

GRANDES JUEGOS DE INTERIOR

Si existen los "grandes juegos de exterior" (grandes juegos, rallyes, gymkanas, recorridos, deportes, pistas), cabe imaginar asimismo unos "grandes juegos de interior" que a veces reemplazarán las "sesiones de juegos" compuestas por pequeños juegos sucesivos o yuxtapuestos que cansan al animador y agotan rápidamente su repertorio, y que por los mismo son enervantes y excitantes para los niños.

La televisión ha divulgado en el público ciertas formas de distracciones basadas sobre los "conocimientos" en ciertos campos, sobre la astucia y el trabajo en equipo. Estos grandes juegos de interior, muy prácticos para llenar las veladas, las reuniones en días de lluvia, las jornadas de invierno las reuniones nocturnas entre amigos o las fiestas en los grupos de niños exigen una minuciosa preparación y se desarrollan a tenor de reglas muy concretas, que les confieren un aspecto de "seriedad" y desarrollan su crédito en el círculo de los que los practican.

Sabemos perfectamente que los niños se apasionan por los juegos en los que pueden ejercitar su memoria, utilizar los conocimientos adquiridos. Les gusta enfrentarse con tareas complejas, pero siempre a su alcance, las cuales superan gracias a la solidaridad y al espíritu de equipo.

Sin embargo es importante no derivar hacia la competición (que tiene por objetivo dominar a los demás equipos) y mantener un clima de sana emulación que estimula a los distintos grupos a fin de que éstos den realmente lo mejor de sí mismos, sin procurar "aplastar" a los contrincantes. La competición engendra agresividad, conflictos y favorece el empleo de medios tortuosos destinados a alcanzar el objetivo: ¡ganar a toda costa!

- 50. LA VISITA AL ZOO**
- 51. TOMA Y DAME**
- 52. ABRACADABRA**
- 53. LAS ABEJAS TRABAJADORAS**
- 54. EL GUARDIAN DEL TESORO**
- 55. PALPAR A CIEGAS**
- 56. ¿DONDE SE ESCONDEN?**
- 57. AL CESAR LO QUE ES EL CESAR**
- 58. LA CADENA DE GESTOS**
- 59. PELOTA TIENE TRES SILABAS**
- 60. ¿CUÁLES SON LOS MÁS FUERTES?**
- 61. LOS AMIGOS**
- 62. LOS CONTRARIOS**
- 63. ¡HOP ! ¡TOCADO!**
- 64. EL GATITO CIEGO**
- 65. EL SASTRE**
- 66. EL PAPEL VOLADOR**
- 67. LA MANO OBEDIENTE**
- 68. ¿QUÉ SOY?**
- 69. QUÍTATE DE AHÍ QUE ME PONGO YO**
- 70. LA MANO MISTERIOSA**
- 71. EL DETECTIVE FAMOSO**

- 72. JUEGO DE LA BRUJULA**
- 73. SUBMARINOS**
- 74. SARDINAS (ESCONDER Y BUSCAR)**
- 75. JUGADA EN FORMA DE CRUZ**
- 76. CARRERA DE LAS HOJAS**
- 77. DIBUJOS EN EQUIPO**

50. LA VISITA AL ZOO

1. DEFINICION: ¿Quién dijo que eran difíciles las ciencias naturales? El juego consiste en descubrir un animal.
2. OBJETIVOS: Aprender ciencias naturales jugando.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase, de 4 a 7 años.
4. MATERIALES: -----
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Hay que estar concentrado para no fallar y así obtener más puntos.
6. DESARROLLO: El juego consiste en descubrir un animal. Para ello, se da la primera pista, la más difícil. En orden decreciente en cuanto a complicación, se han de dar hasta una docena de pistas. Al niño se le dan diez puntos cuando ha acertado con la primera característica, nueve si ha descubierto el animal con la segunda pista y así sucesivamente.

Se propone un modelo:

1. Animal con planas, pelo, escamas o piel lisa.
2. Mamífero u ovíparo.
3. Carnívoro, herbívoro, omnívoro o insectívoro.
4. Animal muy grande, grande, mediano, pequeño o minúsculo.
5. Vive en grupo o solo.
6. Hábitat.
7. Comestible o no.
8. ¿Sabe nadar?
9. Puede tenerse en casa o en el jardín.
10. Sonido que emite.

