

3. NIÑOS Y NIÑAS A PARTIR DE LOS 11 AÑOS

98. TOQUE-TOQUE

Material: una pelota

Preparación: jugadores en círculo. Uno permanece en el centro, juntamente con la pelota.

Desarrollo: El jugador del centro lanza la pelota a uno de los jugadores del círculo, el cual debe atraparla, recolocarla en el centro del círculo y salir en persecución del que la tiro. El jugador, que estaba al principio en el centro del círculo, debe correr, saliendo por el lugar dejado por el jugador al que lanzó la pelota, dar una vuelta completa al círculo, entrar por donde salió y tocar la pelota, sin dejarse coger por el perseguidor. La victoria será del que consiga llegar antes al objetivo.

99. CAMPOS ALTERNATIVOS

Material: una pelota

Preparación: los jugadores se dividen en dos equipos, A y B, y se colocan en los cuatro cuadros según indica el esquema 16. Se establece el tiempo para el juego y a la mitad de este tiempo, los jugadores cambiarán sus lugares, para que todos pasen por los cuadros centrales.

Desarrollo: antes de comenzar el juego, se tira a suertes para decidir de quien será la pelota. El jugador que tiene la pelota la lanza hacia sus compañeros que están en el otro cuadro, por encima de las cabezas de sus adversarios. Éstos procuran coger la pelota. Si lo consiguen, ellos a su vez la tiran hacia sus compañeros. Los puntos se marcan cada vez que uno de los equipos

consigue pasar la pelota a los otros, sin que caiga en manos del adversario. Gana el partido el equipo que más puntos tenga al final del tiempo.

100. DE CÍRCULO EN CÍRCULO

Material: 2 pelotas

Preparación: ver esquema 17 distribuidos en igual número, los jugadores de los dos equipos forman una fila en dirección al primer círculo del respectivo partido. El primer jugador de cada grupo sale corriendo, coge la pelota, que está en el primer círculo, y la lleva al 2º círculo.

Desarrollo: En cuanto el primer jugador de la fila recorre este trayecto, el 2º jugador se coloca en el centro del primer círculo. Cuando el primer jugador se encuentra en el 2º círculo con la pelota, la tira al compañero que está en el primer círculo, el cual procede como el 1º. Éste se retira a la línea de llegada, y allí comienza una nueva partida. Gana el equipo cuyos miembros pasen más rápidamente a la línea de llegada. Constituyen faltas salir de la alineación y coger la pelota fuera del círculo. El jugador que comete falta, volverá a la fila y comenzará su juego.

101. PELOTA AL AIRE

Material: una pelota

Preparación: ver esquema 18 los jugadores se dividen en dos equipos, y cada uno de ellos tiene dos capitanes que se colocan en las dos esquinas del cuadrado adversario, mientras los demás se dispersan por el propio campo.

Desarrollo: la pelota se disputa tirándola al aire sobre la línea central. Cualquiera de los jugadores que alcance la pelota con la mano, la vuelve a lanzar, sin salir de su lugar, a otro jugador de su equipo o a uno de los capitanes que están en las esquinas del cuadro de los adversarios. Estos procurarán interceptarla. Si con-

siguen hacerse con la pelota, intentarán hacerla llegar a las manos de sus capitanes. Se obtiene un punto cada vez que la pelota llega a las manos de uno de los capitanes. Constituyen faltas desplazarse con la pelota en la mano, atravesar la línea divisoria, entrar en uno de los cuadros de las esquinas, y para el capitán, salir del cuadrado. Cuando se comete una falta, la pelota se entrega a un jugador adversario que tiene lanzamiento libre, esto es, los jugadores adversarios no pueden interceptarla. La victoria será del primer equipo que consiga ganar quince puntos.

102. PELOTA VOLADORA

Material: 2 pelotas

Preparación: ver esquema 19. Se distribuyen los jugadores en dos equipos. Dos jugadores, uno de cada equipo, ocupan el círculo A y el círculo B, y en cada círculo pequeño se coloca un jugador, de forma que los dos equipos formen líneas paralelas. Las pelotas las tienen los jugadores del círculo A.

Desarrollo: dada la señal, el jugador del círculo A que tiene la pelota, la echa a su compañero del círculo más próximo. Así la pelota va pasando de círculo en círculo hasta llegar al jugador del círculo B. Éste, al recibir la pelota, corre con ella entre las dos hileras de jugadores hasta el círculo A. Entonces ocupa el círculo A, y el jugador que estaba allí, pasa a ocupar el círculo más próximo. Así todos los jugadores tienen que dejar sus casas, ocupando sucesivamente todos los círculos. Ganará el equipo cuyo primer jugador, que estaba en el círculo A, llega nuevamente a ese círculo. Constituyen faltas recibir o lanzar la pelota fuera del círculo respectivo, abandonar el propio círculo antes de que el círculo del vecino esté vacío, que se caiga la pelota, tirar la pelota a un compañero que no esté justo a su lado. Cada vez que se cometa falta, la pelota vuelve al círculo A.

103. CADA CENTRO, UN PUNTO

Material: 2 pelotas

Preparación: ver esquema 20 dos grupos de jugadores, con igual número de participantes ocupan las posiciones conforme al esquema El primero de cada grupo toma la pelota

Desarrollo: dada la señal de salida el jugador que tiene la pelota la tira al segundo, y así sucesivamente hasta el último Éste al recibirla, sale corriendo y va a colocarse en el primer círculo, que deberá estar vacío, luego, cuando haya corrido el último, todos los jugadores retrocederán un círculo El juego continúa así, hasta que la pelota llegue a manos del primer jugador que comenzó el juego Éste correrá hasta el círculo central Cada vez que el jugador nº 1 llegue al círculo central, se cuenta un punto para su equipo Constituyen faltas tirar la pelota estando fuera del círculo, ayudar a un compañero al que se le caiga la pelota Si esto ocurre el mismo jugador es quien tiene que salir del círculo y recoger la pelota

El equipo vencedor será el que, en el tiempo establecido, tenga mayor número de puntos Tres faltas hacen perder un punto

104. RECOGE EL PORTERO

Material: 1 pelota

Preparación: ver esquema 21 dos equipos de siete jugadores cada uno, divididos como sigue

1 guarda que se coloca junto al triángulo en el campo adversario
2 defensores, que se colocan en el campo adversario, corren defendiendo el triángulo para que los competidores no cojan la pelota

2 atacantes que, en el propio campo, lanzan la pelota hacia el triángulo.

1 centro junto al cuadrado central, al cual se le permite correr por todo el campo

El portero que permanece en el triángulo para recoger la pelota

Desarrollo: los dos centros se disputan la pelota. El árbitro tira la pelota en el cuadro central, y los del centro, teniendo una de las manos hacia atrás, intentan cogerla.

El centro que consiga atrapar la pelota, sale botándola y la tira al portero o a uno de los atacantes para que él la tire al portero, y así marque un punto. En cuanto los atacantes intentan que la pelota entre en el triángulo, los defensores, el centro y el guarda del equipo adversario procuran impedirlo, para lo que pueden correr y saltar. Si consiguen coger la pelota, inmediatamente intentan hacerla llegar a las manos de su portero. Los atacantes o defensores sólo pueden actuar dentro de su cuadrado, y el guarda sólo puede defender el triángulo. A cada punto, el árbitro procederá como al principio, y lo mismo ocurre cuando alguno coge la pelota. Si la pelota sale de los límites del campo, la jugada es del adversario más próximo al lugar por donde haya salido la pelota. El lanzamiento se hará desde fuera de las líneas del campo.

Constituyen faltas

El portero que traspasa o pisa la línea del triángulo, los defensores y los atacantes que salgan de sus cuadrados o pisen las líneas, el centro que ataca a otro adversario que no sea el centro, los jugadores que pisen el triángulo, que agarren, empujen o realicen cualquier otra agresión a un adversario.

Siempre que se comete una falta, la pelota pasa a manos del adversario más próximo, el cual tiene derecho a lanzar libremente a cualquiera de los jugadores, menos al portero.

Si un mismo jugador comete más de cinco faltas, debe ser sustituido por otro.

Un equipo marcará un punto cada vez que el portero alcance la pelota sin salir del triángulo. Si el portero es agredido en el triángulo, y por eso se le cae la pelota, el punto se le adjudicará igualmente. Ganará el equipo que, a los 20 minutos, tenga más puntos.

105. MÍMICA (I)

Preparación: los jugadores se dividen en dos grupos. Cada grupo escoge una acción que pueda ser desarrollada con gestos.

Desarrollo: un grupo se acerca al otro y pregunta:

- ¿De dónde venís?
- De Nueva York.
- ¿Y qué habéis traído?
- Limonada.
- Dadnos un poco

El grupo interrogado comienza inmediatamente la representación del asunto elegido. El equipo adversario intenta adivinar por tres veces de qué hecho se trata. Si lo consigue, los que han dramatizado huyen hacia el fondo, perseguidos por los otros. Los jugadores que sean alcanzados pasarán a formar parte del grupo que los atrapó. Se alternan las acciones. El equipo que en tres tentativas no consiga descubrir lo que se representa, deberá correr hacia el fondo, perseguido por el adversario. Gana el equipo que al final del tiempo establecido cuente con mayor número de jugadores.

106. ¡ATENCIÓN, PAREJAS!

Preparación: dos equipos, con igual número de jugadores dispuestos en dos filas paralelas, distantes de 10 a 15 m. Los jugadores son numerados en parejas: pareja 1, pareja 2, pareja 3 etc., y se dan las manos.

Desarrollo: una o dos parejas, de cualquier equipo, se aparta hasta el punto central determinado y grita un número. Las parejas de ambos grupos, que tengan el número citado, deben cambiar inmediatamente de equipo. Pero no es necesario ocupar el lugar que ha quedado vacío, basta con llegar a la otra línea. La pareja que está en el centro procura aprisionar a una de las parejas que van corriendo. Si lo consigue, ocupará su lugar, y la pareja pri-

sionera grita otro número. Si una de las parejas se suelta las manos, sustituirá automáticamente a la que estaba en el centro.

107. SALVA AL AMIGO

Material: un objeto cualquiera

Preparación: jugadores dispersos por el campo. Uno de ellos tiene el objeto en la mano. Cerca de él está el perseguidor.

Desarrollo: el perseguidor se lanza en persecución del jugador que tiene el objeto en la mano. Éste corre y pasa el objeto a un compañero que, a su vez, se lo pasa a otro. Así se continúa. El perseguidor procura atrapar al que está con el objeto. Si lo consigue, se queda él con el objeto, y otro comienza la persecución.

108. ATRAPAR EL PAÑUELO

Material: una pelota y un pañuelo

Preparación: dos equipos apostados detrás de líneas paralelas, a una distancia entre 8 y 10 m, y numerados de forma que los números se presenten en diagonal. En el centro se coloca la pelota con el pañuelo puesto encima.

Desarrollo: el animador grita un número e inmediatamente los representantes de ambos equipos, que tengan ese número, intentan recoger el pañuelo y volver a su línea. Si uno consigue coger el pañuelo, el otro debe correr tras él y tocarlo antes de que llegue a su lugar.

Si uno consigue llegar a su línea con el pañuelo y sin que lo toquen, el equipo consigue dos puntos. Si lo tocan no gana nada, pero el equipo que lo tocó obtiene un punto. La victoria será del equipo que, al final del tiempo establecido, tenga mayor número de puntos.

109. APRETÓN DE MANOS

Preparación: los jugadores forman dos filas. A distancia de unos 10 m, se traza una línea sobre la cual se coloca el perseguidor, de espaldas a las filas.

