

DINÁMICAS PARA TRABAJAR CON NIÑOS

Las dinámicas son parte muy importante en las reuniones de equipos de Infancia Misionera. Los niños buscan el dinamismo, son activos y los momentos de pasividad prolongada les molestan. Las dinámicas facilitan la participación y el diálogo y dan variedad a los encuentros. Las técnicas grupales son un gran apoyo para el anuncio del Evangelio y son instrumentos para lograr los objetivos del grupo.

Hay dinámicas para cada necesidad con objetivos claros y definidos.

- DINÁMICAS de PRESENTACIÓN
- DINÁMICAS FORMATIVAS
- DINÁMICAS RECREATIVAS
- DINÁMICAS INFANTILES
- PENITENCIAS y CASTIGOS
- DINÁMICAS de ANIMACIÓN
- DINÁMICAS de MEMORIZACIÓN Y FLUIDEZ VERBAL
- JUEGOS PARA NIÑOS:

- Hasta los 8 años
- De 8 años a 11 años
- De 11 años en adelante
- Juegos y más juegos
- DINÁMICAS TEATRALES
- DINÁMICAS DE REFLEXIÓN
- DINÁMICAS DE CONOCIMIENTO
- DINÁMICAS PARRANDERAS

Cortesía de www.infancia-misionera.com para la BIBLIOTECA
CATÓLICA DIGITAL

- **Dinámicas de presentación "ROMPEHIELO"**

Estas dinámicas son apropiadas, como su nombre lo indica, para romper el hielo y las tensiones del primer momento de los grupos nuevos. Ellas permiten que todos los participantes sean tomados en cuenta y se presenten.

Ellas favorecen un primer conocimiento de las personas, sus valores e inquietudes; permiten formarse una idea más clara de quienes participan en el grupo.

1- EL BINGO DE LA PRESENTACION

2- LA PELOTA PREGUNTONA

3- LA PALABRA CLAVE

4- LOS SALUDOS CON PARTES DEL CUERPO

5- PEDRO LLAMA A PABLO

6- CONOZCÁMONOS

7- LA CANASTA DE FRUTAS

8. EL NÁUFRAGO

9.- BARBEROS

10. LA NOTICIA

11. CONFIDENCIAS

12. LOS CURIOSOS

13. DIFERENTES COMPORTAMIENTOS

14. TEMORES Y ESPERANZAS

15. POR CUALIDADES

16. EL AMIGO SECRETO

17. VOLUNTARIOS PARA FORMAR UN GRUPO

1- EL BINGO DE PRESENTACION

El animador entrega a cada participante una ficha y les pide que anoten su nombre y la devuelven al animador. Luego se entrega un cartón en blanco en donde el animador invita a los presentes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el animador los va leyendo, de las fichas entregadas por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que desee.

Cuando todos tienen listo su cartón, el animador explica cómo se juega: a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese nombre. La persona que complete primero una fila, recibe diez puntos.

El ejercicio se puede realizar varias veces.

2- LA PELOTA PREGUNTONA

El animador entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio.

Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una seña del animador, se detiene el ejercicio.

La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.

El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.

3- LA PALABRA CLAVE:

Realizar ocho tarjetas por equipo; cada una tiene una palabra: amistad, libertad, diálogo, justicia, verdad, compañerismo, valentía, ideal, etc. Las tarjetas se depositan en un sobre.

El animador forma los equipos y entrega el material de trabajo. Explica cómo realizar el ejercicio: las personas retiran una de las tarjetas del sobre; cada uno comenta el significado que, le atribuye.

Enseguida el equipo elige una de las palabras y prepara un grito alusivo.

En plenario cada equipo se presenta: dicen el nombre de sus integrantes y el grito.

4- PARTES DEL CUERPO

El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, qué le gusta y qué no le gusta.

Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona en frente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

5- PEDRO LLAMA A PABLO

El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes.

Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María",

María responde "Maria llama a Juan", Juan dice "Juan llama a Pablo", etc.

El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.

6- Conozcámonos

Estas dinámicas son una ayuda para la realización de las reuniones de los equipos de Infancia Misionera. Somos conscientes de la necesidad de creatividad en las formas de transmitir e incrementar el espíritu misionero, especialmente cuando se trata de niños.

PRESENTACION Y CONOCIMIENTO

Puede hacerse esta dinámica en una reunión general de los equipos de Infancia Misionera.

Objetivo: Lograr un mayor acercamiento entre los miembros de Infancia Misionera y permitir que cada niño se dé a conocer.

Cada uno elegirá al compañero que menos conozca y ambos dialogarán: ¿Cómo se llama? ¿Qué le gusta hacer? ¿Por qué es miembro de Infancia Misionera? ¿Se sienten misioneros? (Durante 10 minutos) Cada dúo elegirá a otro dúo y dialogarán sobre las mismas preguntas; después cada cuarteto busca otro cuarteto y dialogan.

Se elige a uno que presente a sus compañeros. Puede ampliarse la presentación.

7. LA CANASTA DE FRUTAS

El animador invita a los presentes a sentarse formado un círculo con sillas, el número de sillas debe ser una menos con respecto al número de integrantes; designa a cada uno con el nombre de la fruta. Estos nombres los repite varias veces, asignando a la misma fruta a varias personas.

Enseguida explica la forma de realizar el ejercicio: el animador empieza a relatar una historia (inventada); cada vez que se dice el nombre de una fruta, las personas que han recibido ese nombre cambian de asiento (el que al iniciar el juego se quedó de pie intenta sentarse), pero si en el relato aparece la palabra "canasta", todos cambian de asiento. La persona que en cada cambio queda de pie se presenta. La dinámica se realiza varias veces, hasta que todos se hayan presentado.

8. EL NÁUFRAGO

El animador previamente busca qué condiciones poner: que no queden del mismo grupo o ciudad, tanto hombre y/o mujeres, tanto adultos y/o jóvenes, alguien con anteojos, etc.

Dice que en caso de un naufragio se deben formar botes salvavidas con tales condiciones expuestas anteriormente y que en los botes se deben: aprender los nombres de los náufragos, dónde nacieron, a qué grupo o institución pertenecen, qué nombre le ponen al bote, como se trata de un naufragio se pregunta qué salvaría cada náufrago y en grupo en general.

Simula un mar agitado logrando de que los participantes se muevan simulando un mar agitado y da la orden de formar botes.

se forman los botes y trabajan en aprender nombres. Presentación de los botes en plenario.

9. BARBEROS

Esta dinámica es para grupos grandes. Cada persona escribe en una hoja grande o papel oficio su nombre y algunos detalles de sí (edad, gustos, frases, etc... lo que quieran). Se le coloca delante del pecho.

Todos se pasean por la sala procurando relacionarse con los demás al leer lo escrito por el otro. Se coloca una música de fondo adecuada.

Breve resonancia acerca de cómo ven al grupo ahora, quienes concordaron en nombre, gustos, etc.

10. LA NOTICIA

El animador puede motivar el ejercicio diciendo: "A diario recibimos noticias, buenas o malas. Algunas de ellas han sido motivo de gran alegría, por eso las recordamos con mayor nitidez. Hoy vamos a recordar esas buenas noticias".

Explica la forma de realizar el ejercicio: los participantes deben anotar en la hoja las tres noticias más felices de su vida (quince minutos).

En plenario las personas comentan sus noticias: en primer lugar lo hace el Animador, lo sigue su vecino de la derecha y así sucesivamente hasta terminar.

En cada ocasión, los demás pueden aportar opiniones y hacer preguntas.

11. CONFIDENCIAS

El animador entrega el material de trabajo y explica la forma de realizar el ejercicio. Se divide la hoja de papel. En el lado derecho se anota como título: el momento más feliz e en el lado izquierdo: el momento más triste.

Cada persona anota en su hoja el momento más feliz y el más triste de su vida.

Plenario: las personas dan a conocer sus respuestas. Primero comentan el momento más triste. Para seguir cierto orden, se participa de izquierda a derecha del animador.

12. LOS CURIOSOS

El animador forma los equipos de trabajo (cinco integrantes y un secretario). Luego explica la primera parte del ejercicio: los equipos deben confeccionar un cuestionario con aquellas preguntas que quisieran hacer al resto del grupo.

Los equipos preparan su cuestionario (veinte minutos).

Una vez que todos hayan terminado, los secretarios visitan a los otros equipos para dar a conocer su trabajo y agregar aquellas preguntas que les sugirieron.

En el siguiente paso cada equipo responde al cuestionario que su secretaria confeccionó (sesenta minutos).

13. DIFERENTES COMPORTAMIENTOS

El animador explica que se trata de buscar actitudes que unen y aquellas que desunen a un grupo. Se anotan en dos franjas de papel.

Se forman espontáneamente equipos e inician el trabajo. Cada equipo debe buscar cinco actitudes que unan y cinco que desunan.

En plenario los equipos presentan y comentan sus respuestas sobre las actitudes que desunen, luego hacen lo mismo con las actitudes que unen.

Evaluación de la experiencia. ¿Cuál de estas actitudes se da más en el grupo? (positiva y negativa). ¿Cuál de ellas se da menos? (positiva y negativa) ¿Qué

podemos hacer para crecer en integración.

14. TEMORES Y ESPERANZAS

En una hoja de papel cada persona libremente escribe sus inquietudes, temores y esperanzas acerca de una situación que debe afrontar en su vida o en el grupo.

Luego el conductor de la dinámica solicita que cada persona le informe los 2 temores y esperanzas más importantes para anotarlas en el tablero.

Luego de anotadas las respuestas, en conjunto se toman en consideración las dos de mayor frecuencia, para discutir sobre ellas.

15. POR CUALIDADES

Oportunidad: para personas que se conocen poco.