51. TOMA Y DAME

1. DEFINICION: Adecuado para aplacar fiestas y celebraciones que suelen acabar como un campo de batalla.
2. OBJETIVOS: Favorecer el sentimiento de grupo.
3. PARTICIPANTES: Grupo, clase, de 4 a 7 años.

4. MATERIALES: Hay que sacrificar esa ropa vieja de papá que ya no se pone, por ejemplo: dos camisas, dos pares de calcetines, dos jerseys y dos pantalones cortos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Dos equipos alineados frente a frente. Con la señal se salida, comienza una carrera de vestirse y desvestirse con relevos. El primer miembro de cada equipo se tiene que poner toda la ropa. Una vez conseguido, se irá quitando las prendas y pasándoselas al segundo, que hará lo mismo. Así hasta el último relevista. ¿Quién ganará?

52. ABRACADABRA

1. DEFINICION: Acertar cual es el objeto que ha desaparecido.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual.

3. PARTICIPANTES: Máximo de 6 niños, de 7 a 11 años.

4. MATERIALES: 20 objetos diferentes.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: ----

6. DESARROLLO: Uno de los niños hace de mago. El juego comienza colocando una veintena de pequeños objetos encima de la mesa. Los participantes los observan durante dos minutos, se dan la vuelta y pronuncian la frase: "Abracadabra. Desaparece". El mago infantil tiene que suprimir uno de los objetos. Gana quien primero se dé cuenta de que es lo que ha desaparecido.

53. LAS ABEJAS TRABAJADORAS

1. DEFINICION: Parecido al veo, veo pero más animado.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación.

3. PARTICIPANTES: 12 niños, de 7 a 11 años.

4. MATERIALES: Objetos varios.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Uno de los niños sale de la habitación, mientras los otros eligen un objeto : un cuadro, un reloj.....

6. DESARROLLO: Al incorporarse el niño que salió, el resto imitará el ruido de las abejas: "Bzz, bzz....", aumentando la intensidad si se aproxima al objeto seleccionado y disminuyendo si se aleja de él. Tendrá que adivinarlo en tres minutos si quiere ganar.

54. EL GUARDIAN DEL TESORO

1. DEFINICION: Para campamentos lluviosos en los que no podamos salir del refugio
 2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de concentración.
 3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 7 a 11 años.
 4. MATERIALES: 1 piedra y una caja.
 5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Uno de los niños hace de guardián. El resto, de posibles ladrones.
 6. DESARROLLO: Haciendo un círculo de un par de metros de diámetro, el guardián se sitúa en el medio con los ojos vendados, con las piernas cruzadas y con una piedra dentro de una caja, a un par de palmos de las piernas del guardián (en el caso de que tengáis algún lobato revoltoso, sustituir la piedra por un objeto menos peligroso).
- Ése es el tesoro que uno de los ladrones tendrá que birlar. ¿Quién será?. Los niños lo deciden mediante señas. El ladrón habrá de acercarse, sin hacer el más mínimo ruido y tendrá que volver con el tesoro a su sitio. Si el guardián detecta el más leve sonido, gritará: "Ladrón" y señalará el lugar donde cree que está el caco. Si éste ha sido desenmascarado, se designará otro guardián y el ladrón volverá a su sitio. Si consigue robar el tesoro, él se convertirá en el nuevo guardián del tesoro.

55. PALPAR A CIEGAS

1. DEFINICION: Para campamentos lluviosos en los que no podamos salir del refugio
2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual.
3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 7 a 11 años.
4. MATERIALES: Se necesita una veintena de objetos, preferentemente algunos bastante parecidos entre sí (por ejemplo: una cerilla y un palillo).
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: Los niños deberán tener los ojos vendados y sentarse formando una fila. Un responsable hará de director de juego y dará el primero de los objetos a quien encabece la fila. Cuando lo haya tocado durante unos segundos, éste se lo pasará al segundo y recibirá el segundo objeto. Así hasta que hayan pasado los veinte objetos por las manos de los niños.

