos: Cuerdas para amarrarse las piernas.

33. RIÑA DE GALLOS

Indicaciones: Este juego es propio para varones o niñas pequeñas. Dos jugadores, con los brazos cruzados y saltan en un solo pié, deben tratar de empujar al otro con el hombro y hacerle pisar tierra, con el pié que deberá estar en el aire.

34. CARRERAS DIFICILES

Indicaciones: Se pueden hacer carreras de relevos con algunas dificultades como las siguientes: Con un vaso lleno de agua; si se cae una gota, debe llenarlo de nuevo. Correr en pata sola o en pata de gallo o con una sola pierna. Los de turno esperan sentados hasta que llegue el compañero y deben ponerse de pié sin apoyar las manos. En reverso, es decir corriendo hacia atrás; si se caen, deben comenzar de nuevo las carreras. Con escaleras: en el centro se coloca una escalera y cada uno debe tocar todos los barrotes. Con velas encendidas: si se apaga la vela, debe regresar a prenderla en el sitio de salida.

Implementos: Los necesarios para cada ocasión.

35. EL RECOGEDOR

Indicaciones: Colóquese al grupo formando un círculo, de cara al centro de éste. Un jugador, situado en el centro, tiene una larga cuerda con una pelota atada a un extremo. Al darse la señal, se hace rodar la cuerda en torno al círculo, obligando a los que lo forman a saltar sobre ella. El que es atrapado por la cuerda cambia de lugar con el jugador del centro. Puede hacerse el juego más difícil colocando a los participantes: 1) de espaldas al centro; 2) agachados.

36. BLANCO Y NEGRO

Indicaciones: Los jugadores divididos en dos equipos: el "blanco" y el "negro" (pueden varias los colores), observan detenidamente la forma de lanzar la tablilla al aire por el director del juego. La tablilla debe estar pintada a cada lado con los colores indicados. El lado que caiga hacia arriba determina que el equipo de ese color debe correr y hacer prisioneros (tocándolos) a los del otro color. Se marcarán refugios o zonas de seguridad donde los jugadores no puedan ser "tocados". Se repite el juego hasta que un equipo sea el ganador; éste debe

indicar al perdedor el juego de "penitencia" que le tocará hacer.

Implementos: La tablilla pintada diferente a cada lado, con el color indicado; de 0.15 x 0.05 cms.

Variación: Los prisioneros pasan a engrosar el equipo contrario.

37. DOS OBJETOS CIRCULANTES

Indicaciones: Se divide el grupo de jugadores en dos equipos, señalando bien quiénes son de uno y quiénes son de otro. Se hacen circular dos objetos (o balones) al mismo tiempo, pero en sentido inverso, pasando de mano en mano por todos los jugadores, los cuales deben formar un gran círculo. Cuando los objetos circulantes llegan al punto donde se unen los dos equipos, deben entrecruzarse. Un jugador debe recibir los dos objetos sin dejarlos caer, lanzarlos oportunamente en sentido inverso. Al equipo ganador se le dan puntos. El perdedor debe hacer un juego de "penitencia".

Implementos: Dos objetos o balones; un pito para dar la señal.

38. VIGILAR EL VECINO

Indicaciones: Se trata de educar los reflejos. Los jugadores forman un círculo; cada uno debe estar en sus respectivas sillas, se dividen en dos equipos. El director (a) del juego, dirige o lanza la pelota a cualquiera de los participantes. Este la recibe rápidamente sin dejarla caer; los compañeros que están a su izquierda y derecha respectivamente, deben alzar la mano que está más cerca al jugador, sin equivocarse, enmarcando al que recibió la pelota, de tal manera que un jugador alza la mano derecha y el otro la izquierda. Los equipos deben variar de vez en cuando de sitio para fomentar el interés, evitar las rivalidades y la competencia malsana.

Implementos: Sillas, una pelota, un pito para dar la señal.

39. CORTAR LA MASA

Indicaciones: Se forma un círculo con los participantes, todos cogidos de las manos. El director (a) del juego, inicia cortando la unión de dos manos entrelazadas; desde ese momento, los jugadores que han sido desunidos, danzan rítmicamente pero con rapidez en sentido inverso por fuera del círculo; dan la vuelta al círculo y el jugador que llegue primero, grita: "torta de maíz, ya estoy aquí". Este jugador romperá otras dos manos entrelazadas, en cualquier parte del círculo y éstos

inician nuevamente la danza rítmica; y así sucesivamente.

Implementos: Un pito para indicar la ida de los jugadores.