Desarrollo: el perseguidor grita «¡Fuera el último!» El último jugador de cada fila sale inmediatamente corriendo y pasando en frente del perseguidor, uno por la derecha y otro por la izquierda, intentando darse un apretón de manos. En el momento en que los jugadores traspasan la línea, sobre la cual está el perseguidor, éste corre e intenta impedir que los dos se encuentren. Para ello basta que sostenga la mano de uno de ellos. Si lo consigue, el que fue tocado ocupa el lugar del perseguidor, y éste el suyo. Si no lo consigue, el perseguidor grita nuevamente «¡Fuera el último!», y continúa el juego. Los jugadores que no fueron tocados, ocupan el primer lugar en sus respectivas filas.

110. LOS TROFEOS

Material: 2 o 3 banderas para cada equipo.

Preparación: ver esquema 22. Jugadores dispersos en sus respectivos campos, sin un lugar determinado.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, los jugadores de ambos equipos intentan atravesar el campo del adversario y apoderarse de sus banderas. El jugador que penetre en el campo enemigo, puede ser capturado y encerrado en prisión. Si algún jugador consigue apoderarse de una bandera, tiene vía libre hasta su campo, y la bandera será colocada entre las de su equipo. Si hay un prisionero, sus amigos no pueden coger banderas antes de liberarlo de la prisión. Cuando se libera a un prisionero, tanto él como el libertador tienen libre regreso al propio campo. Cuando haya banderas prisioneras, éstas deben ser liberadas antes de conquistar otras. Gana el equipo que consigue aprisionar todas las banderas o todos los jugadores.

111. ¿QUIÉN ME COGE?

Preparación: ver esquema 23 dos equipos, con igual número de participantes ocupan respectivamente las casas A y B Cada grupo tendrá un jefe

Desarrollo: uno de los jugadores destinado por su jefe va hasta el centro del terreno y provoca a su adversario, con las palabras «¿Quién me coge?» Inmediatamente sale de la casa adversaria un jugador que intenta capturar al desafiante antes de que vuelva a su casa La salida de este segundo jugador provoca, en la casa adversaria, la salida de otro jugador que intenta capturarle, y se continúa así Cada jugador intenta capturar a uno, y necesita defenderse de otro adversario Los que quedan prisioneros son llevados a la prision del campo que lo capturó Los compañeros intentan liberarlos cuando pasan cerca Si consiguen ser liberados vuelven a su primitiva casa y esperan órdenes del jefe para salir nuevamente al campo El equipo que consiga aprisionar a todos los adversarios sera el ganador

112. CARRERA DE RELEVOS

Material: 2 banderitas o pañuelos

Preparación: dos equipos en formación, como en el esquema 24 Tienen las banderas los dos primeros jugadores de cada equipo

Desarrollo: a la señal de comienzo, el primer jugador de cada equipo corre y entrega la bandera al segundo jugador de su mismo equipo Éste, a su vez, al tercero, y así sucesivamente El que entregó la bandera irá a colocarse al final de su fila El equipo ganador será el que termine el primero, después de que todos sus jugadores hayan corrido Constituyen faltas no esperar la bandera, sino salir a su encuentro, que se caiga la bandera

113. TIRAR CON FUERZA

Preparación: se traza una línea en el suelo. Los jugadores se enfrentan de un lado y otro de la línea, formando una hilera como sigue: mano derecha contra mano derecha, e izquierda contra la izquierda del adversario.

Desarrollo: el juego consiste en hacer que el adversario pise la línea divisoria de los dos equipos, tirando de él con ambas manos. Cada vez que un jugador pisa la línea, se marca un punto para el equipo adversario. Gana el equipo que tenga mayor número de puntos al final del tiempo previsto.

114. MÚSICA MÁGICA

Preparación: los jugadores están en la sala y uno de ellos se queda fuera.

Desarrollo: los jugadores de la sala combinan algo que el compañero que está fuera debe realizar con un determinado objeto presente en la sala. En el momento en que este entra en la sala, comienza a oírse una música que va aumentando de intensidad, en la medida en que el jugador se aproxima al objeto. Alcanza el máximo cuando el jugador toma el objeto en la mano. Lo mismo ocurre cuando la acción se realiza. La música varía conforme acierte o no la acción. Si lo consigue, todos aplauden, y el jugador escoge a otro para desempeñar su papel.

115. EL GUARDA Y EL LADRÓN

Material: un pañuelo o un objeto cualquiera.

Preparación: uno de los jugadores se pone en el centro del círculo formado por los demás jugadores. Todos sentados. El del centro tiene los ojos vendados con el pañuelo, y junto a él está el objeto escogido.

Desarrollo: uno de los jugadores del círculo se aproxima al objeto

para robarlo. El guarda, de los ojos vendados, grita «¡Alto!» e indica la dirección de donde procede el ruido. Si acierta, el ladrón vuelve a su lugar, e intenta el juego otro. En caso de que el guarda no acierte, el ladrón coge el objeto y lo esconde, colocando las manos a la espalda, y todos los demás lo imitan. El guarda se quita entonces la venda e intenta adivinar quien lo robo. Si acierta, será nuevamente guarda, en caso contrario cederá su puesto al ladrón.

116. BUENOS DÍAS, ¿CÓMO ESTÁ USTED?

Preparación: los jugadores forman un círculo, dándose las manos. En el centro se coloca un jugador con los ojos vendados.

Desarrollo: los jugadores del círculo dan vueltas en ambos sentidos para desorientar al del centro. En un momento dado, el jugador del centro grita «¡Alto ahí!» Todos se paran. El jugador vendado extiende el brazo en cualquier dirección. El jugador al que apunta, dice con voz natural «Buenos días, ¿cómo está usted?» El jugador vendado tiene que adivinar, por la voz, quien fue el que habló. Tendrá tres oportunidades para adivinar. En caso de que acierte, cede su lugar al que fue apuntado, si no acierta, sigue en el centro y lo intenta de nuevo, hasta que acierte el nombre de un compañero.

117. MANOS ARRIBA

Material: una bola de papel o un pedacito de tiza.

Preparación: dos equipos con igual número de participantes. Todos sentados. Los equipos se enfrentan. Cada uno escoge su capitán.

Desarrollo: en el grupo designado a suertes para iniciar el juego los jugadores ponen las manos hacia atrás, y así se pasan la bola de papel de uno al otro.

El segundo grupo que observa, sigue los movimientos del primero intentando localizar la bola de papel

En un momento dado, el capitán del segundo grupo grita «¡Manos arriba!» Los componentes del primer grupo levantan inmediatamente las manos cerradas. Entonces el capitán del segundo grupo ordena «¡Bajad las manos!» Los jugadores colocan las manos sobre las rodillas, con las palmas hacia abajo. Uno de los componentes del primer grupo solicita entonces permiso a su capitán para descubrir quién tiene la bola. Concedida la licencia, el jugador levanta la mano del adversario que, según él, tiene la bola. Solo puede levantar una de las manos. Si no acierta, lo intentará otro jugador. Cuando los adversarios encuentren la bola, obtienen un punto. Conseguirán tantos puntos como manos estén sobre las rodillas, en el momento en que se descubre quién tiene la bola. Cada vez que se levanta una de las manos, que no contiene la bola, el jugador retira hacia atrás sus dos manos. Constituye falta si un jugador levanta la mano de un adversario sin previo permiso del capitán. En el momento en que se descubre la bola, se cambian los papeles de los equipos y se procede de la misma manera. La victoria será del equipo que al finalizar el tiempo establecido tenga mayor número de puntos. Por cada falta se descontará un punto.

118. ALGO HA CAMBIADO

Preparación: jugadores repartidos a su gusto por la sala

Desarrollo: uno de los jugadores se sale de la sala. Los demás deciden la modificación de alguna cosa en la sala o el cambio de lugar de una persona. El jugador que se había retirado, al volver, pregunta: ¿Ha cambiado algo? Los otros responden: Sí. ¿Qué es lo que ha cambiado?, pregunta el primero. Los otros responden: Descúbrelo. Entonces, el jugador procura adivinar el cambio ocurrido. Tiene tres oportunidades para acertar. Si lo consigue, escoge a otro jugador para sustituirlo y entonces él efectúa el cam-

bio en la sala. Si no consigue acertar, los compañeros indican el cambio y él mismo saldrá para intentarlo nuevamente.

119. ¿CUÁL ES LA DIFERENCIA?

Preparación: los jugadores se colocan en círculo. En el centro, 5 o 6 jugadores en fila o formando un cuadrado.

Desarrollo: los jugadores que están en círculo observan atentamente la disposición de los jugadores del centro. A una señal del animador, dan la espalda a los del centro y éstos cambian su orden y disposición. Después de una segunda señal, los jugadores del círculo se vuelven de nuevo hacia el centro. Entonces el animador escoge a uno de los jugadores para formar nuevamente el orden en que se encontraban los jugadores del centro. Cuando uno acierte, los jugadores del centro se sustituyen, y el que acertó toma el lugar del jefe.

120. DELICADEZAS

Preparación: todos los jugadores están sentados uno al lado de otro, formando un círculo. Uno de los jugadores tiene una flor. El comenzará el juego.

Desarrollo: el jugador que tiene la flor, dice a su vecino de la derecha: señor o señora (nombre de la persona), aquí tiene una flor que le manda el señor o señora (nombre de la persona que está a su izquierda). Y entrega la flor. El que recibe la flor procede de la misma manera. Al que se equivoque o se olvide un nombre, se le sustituirá el suyo por el nombre de un animal cualquiera. Por ejemplo, cobra. Cuando llegue el momento de pronunciar el nombre de esta persona se dirá el nombre del animal. Se sigue el juego mientras continúe el interés.

121 DANZA DE LAS SILLAS

Material: sillas para todos los jugadores, menos para uno

Preparación: las sillas se colocan en fila, alternándose en direcciones contrarias. Los jugadores se colocan alrededor. Debe haber un jugador más que el número de sillas.

Desarrollo: al son de una música, los jugadores van andando alrededor de las sillas. De pronto, se para la música. Los jugadores procuran sentarse, pero sin alterar la posición de las sillas. El que no consiga sentarse será excluido y también una silla. Así sigue el juego. Ganará el último que consiga sentarse en la última silla.

122. AL CONTRARIO

Material: un pañuelo

Preparación: 4 jugadores sostienen las puntas del pañuelo. Juegan 4 cada vez, los demás observan y esperan su turno. Uno es el jefe.

Desarrollo: el juego consiste en hacer siempre lo contrario de lo que el jefe manda. Por ejemplo, si dice «¡Agarrad fuerte!», los 4 jugadores deben soltar el pañuelo. El jugador que o ejecute las acciones al revés de lo que se le dice o tarde en hacerlo, será sustituido por uno de los espectadores. Gana el que sigue recibiendo órdenes durante más tiempo.

123. CORREO

Preparación: cada jugador adopta el nombre de un lugar. En el centro del círculo se pone el dueño del correo.

Desarrollo. El cartero dice «Carta de (nombre de una ciudad) para (nombre de otra ciudad)». Inmediatamente los jugadores que tengan estos dos nombres procuran cambiar de lugar. El cartero intenta ponerse en uno de los lugares. Si lo consigue, adopta el nombre del jugador que pierde su lugar, y éste será el nuevo jefe.

del correo. Cuando el cartero quiera que se mezclen todos los jugadores, tiene que decir «Cartas para todas las ciudades». Entonces todos deben cambiar de lugar. Este mismo juego se puede hacer con números o nombres de frutas.

124. DESTREZA

Material: cintas de dos colores y alfileres

Preparación: los competidores se dividen en dos grupos con el mismo número de jugadores. Se colocan alineados uno frente a otro. Cada grupo tiene colgada en la espalda una cinta de color.

Desarrollo: dada la señal, los adversarios se enfrentan intentando obtener el mayor número posible de cintas de sus adversarios. Se debe establecer un tiempo límite. Gana el equipo que consiga mayor número de cintas de sus adversarios.