Es conveniente que no haya tiempo entre un objeto y el siguiente. Al final, se les da un papel y un bolígrafo a cada chaval y tendrán que anotar todos los objetos que recuerden, preferiblemente en el ordenes en que los han recibido. ¿Quién tendrá memoria de elefante?

56. ¿DONDE SE ESCONDEN?

1. DEFINICION: Para campamentos lluviosos en los que no podamos salir del refugio
2. OBJETIVOS: Se trata de descubrir palabras.
3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años.
4. MATERIALES: Papel y bolígrafos.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: No vale copiarse del compañero.
6. DESARROLLO: Un responsable elaborará una lista de vocablos que tengan entre ocho y doce letras. Dice la primera de ellas, por ejemplo: "Mestizaje", y la define. Desde ese momento, los niños, pertrechados de papel y bolígrafos, tendrán que escribir todas las palabras que se le ocurran con las letras de mestizaje": mesta, jeta, tiza, as...

Tres minutos más tarde cada participante lee su lista, se desprecian las palabras que se hayan repetido, aunque solamente sea en dos listas, y se da un punto por cada palabra única.

57. AL CESAR LO QUE ES EL CESAR

1. DEFINICION: Para muchos jugadores esta será su primera actuación en público.
2. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa.
3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años.
4. MATERIALES: Papel y bolígrafos para la preparación.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: De la calidad de sus representaciones dependerá la victoria.
6. DESARROLLO: Antes de comenzar a jugar hay que preparar unos papelitos con oficios (jardinero, enfermera...) y otros con una herramienta típica de cada uno de ellos(rastrillo, jeringuilla...). Los papelitos se introducen - bien doblados - en un saco. Cada participante coge uno. Los que hayan sacado una profesión se van a un rincón de la habitación y, uno a uno, han de ir representando su oficio mediante química. Los niños que tengan un instrumento y que reconozcan que el suyo es el más apto para ese oficio han de acercarse a su pareja. Alguien tiene que cronometrar cuándo tarda cada pareja en unirse. Gana la que lo haga en menos tiempo.

58. LA CADENA DE GESTOS

1. DEFINICION: Un juego que puede ocasionar disparatadas situaciones
2. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa.
3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años.
4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: La mitad de los niños tiene que salir de la habitación.

6. DESARROLLO: La otra mitad del grupo decide un oficio a representar y llama a un niño de los que salió. Ante él, un voluntario le representa el oficio y el recién llegado observa durante un minuto. Tras ese tiempo, se hace regresar a un segundo niño. quien entró en primer lugar representa el trabajo que ha creído entender. Así hasta completar la cadena de concursantes. El último debe adivinar el oficio que se eligió al principio. lo más divertido es que el oficio va degenerando y, lo que inicialmente era un jardinero, acaba siendo una enfermera. El juego vuelve a comenzar con el equipo que salió de la habitación como promotor del oficio.

59. PELOTA TIENE TRES SILABAS

1. DEFINICION: Para desarrollar el vocabulario sin soltar el balón.

2. OBJETIVOS: Desarrollar el vocabulario.

3. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años.

4. MATERIALES: Un balón.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Se sientan en círculo y se lanza el balón a uno de ellos diciendo una sílaba: "DO". El receptor dice otra sílaba - la que quiera -, y pasa el balón. Éste tendrá que intentar completar una palabra y pasar el balón. La palabra se amplía todo lo que dé de sí. el que consigue quedarse con la palabra se anota tantos puntos como sílabas tenga el término. Variantes con el pie, restando puntos si el balón cae....

60. ¿CUÁLES SON LOS MÁS FUERTES?

1. DEFINICION: Éste es un juego un poco violento, que no hay que prolongar, será una buena válvula de escape físico para los niños, tras una prolongada inmovilidad.

2. OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipo.

3. PARTICIPANTES: Número par, mínimo 6, máximo 10. A partir de 10 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Al principio del juego las manos tienen que estar colocadas rigurosamente en la línea media del recinto donde estamos jugando. El árbitro vigilará eso para evitar toda disputa.