Variación: La danza se puede hacer con música.

40. LAVARSE LA CARA

Indicaciones: Se trata de autodominio en los movimientos. Se divide el grupo en dos equipos formando cada uno una ronda o círculo cerrado. De cada equipo sale un jugador (los que encabezan la ronda). Estos deben hacer los ademanes de "lavarse la cara", desde sus puestos respectivos, luego deben "secarse la cara" con una "toalla" imaginaria, haciendo los ademanes de "abrirla" y "cerrarla" y luego "entregarla" al compañero; después hacen el recorrido de la ronda con gran rapidez, regresan a sus puestos respectivos; así harán todos los jugadores. Se anotan puntos a los equipos dependiendo de la habilidad de cada jugador.

41. EL CANGURO SALTARIN

Indicaciones: Se deben formar dos equipos en igual número de participantes, tratando de hacer un túnel con las piernas bien abiertas de todos los jugadores, dejando una distancia adecuada. Los jugadores que encabezan las filas respectivas, deben lanzar los balones por encima de sus cabezas, pasando de mano en mano por cada jugador; deben evitar caer los balones porque esto no deja avanzar el juego. El último jugador debe devolver la pelota por el túnel formado con las piernas de todos los jugadores; el primero agarra nuevamente la bola y sale con ella entre las piernas, hasta ocupar el último lugar; la fila corre un puesto adelante; así todos los jugadores.

Implementos: Dos pelotas (balones), un pito para dar la señal.

42. TRENES CIEGOS

Indicaciones: Se forman varias filas de 5 a 6 personas, de acuerdo al número de participantes; se vendan los ojos al primero de cada fila, con un pañuelo; el segundo debe colocar sus manos encima del primero y los restantes en la cintura; al dar la señal deben marchar hacia la meta señalada con anterioridad -sin correr- guardando el equilibrio ante los obstáculos que encuentren en el camino. Lo interesante es el diálogo que se sigue sobre la actitud de dejarse guiar por un ciego.

43. CARRERA DEL HUEVO POR EQUIPOS

Indicaciones: Se forman sub-grupos haciendo figuras: cuadros, líneas o filas, círculos, según lo convenido por todos. Se marcan líneas de partida y de llegada. El primer jugador de cada cuadro (o línea, fila o círculo), pone el huevo en la cuchara y sostiene la cuchara con la boca; corre o camina aceleradamente hasta la llegada y regresa a la línea de partida. El segundo de su equipo hace lo mismo. Durante el ejercicio no se debe tocar la cuchara ni el huevo; si ésta se cae, debe ponerse otra vez en la cuchara (el huevo debe ser duro), pero en esta forma se atrasa el juego. Lo importante es guardar el equilibrio.

Implementos: Una cuchara por jugador, un huevo duro, por equipo.

44. LA CONQUISTA DE LA BANDERA

Indicaciones: Se coloca una bandera en un sitio cubierto de piedras, hojas secas, papeles, ramas, etc. Cerca a este lugar se deja un centinela, a quien se le vendan los ojos. Los demás jugadores se retiran a unos 20 metros, y al dar la orden (del director) del juego, se viene caminando muy sigilosamente, con los brazos extendidos horizontalmente, erguido el cuerpo, a conquistar la bandera. Cuando el centinela escucha un ruido, grita, o pita, y señala con el dedo el sitio donde se produjo el ruido; si allí hay un jugador, queda eliminado del juego. Con todos los eliminados se realiza un juego de "penitencia".

45. EL ENCUENTRO

Indicaciones: Varios jugadores se sientan en círculo, pero un poco separados. Dos jugadores vecinos cogen cada uno un objeto. Otro jugador, sin ver, ordena que se comience el juego. Cada objeto pasa de mano en mano, pero en dirección opuesta. De repente se ordena que se devuelvan los objetos en dirección contraria (por medio de un silbo o una palmada). Se deja el juego cuando alguno queda con los dos objetos; se le obliga a penitencia o se elimina del juego. Se comienza de nuevo, tratando de llevar el ritmo con los brazos al circular los objetivos.

46. LA CARRERA DE GLOBOS

Indicaciones: Dos equipos en fila frente a frente. Cada jugador tiene un globo. A la señal del director, los dos primeros jugadores deben inflar los globos y luego sentarse en ellos hasta reventarlos. Sólo cuando los ha reventado siguen los siguientes, realizando la misma operación. Gana la fila que primero termine.