125. COLECCIONANDO NOMBRES

Material: trozos de papel que llevan escritos nombres de personas celebres, o artistas, o conocidos. Una hoja de papel y un lápiz para cada jugador.

Preparación: los jugadores se colocan en círculo, con la hoja de papel y el lápiz en la mano. En la espalda, cada uno lleva un papel con el nombre de un personaje.

Desarrollo: a la señal de comienzo, cada jugador intenta descubrir el mayor número posible de nombres. Cada nombre que descubre, lo escribe en su hoja. Se da un tiempo libre para el juego, terminado el cual, saldrá ganador el que haya escrito mayor cantidad de nombres.

126. LOS MÁS EXPERTOS

Material: un silbato

Preparación: los participantes forman un gran círculo

Desarrollo: antes de comenzar, el animador debe explicar que cuando pite 3 veces es para formar grupos de 5 personas dándose las manos, 2 veces, 6 personas, 1 pitido, 8 personas. Dada la señal de comienzo, todos los participantes empiezan a girar en torno a la sala. Al tocar el silbato, se forman los grupos de acuerdo a lo que ha sido establecido. Los que sobren serán prisioneros de otros grupos hasta que se dé una nueva oportunidad. El juego será tanto más interesante, cuanto más rápido pite el animador.

127. LA SONRISA DEL PAÑUELO

Material: un pañuelo o un trozo de tela

Preparación: todos sentados en círculo. El animador se coloca en el medio del círculo.

Desarrollo: el animador lanza el pañuelo al aire. Mientras el pañuelo está en el aire todos deben reír. En el momento en que este toca el suelo, todos deben ponerse serios. Los que se rían, pagan una prenda. El animador debe variar la manera y la velocidad de tirar el pañuelo.

128. FABADA

Material: trozos de papel. Lapiz y papel para cada jugador

Preparación: los jugadores forman un círculo. A la espalda de cada uno se sujetará un trozo de papel con el nombre de uno de los ingredientes de la fabada.

Desarrollo: el juego consiste en leer y anotar el nombre de la persona y el ingrediente que trae. Ganará el jugador que, al cabo de 5 minutos, tenga la lista más completa para la fabada.

129. PROHIBIDO DECIR SÍ Y NO

Material: unas pocas judías o maíz

Preparación: cada jugador tiene en su poder una cantidad estipulada de este material

Desarrollo: el juego consiste en que los jugadores se hagan preguntas unos a otros, y que sean respondidas correctamente, pero sin usar las palabras SÍ y NO. Cada vez que una persona pronuncia una de las dos palabras paga un grano a su interlocutor. Vence el que al final tenga mayor número de granos.

130. TEATRO DE PALABRAS

Material: trozos de cartulina o papel y lápiz o bolígrafo

Preparación: se escriben en las cartulinas palabras que puedan ser representadas, como, por ejemplo, orquesta, albañil, grifo de agua, etc. A continuación, todas las letras de la palabra son cortadas, y numeradas todas con el mismo número, de modo que cada palabra tenga un número específico. Las letras se distribuyen luego entre todos los participantes.

Desarrollo: dada la señal de inicio, los jugadores se agrupan por palabras y una vez verificada cuál es la palabra, ensayan la mímica correspondiente para representarla ante una comisión de evaluación, que escoge el grupo que mejor representó su palabra.

131. CARCAJADA SERIA

Preparación: los jugadores forman un círculo.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, un jugador previamente determinado dice a su compañero de la derecha ¡Ah! Éste, a su vez, dice también al compañero de su derecha ¡Ah! ¡Ah! Y así sucesivamente. Cada jugador aumenta un ¡ah! En el momento en que dice ¡Ah!, el jugador debe estar serio. Si sonríe paga una prenda, y el juego vuelve a empezar. El juego sigue mientras dure el interés.

132. LOTERÍA DE NOMBRES

Material: hojas de papel cuadrulado, como en el esquema 25, en número suficiente para todos los participantes

Preparación: los participantes se colocan en la sala donde quieran y reciben la hoja al entrar

Desarrollo: a la señal convenida, cada participante busca la firma de 25 participantes. Cuando se agote el tiempo previsto, el animador comienza a llamar por el nombre de las personas, sin ningún orden. Cada participante verifica en su hoja los nombres anotados y marca con una cruz los llamados. El primer participante que consiga llenar una de las columnas, tanto horizontal como vertical, será el ganador.

133. ENHEBRAR LA AGUJA

Material: agujas e hilos de coser para cada pareja de participantes

Preparación: el juego se disputa por parejas de caballeros y damas. Se trazan dos líneas paralelas, con una distancia entre 10 y 15 metros. Detrás de una de ellas se colocan las damas, y de la otra, los caballeros. Los caballeros tienen en su mano la aguja, las damas, el hilo.

Desarrollo: dada la señal de inicio, las damas salen de sus posiciones y, sin tocar las manos de los caballeros, intentan enhebrar la aguja. En el momento en que lo consigan, cogen la mano del compañero y corren hacia la línea de salida. Gana la pareja que traspase primero la línea de salida de las damas, con la aguja enhebrada.

134. INFLANDO GLOBOS

Material: 2 globos bien inflados

Preparación: dos equipos con igual número de participantes. Una línea de salida y otra de llegada para cada equipo, distantes 5 m.

una de la otra. Los jugadores están alineados en sus respectivas líneas de salida. El primer jugador de cada equipo tiene ante sí uno de los dos globos.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el primer jugador de cada equipo conduce su globo inflado en dirección a la línea de llegada. En el momento en que el globo pasa la línea de llegada, el que sopla lo coge y lo vuelve a colocar en la línea de salida, tocando la mano del jugador siguiente, dándole la señal para comenzar a soplar de nuevo. El primer jugador va a colocarse al final de la fila, y ésta avanza un paso. El segundo jugador procede como el primero, y así todos los demás. Cuando el último jugador logra que el globo pase la línea de llegada, se lo lleva al primer jugador. El equipo que termine primero será el ganador.

135. CAMPEÓN DE SOPLAR

Material: 10 velas

Preparación: las velas se colocan en forma de triángulo, a una distancia de 10 cm una de otra, de modo que el triángulo tenga entre 40 y 50 cm de lado.

Desarrollo: cada competidor soplará una sola vez, y el vencedor será el que, de una sola vez, apague el mayor número de velas. Si se da un empate, los implicados soplarán de nuevo.

136. JUDÍAS EN EL ESPEJO

Material: un espejo, un plato con un número determinado de judías, una taza y una cuchara.

Preparación: equipos de 2 personas. Pueden concurrir más equipos al mismo tiempo o uno sólo cada vez.

Desarrollo: una de las personas asegura el espejo y el plato con las judías. La otra sostiene con la mano izquierda la taza sobre la cabeza y con la derecha, la cuchara. El juego consiste en pasar las judías del plato a la taza, orientándose únicamente con el

espejo que esta en frente. Cada judía colocada en la taza vale un punto, y cada una que cae al suelo quita un punto, que será descontado del total colocado en la taza. El tiempo debe limitarse a 1 o 2 minutos para cada pareja. Gana la pareja que saque mas puntos positivos.

137. PINTORES AFICIONADOS

Material: hojas de papel y lápices para todos los participantes

Preparación: a voluntad

Desarrollo: el animador apaga la luz y pide que cada uno dibuje una casa en la hoja que tiene. Después, que añada un árbol al lado de la casa, un jardín alrededor de la casa, sol, nubes y pájaros volando. Se enciende nuevamente la luz y se hace una exposición de los dibujos. Los resultados son imprevisibles y divertidos.

138. DAMAS Y CABALLEROS

Material: maleta, paraguas, chaleco masculino, corbata, sombrero masculino, sombrero de mujer, abanico y bufanda femeninos para cada pareja que participe en el juego.

Preparación: dos líneas trazadas paralelamente, a una distancia de 10 o 15 m. Las parejas participantes deben colocarse detrás de cada línea de salida. El hombre tiene en la mano una maleta cerrada con todas las ropas, y la mujer el paraguas también cerrado.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, las parejas salen en dirección a la línea de llegada. Una vez allí, deben abrir la maleta, y el hombre se coloca el abanico, la bufanda y el sombrero de la mujer, esta, a su vez, se pone el chaleco, la corbata y el sombrero masculino. El hombre cierra la maleta y la mujer abre el paraguas, y así vuelven a la línea de salida. Cuando llegan tienen que desvestirse, colocar la ropa en la maleta y cerrar el paraguas. La pareja que termine de realizar antes esta tarea será la ganadora.

139. ATENCIÓN

Preparación: en círculo

Desarrollo: el animador comienza a contar desde el número 1, el compañero de al lado dirá 2 y así sucesivamente. El nº 7, o múltiplo de 7, o el número que contenga 7 no se pronunciará, y en su lugar se dirá «PUM». Si hay dos sietes, (por ejemplo 77), el jugador dirá «PUM, PUM». No se permite ninguna interrupción ni demora para pronunciar los números. El jugador que se equivoque será eliminado. Si se interrumpe el juego por la salida de un jugador, se sigue contando desde donde se quedó. El ganador será el que permanezca hasta el final.

140. ENCENDER VELAS

Material: 2 velas, 2 cajas de cerillas

Preparación: dos equipos con igual número de participantes. Se trazan en el suelo dos líneas para cada equipo. Detrás de una de ellas, se colocan los componentes del equipo en fila, y sobre la otra, la línea de llegada, la vela y la cerilla.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el primer jugador de cada equipo va hasta la línea de llegada, enciende la vela y la lleva al segundo jugador. Éste la devuelve a su lugar y la apaga cuando llega a la línea. A continuación, vuelve corriendo y toca la mano del tercer jugador. Éste a su vez va, enciende la vela y se la lleva al cuarto. Así prosigue el juego. Conforme los jugadores vuelven de la línea de llegada, van poniéndose al final de la fila. El vencedor será el equipo cuyo primer jugador pise el primero la línea de salida. Si, durante el recorrido con la vela encendida, ésta se le apaga, el jugador debe volver a la línea a encenderla de nuevo.

141. RAPIDEZ SUMADORA

Material: pizarra y tiza

Preparación: los participantes se dividen en dos equipos y se colocan en fila detrás de la línea de salida, más o menos a unos 5 m de la pizarra. El primer participante de cada equipo tendrá una tiza en la mano.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el primer jugador de cada equipo sale corriendo y escribe en la pizarra un número de varias cifras, conforme a lo acordado anteriormente. Vuelve a su equipo, da la tiza al segundo, y éste va a la pizarra y escribe otro número, con la misma cantidad de cifras, y así sucesivamente. El número no puede ser centena o decena redonda, y tampoco puede haber repetición de números. El último participante del equipo hará la suma de todos los números. El equipo ganador será el que termine primero, siempre que la suma sea correcta.

142. CONFUSIÓN DE ZAPATOS

Material: los zapatos de los participantes

Preparación: se trazan 2 líneas paralelas, a una distancia de 10 m. Detrás de una de las líneas, la de salida, se alinean los participantes. Detrás de la otra, los zapatos de los participantes, todos mezclados, pero no atados, ni abotonados.

Desarrollo: el animador da la señal de salida, y todos corren hacia la línea de llegada, y cada cual se procura poner su propio zapato. Se lo deberán atar o abotonar, según sea el calzado. En seguida, se vuelve a la línea de salida. El primero que pase la línea de salida, debidamente calzado con su zapato, será el vencedor.

143. CONOCIMIENTO

Material: una pelota

Preparación: se traza un gran círculo en el suelo, y los jugadores se colocan alrededor, con el pie derecho dentro del círculo. Uno de los jugadores se queda en el centro con la pelota.