6. DESARROLLO: Los jugadores se colocan en los dos asientos, formando dos bandos opuestos, de forma muscular aproximadamente equilibrada. Cada fila coge las manos de la de enfrente, según el dispositivo mostrado por el dibujo. Esta disposición de manos cruzadas tiene por finalidad no hacer de este juego una lucha individual, no una lucha de equipo, permitiendo equilibrar mejor las fuerzas. A

una señal del árbitro, cada uno tira de sus adversarios hasta que un bando haya atraído al otro. Se tiene el derecho de apuntalarse en la parte inferior del asiento de enfrente, pero no de poner los pies encima. Se repite esto cinco veces, tras lo cual se declara ganador al bando que ha atraído al otro hacia sí con mayor frecuencia.

NOTA: Después de cada victoria o derrota los bandos podrán cambiar su posición interior, en función de las fuerzas del adversario.

61. LOS AMIGOS

1. DEFINICION: Juego de manos.

2. OBJETIVOS: Fomentar la atención y destreza de los participantes.

3. PARTICIPANTES: Número par, mínimo 6, máximo 12. A partir de 8 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: El conductor del juego canta o silba una canción conocida. Los demás tiene las manos colocadas abiertas sobre las rodillas. Cuando bruscamente el canto se interrumpe, cada mano procura coger la mano de otro jugador. Se juega con las manos y ninguna debe quedarse sin pareja. Pero el conductor del juego, una vez cada dos, mete una mano en su bolsillo. Así es cómo hay siempre un número impar de manos , y forzosamente queda una desocupada. el propietario de esta mano "viuda" se la mete en el bolsillo hasta el final del juego. Gana el último jugador queda enfrentado con el conductor. ¿Atención! El conductor tiene interés en desplazarse de un extremo al otro de la zona de juegos.

NOTA: En caso de disputa: tres manos juntas, es el par más simétrico el que gana (manos derechas juntas o manos izquierdas juntas). Si este criterio no basta para desempatar : tres manos izquierdas, por ejemplo, hay empate. Resulta evidente que una tercera mano, llegada con retraso cuando las otras dos ya están asidas, es eliminada sin discusión posible.

VARIANTE: El conductor, en lugar de cantar, puede contar un cuento, y las manos deberán unirse por parejas cada vez que pronuncie una palabra fatídica, convenida de antemano.

62. LOS CONTRARIOS

1. DEFINICION: Este juego es muy gracioso para los espectadores, si el conductor sabe elegir gestos divertidos.

2. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa.

3. PARTICIPANTES: 2 solamente, pero los espectadores no se aburren, a partir de 10 años.

4. MATERIALES: Dos gorros, preferentemente dos sombreros de guardia, confeccionados con periódico.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Un jugador coge los dos sombreros de papel y va a ofrecer uno a un jugador de su elección.

6. DESARROLLO: A partir de este momento, este último debe efectuar los gestos exactamente contrarios a los realizados por el primer jugador. Si el conductor se pone el sombrero, el otro tiene que descubrirse. Si el conductor ríe, el otro tiene que llorar; si el conductor se pone el sombrero atravesado, el otro tiene que ponérselo en sentido de su largura. Si el segundo jugador comete un error es eliminado, y entrega su sombrero al conductor, el cual va a ofrecerlo a otro jugador. Si no comete ninguna equivocación durante tres o cinco minutos (tiempo a convenir), resulta él ganador. Se convierte entonces a su vez en conductor, y coge el sombrero para ir a ofrecerlo a un nuevo jugador.

63. ¡HOP ! ¡TOCADO!

1. DEFINICION: Juego de atención y rapidez de movimientos.

2. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido después de una reunión o actividad anterior menos divertida.

3. PARTICIPANTES: Mínimo 7, máximo 12, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: - - - - -

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El conductor del juego se coloca en el pasillo que se forma entre los jugadores, delante de la puerta de la zona de juegos. Los jugadores se halan sentados en igual número en dos filas, con los pies descansando normalmente en el suelo.