Objetivo: romper el hielo. Decirse las cualidades.

Motivación: para una mayor integración grupal será provechoso el que cada miembro del grupo procure conocer y hacer resaltar las cualidades de sus compañeros.

En una papeleta cada uno escribe el nombre de una de las personas del grupo (lo ha sacado a la suerte). Al lado del nombre escribe una cualidad bien característica de la persona.

Se colocan en la pared estas papeletas y por turno van pasando de modo que cada persona debe añadir alguna cualidad a la escrita en cada uno, o si le encuentra la misma, subrayarla.

Resonancia: el coordinador hará resaltar si somos propensos a ver el lado bueno de los demás o no.

16. EL AMIGO SECRETO

El animador motiva el ejercicio haciendo notar que es importante actuar con sinceridad y evitar hacer bromas pesadas; de esta manera favorecerá la integración del grupo.

Luego explica la dinámica.

Cada persona debe sacar una ficha con el nombre de un compañero y guardarla en secreto. A esta persona debe brindarle su amistad durante el tiempo de la experiencia (un mes, si el grupo se reúne semanalmente) sin que éste lo descubra.

Estas muestras de amistad pueden ser: tarjetas con mensaje, regalos, algún servicio, etc. Al final del tiempo, cada persona descubre a su amigo secreto. Se puede hacer de esta manera: el grupo se sienta en círculo: el animador pide un voluntario para iniciar la identificación. Le cubre la vista y lo ubica a su lado el amigo secreto. El animador interroga al voluntario sobre la identidad de su amigo según las pistas que ha recibido. Después lo invita a descubrirse la vista y conocer a su amigo. Puede haber un intercambio de regalos.

17. VOLUNTARIOS PARA FORMAR UN GRUPO

Oportunidad: para cuando se va a explicar la formación de grupos. El mínimo de participantes puede ser pequeño o grande.

Objetivo: mostrar la importancia de preparar el terreno antes de formar grupos, despertando interés, motivando, creando inquietudes, etc.

Sin mayor motivación, pedir que salgan al frente (al escenario o al medio del círculo) 8 personas.

Preguntar a algunas personas del resto por qué no salieron. Preguntar a los voluntarios por qué salieron. (Las respuestas suelen ser: por colaborar, porque los empujaron los vecinos, por gustarles el riesgo, etc).

Mostrar la diversidad de objetivos, motivaciones y temores. Para formar un grupo es necesario preparar el terreno durante un buen tiempo (intereses, motivaciones, inquietudes, etc.) y luego hacer una invitación clara a participar en X grupo que busca tales objetivos. Entonces sí la gente viene sabiendo a qué y la seriedad del grupo se asegura mejor.

[REGRESAR](#)

DINAMICAS FORMATIVAS

Son muy importantes para que el mensaje misionero llegue a los niños en forma sencilla y aprendan jugando.

1- FOTO-LENGUAJE

2- CLASIFICAR

3- ROMPECABEZA

4- LA RISA DEL CHAGUALO

5- BOTAR SONRISAS

6- LOS REGALOS Y SUS USOS

7- LA TEMPESTAD

8- FULANO SE COMIÓ UN PAN EN LAS CALLES DE SAN JUAN

9- NÚMEROS

10- LAS FRUTAS ESTÁN EN LA CANASTA

11- FRUTAS O POMAS

12- TELÉFONO MALGRADO (EL MENSAJE)

13- REPORTAJE RELÁMPAGO

14- BINGO DE NOMBRE

15- REPRESENTACIONES

16- HALLAR LA MITAD

17- ENTREVISTA RISIBLE

18- LLUVIA (POR PAREJAS)

19- LA ARGOLLA

20- EL BAILE DE LA ESCOBA

21- LA BRUJA Y EL REY

22- LA PALABROTA

23- EL REGALO VA PASANDO

24- EL REY MANDA

25. CALZAR LAS SILLAS

26- EL NAUFRAGIO

27- EL VIUDO

28- EL SEMÁFORO

29- LAS SILLAS

30- EL CIGARRILLO

31- EL CORREO LLEGA ...

32- TIJERAS ENCANTADAS

33- ESPALDA CON ESPALDA

34- ALFOMBRAS MÁGICAS

35- ENCONTRAR SU PAREJA

36- BRAZOS MUSICALES

37- ZOOLOGICO DE PASTILLAS

38- MENSAJE DE GARCÍA

1- FOTO - LENGUAJE

OBJETIVO:

Hacer que los niños compartan sus sentimientos a partir de escenas de la vida ordinaria, dándole un sentido misionero.

Buscar fotografías, recortes de periódico, láminas sobre situaciones y personas.

Organizar los niños por equipos de trabajo, 6 mínimo u 8 máximo. Entregar a cada grupo unas 4 láminas.

(El equipo debe elegir un representante). Observarán las láminas y compartirán sus impresiones más o menos durante 15 minutos.

Seguidamente se hace la plenaria. Los representantes de cada grupo presentan el trabajo del equipo: las dos láminas que más les impactaron y por qué.

Terminado esto se dejará unos minutos de silencio para que los niños piensen en las formas de hacer vida su compromiso misionero. Puede concluirse el trabajo con una oración participada.

2- CLASIFICAR

OBJETIVO: Conocer el valor que los niños dan a la labor misionera de la Iglesia.

Presentar a los niños una lista de expresiones con sentido misionero.

Ejemplo:

- 1 - La Iglesia es misionera por mandato de Cristo.
- 2 - Yo soy misionero porque soy bautizado.
- 3 - Los misioneros no hacen ningún bien a nuestros hermanos.
- 4 - Nosotros no podemos hacer nada.
- 5 - Si yo soy misionero Cristo será más conocido.
- 6 - Cada uno, en cualquier sitio puede ser misionero.
- 7 - La Iglesia cuenta con los niños misioneros.
- 8 - Soy miembro vivo de la Iglesia Misionera. (Y otras.)

Por grupos, y después de dialogar, los niños deberán clasificar las frases en dos columnas; una con las frases con las que están de acuerdo y otras con las que no comparten, explicando su por qué.

En la plenaria cada grupo hará la presentación de su trabajo y se sacarán conclusiones y compromisos de todo lo hablado.

3- ROMPECABEZA

Objetivo:

Hacer resaltar la importancia de la colaboración de los miembros del equipo e incrementar con el diálogo el espíritu misionero

Se escribe en papeles grandes una frase dividida en varias partes (Para despistar un poco, los bordes de los papeles se colorean con colores distintos y

se recortan en forma irregular).

- Ejemplo:

1 - En la Iglesia todos somos responsables de cumplir el mandato misionero de Cristo.

2 - Vayan por todo el mundo y prediquen el Evangelio a todas las gentes.

En la Iglesia	todos somos	responsables de cumplir	el mandato	missionero de Cristo
---------------	----------------	----------------------------	------------	-------------------------

Búsquese una frase para cada equipo de acuerdo a sus capacidades.

A cada equipo se le entrega un sobre con una frase dividida en varias partes, deberán reconstruir la frase rapidamente.

Una vez formadas las frases se puede analizar:

- ¿Cómo se sintieron? - ¿Cayeron en la cuenta de que se necesita de los demás?
- ¿Cómo organizaron la frase? -¿Qué les enseñó esta forma de trabajo ?

- Seguidamente se puede analizar el contenido de las frases.

De todo trabajo debe hacerse una pequeño evolución y señalar siquiera una línea de acción que le ayude al niño de Infancia Misionera o hacer concreto su compromiso bautismal.

4- LA RISA DEL CHAGUALO

Indicaciones: Los jugadores se separan en dos filas iguales, una frente a la otra y separados por 2 metros. Quien dirija el juego tira al centro, un chagualo o zapato o alpargata o chancleta. Si cae bocabajo, los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reir muy fuerte; si cae bocarriba, es al contrario

Los que rien cuando deben de estar serios, salen de la fila, y se repite el juego. Causa una hilaridad, distensión y unión en el grupo.

5- BOTAR SONRISAS

Indicaciones: Los jugadores forman un círculo. Uno de ellos sonríe forzadamente. De repente hace el gesto de "agarrar" con la mano la sonrisa y se la bota a otro. Todos los restantes jugadores, deben permanecer serios; nadie puede sonreír, excepto el que recibe la sonrisa, y hasta cuando la bota hacia otra persona; luego debe permanecer serio. Van saliendo del círculo, los que no cumplen las reglas del juego.

6- LOS REGALOS Y SUS USOS

Indicaciones: Se sientan en círculo todos los jugadores. Cada uno dice en secreto a su vecino de la izquierda, el nombre de algo que le regala; también en secreto, dice al vecino de la derecha, para qué sirve lo que le regalaron (sin saber de qué se trata). Cuando ya todos han cumplido ésto, por orden, cada uno va diciendo lo suyo. "Me regalaron ... (tal cosa) y me sirve para ... (tal otra)". Ejemplo: "Me regalaron un asiento, para salir corriendo". "Me regalaron un palíuelo, para vestirme", etc. Resultan frases paradójicas, ocasionando mucha risa.

7- LA TEMPESTAD

Indicaciones: Todos los participantes. deben formar un círculo con sus respectivas sillas.

Quien dirija el juego se coloca en la mitad y dice: "Un barco en medio del mar, viaja a rumbo desconocido. Cuando yo diga: Ola a la derecha, todos los jugadores deben cambiar un puesto hacia la derecha, girando en círculo, siempre hacia la derecha.

Cuando yo diga: Ola a la izquierda, todos los jugadores cambian un puesto hacia la izquierda".