47. ENCENDER LA VELA

Indicaciones: Se dividen los jugadores en parejas. Una persona debe tener la vela encendida y otra no. Cada pareja se coloca frente a frente, hincando sólo una rodilla en tierra y mantener la otra pierna suspendida en el aire. En esta posición los que tienen la vela apagada deben tratar de encenderla con la que tiene el compañero respectivo.

48. DESPERTO LA FIERA

Indicaciones: Un jugador que es la "fiera", se coloca en el centro y con la mano se tapa los ojos. A unos 10 metros de distancia se pinta una raya a la izquierda y otra a la derecha. Los jugadores van bailando alrededor de la "fiera dormida". De repente el director (a) del juego grita: "Despertó la fiera" y todos los jugadores corren a situarse detrás de una línea. Mientras la "fiera" los persigue. Si la "fiera" alcanza a alguno, éste será la "fiera" para el siguiente juego.

49. LUCHAS INDIAS

Indicaciones: Dos jugadores frente a frente, con los cuerpos bien cerca y los brazos tendidos a los lados, empujan con sus manos las de los contrarios hasta hacerles mover uno de los pies. Lo importante es guardar el equilibrio y resistir la tensión que hacen los compañeros.

Variaciones: Los jugadores se toman de las manos derechas (como saludando) y se paran con los pies derechos tocándose; los pies izquierdos apoyados bien atrás. Hay que obligar al otro a mover el pie izquierdo, tirando y empujando su mano derecha en todos los lados (o sea en todas las direcciones).

50. SALTOS

Indicaciones: Para el salto alto se colocan 2 soportes y una cuerda o una varita fina que se pueda caer al menor movimiento y que no vaya a causar daño a los jugadores. Poco a poco se puede levantar la marca, por las muescas que tienen los soportes y donde puede anotarse la altura desde el suelo. Para el salto largo debe pintarse una raya que cada jugador debe pisar. Si pisa atrás de la raya en el momento del salto, perderá unos centímetros, si pisa delante de la raya, el salto no es válido; comete una falta. Cada jugador tiene derecho a 3 saltos y se medirá el salto mejor realizado. Para esto es necesario medir muy bien los pasos de la distancia, correr muchísimo e impulsarse fuerte. Pero también se puede saltar a pie junto, sin impulso. El salto triple

es parecido al salto largo; sobre la línea marcada se impulsa con una pierna y cae sobre el mismo pie; da el segundo salto, con la otra y el tercero con las dos a la vez. Son 3 saltos sucesivos, en serie, sin demora.

51. EL SOMBRERITO

Indicaciones: Se colocan frente a frente los jugadores, divididos en 2 equipos a unos 10 metros de distancia. Se numeran los jugadores y deben quedar uno frente a otro. El director dice un número y los correspondientes de cada equipo salen a coger un sombrero colocado en el centro, sobre el suelo. Los jugadores deben llevar el sombrero arrastrándolo, con un palo, hasta pasar una línea que se ha trazado en el suelo para su propio equipo. Sólo se puede mover el sombrero arrastrado; debe cuidarse de que el compañero no le toque ninguna parte de su cuerpo. Si llegare a suceder, debe soltar el sombrero inmediatamente. Gana puntos el equipo cuyos jugadores hayan cumplido todas las reglas del juego. Cada vez se llama a diversos números, hasta que todos pasan a recoger el sombrero.

NOTA: El jugador que tiene el sombrero puede tocar a su rival. Al llegar a la línea demarcada donde debe arrastrar el sombrero lo devuelve al centro y salen otros dos jugadores.

52. AMARILLO, AZUL Y ROJO

En este juego intervienen únicamente dos jugadores, que deben colocarse frente a frente bien sea sentados o permaneciendo en pie. Para iniciar el juego, colocan las manos sobre sus respectivas piernas, al mismo tiempo que dicen: "amarillo"; levantan luego las manos a la altura del pecho, pero con las palmas mirando al contender, y dicen: "azul"; luego juntan las palmas de la mano derecha, produciendo un poco de ruido, al tiempo que dicen "rojo". Vuelven las manos a la primera posición para continuar en la misma forma, pero esta segunda vez ya chocan las palmas de la mano izquierda.

El juego se va acelerando cada vez más, y hasta que uno de los contendores se equivoque, ya sea de color nombrado o en la palma chocada, tras de lo cual pasa a continuar el juego otra pareja. Puede ser realizado este juego por varias parejas simultáneamente, o hacer "barra" a una sola pareja, cosa que a veces hace poner un tanto nerviosos a los jugadores, predisponiéndolos a equivocarse.