Desarrollo: el jugador del centro lanza la pelota a lo alto y, al mismo tiempo, llama a uno de los jugadores. Este sale corriendo para atrapar la pelota. Los otros jugadores salen todos corriendo, en todas direcciones. El jugador en posesión de la pelota intenta coger a otro jugador, pero sin salir del círculo. Si lo consigue, se marcará un punto a su favor. En caso de que no acierte, el punto se contará para aquél a quien se dirigía la pelota, pero que no fue alcanzado. En el centro del círculo, queda ahora al que se le llamó, y así continúa el juego.

144. IMITACIÓN

Preparación: los jugadores están dispersos por el campo o sala. Se escoge uno para que haga de perseguidor.

Desarrollo: el perseguidor escoge a uno de entre los jugadores y sale en su persecución. El perseguido puede hacer lo que quiera, andar sobre un solo pie, correr a gatas, andar a cuatro pies, subir en alguna cosa, en fin, todo lo que se le ocurra, y el perseguidor tiene que imitar todas las acciones del perseguido. El perseguidor puede cambiar repentinamente de perseguido y éste, a su vez, puede hacer también de todo para poner dificultades al perseguidor. Cuando el perseguido es alcanzado, será el el nuevo perseguidor. También se puede poner a más de un perseguidor.

145. PESCA

Preparación: se escogen 5 jugadores, que forman la red. Los demás están dispersos por el campo o la sala.

Desarrollo: la red sale en busca de peces e intenta apresar el mayor número posible de jugadores. Pero no puede desmembrarse. Solamente uno de los componentes, cada vez, puede soltar las manos para pescar un pez. Cada pez cogido comienza a formar parte de la red. Gana el jugador que se deje pescar el último.

146. PROFESIONALES

Preparación: se escoge un líder. Cada jugador escoge una profesión diferente, no hay que repetir, y al final el líder escoge la suya.

Desarrollo: el líder da la señal, y cada uno empieza a ejercer su profesión en mímica, también él. En un momento dado, el líder cambia su profesión por cualquiera de las otras. Inmediatamente aquel profesional ejercerá la profesión del líder, y todos los demás paran las suyas, hasta que el líder vuelva nuevamente a su profesión original. El juego se hace tanto más divertido cuanto mayor sea la habilidad del líder para cambiar la profesión.

147. MEMORIA

Preparación: los jugadores están esparcidos por la sala.

Desarrollo: escogido el primer jugador, éste sale de su lugar y toca cualquier objeto de la sala, al mismo tiempo que dice su nombre. Vuelve a su lugar y toca a otro jugador. Éste a su vez toca el objeto que su precedente tocó, dice el nombre y toca otro objeto, diciendo también el nombre. Vuelve a su lugar y toca a un nuevo jugador que procede de la misma manera. El jugador debe tocar y decir el nombre de todos los objetos tocados anteriormente, y además añadir uno nuevo. Gana el jugador que recuerde el mayor número posible de objetos, y en orden.

148. CUALIDADES DEL VECINO

Preparación: en círculo

Desarrollo: el animador comienza el juego diciendo «Mi vecino es » (y dice una cualidad) Teniendo en cuenta la letra con la que empieza la palabra dicha, todos los otros jugadores deben decir palabras que comiencen con la misma letra Por ejemplo, si el animador dice «Mi vecino es valiente», todos los demás jugadores han de decir palabras con la letra «V» añadidas a la frase «Mi vecino es » No se pueden repetir palabras Terminada la primera vuelta, el animador escoge otra letra, y así sigue el juego

149. CAPACIDAD AUDITIVA

Preparación: en círculo o en fila

Desarrollo: el primer jugador cuchichea rápidamente una frase al oído de su vecino Este, a su vez, transmite al vecino lo que le pareció oír, y así sucesivamente, hasta que la frase llegue de nuevo al que la pronunció por primera vez Después cada uno dirá lo que le pareció oír Es un buen ejercicio de comunicación

150. ESPEJO LOCO

Material: una silla

Preparación: un semicírculo donde los jugadores, sentados, se enfrentan con un espejo (jugador escogido), que está de pie, con una silla a su espalda

Desarrollo: el espejo (un jugador) comienza a hacer preguntas o a contar una historieta Todo lo que hace el espejo, los demás jugadores deben hacerlo al contrario Si él se sienta, los otros se levantan Si se pone el sombrero, los otros se lo quitan Si levanta el brazo derecho, los otros levantan el izquierdo Después de algunos minutos, se sustituye el espejo por el jugador que no se haya equivocado ni una vez

151. EL ANILLO MÁGICO

Material: un cordón y un anillo

Preparación: los jugadores se sientan en sillas o en el suelo, sosteniendo el cordón. El anillo está metido en el cordón. En el centro un jugador intenta descubrir dónde está el anillo.

Desarrollo: las manos de los jugadores están en continuo movimiento, porque por ellas pasa el anillo, lo más discretamente posible, para que el jugador del centro no lo descubra. En el momento en que éste dice «Parad», todos inmovilizan las manos en la posición en que se encuentran. Entonces él levantará la mano de aquél que supone que tiene el anillo. Si acierta, será sustituido, en caso contrario, lo intentará de nuevo.

152. ALUBIAS AMBULANTES

Material: 4 platos e igual cantidad igual de alubias para los dos equipos

Preparación: los jugadores forman dos equipos con igual número de participantes, que se colocan alineados, manteniendo la misma distancia entre uno y otro. En uno de los extremos de cada fila, hay un plato vacío, y en el otro, el plato con las alubias.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el primer jugador de cada fila, donde está el plato con las alubias, toma una alubia cada vez y la pasa a su colega de al lado, y éste al otro hasta llegar al último, el cual coloca la alubia en el plato vacío que está a su lado. La alubia pasa de una mano a otra. No debe saltarse ninguna mano ni pasar dos alubias a la vez. Si alguna se cae al suelo, se debe recoger y pasarla al principio. Gana el equipo que pase con mayor rapidez todas las alubias y no tenga más de dos faltas.

153. EL TENDEDERO

Material: 2 cestas, 6 piezas de ropa, 12 pinzas y cuerda para tender ropa

Preparación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de unos 10 m, y en el centro se extiende la cuerda para la ropa. Detrás de cada línea, se ponen en fila los jugadores de cada equipo que deben ser iguales en número. El primer jugador de cada fila tendrá una cesta con tres piezas de ropa y seis pinzas.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el jugador que está con la cesta sale corriendo, va hasta la cuerda, extiende la ropa, con dos pinzas en cada pieza. En seguida vuelve con la cesta vacía y la entrega al siguiente, marchando luego a colocarse al final de la fila. El siguiente va hacia el tendedero y retira todas las piezas de ropa y las pinzas, y se las lleva al siguiente jugador que va a tenderla de nuevo. Así prosigue el juego. Ganará el equipo cuyo primer jugador vuelve antes a pisar la línea de salida.

154. SEDIENTOS

Material: vasos con agua y cucharillas

Preparación: el juego se disputa por parejas. Se trazan dos líneas paralelas. Detrás de una de ellas se colocan los jugadores con los vasos a medias de agua y las cucharillas. Detrás de la otra línea, sus respectivas parejas.

Desarrollo: dada la señal de salida, los jugadores, con los vasos de agua, salen corriendo de sus lugares y van hasta sus parejas y, con la cucharilla, le dan toda el agua. No pueden derramar ni una gota. Después de tomar toda el agua, la pareja vuelve a la línea inicial. Gana el primer jugador que traspase la línea de salida.

155. SALTOS CERTEROS

Material: dos pelotas

Preparación: ver esquema 26 dos equipos con igual número de jugadores. Cada equipo se alinea detrás de la línea inicial. El primer jugador de cada equipo tiene una pelota en la mano, sosteniéndola sobre la cabeza.

Desarrollo: dada la señal, el primer participante de cada grupo, que es el que tiene la pelota, sale corriendo y comienza a saltar de círculo en círculo de la siguiente manera: pie derecho en el primer círculo, pie izquierdo en el segundo, y así sucesivamente hasta el último. Al llegar al último círculo, el jugador lanza la pelota al último jugador de su equipo, que debe estar sobre la línea de salida. Éste a su vez repetirá lo mismo que el anterior. Cada jugador que acaba su camino en los círculos, después de lanzar la pelota, irá a colocarse nuevamente en fila detrás de la línea de llegada. Comete falta el que pise la línea del círculo o espere la pelota traspasando la línea de salida. El ganador será el equipo que termine antes la carrera, si no tiene un excedente de tres faltas.

156. CAZA LA PELOTA

Material: una pelota

Preparación: se trazan dos líneas paralelas a una distancia de unos 10 m. Dos equipos, con igual número de participantes, se alinean cada uno detrás de una de las líneas. Se disputa la posesión de la pelota jugando cada uno para su pareja.

Desarrollo: el equipo que tiene la pelota comienza por lanzarla con fuerza contra el equipo contrario. Si la pelota toca a alguien o si alguno la recoge en el aire, el jugador a quien le tocó la pelota o que la cogió en el aire pasa al equipo adversario. En caso de que la pelota no toque a nadie sino que caiga al suelo, cualquier jugador del equipo puede lanzarla al equipo contrario, como

anteriormente. Los jugadores que pasan de un equipo al otro, no se vuelven adversarios de su propio equipo, sino que pueden ayudarlo. Ellos pueden recoger libremente la pelota y pasarla a su propio equipo, sin la interferencia de los demás jugadores. Si un jugador que está en el campo adversario consigue tirar la pelota al aire, vuelve inmediatamente a su primer equipo. Gana el equipo que, al final del tiempo establecido, tenga mayor número de jugadores adversarios en su propio campo.

157. PELOTA AMERICANA

Material: una pelota

Preparación: ver esquema 27. dos equipos con 12 participantes cada uno. Seis estarán en el propio campo, dentro de los círculos, y seis en el campo contrario, fuera de los círculos. Son los guardas. El círculo junto a la línea final es el del primero. Cada vez que la pelota llega a las manos del primero, se marca un punto.

Desarrollo: la pelota se disputa de la siguiente manera. El árbitro se coloca en la línea central y la lanza hacia arriba, los guardas del círculo central intentan atraparla, pero sin traspasar la línea central. El guarda que tiene la pelota la tira inmediatamente a un compañero de dentro del círculo en el otro campo, y éste la pasa a otro hasta llegar a las manos del primero. Los guardas intentan de todas las formas posibles impedir que los jugadores de los círculos consigan la pelota. Por tanto, no pueden pisar el círculo. Después de cada punto marcado, se reanuda el juego. Al cabo de 10 minutos de juego, hay cambio de campo, y se invierte el orden. Los guardas van a los círculos, y los del círculo serán guardas. Vencera el equipo que, al final de los dos tiempos, cuente con el mayor número de puntos. Se considerarán faltas salir del círculo o penetrar en él, atravesar la línea, atravesar la línea divisoria, agredir a un jugador, dar empujones, andar con la pelota en la mano, lanzar a propósito la pelota hacia fuera de los limi-

tes del campo. En todos estos casos habrá que reiniciar el juego. Si un mismo jugador reincide en falta tres veces, deberá ser sustituido.

158. CÍRCULO CRUZADO

Material: 2 pelotas

Preparación: ver esquema 28. dos equipos con igual número de jugadores. Forman dos círculos concéntricos, donde los jugadores se enfrentan. Dos jugadores están con las respectivas pelotas.

Desarrollo: dada la señal de inicio, los jugadores del equipo X comienzan a pasar la pelota hacia la derecha, y los del equipo Y hacia la izquierda de la rueda. La pelota se debe pasar siempre en diagonal, pues los jugadores están alternados en el círculo exterior y en el interior. La pelota, al llegar al jugador que inició el juego, comienza a rodar nuevamente, pero esta vez por el otro lado, X hacia la izquierda e Y hacia la derecha. Ganará el equipo que en la segunda vuelta, consiga que la pelota llegue antes a las manos del primer jugador.