6. DESARROLLO: El conductor del juego tiene las dos manos levantadas a la altura de los hombros; cuando cierra una, la derecha por ejemplo, los jugadores situados en este lado deben coger, mediante "¡tocado!", a los jugadores del asiento de enfrente. Pero estos últimos son invulnerables si levantan los dos pies antes de ser tocados. Si el conductor cierra el puño izquierdo, los papeles quedan invertidos. los jugadores del asiento de la izquierda deben coger, mediante "¡tocado!", a los del asiento de la derecha, los cuales pueden igualmente convertirse en invulnerables con sólo levantar los pies antes de ser tocados. Cuando el conductor cierra ambos puños a la vez, nadie tiene que moverse, y los pies tienen que ser mantenidos en el suelo. El que se mueve pierde un punto. Cada falta es penalizada con un punto malo. Transcurrido el tiempo convenido de antemano, el jugador que tenga menos puntos de penalización es declarado ganador. También pueden sumarse los puntos por bando: el árbitro los apunta rápidamente cada vez. resulta ganador el bando que suma menos.

7. VARIANTE: Si se estima difícil el arbitraje de los pies levantados o colocados en el suelo, se puede sustituir este gesto por otro, por ejemplo: colocar la mano derecha sobre la cabeza para ser invulnerable.

64. EL GATITO CIEGO

1. DEFINICION: Juego de atención.
2. OBJETIVOS: Fomentar el sentido del oído.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 8, máximo 15, a partir de 5 años.
4. MATERIALES: Venda (la pañoleta).
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se designa a un jugador para hacer de gatito ciego; éste sale fuera y se le vendan los ojos. Mientras tanto los demás jugadores cambian de sitio entre sí y se vuelven a sentar.
6. DESARROLLO: El gatito entra en la zona d juegos y procura poner la mano encima de la cabeza de un jugador. Cuando lo consigue dice “miau” (puede desfigurar su voz) por tres veces consecutivas. El gatito tiene que dar el nombre del jugador que le ha contestado. Si lo consigue, cambia de puesto con el jugador; si se equivoca, empieza de nuevo con otro jugador.
7. NOTA: Este juego no pude ser jugado más que por niños se conozcan bien.

65. EL SASTRE

1. DEFINICION: Juego en el que los jugadores tienen que demostrar sus habilidades para engañar al contrario.
2. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 4, máximo 12, a partir de 5 años.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA:
6. DESARROLLO: El director del juego anuncia que al sastre no le gusta ni el rosa, ni el amarillo, ni el verde. Estos colores no deberán pronunciarse nunca. El director señala a un jugador (el cliente), el cual se levanta y va a inclinarse delante de otro jugador por él elegido (el sastre), con el que traba el siguiente diálogo:
 - Buenos días, señor.
 - Buenos días amigo mío.
 - ¿Cómo me va a vestir?
 - Con un pantalón gris (o con un chaleco rojo), etc.

El jugador tendrá derecho a dos intentos para hacer pronunciar al sastre los colores prohibidos. Puede contestar “lo prefiero verde”, a lo que el sastre responderá “no me gusta este tono”, o bien “no tengo tela de este color; pero no pueden repetir nunca dos veces la misma frase. Si el sastre se equivoca, se levanta y asume el puesto del cliente; y a su vez, va a interrogar a otro jugador. Si el sastre no se deja engañar, el cliente prosigue su recorrido hasta que consiga hacer pronunciar sus palabras prohibidas.

Además de los colores, hay que acordarse también de las frases de saludo, siempre parecidas. No debe cometer errores en su enunciado y debe pronunciarlas correctamente. Cada vez pueden cambiarse los colores prohibidos.

66. EL PAPEL VOLADOR

1. DEFINICION: Soplar un papel e impedir que nos caiga encima.
2. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 10, a partir de 8 años.
4. MATERIALES: Unos trocitos de papel muy ligero (por ejemplo: papel de fumar).
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los niños se hallan sentados, los unos al lado de los otros, en dos filas, formando un pasillo entre ambos.
6. DESARROLLO: Los dos asientos representan los dos bandos adversos. El director del juego, en el centro echa un trocito de papel. La misión de los jugadores es la de impedir que les caiga encima, soplando hacia arriba. Si el papel cae encima de un jugador, el bando contrario suma un punto; si cae al suelo el director lo pone de nuevo en juego. La partida se juega a 10, 15 o 20 puntos.