Se dan varias órdenes, intercambiando a la derecha y a la izquierda. Cuando se calcula que los participantes están distraídos, el dirigente dice: "Tempestad". Todos los jugadores deben cambiar de puestos, mezclándose en diferentes direcciones. A la segunda o tercera orden, el dirigente ocupa un puesto aprovechando la confusión, quedando un jugador sin puesto; éste continúa dirigiendo el juego, diciendo:

"Ola a la derecha", "Ola a la izquierda", "Tempestad".

Implementos: Sillas, colocadas en círculo, tantas cuantos jugadores participen; no debe sobrar ninguna.

8- FULANO SE COMIO UN PAN EN LAS CALLES DE SAN JUAN

Indicaciones: Los jugadores se ubican en sus sillas formando un círculo. Quien dirige el juego dice: "Rosal se comió un pan en las calles de San Juan".

La aludida contesta "Quién? Yo?".

Todos los participantes responden en coro:

"Entonces quién?". Ella responde de nuevo: "Rodrigo".

Este dice: "Emal se comió un pan en las calles de San Juan".

Se repite el diálogo anterior, así sucesivamente, hasta que todos sean nombrados. En esta forma se graban los nombres de los compañeros.

Implementos: Sillas para todos los participantes.

9- NUMEROS

Indicaciones: Se forman filas o una ronda con todos los participantes; los jugadores deben estar siempre en movimiento, es decir caminando. Quien dirige el juego, da la orden:

"Una pareja, dos parejas, tres, cuatro, cinco, seis, siete, etc. Al escuchar la orden, los jugadores deben cogerse de las manos; la persona que quede sin pareja, sale del juego, también si se equivoca de número.

Implementos: Espacio suficiente (salón grande, o al aire libre), a fin de facilitar la formación de los equipos.

10- LAS FRUTAS ESTAN EN LA CANASTA

Indicaciones: Los participantes deben colocarse en un círculo con sus respectivas sillas. El asesor del grupo se dirige a alguno de los participantes diciéndole:

"Limón, limón, limón (a cada jugador se le ha dado el nombre de tres frutas, o

tres veces el nombre de una fruta)", el aludido debe decir el nombre de la persona que está a su derecha. Luego se dirige a otra persona: "Melocotón, manzana, pera".

Este debe decir el nombre de la persona que está a su izquierda.

La orden debe decirse varias veces y a diferentes participantes; cuando se calcule que están distraídos y se han nombrado a todos, se dice en alta voz: "Las frutas están en la canasta". Todos deben cambiar de lugar mezclándose en todas las direcciones, a tal punto que ninguno quede en el lugar que le correspondió al iniciar el juego.

Luego se repite el diálogo inicial dos o tres veces; cuando se de la orden: "Las frutas están en la canasta", aquél que está dirigiendo el juego ocupa una silla y continúa el juego reemplazando a la persona que quedó sin silla.

Implementos: Sillas para los respectivos jugadores.

11- FRUTAS O POMAS

Indicaciones: Juego al aire libre o de salón. Se divide el grupo en dos equipos, pares o impares. Se escogen 6 jugadores de cada equipo y se les da nombres de frutas diversas. Se puede hacer con ciudades, flores, colores, provincias, etc. Si se escogen frutas, por ejemplo, los contrarios deben ignorar, qué clase de frutas escogieron; los del mismo equipo sí saben los nombres respectivos. Luego se escogen dos compañeros diferentes de los 6, de cada equipo: serán los "compradores". Uno de "modales bruscos" y otro de "modales correctos". Estos deben simular la compra de las frutas y acertar de qué fruta se trata, mediante un diálogo de compra-venta, adivinando los nombres de las frutas (el diálogo se deja a la creatividad de los participantes).

NOTA: El objetivo de este juego es detectar la relación que existe entre el vendedor y el comprador. Estas relaciones de Compra-Venta son de atropello a la persona, sin tener en cuenta su situación personal. En el diálogo, tanto el comprador como el vendedor tratan de defender sus intereses sin importarle la otra persona.

12- TELEFONO MALGRADO (EL MENSAJE)

Indicaciones: Se trata de descubrir las barreras e interferencias de la comunicación. Se divide el grupo en dos equipos; se nombra quien debe encabezar las filas. A cada equipo se le da igual mensaje a fin de que lo vaya

transmitiendo correctamente, en secreto. Luego se pregunta al último de cada fila, cuál fue el mensaje que se comunicó. Se confronta entonces con el mensaje real transmitido. Se analiza el primer mensaje y el último confrontando las diferencias.

Implementos: Formación de las dos filas con igual cantidad de jugadores.

13- REPORTAJE RELAMPAGO

Indicaciones: Juego de salón: al entrar, se le entrega a cada jugador una tarjetica numerada, también una hoja de papel y un lápiz. La numeración está de acuerdo al número de participantes. Por cada número debe haber dos tarjetas para establecer las parejas de la entrevista.

Cada jugador buscará la persona que tenga el mismo número de la tarjetica entregada con anterioridad, hará su presentación correspondiente, formula además las cuatro preguntas siguientes:

Nombre

Color de los ojos

Pasatiempo preferido

Su mayor deseo o anhelo.

Después de un tiempo prudencial cada jugador presentará a su entrevistado, en plenario.

Implementos: Se reparten tarjeticas numeradas, una por participante. Hojas de papel numeradas y las preguntas. Lápices.

14- BINGO DE NOMBRE

Indicaciones: Cada jugador escribe su nombre en una tarjetica, la deposita en un sombrero, caja o sobre grande; recibe una hoja de papel y un lápiz. Cada persona debe presentarse a los demás y escribir los nombres de los participantes, uno en cada cuadro, sin repetir. Cuando todos hayan llenado sus hojas, se juega igual que el bingo; se sacan las tarjeticas una por una, y se anuncia el nombre escrito. Los jugadores marcarán las que tienen. Canta bingo el primero que marque cinco nombres en línea: horizontal, vertical, o diagonal. Al

final todos se conoce e integran.

Implementos: Una hoja de papel, un lápiz y una tarjetica de 0.05 x 0.05 por participante. La hoja rayada formando 25 cuadros, cinco filas de cinco, como el cartón de bingo. Un sombrero, caja o sobre grande.

Variaciones: Cada jugador escribe su propio nombre en el cuadro del centro. En vez de sacar tarjeticas, los jugadores, por turno, leen un nombre de su propio papel.

15- REPRESENTACIONES

Indicaciones: Cada jugador recibe un papel y tarjetas, en las que se han escrito el título de una canción conocida y hasta 4 o 5 canciones.

Los jugadores deben buscar otros compañeros que tengan la misma canción, se reúnen, ensayan, y deben cantarla para todo el grupo. Luego dan a conocer sus nombres respectivos.

Variaciones: Organícese un torneo; se elegirá el campeón por aclamación. En lugar de canciones, deben ser acciones: "cocinar", "orquesta", "paseo a la playa", etc., que deben ser representadas como pantomima.

Los otros deben adivinar qué está representando cada grupo. Usese papel de colores distintos para cada grupo. En cada papelito se escribe una letra o palabra de la canción o acción.

- Los que obtengan el mismo color deben reunirse y combinar sus letras o palabras hasta obtener el tema de su acción o canción.

16- HALLAR LA MITAD

Indicaciones: Se organiza con anterioridad trozos de papel impreso: avisos, fotografías, textos varios, trocitos de telas diferentes. Cada papel o tela cortados en dos partes irregulares. Se deben tener 2 sombreros o cajas para colocar las mitades separadas.

Cada hombre recibe una mitad y cada señorita la otra. Todos se mezclan y tratarán de "encontrar a su compañero", dialogan y se presentan en plenario.

Variación: Cortar el papel o tela en varios pedazos, formándose así grupos en vez de parejas.

17- ENTREVISTA RISIBLE

Indicaciones: Es un juego interesante. Según el número de participantes y de preguntas, el juego podrá ser más o menos demorado. Se dividen los jugadores en dos equipos. Cada uno de los jugadores debe -escribir su nombre, con claridad, en la parte superior de su papel. Quien dirige el juego anota con anterioridad, las preguntas a su gusto, en un papel, numerándolas. A los participantes sólo les indica lo que deben responder, pidiéndoles que escriban, y que siempre coloquen antes, el número correspondiente a la pregunta hecha. Aquí un ejemplo:

Escriban:

1. Si o no.
2. Nombre una cualidad.
3. Diga un defecto.
4. Si o no.
5. Escriba un número entre 1979 y 3.000.
6. Anote el nombre de un país.
7. Escoja un número entre 1 y 110.
8. Un color.
9. Otro color.
10. Otro color.
11. Una medida entre 1 centímetro y 3 metros.
12. El peso entre 1 libra y 3 toneladas.
13. Una cualidad.
14. Un defecto.
15. Una profesión.
16. Una frase u oración.
17. Un sitio o lugar.
18. Un número entre 1 y 50.
19. Si o no.

Luego se cambian los papeles de un equipo al otro.

El que está dirigiendo el juego, lee las siguientes preguntas y cada jugador dice el nombre de la persona que escribió en su papel y lee las respuestas en voz alta.

En el ejemplo anterior, las preguntas del dirigente del juego eran estas:

1. "Eres irresistible?"

2. "Cuál es tu cualidad predominante?"
3. "Cuál es tu defecto escondido?"
4. "Tienes inclinación para el matrimonio?"
5. "En qué año piensas casarte?"
6. "De qué país quieres tu novia (o)?"
7. "Cuál será la edad de tu novia (o)?"
8. "De qué color te gustaría los ojos de tu novio (a)?"
9. "Y cuál es el color de la piel de tu novia (o)?"
10. "Y el color del pelo?"
11. "Qué tan alta debe ser tu novia (o)?"
12. "Y qué tan pesada (o)?"
13. "Qué cualidad esperas encontrar en ella (él)?"
14. "Qué defecto le vas a tolerar?"
15. "¿Qué profesión quieres para tu novia (o)?"
16. "Cuál es la primera frase u oración que les va a decir a tu esposa (o)?"
17. "Dónde tendrá la próxima pelea o riña con su novia (o)?"
18. "Cuántos hijos piensa tener después de casado (a)?"
19. "Todo lo que escribiste es verdad?"