159. PELOTA CRUZADA

Este juego es muy semejante al anterior, con la variante de que los jugadores se enfrentan en líneas paralelas. Ver esquema 29. Y las pelotas, en este caso, corren en el mismo sentido y al mismo tiempo.

160. CACERÍA

Material: una pelota

Preparación: se escoge el cazador, y todos los otros jugadores son la caza, dispersándose por el campo.

Desarrollo: el animador grita «¡Comienza la caza!» El cazador, entonces, tira la pelota al aire tres veces. Después de esto, todos

los jugadores corren por el campo. Al recoger la pelota por tercera vez el cazador grita «¡Cazador en acción!» Entonces todos deben detenerse donde se encuentran volviéndose hacia el cazador que tampoco puede moverse. El cazador mira a uno de los jugadores y le tira la pelota. La caza tiene derecho a defenderse saltando, agachándose desviando el cuerpo hacia la derecha o hacia la izquierda pero sin moverse de su lugar. Si le dan será el próximo cazador y procederá igual que antes. Si un mismo jugador queda como cazador dos veces pagará una prenda.

161. CARRERA POR EL LABERINTO

Preparación: se escoge un fugitivo y un perseguidor. Los demás jugadores forman dos círculos concéntricos con una distancia aproximada de 1 m. Dentro del segundo círculo se coloca el fugitivo.

Desarrollo: dada la señal el perseguidor procura agarrar al fugitivo y este procura escaparse buscando caminos complicados entre los dos círculos. El perseguidor debe seguir exactamente el mismo camino que el fugitivo. No está permitido ni al fugitivo ni al perseguidor, salir fuera del círculo. Si el perseguidor equivoca el camino seguido por el fugitivo debe ser sustituido por el jugador más próximo a él en el momento del error. Si consigue atraparlo los dos son sustituidos por nuevos miembros del grupo.

162. BUENA PUNTERÍA

Material: dos saquitos de arena o de piedrecillas.

Preparación: Ver esquema 30. Los jugadores, divididos en dos grupos se colocan alineados al lado de los círculos como muestra el esquema. El primer jugador de cada equipo tiene su saquito de arena.

Desarrollo: dada la señal de inicio el primer jugador de cada fila avanza por el lado interior de la fila hasta la línea de fondo. Con

la mano derecha lanza el saquito de arena hacia uno de los círculos, con el fin de marcar puntos. Si cae en el círculo 1 3 puntos, en el círculo 2 2 puntos, círculo 3 1 punto. Si cae fuera o sobre las líneas, no marca ningún punto. Una vez tirado el saquito, va hasta donde cayó, lo recoge con la mano izquierda y, corriendo por fuera de la fila, lo entrega al segundo jugador que en este momento está ocupando el lugar del primero, pues todos avanzan un paso. El segundo jugador ejecuta lo mismo que el primero, y éste se coloca al final de la fila. El vencedor será el equipo que marque más puntos, después de que todos los jugadores hayan lanzado el saco de arena. Se añadirán 5 puntos al equipo que termine el primero.

163. PLANTAR PATATAS

Material: 10 patatas, 5 para cada equipo

Preparación: ver esquema 31. Junto a las filas hay 5 patatas en cada círculo. Los nº 1 plantan las patatas, los nº 2 las arrancan.

Desarrollo: dada la señal de inicio, el primer jugador de cada fila va a plantar las patatas. Va hasta el depósito (círculo donde están las patatas), coge solo una y la coloca en el primer círculo, vuelve, coge una más y la pone en el 2º círculo, y así hasta plantar una patata en cada círculo. Después de plantar la última, corre hacia su fila, toca la mano del compañero nº 2 que ira a arrancar las patatas, una por una, comenzando por la 5ª. La arranca y va a colocarla en el depósito, arranca la 4ª y la coloca en el depósito, y así sucesivamente. Terminado el trabajo, va hasta la fila y toca la mano del siguiente jugador que repetirá la acción del primero, y así se continúa hasta que todos hayan plantado o arrancado las patatas. Cada vez que un jugador acaba su acción, se coloca al final de la fila y ésta avanza un paso. Vencerá el equipo cuyo jugador, el primero que plantó patatas, esté nuevamente al principio de la fila.

164. PAÑUELOS ATADOS

Material: 2 pañuelos y 2 sillas

Preparación: ver esquema 32 dos equipos con igual número de jugadores. Los pañuelos deben estar atados al respaldo de las sillas.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el primer jugador del equipo A, que está más próximo a la silla A, sale corriendo hasta la silla B, desata el pañuelo y viene a atarlo en el respaldo de la silla A, enseguida toca la mano del siguiente jugador que procede de la misma forma. Lo mismo hace el primer jugador del equipo B, que está más cerca de la silla B. Gana el equipo cuyo último jugador desata antes el pañuelo.

165. ATENCIÓN A LA LLAMADA

Material: círculos de cartón donde se escribe el número de los jugadores. Dos sillas.

Preparación: ver esquema 33 dos equipos con igual número de jugadores. Ambas sillas están numeradas igualmente.

Desarrollo: el árbitro enseña un cartel con un número, y los jugadores de ambas filas que tengan ese número, salen de sus lugares, rodean las respectivas sillas y vuelven a su punto de salida. El jugador que llegue primero obtiene un punto para su equipo. El árbitro deberá saltar bastante los números y hacerlo con rapidez, para que todos los jugadores estén siempre dispuestos. Si los dos jugadores llegan al mismo tiempo, se concede un punto a cada equipo. El equipo vencedor será el que, después del tiempo convenido para el juego, tenga más puntos.

166. PELOTA EN CÍRCULO

Material: una pelota

Preparación: los jugadores forman un círculo, manteniendo una distancia de 1 m entre uno y otro. En el centro del círculo se coloca un jugador con la pelota. A 10 m del círculo, se traza una línea de fondo.

Desarrollo: el jugador del centro tira la pelota a uno de los jugadores del círculo, y éste comienza a pasar la pelota hacia su derecha. La pelota debe pasar rápidamente entre los jugadores. En el momento en que uno de ellos deje caer la pelota, corren todos hacia el fondo, en cuanto el jugador del centro atrapa la pelota la lanza contra cualquiera de los jugadores. El que sea alcanzado, ocupará ahora el centro del círculo. Si la pelota no alcanza a ningún jugador, el del centro permanece en su puesto. El jugador que se queda más de dos veces en el centro del círculo pagará una prenda.

167. PELOTA ALTERNADA

Material: 2 pelotas

Preparación: los participantes forman dos filas, con igual número de jugadores, distantes 3 m una de la otra. El primer jugador de cada fila tiene una pelota.

Desarrollo: dada la señal de inicio, el primer jugador pasa la pelota por entre sus piernas al que tiene detrás, éste la pasa al que está detrás de él por encima de la cabeza, el otro al siguiente por entre las piernas y así hasta el último jugador que, sosteniendo la pelota por encima de la cabeza, irá a ocupar el primer lugar en la fila, y todos dan un paso atrás. Comienza de nuevo a pasar la pelota de la misma manera. Ganará el equipo cuyo primer jugador (el que tenía al principio la pelota), este nuevamente al principio de la fila. Si un jugador se equivoca pasando la pelota por entre las piernas, cuando debería pasarla por encima de la cabeza, o

viceversa, será contado como falta para su equipo. Cada vez que se comete una falta, la pelota vuelve al principio de la fila.

168. CAMBIAR DE CÍRCULO LA PELOTA

Material: 2 pelotas

Preparación: ver esquema 34 dos equipos con igual número de participantes (número impar) y ambos numerados. Equipo A y equipo B. Los números se enfrentan en diagonal, detrás de las respectivas líneas. En el círculo central se colocan las 2 pelotas.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, los jugadores que tienen el nº 1 salen de sus filas, toman una de las pelotas del círculo central y la colocan en el círculo del propio equipo, enseguida vuelven corriendo a su fila, tocan la palma de la mano del segundo jugador, el cual, a su vez, coge la pelota en el círculo de su equipo y la coloca de nuevo en el círculo central, volviendo en seguida toca la mano del tercer jugador, que repite la acción del primero, y así sucesivamente. El ganador será el equipo cuyo último jugador llega el primero al círculo de su equipo y levanta la pelota en señal de victoria.

169. BUENOS COMPAÑEROS

Material: una pelota de ping-pong, o un saquito de arena para cada pareja.

Preparación: los jugadores forman dos líneas, que se enfrentan a una distancia de 3 m. Cada jugador está enfrente de su compañero. Los jugadores de una de las líneas tienen en la mano una pelota o un saquito de arena cada uno.

Desarrollo: la pelota o el saquito debe ir pasando de un compañero a otro, sin que éstos se muevan de sus lugares y de la siguiente manera: 1º) con las dos manos y cogido por el otro también con las dos manos, 2º) con la mano izquierda y cogido

do también por la mano izquierda del compañero, 3º) con la mano derecha y cogido también con la mano derecha. Si se le cae a alguno de los compañeros la pelota o se equivoca al tirarla o al recogerla, se le contará como falta contra él. Ganará la pareja que, pasado el tiempo estipulado, no haya cometido ninguna falta.

170. ¡CUIDADO! ZONA PELIGROSA

Material: un silbato

Preparación: ver esquema 35. Dos equipos con igual número de participantes, dispuestos como se muestra en el esquema. El árbitro se pone de espaldas al campo.

Desarrollo: el árbitro da un pitido y los jugadores de ambos equipos comienzan a marchar, atravesando la zona de peligro, circundando la línea adversaria, atravesando nuevamente la zona peligrosa y volviendo, siempre andando hacia su lugar de salida. En un momento determinado el árbitro, siempre de espaldas al campo de acción, pita dos veces. En este momento todos deben parar en el lugar donde se encuentran. Los que estén en la zona peligrosa pasan al equipo adversario. Se forman de nuevo las posiciones y el juego comienza otra vez. Ganará el equipo que, al terminar el tiempo establecido, tenga mayor número de jugadores en su zona.

171. PELOTA PELIGROSA

Material: 2 pelotas y 2 sillas

Preparación: ver esquema 36. Los jugadores se dividen en dos equipos, con igual número de jugadores, y se colocan detrás de la línea de salida.

Desarrollo: dada la señal de inicio, el primer jugador de cada fila sale corriendo, salta la primera línea de peligro, coge la pelota con la mano derecha, salta la segunda línea de peligro, da la

vuelta a la silla en el lado opuesto, cambia de mano la pelota, es decir, la pasa a la mano izquierda, salta de nuevo la línea de peligro y va corriendo a tocar la mano del jugador siguiente de su fila que está junto a la línea de salida, luego todos avanzan un paso. El segundo jugador hace lo mismo que el primero, y luego irá también a colocarse al final de la fila. Gana el equipo cuyo último jugador llegue primero al círculo, después de haber ejecutado toda la vuelta, y levante la pelota en señal de victoria.

172. PELOTA RÁPIDA

Material: 2 pelotas

Preparación: ver esquema 37 dos equipos, con igual número de participantes, se subdividen después en dos grupos cada uno. El nº 1 de cada equipo tiene la pelota.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, el nº 1 de cada equipo corre y se pone en el círculo A, el nº 2 corre a colocarse en el círculo B, el nº 1 tira la pelota al nº 2 y se coloca en el círculo C, el nº 2 tira la pelota. El nº 1 tira la pelota al nº 5 y los números 5 y 6 comienzan la misma trayectoria de los números 1 y 2, pero desde el círculo C al círculo A.

Los números 1 y 2 a su vez van a colocarse detrás de los números 7 y 8 que habrán tomado los lugares de los números 5 y 6. El nº 5, al llegar al círculo A, tira la pelota al nº 3, y éste y el nº 4 comienzan a su vez la jugada, y así sucesivamente. El vencedor será el equipo cuyos jugadores cambien de campo lo más rápido posible.