67. LA MANO OBEDIENTE

1. DEFINICION: Juego de atención.
2. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 15, a partir de 6 años.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores se hallan sentados. El director explica en primer término el sentido de las órdenes que dictará. Los jugadores tienen que ejecutar estas órdenes con la mano derecha. Hay cuatro "órdenes" a las cuales corresponden cuatro "posiciones" de la mano:
 - Abajo: palma hacia arriba.
 - Arriba: palma vuelta hacia el suelo.
 - Guijarro: puño cerrado.
 - Tijera: se extiende solamente el índice y el mayor.
6. DESARROLLO: A la orden dada por el monitor, por ejemplo "guijarro", los jugadores ejecutan inmediatamente esta orden extendiendo hacia el monitor su mano derecha con el puño cerrado. A la primera equivocación, el jugador se mete la mano izquierda en el bolsillo; a la segunda, se la pone encima de la cabeza; a la tercera, se levanta. para aumentar la dificultad, el monitor puede dar una orden y hacer un ademán distinto. Se puede complicar más, utilizando las dos manos. El director del

juego grita a todos: "1 guijarro, o 2 guijarros", "1 tijera o 2 tijeras". Resulta evidente que en el tal caso es preciso cambiar las penalidades de los jugadores que incurren en falta.

68. ¿QUÉ SOY?

1. DEFINICION: El juego consiste en descubrir un animal que llevamos pegado a al espalda.
2. OBJETIVOS: Aprender ciencias naturales jugando.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 3, máximo 12, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: Cartones o papeles llevando cada uno el nombre de un animal, y alfileres.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores van sucesivamente en busca del conductor que les cuelga en la espalda un cartón que lleva el nombre de un animal conocido: asno, perro, etc..
6. DESARROLLO: Todos podrán formular preguntas a los demás jugadores para adivinar qué animal representa. "¿Soy un animal doméstico?" "¿Soy feroz...?". Solamente hay que contestar "sí" o "no". Cuando un jugador ha contestado, formula a su vez una pregunta. El primero que descubre lo que es, lanza el grito de su animal, y se hace colgar el cartón en el pecho. Puede seguir contestando a las preguntas de los demás jugadores. El juego termina al cabo de un tiempo fijado, o cuando todos los niños han encontrado el animal que representan.

69. QUÍTATE DE AHÍ QUE ME PONGO YO

1. DEFINICION: El juego consiste en levantar de su sitio a los demás jugadores.
2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 7, máximo 11, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los jugadores están sentados, excepto uno que intenta encontrar un sitio.
6. DESARROLLO: Para poder sentarse tiene que decir a uno de los jugadores sentados: "¡Quítate de ahí que me pongo yo!".
El otro pregunta: "¿Por qué?".
Le contesta: "¿Porque tú no tienes tal objeto: cuchillo, red, gorro, cinta con lazo, etc.. Si el jugador interpelado posee el objeto indicado, se lo muestra y permanece en su sitio. Entonces el primer jugador tiene que empezar de nuevo. Por el contrario, si el niño interpelado no posee el objeto famoso, se levanta y continúa el juego.

No se puede indicar dos veces un mismo objeto, ni desalojar al que acaba de hacernos levantar.

70. LA MANO MISTERIOSA

1. DEFINICION: Intentar identificar a los demás jugadores con los ojos vendados, y palpando con las manos.
2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 4, máximo 10, a partir de 8 años.
4. MATERIALES: Un pañuelo o una gorra para bajarse sobre los ojos.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se designa a un jugador para que haga de detective. Se le conceden tres minutos para observar atentamente las manos de los demás jugadores.
6. DESARROLLO: El detective sale afuera de la zona de juegos y se le vendan los ojos. Mientras tanto, los niños cambian de sitio. El detective vuelve a entrar y, tocando las manos, tiene que identificar a los jugadores. No puede palpar más arriba de la muñeca. Cuando un jugador ha sido reconocido, se mete las manos en los bolsillos, perdiendo el derecho de hacérselas examinar. El detective suma tantos puntos como jugadores identifica. Todos desempeñan sucesivamente el papel de detective, resultando ganador el que suma más puntos.