18- LLUVIA (POR PAREJAS)

Indicaciones: Las mujeres se ponen de pie en las sillas; cada una tiene de 10 a 12 papelitos; los deja caer, uno por uno, desde lo más alto que pueda. Los hombres, de pies, en el suelo, frente a su pareja, deben tratar de tomar tres papelitos con la boca; no pueden tocar los papeles con las manos.

Implementos: 100 trocitos de papel de 0.05 x 0.05 cms. más o menos. Sillas de acuerdo a las mujeres participantes, en hilera.

19- LA ARGOLLA

Indicaciones: Los participantes se dividen en 2 equipos en igual cantidad, formados en líneas o filas alternando hombres y mujeres. Cada jugador tiene un palillo en la boca, en él, un anillo o argolla. Se trata de ir pasando el anillo o argolla de palito en palito, sin dejarlo caer y sin tocarlo, hasta el final de la fila. A la señal (esta debe ser dada cuando alguno de los dos primeros de cada grupo tiene la argolla en su palillo), el primer jugador coloca sus manos en los hombros del segundo. Si el anillo se cae, debe comenzarse de nuevo y solamente en este caso, se puede tocar con las manos.

Implementos: Un palillo de dientes por participantes; 3 argollas o más (1 por grupo).

20- EL BAILE DE LA ESCOBA

Indicaciones: Se escoge una músicaailable. Se sitúan frente a frente los hombres y las mujeres, a una distancia de 10 metros. Detrás se colocan 10 sillas para los hombres y 9 para las mujeres; uno tendrá que bailar con la escoba (se dá la señal y cada hombre corre a buscar su pareja). Al escuchar la música, se inicia el baile, en el centro, dejando las sillas alrededor. Mientras bailan, se retira una silla de las mujeres; cuando se suspende la música, las mujeres corren a sentarse; la que quedó sin silla, se retira del juego, lo mismo el joven que bailó con la escoba.

Se continúa así hasta que queden dos parejas; un hombre y una mujer, y otro con la escoba; se aplaude a la última pareja.

21- LA BRUJA Y EL REY

Indicaciones: Se necesitan muchos jugadores, éstos se dividen en dos grandes equipos: "Los perros de la bruja" y "los mensajeros del Rey". Deben haber más "mensajeros" que "perros", (si hay 30 jugadores, sólo 10 serán perros). Un jugador es la "Bruja", se sitúa a unas 3 cuadras del otro jugador que hace las veces de "Rey".

El juego se inicia así: El Rey escribe en tarjeticas varios mensajes para enviarlos a la Bruja, escoge entre muchos 4 mensajeros", a unos secretamente, estos serán los que lleven mensajes.

Los "perros" se sitúan en una área de unos 20 metros alrededor de la Bruja, para no dejar entrar esos "mensajeros ofensivos".

Si un perro toca a un mensajero y éste tiene un mensaje, lo debe entregar, pero puede saltar el mensaje, si lo bota a otro compañero mensajero. Luego de un tiempo prudencial, se da una señal o pitazo y todos se reunen. La Bruja muestra los mensajes que le entregaron y los "perros" los mensajes que recogieron. El valor de estos mensajes debe decirse antes de comenzar el juego. Se suman los valores correspondientes.

Implementos: Lugar espacioso con árboles, piedras u otros obstáculos, etc. Los jugadores deben ser bastante numerosos.

22- LA PALABROTA

Indicaciones: todos los jugadores se colocan en círculo, el dirigente dice: "voy a decir unas 'palabrotas' al oído, ustedes deben transmitir las a sus compañeros, también al oído; pueden cambiarlas por otras peores o aumentando la que yo les diga". Se acerca al oído de cada uno, en lugar de decirles algo, les muerde la oreja, y todos harán lo mismo a su compañero. Es importante observar las caras de sorpresa de todos y sus reacciones.

23- EL REGALO VA PASANDO

Indicaciones: Se colocan en círculo todos los participantes; uno en el centro con los ojos vendados y con un silbato o pito.

El regalo va pasando de uno a otro de los participantes que formen el círculo. Al mismo tiempo, la persona que está en el centro con los ojos vendados, repite insistentemente: el regalo va pasando ... Cuando a éste le parezca bien, toca el silbato, y el participante que en ese momento tenga el regalo queda excluido del juego. Lo importante es pasar el regalo al compañero, lo más pronto posible, a fin de que el silbato no nos sorprenda con el regalo.

24- EL REY MANDA

Indicaciones: Quien dirige el juego, hace las veces de Rey. Todos los demás formarán dos equipos. Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego con una "barra" o "hinchada", a su favor. Cada equipo elige un "paje", éste será el único que servirá al Rey acatando sus órdenes. El Rey pide en voz alta, por ejemplo "¡un reloj!". El paje de cada equipo trata de conseguir el reloj en su equipo, a fin de llevarlo prontamente al Rey. Sólo se recibe el regalo del primero que lo entregue. Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.

25. CALZAR LAS SILLAS

Indicaciones: Se colocan algunos participantes en el centro, sentados en sus sillas, con los ojos vendados; los otros jugadores alrededor del salón. Se les advierte que los otros participantes colocarán en el centro del salón zapatos suficientes para calzar las sillas (poner el zapato debajo de una pata de la silla). En caso de no poder encontrar los zapatos necesarios, pueden descalzar la silla de su compañero y calzar la suya. Lógicamente se deben poner menos zapatos de los necesarios, a fin de obligarlos a descalzar la silla de su compañero. Es interesante observar las reacciones y la lucha que se hace por calzar las sillas. Esto debe ser motivo de análisis en el grupo.

Implementos: Sillas suficientes, zapatos para calzar las sillas, y salón amplio u otro lugar, pañuelos para vendar a los escogidos para calzar las sillas.

26- EL NAUFRAGIO

Indicaciones: Uno es el capitán, que dirigirá el juego. Todos los demás serán tripulantes. El barco va a naufragar y todos deben seguir las órdenes del capitán. Según el número de participantes se nombrará unos que ayudarán a tirar "al mar" a los que se equivoquen, es decir salen del juego. El barco se "hunde" y el capitán dice: "hagan grupos de 8, de 7, de 6 ... etc.". Todos los que queden fuera de un grupo, salen del juego, siendo sacados por los nombrados para esto.

Es necesario hacer varias reflexiones que sirvan de aplicaciones a diversas actitudes de la vida.

27- EL VIUDO

Indicaciones: Los jugadores se colocan en 2 círculos. Las mujeres forman el círculo del centro, los hombres el círculo de fuera, tratando de que queden por parejas. Un hombre se coloca en el centro, éste es el viudo; él mira a las esposas y a una de ellas le guiña el ojo, al instante ella trata de ir hacia él, pero su esposo debe impedirsele agarrándola por los hombros; mientras no tegan qué hacer esta defensa, todos los esposos estarán con las manos atrás. Si el esposo deja ir a su esposa, éste pasa al centro y hace de viudo.

28- EL SEMAFORO

Indicaciones: Se forman parejas y con tocadiscos se organiza el baile. Las parejas tratan de hacer un círculo. La música permanece todo el tiempo. El que dirige el juego dice: "El semáforo está en rojo", todos deben seguir bailando mientras el semáforo está en rojo. Cuando el que dirige dice que "está en verde", las parejas instantáneamente deben pararse y no seguir bailando. Si el que dirige dice: "está en amarillo", todos deben de cambiar de pareja. Debe haber algunos para que controlen los errores que cometan las parejas.

29- LAS SILLAS

Indicaciones: Se colocan sillas en dos filas, una menos del total de participantes, juntando los respaldos; todos se sientan y mientras suena la música, todos deben caminar a su alrededor, cuando la música cesa a la señal del que dirige, toman asiento. Quien se quedó sin poder tomar asiento, sale del juego.

Implementos: Sillas suficientes, tocadiscos.

30- ELCIGARRILLO

Indicaciones: Los jugadores forman un gran círculo con sus respectivas sillas. Se enciende un cigarrillo y va pasando de uno a otro, la ceniza no se debe sacudir, debe conservarse hasta el final del círculo, a quien se le caiga la ceniza, debe ejecutar un juego de "penitencia".

Implementos: Sillas suficientes y cigarrillos.

31- EL CORREO LLEGA ...

Indicaciones: Este juego se puede realizar de pie o sentados. Quien dirige el juego dice: "llegó el correo para los que tienen ... zapatos negros ... blusas blancas, etc.". Los aludidos, deben cambiar de sitio prontamente.

Este juego ayuda a formar sub-grupos de trabajo en una convivencia u otra clase de actividad.

32- TIJERAS ENCANTADAS

Indicaciones: Todos los participantes se sientan formando un gran círculo; se escogen de 8 a 10 jugadores para explicarles las reglas del juego, éstos se colocan al centro del círculo con sus respectivas sillas. El resto de participantes debe ignorar en qué consiste el juego a fin de conservar la expectativa hasta el final.

Quien dirige el juego toma unas tijeras, las abre y dice: "Las tengo abiertas", al tiempo, los jugadores del centro cierran sus piernas; el dirigente vuelta a decir: "las entrego cerradas", y cierra las tijeras al instante los jugadores del centro abren sus piernas; las órdenes que da el dirigente deben estar de acuerdo con la postura de las piernas: abiertas o cruzadas, y no la de las tijeras, hasta que el resto de los participantes logren adivinar el "truquito del juego" (los jugadores que conocen las instrucciones deben actuar con cautela para que los otros no descubran en qué consiste el juego).