173. LIMPIEZA DE LA CALLE

Material: 4 latas de conservas (vacías), cuatro bastones o varas, 2 recogedores de basura o trozos de cartón duro.

Preparación: ver esquema 38 dos equipos con igual número de participantes, como mínimo 4 por equipo. Los recogedores se

colocan con las palas de recoger basura. Los barrenderos primero y segundo de cada equipo tienen el bastón, que funciona como escoba. La basura (latas vacías) está en la línea de salida. Dos para cada equipo.

Desarrollo: dada la señal de inicio, el primer barrendero de cada equipo sale empujando la basura con el bastón, hasta llegar a donde se encuentra el recogedor que lo espera con la pala. Está prohibido tocar la basura con la mano, tanto al barrendero como al recogedor. El recogedor extiende la pala y el barrendero coloca la basura, siempre con el bastón, sobre ella. En el momento en que la basura está sobre la pala, el recogedor sale corriendo para arrojarlo en el cubo de basura que está al lado de los barrenderos. Si se le cae la basura durante el trayecto, el recogedor debe colocarla de nuevo sobre la pala, sin ayudarse con las manos. En el momento en que consiga echar la basura en la lata, el recogedor levanta las manos para que el árbitro le conceda un punto, y el segundo barrendero comienza su jornada de la misma manera que lo hizo el primero. El recogedor vuelve a su posición, esperando nueva remesa de basura. El primer jugador vuelve a su fila de barrenderos y entrega el bastón al tercer barrendero, colocando la lata vacía en la línea de salida, el tercer barrendero espera la llegada del recogedor y entre tanto comienza su camino. Cada vez que el recogedor levanta la pala, cerca de la lata de basura, se marcará un punto a favor de su equipo. El árbitro anota el orden de llegada de cada recogedor, cada vez que éste llega a la lata de basura. El primero que llega obtiene 3 puntos, el segundo, 2 puntos. Gana el equipo que, al final del juego, consigue el mayor número de puntos.

174. DAR EN EL BLANCO

Material: una cuerda atada entre dos soportes, una señal sujeta en el centro de la cuerda y una pelota.

Preparación: ver esquema 39 dos equipos con igual número de

jugadores, como mínimo 2 en cada equipo. Los jugadores se colocan a un paso de la línea divisoria del inicio del propio campo.

Desarrollo: para la disputa de la pelota, el árbitro la tira por encima de la cuerda central, dejándola caer libremente. El primer jugador del equipo, en cuyo campo ha caído la pelota, la arroja desde detrás de la línea divisoria del principio del propio campo, hacia el campo adversario, intentando tocar la señal. Si la pelota cae en el campo del adversario sin dar en el blanco, pasa a este campo. Si cae en el campo del mismo que la lanzó, aunque no dé en el blanco, vuelve al mismo equipo y otro jugador prueba suerte. Si la pelota da en el blanco, se marcará un punto para el equipo que la tiró, y la pelota vuelve al mismo para que realice un nuevo tiro. El partido tendrá un tiempo limitado, al final del cual, será proclamado vencedor el equipo que cuente con mayor número de puntos.

175. LA GALLINA VALIENTE

Material: 60 piedras pequeñas u otro objeto que sea fácil de conseguir.

Preparación: ver esquema 40. Este juego se disputa entre 5 jugadores cada vez. Un jugador es la gallina, y los otros cuatro las raposas que intentan colocar sus cachorrillos en el nido de la gallina. Cada raposa tiene en su madriguera 10 piedrecitas (los cachorros), y en el depósito habrá más de 20.

Desarrollo: las raposas intentan llevar a los cachorros, uno a uno, al nido de la gallina. Si la gallina consigue tocar a la raposa, después que ésta haya colocado a su cachorro en el nido, éste será devuelto a la raposa juntamente con dos más del depósito. Si toca a la raposa antes de que ella coloque el cachorro en el nido, le darán solamente una del depósito, de forma que las raposas deben ser muy expertas para evitar que su nidada crezca todavía más.

El juego tiene un tiempo determinado, y ganará la raposa que consiga vaciar su nido o que tenga menor número de cachorros en él. En el caso de que la gallina no haya permitido la entrada a ningún cachorro en su nido, será ella la ganadora.

176. CARRERA DE AGUA Y DE ARENA

Material: para cada equipo 2 garrafas grandes de plástico (vacías), 2 baldes (uno con arena o tierra y otro con agua), 2 envases de yogurt u otro recipiente parecido

Preparación: ver esquema 41. dos equipos, con igual número de jugadores, están sentados junto a la línea del campo de juego, el primer jugador de cada equipo tiene en la mano dos de los pequeños envases

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el primer jugador de cada equipo llena sus envases, uno con tierra o arena y el otro con agua, permaneciendo sentados, después se levanta con ambos envases llenos y se dirige corriendo por la línea trazada para su equipo, hasta las garrafas, en las cuales vierte el contenido de los envases, en una el agua y en la otra la arena. Vuelve enseguida con los envases vacíos a la línea de salida y entrega los mismos al segundo jugador, que debe haber avanzado un paso, permaneciendo, sin embargo, sentado. El segundo jugador repite todas las acciones del primero, y así sucesivamente todos los jugadores. El equipo que termine primero tendrá derecho a una carrera más, pero esta vez con un solo envase, bien de agua o bien de arena. Después que los dos equipos terminan la carrera, se comparan los niveles de agua y de arena en cada garrafa. Se dará 20 puntos al equipo que haya conseguido llenar la garrafa de agua, y diez por la de arena.

Si está sólo a medias, los puntos también serán divididos. Si el equipo consiguió llenar más sus garrafas, pero terminó en segundo lugar, se le descontarán 10 puntos. Gana el equipo que al

final, después de realizar todas las operaciones, consigue el mayor número de puntos

177. DAR EN EL BLANCO CON EL ARCO

Material: un arco de madera, plástico u otro material fácil de conseguir, dos pelotas de tenis o de plástico para cada jugador

Preparación: ver esquema 42 Pueden competir todos los jugadores que quieran Los jugadores se colocan en posición de tiro rodilla derecha en el suelo, con las dos pelotas en la mano, manteniendo una distancia de 1,50 a 2 m entre uno y otro Al principio de la 1ª línea estará el dueño del arco

Desarrollo: el dueño del arco se dirige al otro extremo de la línea empujándolo mientras pasan los tiradores, de uno en uno Lanzan una de las pelotas intentando que pase por el arco Se contará un punto a cada jugador que consiga dar en el blanco En seguida el dueño del arco vuelve rodeando, y los tiradores lo intentan con la segunda pelota Los que lo consigan marcan un punto más Después de que los tiradores recuperen sus pelotas, se colocan nuevamente en la línea, y el dueño del arco pasa a la 2ª línea y después a la 3ª, procediendo de la misma manera Gana el tirador que, después de las 6 jugadas, tenga mayor número de puntos Si hay empate, se debe repetir el juego entre los que empataron, para decidir la victoria

178. CONTRABANDISTAS

Preparación: ver esquema 43 Pueden jugar 20 o más competidores Un jugador, el guarda, se coloca en su espacio del área Los demás contrabandistas están todos en el campo 1 y tienen que pasar al campo 2

Desarrollo: el capitán de los contrabandistas da la señal de avanzar Entonces todos se dirigen corriendo hacia el campo 2, en el momento en que pasen por el campo del guarda, éste captura a

todos los que puede El campo del guarda no puede ser rodeado Conforme el guarda va prendiendo a los contrabandistas, estos se convierten en guardas, y serán colocados en los círculos de las líneas intermedias, según la numeración Estos nuevos guardas ayudan a capturar contrabandistas No pueden salir del propio círculo, pero pueden colocar un pie fuera

Cuando haya guardas en las líneas intermedias, los contrabandistas serán más cuidadosos Cuando los 10 círculos estén al completo, se empieza a duplicar la guardia, se ponen dos guardas en cada círculo Así se prosigue hasta que quede solamente un contrabandista, que es el ganador, y que sera el próximo guarda

179. LA RANA GOLOSA

Material: una caja de cartón con cinco agujeros de 5 cm de diámetro y otra caja más pequeña, cuya tapa será levantada en parte y asegurada con un pedacito de madera, 10 piedras pequeñas para cada participante

Preparación: los jugadores, todos los que quieran, se colocan a 5m de distancia de la rana y de sus renacuajos. La rana es la caja pequeña medio abierta, y los renacuajos son los agujeros de la de la caja mayor.

Desarrollo: cada jugador, por turno, lanza las diez piedrecitas de una en una, intentando colocarlas en la boca de la rana o en las de sus renacuajos La piedra que alcance a la rana, vale 10 puntos, la que alcance a los renacuajos, 5 puntos cada una Un monitor cuenta los puntos al final de cada jugada Cuando todos hayan lanzado sus piedrecitas, el ganador será el que consiga mayor cantidad de puntos

180. MERCANCÍAS DISPERSAS

Material: 2 sillas y 10 objetos, 5 de cada tipo, 2 pañuelos para los jugadores.

Preparación: se colocan las sillas, una en cada extremo de la sala, y se distribuyen los objetos por el espacio comprendido entre ambas. Los dos jugadores que compiten observan bien la colocación de los objetos. Cada una de las sillas hará de almacén de las mercancías de cada jugador.

Desarrollo: los jugadores salen con los ojos vendados, comienzan a recoger su mercancía y la colocan en su almacén, es decir, debajo de la silla. Un jugador puede estorbar al otro, esparciendo sus mercancías cuando ya están en el almacén o cambiándolas de lugar en el espacio entre ambos. Pasados 5 minutos, se quitan las vendas a los jugadores, y el que tenga más mercancías en su almacén será el vencedor.

181. AMIGO O AMIGA

Preparación: los jugadores se sitúan libremente por la sala, uno de ellos se queda fuera.

Desarrollo: los jugadores escogen un objeto cualquiera que será el motivo de la adivinación. Llamam al que permanecía fuera, y éste pregunta:

- ¿Amigo o amiga? Si el objeto es del género masculino, los jugadores responden: Amigo. Enseguida el jugador que adivina pregunta a cada participante.
- ¿A qué sabe? Si con las respuestas consigue adivinar de qué objeto se trata, elige un compañero para sustituirlo. En caso contrario puede seguir preguntando a todos los jugadores.
- ¿Para qué sirve? Todos responden conforme a la utilidad del objeto. Si después de haber preguntado a todos no lo consigue adivinar, pagará una prenda. Si lo adivina, escoge a otro jugador para sustituirlo.

182. TRANSFORMACIÓN

Material: papel y lápiz

Preparación: los jugadores forman dos o más equipos con igual número de participantes, en columnas o filas, como les vaya mejor

Desarrollo: el animador entrega una hoja de papel al primer jugador de cada fila. En la hoja está escrita una palabra, la misma en todas. El primer jugador de cada fila escribe debajo otra palabra, cambiando solamente una letra de la primitiva palabra. Pasa la hoja al siguiente, el cual hará lo mismo, pero ahora sobre una palabra ya transformada. Constituye falta cambiar más de una letra, repetir una palabra ya escrita, aumentar una letra, escribir una palabra sin sentido y cometer errores de ortografía. La victoria será del equipo que antes entregue la hoja al animador, y que no contenga más de dos faltas.

183. ¿EN QUÉ SE PARECE A MÍ?

Preparación: los jugadores en círculo, todos sentados, menos uno que se aparta.