71. EL DETECTIVE FAMOSO

1. DEFINICION: Juego de atención.
2. OBJETIVOS: Fomentar el sentido del oído.
3. PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 10, a partir de 6 años.
4. MATERIALES: - - - - -
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se designa un jugador que se sitúa en la entrada de la zona de juegos, de espaldas a los demás ocupantes y eventualmente con los ojos vendados. Es el detective.
6. DESARROLLO: El director traba conversación con todos los jugadores, haciéndoles hablar con claridad uno tras otro. Bruscamente grita "¡Alto!" y pregunta al detective: "¿Quién es el último que ha hablado?". Si el detective acierta a la primera, el jugador identificado ocupa su puesto; y si no, la conversación continúa. Se permiten tres intentos. Si a la tercera vez el detective se equivoca de nuevo, paga prenda, y otro jugador ocupa su puesto.

72. JUEGO DE LA BRUJULA

1. DEFINICION: Consiste en situarse en el punto cardinal que indique el conductor del juego.
2. OBJETIVOS: Fomentar el sentido de la orientación.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: Pañuelos o pañoletas para taparse los ojos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todo el mundo se esparce por la habitación y se les dice que miren al norte (puede ser una pared que se haya convenido). Todo el mundo excepto el que hace de arbitro cierra los ojos.

6. DESARROLLO: El arbitro dice una dirección, por ejemplo "este" y todo el mundo debe ponerse (con los ojos cerrados) mirando hacia el este. El arbitro va andando entre los chavales e indica a los que no están mirando hacia la dirección correcta que están eliminados. El juego sigue hasta que solo queda un jugador. Se pone mucho más interesante cuando empiezas a decir rumbos.

73. SUBMARINOS

1. DEFINICION: Consiste en llegar al otro extremo de la habitación para encender la luz, el que lo haga antes gana.

2. OBJETIVOS: Perder el miedo a la oscuridad.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: En una habitación grande con interruptores de la luz en ambos lados, la tropa se divide por la mitad. Cada mitad se pone a cuatro patas al lado de el interruptor que están protegiendo.

6. DESARROLLO: A la orden del director del juego los jugadores tratan de encender la luz por medio del interruptor del otro lado de la sala mientras que protegen el suyo. Este juego se puede volver un poco violento, puesto que unos luchan para llegar a interruptor de los otros en la oscuridad, por ello hay que estar atento para cortar el juego antes de que la cosa se complique.

74. SARDINAS (ESCONDER Y BUSCAR)

1. DEFINICION: Es una variante del tradicional juego del "escondite".

2. OBJETIVOS: Perder el miedo a la oscuridad.

3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Este juego es para un sitio grande con varias habitaciones.

6. DESARROLLO: Se apagan todas las luces y mientras una persona se queda dentro de una habitación y cuenta veinte el resto se va ha esconder por todo el resto de las habitaciones. Cuando termina de

contar empieza a buscar y la persona a la que encuentre le ayuda a seguir buscando. El último en ser encontrado gana.

75. JUGADA EN FORMA DE CRUZ

1. DEFINICION: Consiste en colocar un peso dentro de un recipiente.
2. OBJETIVOS: Juego de habilidad.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.
4. MATERIALES: 2 cuerdas gruesas, 4 pedazos de cuerdas finas, 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x. Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente.

76. CARRERA DE LAS HOJAS

1. DEFINICION: Consiste en una carrera de hojas que habrá que soplar.
2. OBJETIVOS: -----
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 5 años.
4. MATERIALES: Una hoja.
5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----
6. DESARROLLO: Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.

77. DIBUJOS EN EQUIPO

1. DEFINICION: Este juego se recomienda para los más pequeños.
2. OBJETIVOS: Trabajar en equipo.
3. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 5 años.
4. MATERIALES: Un lápiz por equipo, 5 o más folios de papel por equipo.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un folio de papel .

6. DESARROLLO: El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", después de más o menos 10 segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, después de más o menos 10 segundos El juego para cuando el director del juego lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.