33- ESPALDA CON ESPALDA

Indicaciones: Los participantes por parejas, se distribuyen en todo el salón. Cada pareja se coloca espalda con espalda. Un hombre o una mujer no tendrá

pareja. A una señal dada, todos deben cambiar de compañero. El que está solo, debe tratar de conseguir un compañero del otro sexo.

Variaciones: Solamente los hombres se mueven y las mujeres se quedan en su lugar, o al revés.

34- ALFOMBRAS MAGICAS

Indicaciones: Las alfombras "mágicas" se colocan en el piso alrededor del salón, unas 4 o 5 a distancias variables. Los participantes forman parejas, tomados de las manos, marchan en círculo, al compás de la música y saltan sobre las "4 alfombras mágicas". Cuando la música se suspende, todos se detienen; aquellos que estaban saltando en ese momento deben salir del juego, hasta que quede una pareja y es la que recibe los aplausos.

La música debe cesar en intervalos diferentes, cortos, largos, para que la suspendida del baile sea inesperada.

Implementos: Música, tocadiscos, o simplemente tocando las manos. Alfombras chicas, hojas de papel en su reemplazo tiras de telas, etc.

35- ENCONTRAR SU PAREJA

Indicaciones: Es un juego rápido, a veces un poco rudo. Los participantes se colocan en círculos concéntricos; las mujeres al centro, los hombres alrededor, también puede ser al revés.

Los círculos se mueven en dirección opuesta. Cuando se detiene la música, cada hombre corre a buscar su compañera, la toma de la mano y comienzan a bailar, la última pareja que se encuentre, sale del juego. La música se reanuda nuevamente, hasta que quede una sola pareja.

Implementos: Tocado y discos.

36- BRAZOS MUSICALES

Indicaciones: 2 grupos: mujeres y hombres. Las mujeres forman una fila en el centro del salón (una detrás de la otra, todas mirando hacia el mismo lado). Cada una se coloca una mano en la cintura, alternando con la de enfrente, es decir: una a la derecha, otra a la izquierda; de esa manera en la fila sobresaldrán los brazos izquierdo y derecho, alternadamente. Los hombres, (uno más que el

número de mujeres) marchan con la música, alrededor de la fila formada por las mujeres. Cuando la música se suspende, cada hombre debe tomar el brazo de la mujer que está a su lado o adelante. No se puede regresar, ni tomar el brazo que no esté preparado, es decir listo para enganchar. El hombre que no encuentra brazo, sale del juego y una de las mujeres también. El juego continúa hasta que quede una sola mujer. Se juega una segunda vez con las mujeres marchando alrededor de los hombres, que colocan sus brazos en la forma hecha por las mujeres: uno izquierdo, otro derecho.

Implementos: Tocado y discos.

37- ZOOLOGICO DE PASTILLAS

Indicaciones: Los participantes se sientan en círculo. En el centro se colocan las pastillas (granos de maíz, frijol, porotos o confites). El o la dirigente susurra al oído de cada persona el nombre de un animal diferente, pero uno de los nombres se dará a varios participantes.

En el momento en que el dirigente dice en voz alta, el nombre de un animal, la persona con ese nombre, corre y toma una pastilla, cuando queda una sola pastilla, se dice el nombre del animal que tienen varios jugadores, éstos correrán para tratar de agarrarla.

Variaciones: Los jugadores sentados en el suelo o en sillas. Las pastillas en una mesa. Los jugadores de pie.

38- MENSAJE DE GARCIA

Indicaciones: Se hacen dos equipos, en fila, a 5 metros de distancia. El directora escribe un mensaje; llama a los dos primeros de cada fila y lee el mensaje, despacio, por tres veces. Da la señal y los jugadores escogidos deben decir el mensaje, al segundo de su fila, y éste al tercero, etc. Los equipos deben entregar el mensaje rápidamente, fiel y por escrito.

Implementos: Papel y lápiz para cada equipo y para el director.

[REGRESAR](#)

- **Dinámicas recreativas**

1.- DON CHUCHO

2.- Y SI NO HAY OPOSICION

3.- SI JESUS TE NECESITA

4.- BAILE DE UN CRISTIANO

5.- AUTO DE MI TÍO

6.- VAMOS A CONTAR MENTIRAS

7.- HAY UN HOYO

8.- DICEN QUE LOS MONOS

9.- POR ESO HAY QUE CANTAR ALELUYA

10.- ¡PISA LA SOMBRA!

11.- DÍA Y NOCHE

12.- MONTA CHALAN

1- DON CHUCHO

El animador invita a los presentes a hacer un círculo y empieza cantando el siguiente estribillo: Don Chucho tiene un chino, que le saluda achí, achí, achí. Se ríe achí, achí, achí. Baja achí, achí, achí. Sube achí, achí, achí. Baila achí, achí, achí. Pelea achí, achí, achí,

Se pueden agregar otras expresiones con los movimientos, representando un chino con gestos graciosos.

2- Y SI NO HAY OPOSICION

Y si tienes muchas ganas de reír, ¡Ja! ¡Ja!. Y si tienes la ocasión y si no hay oposición, no te quedes con las ganas de reír, ¡Ja!, ¡Ja!

Y si tienes muchas ganas de cantar, ¡Ja!, ¡Ja!, y si tienes la ocasión y si no hay oposición, no te quedes con las ganas de cantar, la, la.

Se continúa reemplazando la acción: aplaudir, silbar, zapatear.

3- SI JESUS TE NECESITA

Si Jesús te necesita da las palmas.

Da las palmas. Otra vez.

Si Jesús te necesita da las palmas.

Ahí donde estás parado dale un abrazo a tu hermano que esta a tu lado.

4- BAILE DE UN CRISTIANO

Cuando un cristiano baila, baila, baila, baila. (Bis) pies, pies, pies,...

Cuando un cristiano baila baila, baila, baila (Bis) rodilla, rodilla, rodilla.... pies, pies, pies,

Cuando un cristiano baila baila, baila, baila, (Bis) cintura, cintura, cintura.. rodilla rodilla, rodilla.. pies, pies, pies,

y así sucesivamente con otras partes del cuerpo, como el ejemplo.

- Hay infinidad de dinámicas que puedes adaptar y utilizar en las reuniones de Infancia Misionera.
- Los lemas, consignas o gritos misioneros son muy prácticos para que los niños recuerden y repitan frases importantes en su formación.

5- AUTO DE MI TÍO

El auto de mi tío tiene hueco en la llanta. (3 veces)
Arreglémoslo con chicle.

El auto de mi tío tiene hueco en la llanta. (3 veces)
Arreglémoslo con cuerda.

El auto de mi tío tiene hueco en la llanta. (3 veces)
Arreglémoslo con saltando.

Se puede inventar varias maneras de arreglar el carro,
incluyendo movimientos de manera chistosa.



6- VAMOS A CONTAR MENTIRAS

Ahora que vamos despacio (bis),
vamos a contar mentiras tralará (3)
Por el mar corren las liebres...
por el monte las sardinas...



Iban dos por un camino...
muertos de hambre y merendando...
Y los dos tenían sed...
cuando el agua iban pateando...
Salieron del campamento...
con hambre de tres semanas...
Se encontraron un cerezo...
cargadito de manzanas...
Tiraron una piedra...
y cayeron avellanas...
Con el ruido de las nueces...
salió el amo del peral...
No tiren piedra chiquillos...
que no es mío el melonar...
Qué es de una pobre pastora...
que habita en medio del mar...
Y aquí termina la historia...
de pepito zanahoria...
Después de tantas mentiras...

ya nos podemos callar...

7- HAY UN HOYO

Hay un hoyo, en el fondo de la mar (2).
Hay un hoyo, hay un hoyo
Hay un hoyo en el fondo de la mar.
Hay un palo, en el hoyo en el fondo de la mar (2).
Hay un palo, hay un palo
Hay un palo, en el hoyo en el fondo de la mar.
Hay un nudo, en el palo, en el hoyo en el fondo de la mar (2).
Hay un nudo, hay un nudo,
Hay un nudo, en el palo, en el hoyo en el fondo de la mar.
Hay un sapo en el nudo en el palo en el fondo de la mar (2).
Hay un sapo, hay un sapo,
Hay un sapo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar.
Hay dos ojos...
Hay dos manchas...
Hay dos pulgas...

8- DICEN QUE LOS MONOS

Dicen que los monos, no se ponen
sombbrero,
por qué los monos chicos,
los tiran por el suelo.
Qué bien que le viene qué bien
que le va,
Viva la alegría ja, ja, ja, ...
Dicen que los monos, no usan corbata,
por qué los monos chicos,
los halan por las patas.
Qué bien que le viene qué bien
que le va,
Viva la alegría ja, ja, ja, ...
Dicen que los monos, no toman coca-cola
por qué los monos chicos,
los tiran de la cola...



Qué bien que le viene qué bien
que le va,
Viva la alegría ja, ja, ja, ...
- No usan camisa...
Se mueren de la risa.
- No comen mantequilla
los cogen a cosquillas.
- No toman chocolate
los baten y los baten.

9- POR ESO HAY QUE CANTAR ALELUYA

Todo era frío, sin vida y tenebroso,
cuando de pronto, se oyó la voz de Dios,
la luz rasgó, como un trueno las tinieblas,
y el mundo entonces, de la nada surgió.
Nace el universo, la tierra soleada,
brisa de alborada, de la creación
espigas que ondula, savia que se agita,
seres que se invitan alabar a Dios.