Desarrollo: en cuanto uno de los jugadores se aparta, los demás escogen una persona, animal u objeto que será el motivo del juego. El jugador que se apartó vuelve al círculo y pasa por todos los demás, preguntando a cada uno: «¿En qué se parece a mí?». Cada jugador que sea preguntado, presenta una semejanza existente entre la persona, el animal o el objeto y el jugador. Éste tiene tres oportunidades para intentar descubrirlo. Si acierta, escoge un jugador para sustituirlo, en caso contrario, se aparta nuevamente y lo intenta otra vez.

184. PASA-PASA

Material: una moneda u otro objeto de pequeñas dimensiones

Preparación: jugadores en círculo Uno en el centro

Desarrollo: los jugadores del círculo comienzan una canción cualquiera con buen ritmo, mientras pasan la moneda de mano en mano El jugador del centro tiene que descubrir quién tiene la moneda El ritmo de la canción va marcado de la siguiente manera los jugadores dan palmas dos veces y enseguida, con los puños cerrados, bajan los brazos, de manera que el puño izquierdo toque el derecho del otro y viceversa

Ése es el momento en que el objeto se debe pasar de una mano a otra Si el jugador del centro acierta en que mano está la moneda, este lo sustituye en el centro, y él ocupa su sitio en el círculo

185. ATRACCIÓN

Material: sillas para la mitad de los jugadores

Preparación: jugadores en círculo, sentados Una silla libre Detrás de cada silla se pone un jugador de pie, con las manos en el respaldo

Desarrollo: el jugador que esta detras de la silla vacía, guiña el ojo a uno de los que estan sentados Éste, al advertir el guiño, va a sentarse en la silla vacía El jugador que está por detrás del que recibió el guiño, procura impedir que su compañero cambie de lugar, tocandolo en el hombro, pero sin salir de su sitio Si se queda solo, debera guiñar a otro Así continúa el juego

186. PRUEBAS

Material: papel y lápiz para todos los participantes

Preparación: participantes en círculo Cada uno recibe papel y lápiz

Desarrollo: el animador pide a cada participante que escriba una prueba en el papel, la más difícil que encuentre, para que la resuelva el vecino de la derecha Todos deben participar Cuando todos tengan escrita la prueba, el animador recoge los papeles y declara que la regla del juego ha sido modificada, y la prueba ya no será ejecutada por el vecino, sino por quien la escribió El animador debe recordar el espíritu deportivo del juego

187. EL NUDO EN LA CORBATA

Material: 2 corbatas

Preparación: dos equipos Cada equipo tiene que tener el mismo número de damas y caballeros Las damas toman posición detrás de una línea que debe estar a 10 m de donde están los caballeros La primera dama de cada equipo tiene en las manos la corbata

Desarrollo: dada la señal de comienzo, la dama que tiene la corbata se dirige al primer caballero de su equipo y le pone la corbata correctamente en su cuello Una vez atada la corbata, toma al caballero de la mano y lo trae hasta su línea de salida Inmediatamente la 2ª dama desata la corbata y va a ponérsela al segundo caballero, procediendo como la primera Así prosigue el juego Ganará el equipo que más pronto termine de hacer pasar a los caballeros a la línea de salida

188. MÍMICA (2)

Preparación: dos equipos con igual número de participantes y apartados uno del otro Entre ambos se coloca el animador

Desarrollo: dada la señal de inicio, un participante de cada equipo

corre hasta el animador y recibe de él, en voz baja, una palabra que deberá ser escenificada en el grupo. Al volver a su equipo, el jugador, por medio de mímica, procura que sus compañeros descubran cuál fue la palabra recibida. Apenas lo consigan, otro jugador se dirige hacia el animador y le dice la palabra. Éste, a su vez, le da otra palabra, y se realiza lo mismo que en el caso anterior. El ganador será el grupo que, al final del tiempo establecido, haya escenificado el mayor número de palabras.

189. COCINEROS

Material: patatas y cuchillos

Preparación: juego individual y posición libre

Desarrollo: cada jugador recibe una patata de tamaño regular y un cuchillo bien afilado. Dada la señal de inicio, todos comienzan a pelar la patata, con una condición: la monda debe ser continua y fina. Si la monda se rompe, el jugador comienza de nuevo. El grueso de la monda será juzgada por una comisión. Gana el primero que consiga pelar la patata sacando la monda fina y entera.

190. HISTORIA SUSTANTIVADA

Material: trozos de papel

Preparación: equipos de 3 o 4 personas. Cada equipo recibe un papel con 10 sustantivos y 10 adjetivos.

Desarrollo: cada equipo inventa una historia en la que entren por orden de serie los sustantivos y los adjetivos. Para ello tendrán 5 minutos. Los sustantivos y los adjetivos deben tener los más diferentes significados para que la historia sea de lo más interesante. Al cabo de 5 minutos, cada equipo lee su historia a todos. Ganará el equipo que escriba la historia en el plazo fijado, que sea la más breve, sin omitir ninguno de los términos y que haya observado el orden de las palabras.

191. PASEO CIEGO

Material: varios objetos y un pañuelo

Preparación: se esparcen los objetos por la sala. El jugador que va a ser vendado debe observarlos muy bien, porque tendrá que atravesar la sala sin tropezar con ninguno de ellos.

Desarrollo: se lleva al jugador vendado hasta el extremo de la sala y, sin que se dé cuenta, se retiran todos los objetos esparcidos de modo que él, en su intento de evitar tropezar con ellos, provoque risas en los asistentes. Pero estos no deben dejar que el jugador advierta el cambio. Después de un tiempo, se retira la venda de los ojos, para que el jugador vea el engaño.

192. LA CAJA DE CERILLAS

Material: parte exterior de una caja de cerillas para cada pareja de jugadores.

Preparación: se trazan líneas paralelas a una distancia de unos 10 metros. Detrás de una de ellas, se alinean los jugadores con las cajas de cerillas puestas sobre la nariz. Detrás de la otra línea están sus respectivas parejas.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, los que están con la caja sobre la nariz, salen andando con los brazos atrás, en dirección a los compañeros de la otra línea. Llegados allí, pasan la caja de su nariz a la nariz del otro, pero sin tocarla con las manos y sin pisar la línea divisoria. Gana la pareja que antes consiga realizar la hazaña.

193. CHOQUE ELÉCTRICO

Preparación: los jugadores forman un círculo, todos sentados, y uno de ellos sale de la sala.

Desarrollo: una de las personas presentes está electrificada, es decir, con una corriente eléctrica de energía muy fuerte en el

cuerpo, y el jugador que salió tiene que descubrir quién es. Por tanto se escoge la persona. En el momento en que el jugador que está fuera toca a la persona electrificada, todos gritan al mismo tiempo muy alto «¡Ah!» Esto provocará en la persona, que estaba desprevenida, una reacción de choque eléctrico real. Cuando llaman al jugador que está fuera, el director le explica «En la sala hay alguien con el cuerpo electrificado y solamente tú, con el contacto de tus manos, puedes deselectrificarlo. Pero nadie sabe quién es. De modo que tú debes ir tocando la cabeza de cada jugador, hasta que se descubra la víctima del choque eléctrico para poder salvarla». Entonces el jugador comienza a tocarlos a todos, uno por uno. Cuando llega a la persona esteblecida, todos gritan, dando un susto tremendo al jugador incauto. Así termina el juego.

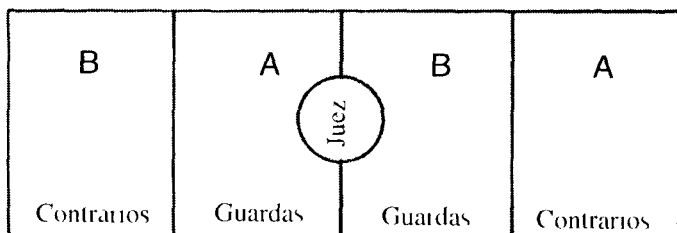
194. DOS CANDADOS ENREDADOS

Material: 2 candados y 2 manojos de llaves. En cada manojito hay una única llave que abre cada candado, mezclada entre todas las otras.

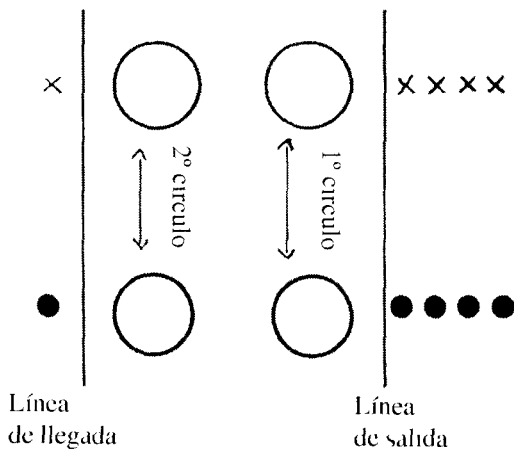
Preparación: disputa entre dos personas, que demostrará la rapidez de reflejos de cada una. A una distancia de 5 m están los dos candados y, a su lado, el manojito de llaves. Los jugadores esperan sentados.

Desarrollo: dada la señal de inicio, salen los dos y, cogiendo el manojito de llaves, intentan descubrir cuál de ellas abre el candado. Gana el primero que lo consigue. Muchas veces, el nerviosismo hace que la persona coja la llave correcta, pero no consiga abrir el candado. Por tanto, calma.