Por eso hay que cantar aleluya (3)
Aleluya (3)
Al crear la vaca,
Dios hizo la leche, hizo dulce, leche.
Todo lo hizo bien.
Crea el firmamento, pone en la luna
crea media luna.
Todo lo hizo bien.
Por eso hay que cantar aleluya (3)
Aleluya (3)
Crea Dios las aguaas, frechas y muy anchas,
para hacer la plancha y poder nadar.
Dios crea ballenas, crea mojarillas,
que en las lagunas, se pueden pescar.
Por eso hay que cantar aleluya (2).
Aleluya.
Al crear a Eva, crea Dios las madres
obra formidable, todo lo hizo bien.

Cuántos seres brincan,
todo es una pista para hallarlo a Él.
Por eso hay que cantar aleluya (2)
Aleluya (3).

10- ¡PISA LA SOMBRA!

Este juego solamente se puede realizar cuando hace sol. Se elige un niño, dentro del grupo, el cual tratará de pisar la sombra de alguno de sus compañeros. Aquel que se la deje pisar, sale para alcanzar la sombra de otro de sus compañeros y así sucesivamente continúa el juego por unos cinco minutos.

11- DÍA Y NOCHE

Los niños se dividen en dos grupos iguales: el grupo del día y el grupo de la noche. Se trazan en el suelo dos líneas de partida, separadas por 1.50 mts., de distancia.

Bien lejos de ellas se marcan los refugios. Por detrás de la primera línea permanecen los del día y detrás de la segunda forman filas los de la noche, todos vueltos hacia la misma dirección (o sea, los del día, a espaldas de los de la noche).

El maestro dice: día o noche. Si está diciendo día, esta fila sale corriendo hacia el refugio, perseguida por la noche.

Quien sea alcanzado antes de entrar en el refugio, se transforma en noche. Vuelven todos a sus puestos iniciales. Los grupos serán diferentes, en este caso habrá más niños en la noche que en el día. A una señal del maestro, reinician el juego, hasta complementar más o menos diez minutos.

El grupo ganador será el que quede con mayor número de niños.

12- MONTA CHALAN

Lugar adecuado, el campo de recreo.

Número de participantes: hasta 25.

Cada cuatro o cinco niños se cogen por la cintura y forman una hilera, la cual representa un potro. Otro hace de chalán y trata de cogerse de la cintura del último de la hilera, pero éste se lo impide, por medio de rápidos quites. Si el "Chalán" logra montar, esto es agregarse a la cola, el jugador de la cabeza pasa a ser chalán, porque se supone que el potro se ha dejado montar por falta de una buena cabeza.

Pueden formarse cuatro o más potros, según el número de niños.

[REGRESAR](#)

- **Dinamicas Infantiles**

1.- LA BRUJA LOCA

2.- LA IGUANA Y EL PEREZOSO

3.- A LA OCA LOCA

4.- LA RONDA DE LAS VOCALES

5.- LA SERPIENTE DE TIERRA CALIENTE

6.- NEGRO CIRILO

7.- EL AVIÓN MÍNIMO

8.- EL PIRATA FERROZ

9.- RONDA DEL PARAGUAY

10.- CUENTO ALEMÁN

11.- TE DAMOS LAS GRACIAS

12.- CON LA BOCA

13.- LAS COSAS DE ANIMALES

14.- LOS POLLOS DE MI CAZUELA

15.- JUGUEMOS EN EL BOSQUE

16.- ARROZ CON LECHE

17.- MATERILERILELO

1- LA BRUJA LOCA

Cutumba (3) abra cadabra patas de cabra.
Vivía una bruja loca en la calle de pitos.
No sabe hacer brujería porque ya se le olvidó.
Que sí, que no, que todo se le olvidó (2).
Anoche salió la bruja y al páramo trepó,
trato de volver volando pero al valle se cayó.
Que sí, que no, que todo se le olvidó (2).
La gente se divertía en la calle de pitos,
la bruja se puso brava y en maíz los convirtió.
Que sí, que no, la magia no le resultó (2).



2- LA IGUANA Y EL PEREZOSO

Había una vez y una Iguana con una ruana
de lana,
peinándose la melena junto al río
magdalena.
Y la iguana tomaba café (2) a la hora del té
(2).
Llegó un perezoso caminando en pijama y
bostezando,
le dió un empujon a doña iguana y la lanzó de
cabeza al agua.
Y el Perezoso se toma café (2) a la hora del
té.



La iguana volvió toda mojada furibunda y enojada
y le espicha la oreja al perezoso lo encierra en calabozo.
Y la iguana termina el café (2) a la hora del té.

3- A LA OCA LOCA

El animador después de hacer movimientos graciosos al son de la música del estribillo y cuando pronuncie "trambolero", se colocará en frente de un niño que a su vez imitará los gestos del animador y éste deberá continuar con la ronda.

A la oca loca que quiero bailar, trambolero, lero, lero, trambolero, lero, la (Mueve la cintura).

Pero su mamá no sabe que le gusta vacilar.

Trambolero lero lero, trambolero lero la.



4- LA RONDA DE LAS VOCALES

Salió la A (2) no se adónde va (2)
 A comprarle un regalo a mi mamá.
 A comprarle un regalo a su mamá.
 Salió la E (2) no se adónde fue (2).
 Fui con mi tía Martha a tomar té.
 Fue con su tía Martha a tomar té.
 Salió la I (2) y yo no la sentí (2).
 Fui a comprar un punto para ti.
 Fue a comprar un puntico para mí.
 Salió la O (2) y casi no volvió (2).
 Fui a comer tamales y engordó.
 Fue a comer tamales y engordó.
 Salió la U (2) y que me dices tú (2).
 Salí en mi bicicleta y llegué al Perú.
 Salió en su bicicleta y llegó al Perú.
 A, E, I, O, U, AE (3)

a
E
i
O
u

5- LA SERPIENTE DE TIERRA CALIENTE

Ahí va la serpiente de tierra caliente que cuando se ríe se le ven los dientes, ¡Uy! que está demente critica la gente porque come plátano con aguardiente.

La serpiente un día se vino a tierra fría, para hacerse un peinado, en la peluquería.

Pero, ay qué tristeza, porque en su cabeza no tiene ni un pelito y no se pudo peinar.

Ahí va la serpiente de...

La serpiente un día se vino a tierra fría. A comprarse zapatos en la zapatería.

Pero, ay que pereza y que amarga sorpresa, como no tiene patas nada pudo comprar.

Ahí va la serpiente de...



6- NEGRO CIRILO

El negro Cirilo se va muy tranquilo, va al Amazonas montado en su caimán lleva unas tijeras, aguja con hilo y un canasto lleno de migas de pan.

Dónde va Cirilo, negro Cirilo.

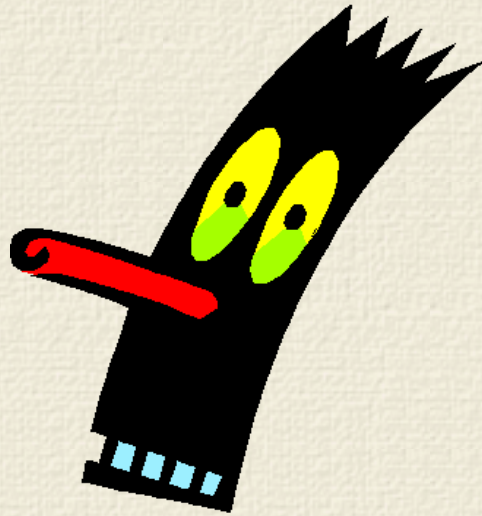
Va al Amazonas a bailar la Zamba con una negrita del Paranaguá.

Al llegar al río al caimán le da frío. No quiere cruzarlo y se pone a tiritar.

El negro cirilo le cose un vestido y le hace un

bote con migas de pan.

Dónde va Cirilo,...



7- EL AVIÓN MINIMO

Yo tengo un avión que se llama Minimo y a veces no quiere volar, arruga las alas y encoge la cola y de susto se pone a llorar.

Pero yo soy un gran aviador y le pongo resina al motor.

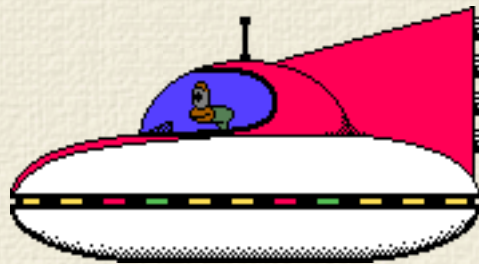
Y ahí va volando Minimo debajo del cielo se muere de miedo, abre su boquita se pone a gritar quiero aterrizar.

Vamos volando Minimo, debajo. Del cielo no hay que tener miedo. Se aleja tierra y que grande es el mar y que lindo es volar (2).

Un día Minimo volando en el cielo en una nube se enredó, llegó un angelito con casco de acero y la ventanilla golpeó y dijo soy un gran aviador llévame a volar por favor.

Y ahí va volando Minimo debajo del cielo. Ya no tiene miedo, abre su boquilla y se pone a gritar:

"Que me gusta volar".



Vamos Volando Minimo...

8- EL PIRATA FEROZ

Yo soy un pirata, un pirata feroz; todo el mundo me teme con temor y pavor.

Busco un tesoro, un tesoro, español, siendo dones de oro, yo soy el pirata feroz.

Rumbo a Maracaibo con el viento a babor, canta la calavera en la vela mayor.

Por los siete mares en mi barco veloz, voy juntado riquezas, yo soy el pirata el feroz.

Y yo soy loro del pirata feroz, surco todos los mares con terror y pavor como me mareo sobre el palo mayor lorito quiere cacao en tierra firme por favor.



9- RONDA DEL PARAGUAY

La, la, la, la, la, la, la.

Bailemos una ronda en el Paraguay. Yo digo que lo encuentro, tú dices que no hay (2).