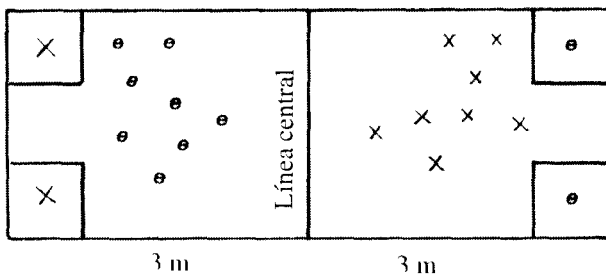
* Juego 99 - Esquema 16



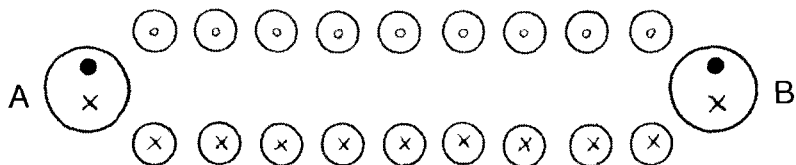
* Juego 100- Esquema 17



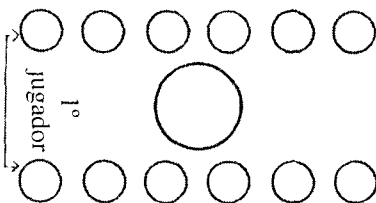
* Juego 101 - Esquema 18



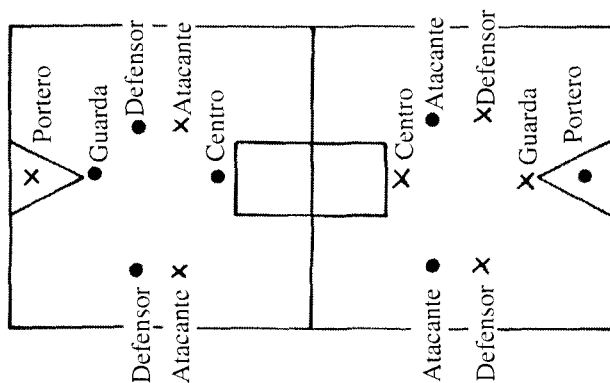
* Juego 102 - Esquema 19



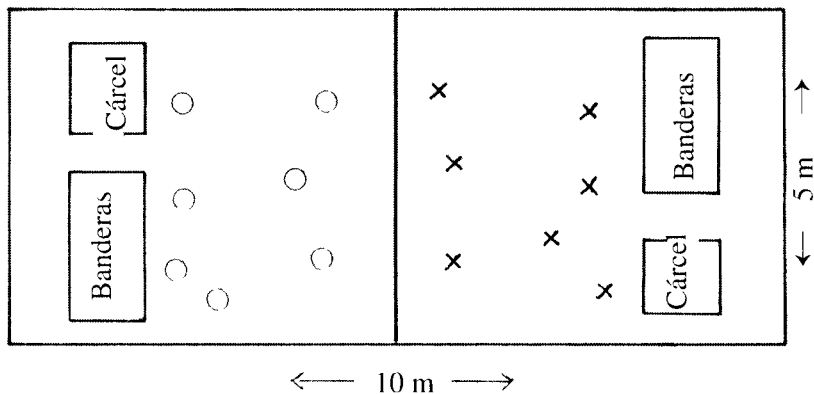
* Juego 103 - Esquema 20



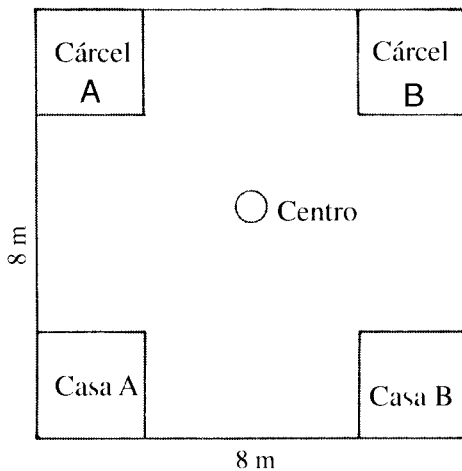
* Juego 104 - Esquema 21



* Juego 110 - Esquema 22



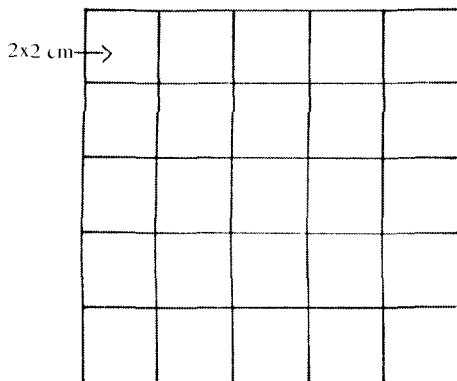
* Juego 111- Esquema 23



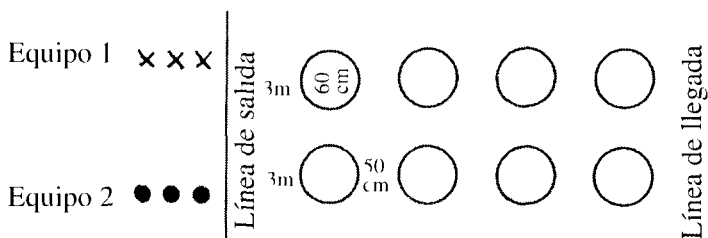
* Juego 112 - Esquema 24

Equipo x	9	7	5	3	1	←	2 ^m	→	2	4	6	8	10
Equipo ▲	9	7	5	3	1	←	2 ^m	→	2	4	6	8	10

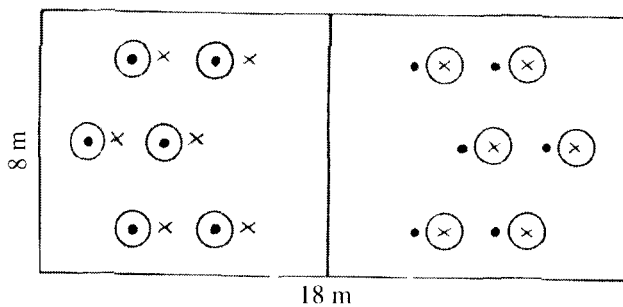
* Juego 132 - Esquema 25



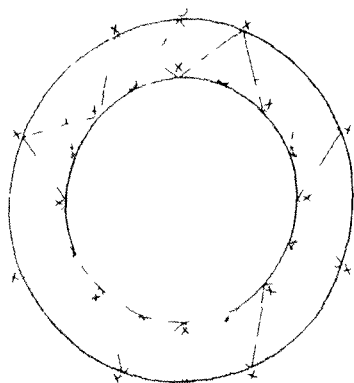
* Juego 155- Esquema 26



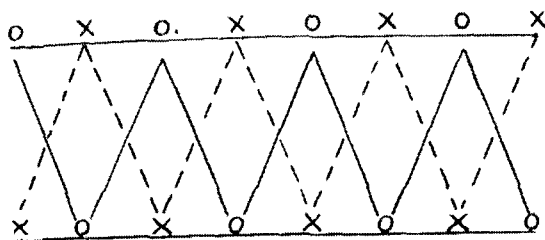
* Juego 157- Esquema 27



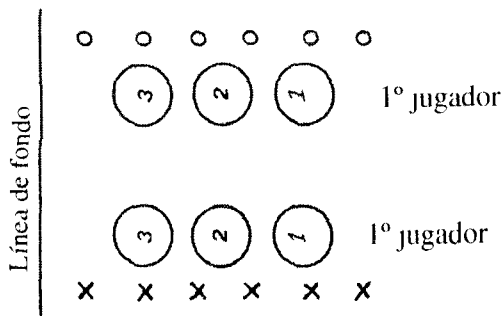
* Juego 158 - Esquema 28



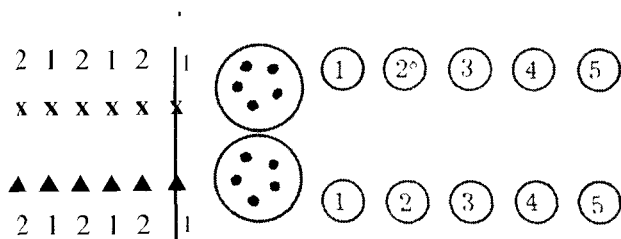
* Juego 159 - Esquema 29



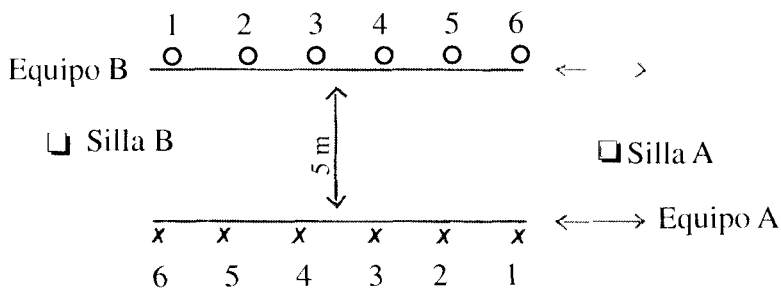
* Juego 162 - Esquema 30



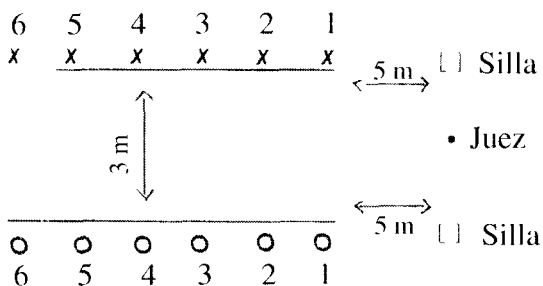
* Juego 163 - Esquema 31



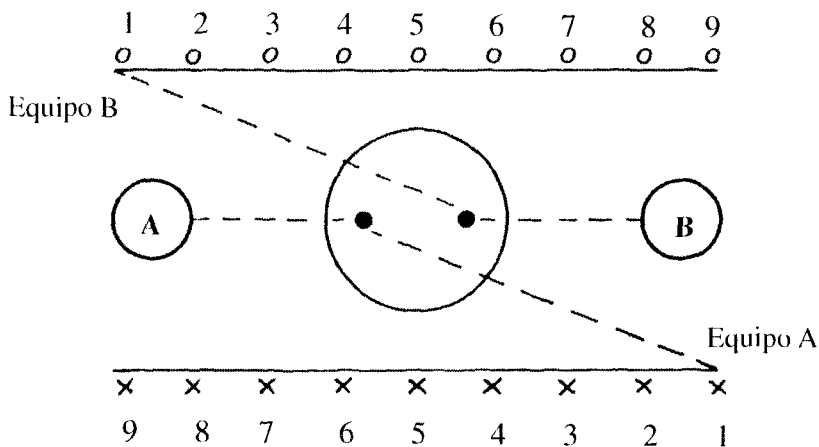
* Juego 164 - Esquema 32



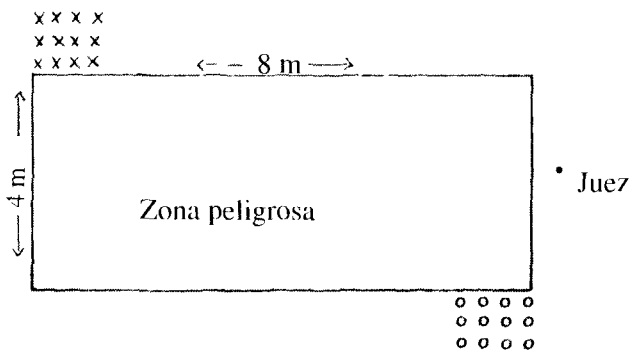
* Juego 165 - Esquema 33



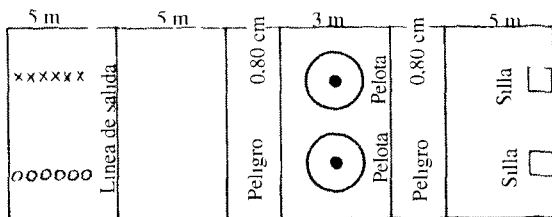
* Juego 168 - Esquema 34



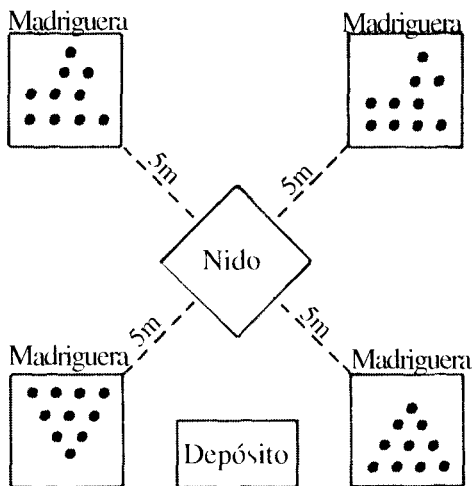
* Juego 170 - Esquema 35



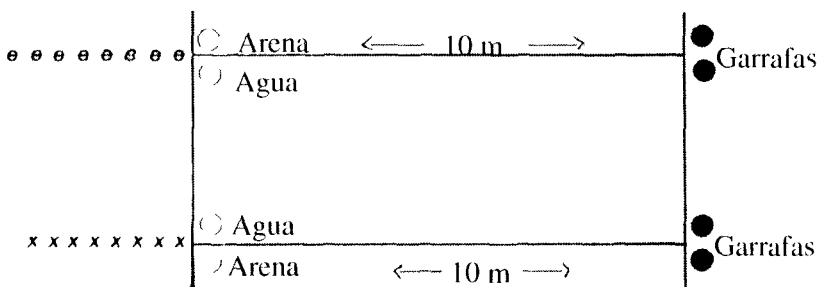
* Juego 171 - Esquema 36



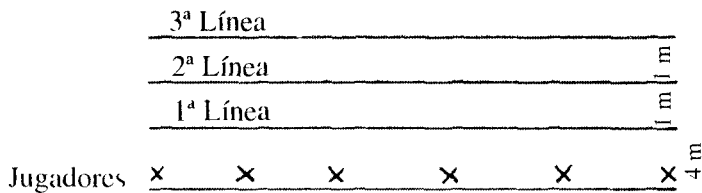
* Juego 175 - Esquema 40



* Juego 176- Esquema 41



* Juego 177 - Esquema 42



* Juego 178 - Esquema 43