Arriba de una palmera hay un tiburón. Haciendose su nido con pajas y turrón (2).

Ahí viene un ciempiés feo, largo y chato, que usa solamente 99 zapatos (2).

Ahí hay una raña sentada en una tela gritando como loca porque le duele la muela (2).

Llegó el perro dentista comiendo una cereza.

Y le sacó la muela con una llave inglesa (2).

Bailemos...

10- CUENTO ALEMÁN

Una oveja en la montaña ha salido a jugar.

Con la plancha de nieve en polvo se ha querido deslizar.

Se vistió con traje largo nadie sabe bien por qué, con un gorro azul y cáscaras de plátanos en los pies.

Oleri, Oleri, Oleri, Oleri, Oleri. Yu, ju, ju (2).

Ahí viene la ovejita a toda velocidad, con los ojos bien cerrados porque no quiere mirar.

Ovejita, ten cuidado que la pista se acabó; por el aire va volando y al barranco se cayó.

Oleri, Oleri...

Un perrito san bernardo la llevó al hospital, le vendaron las orjas con un metro de percal.

Le pusieron inyecciones, podrán adivinar; sólo digo que la ovejita no se puede sentar.

Oleri, Oleri...

11- TE DAMOS LAS GRACIAS

Te damos las gracias, Señor, por las manos (2).

Hacemos caricias y damos abrazos cogemos las cosas y hacemos regalos.

Te damos gracias, Señor, por las manos (2).

Podemos aplaudir (se hace 2 palmas), porque tenemos manos.

Podemos aplaudir (se hace 2 palmas), sí, estamos encantados.
Podemos escribir (se hacen 2 palmas), porque tenemos manos.
Podemos escribir (se hacen 2 palmas), sí, estamos encantados.
Podemos dibujar (se hacen 2 palmas), porque tenemos manos.
Podemos dibujar (se hacen 2 palmas), porque estamos encantados.
Te damos las gracias, Señor, por las manos (2).
Hacemos caricias y damos abrazos cogemos las cosas y hacemos regalos.
Te damos gracias, Señor, por las manos (2).
Podemos opinar (se hacen 2 palmas), porque tenemos manos.
Podemos opinar (se hacen 2 palmas), sí, estamos encantados.
Podemos jugar (se hacen 2 palmas), porque tenemos manos.
Podemos jugar (se hacen 2 palmas), sí, estamos encantados.
Podemos ayudar (se hacen 2 palmas), porque tenemos manos.
Podemos ayudar (se hacen 2 palmas), si, estamos encantados.
Te damos las gracias, Señor, por las manos (2).
Hacemos caricias y damos abrazos cogemos las cosas y hacemos regalos.
Te damos gracias, Señor, por las manos (2).

12- CON LA BOCA

Con la boca decimos las palabras bonitas, con la boca cantamos las canciones más lindas, con la boca comemos las comidas más ricas, con la boca besamos las personas queridas, con la boca reímos, nos encanta la vida.

Con la boca rezamos y decimos a Dios mira,

A (3) pon atención
E (3) para querer
I (3) para reír
O (3) para el amor
U (3) para luz (2)

Con la boca decimos las palabras bonitas...

Para darte una sorpresa, ahora vamos a cantar con la boquita cerrada, mira que bien va a sonar (se hace el canto en boca cerrada)

13- LAS COSAS DE ANIMALES

Si baja ya, si va escuchar (2).

Las cosas de animales se ponen a cantar.

Ris, ras, ras, la sierra está serrando, croa, croa, croa, la rana va a cantar, toc, toc, toc, alguien está llamando, uau, uau, uau, al perro oigo ladrar.

Si baja ya, si va escuchar (2).

Las cosas de animales se ponen a cantar.

Pío, pío, pío, el pájaro en el nido, Cloqui, cloqui, cloqui, nadando está el delfín.
Nis, nis, nis, las hojas en el río. Ua, ua, ua, y llora el pequeñín.

Que bonito es oír los sonidos de la tierra.

Que bonito es cantar y escuchar nuestra canción.

Que bonito es decir gracias, gracias Padre Bueno.

Y saber que nos oyen gracias Padre, gracias Dios.

14- LOS POLLOS DE MI CAZUELA

Los pollos de mi cazuela nos sirven para comer, se le hecha agua y cebolla con hojitas de laurel; se sacan de la cazuela cuando se van a comer.

Componte niña componte, que ahí viene tu marinero, con ese traje que parece un carnicero; a noche yo te vi bailando el chiqui chá con las manos en la cintura para ponerte a bailar.

15- JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (2). ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo los pantalones.

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (2). ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo el chaleco.

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (2). ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo el saco.

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (2). ¿Lobo, estás? Me estoy poniendo el sombrerito.

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (2). ¿Lobo, estás? Ya salgo para comerlos a todos.

16- ARROZ CON LECHE

Arroz con leche me quiero casar, con una señorita de San Nicolás, que sepa coser, que sepa bordar, que sepa abrir la puerta para ir a jugar.

Yo soy la viudita, del barrio del frente me quiero casar y no sé con quién.

Con esa sí, con esa no, con esa señorita me caso yo.

17- MATERILERILELO

Muy buen día su Señoría, Materilerilelo.
Que quería su Señoría, Materilerilelo.
Yo quería una de sus hijas, Materilerilelo.
Cual quería, su Señoría, Materilerilelo.
Yo quería la más bonita, Materilerilelo.
Y qué oficio le pondremos, Materilerilelo.
La pondremos de maestra, Materilerilelo.
Ese oficio no le agrada, Materilerilelo.
La pondremos de doctora, Materilerilelo.
Ese oficio si le agrada, Materilerilelo.

[REGRESAR](#)

- **Penitencias y Castigos**

1.- EL MANIQUÍ

2.- EL CARGAMONTES

3.- SÍ O NO

4.- LA CONFESIÓN PÚBLICA

5.- EL GANCHO

6.- EL ARCA DE NOÉ

7.- FRENTE AL PAPEL

8.- EL ABOGADO

9.- ADIVINA QUIÉN ES

10.- EL ZOOLOGICO

11.- A QUE SE PARECE

12.- COLOQUEN BIEN EL LÁPIZ

13.- LOS ESPEJOS

14.- LOS TRES RETRATOS

15.- EL ESPEJO

16.- VARIAS CARRERAS CON EQUILIBRIO

17.- LA ELECTRICIDAD

18.- QUÍTAME EL PAÑUELO

19.- DOMINIO DE LA RISA

20.- POBRE GATICO

21.- LA ORQUESTA

22.- REGALO Y PENITENCIA

1- EL MANIQUÍ

El penado se coloca en el centro.
Cada jugador va a él y le coloca en la posición que le parezca.
El castigado debe permanecer así hasta que el siguiente le cambie.



2- EL CARGAMONTES

El penitente se sienta en medio de la rueda de los jugadores, con los ojos vendados. Se le hace tocar un objeto, con un sólo dedo.

Si no adivina qué objeto es, se le pone por encima luego otro objeto, y otro hasta que acierte. Así alguno podrá cargar montones.



3- SÍ O NO

El castigado se retira un poco, hasta un sitio desde el cual no pueda escuchar al grupo. Deberá contestar, a grito, "sí o no", como quiera, pero solamente una palabra de estas. Los del grupo formulan suavemente la pregunta y el castigado debe contestar cuando le digan.

¿Usted es tonto? ¿Ha robado algo? ¿Lo quiere su novia?



4- LA CONFESIÓN PÚBLICA

El penitente se arrodilla y se tapa la cara con las manos. El director del juego hace un gesto, una mueca y pregunta: "¿Cuántas veces hace usted esto cada día?". El castigado debe responder cuántas veces. Finalmente se le dice de qué pecados se acusó públicamente y cuantas veces lo cometió.



5- EL GANCHO

Mientras el castigado esté afuera. El director del juego va pasando por los distintos puestos y cada jugador dice lo que le parece como razón para que vaya al banquillo el acusado, por ejemplo: "por inteligente", "por bruto", "por bella", "por los ojos verdes", "por los zapatos rotos". Entra el acusado, se sienta en el centro y pregunta: "¿Por qué estoy en el banquillo". El director del juego dice algunas de las cosas que le dijeron y el acusado debe adivinar quién lo dijo.



6- EL ARCA DE NOE

El castigado sale de la sala. Cuando regresa encuentra sentado en medio a "Noé", quien le dice después de hacerlo arrodillar: "¿Cuál de los animales del Arca desea usted ver?" El de la penitencia dice el nombre de un animal. Noé saca entonces un espejo y se lo pone delante.



7- FRENTE AL PAPEL

Cada uno de los participantes escribe una frase corta en un papel mientras el castigado está fuera.

Cuando éste regresa, el director del juego le dice: "piense que su frente es de papel y esto es lo que lleva escrito".

El castigado va pasando frente a cada jugador y le pregunta: "¿Qué llevo escrito en mi frente?" Y el jugador lee lo que escribió.

8- EL ABOGADO

Se pide al castigado que hable como defensor de una causa, que se busca entre los jugadores.

Por ejemplo: que defienda al gato que se comió la salchicha, a la señora que se subió al bus sin pagar, a fulano que rompió el florero

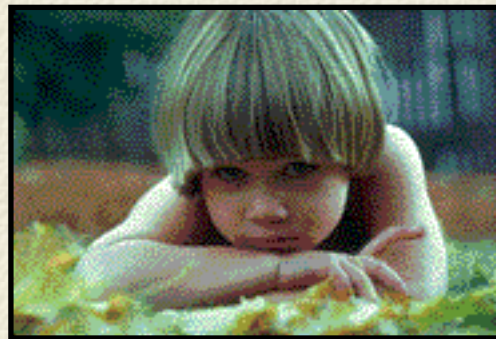


9- ADIVINA QUIÉN ES

El castigado debe adivinar quién le tocó la punta de la nariz con un dedo, estando vendado.

(El mismo que lo venda lo toca varias veces la nariz).

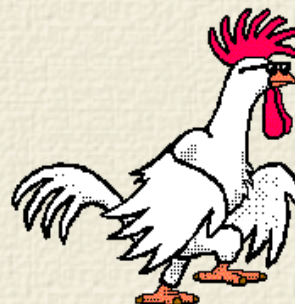
También se le puede decir que al tacto puede adivinar, entonces estirará los brazos a coger a la persona y quien le ha tocado es el que lo vendó y está detrás de él.



10- EL ZOOLÓGICO

El castigado va pasando delante de cada jugador y le pregunta cuál es el animal favorito.

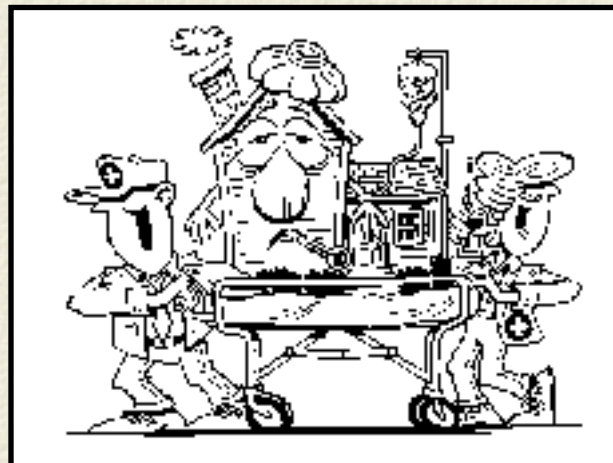
Tan pronto tenga respuesta, debe imitar en alguna forma al animal que le han nombrado.



11- A QUÉ SE PARECE

.Entre todos escogen, sin que el penado sepa, un animal, persona o cosa. Le llaman y se le pregunta: "¿A qué se parece lo que pensamos?" el castigado debe contestar.

Le decimos entonces lo que habían escogido y él debe buscar alguna analogía o parecido entre una cosa y la otra.



12- COLOQUEN BIEN EL LÁPIZ

pide al castigado que coloque un lápiz en el suelo de tal manera que nadie pueda saltar sobre él.

(Tendrá que colocarlo en un rincón o a lo largo de la pared).

13- LOS ESPEJOS

El castigado sale de la sala y entra cuando le llaman. Mientras tanto todos convienen en que cuando regrese le van a imitar en todo lo que haga y así lo hacen al venir él.

14- LOS TRES RETRATOS

Sale el castigado. Los jugadores concuerdan que representan, en su orden, los tres retratos.

(Ejemplo La novia, un perro, una boda). Al regresar el penado se le dice qué va a hacer con lo que representa el primer retrato, y él debe contestar sin saber qué representa. Luego, el segundo y después el tercero. No puede hacer lo mismo con dos de los retratos, debe ser diferente. Luego se le indica cuales eran los retratos.

15- EL ESPEJO

El castigado debe repetir los gestos y movimientos del que castiga, colocado al frente. Así, si el otro mueve la mano derecha, él mueve la izquierda; vuelve la cabeza a la izquierda, cuando el otro la vuelve a la derecha.

16- VARIAS CARRERAS CON EQUILIBRIO

Esta clase de carreras son muy propias para organizar algunas sesiones recreativas.

Llevar desde un punto a otro, previamente convenido y señalado, un tarrito o plato lleno de agua, colocando sobre la cabeza de los participantes, pero sin sujetar los tarritos en ninguna forma. Gana quien llegue sin regar el agua.

Llevar cada jugador, suspendida de un trozo de cuerda, una campanilla, en la carrera. Si hay varias campanillas iguales, los jugadores pueden correr al mismo tiempo empleado.

Llevar durante la carrera, agarrada con los dientes, una cuchara sopera, en la que se coloca una bola de cristal. Gana quién llega primero, sin haber dejado caer la bola.

Correr, llevando cada jugador una vela encendida. Gana quien llega en menor tiempo, pero con la vela encendida.

Correr con los pies atados o maniatado, quedando sólo 30 centímetros de largo de cuerda que lo une. También se puede correr, metidos los pies entre los costales, siempre que éstos sean iguales.

17- LA ELECTRICIDAD

Se le ruega que salga. Al resto se le informa; debemos guardar profundo silencio en el juego. A uno de los participantes se le determina como el "poseedor de electricidad". Cuando el que debe penitencia, toque la cabeza del señalado, todos gritaremos fuerte. Al entrar se le dice: **"uno de los presentes tiene electricidad, y debes concentrarte bien al ir tocando la cabeza de los participantes para poder darte cuenta de quién es, y avisar tan pronto la encuentre"**. Se procede al juego.

18- QUÍTAME EL PAÑUELO

Se amarra un pañuelo a la cabeza de cada jugador. Gana el que pueda quitar el

pañuelo al contenedor.

19- DOMINIO DE LA RISA

Dos jugadores en el centro. Se saludan muy seriamente así: **"Tomás te saludo"**, dice uno y el otro responde: **"Te saludo Tomás"**. El primero que se equivoque, o sonría, debe pagar penitencia nuevamente.

20- POBRE GATICO

Un jugador hace de gatico y los demás permanecen sentados en el círculo. El gatico se hace frente a cualquier jugador, se acurruca, hace monerías y maulla 3 veces: miau, miau, miau... El otro debe acariciarlo diciendo, cada vez: "pobre gatico", pero muy seriamente; si no puede resistir la risa, paga penitencia y pasa a hacer de gatico.

21- LA ORQUESTA

Los jugadores de pie, forman un círculo; cada uno tiene un pañuelo agarrado por una punta. El director del juego agarrará una de las otras puntas de cada pañuelo. Cada vez que éste toque con la otra mano uno de los pañuelos, el que lo sostiene tendrá que cantar una canción diferente. Quien no lo haga así pagará penitencia nuevamente.

22- REGALO Y PENITENCIA

Se ponen regalos pequeños, envueltos. Para poder quedarse con el mismo, debe de antemano cumplir con el trabajo que se ha escrito entre cada regalo. En un mismo paquete puede ponerse varios, separados por sus envolturas respectivas y con sus penitencias. El paquete grande va pasando al son de una música o durante el tiempo que quiera el que dirige. Cuando se dé una señal o "pare la música", el que tiene el paquete lo desenvuelve, cumple penitencia y se queda con el regalo. El juego comienza de nuevo.

[REGRESAR](#)

- **DINÁMICAS de ANIMACIÓN**

1.- AGÁCHATE

2.- MIS MANOS ESTÁN DE TU BENDICIÓN

3.- SI EN VERDAD ERES CRISTIANO

4.- LA RANA

5.- CAMARÓN CON CHÉVERE

6.- DON CHUCHO

7.- Y SI NO HAY OPOSICIÓN

8.- SI JESÚS TE NECESITA

9.- BAILE DE UN CRISTIANO

10.- LA FIESTA

11.- EL MERO MERO

12.- MELODÍA DE VIVIR

13.- PICHIRILO

1- AGÁCHATE

Se pide a los participantes que se aprendan el siguiente coro: Agáchate, paráte, baila, brinca. (2 veces). Con las manos, con los pies, alaba al Señor, que tu corazón diga gloria otra vez.



Luego se pide que incluyan movimientos corporales mientras entonan la canción: Agáchate, paráte, baila, brinca. (Se hacen cada uno de los movimientos mientras se canta).

Con las manos (se aplaude), con los pies (se zapatea), alaba al Señor (se alzan los brazos) que tu corazón (se ponen las manos en el pecho), diga gloria otra vez (se levanta una mano enpuñada).

2- MIS MANOS ESTÁN LLENAS DE TU BENDICIÓN

Mis manos están llenas de tu bendición (2)

y a todo el que toque bendito sea. (2)

Mis manos están llenas de tu bendición. (2)

Mis dedos están llenos de tu bendición (2)

y a todo el que pellizque sea bendito. (2)

Mis dedos están llenos de tu bendición. (2)

Mis pies están llenos de tu bendición (2)

y a todo el que pise bendito sea. (2)

Mis pies están llenos de tu bendición (2)



3- SI EN VERDAD ERES CRISTIANO

Si en verdad eres cristiano di Jesús... (2) (todos responden con fuerte voz Jesús) si en verdad eres cristiano testifica con tu vida, si en verdad eres cristiano di Jesús...



Si en verdad eres cristiano di María...(2) si en verdad eres cristiano testifica con tu vida, si en verdad eres cristiano di María...

Si en verdad eres cristiano da las palmas...(2) si en verdad eres cristiano testifica con tu vida, si en verdad eres cristiano da las palmas...

Si en verdad eres cristiano di amén...(2) si en verdad eres cristiano testifica con tu vida, si en verdad eres cristiano di amén...

Si en verdad eres cristiano taconeas...(2) si en verdad eres cristiano testifica con tu vida, si en verdad eres cristiano taconeas...

Si en verdad eres cristiano da las cinco (y se repiten en orden las cinco órdenes anteriores).

Si en verdad eres cristiano testifica con tu vida, si en verdad eres cristiano da las cinco...

4- LA RANA

Estaba la rana cantando debajo del agua, cuando vino la rana se puso a cantar, vino la mosca y la hizo callar.

Callaba la mosca a la rana que estaba cantando debajo del agua, cuando la mosca se puso a cantar, vino la araña y la hizo callar.



Callaba la araña a la mosca, la mosca a la rana, que estaba cantando debajo del agua, cuando la araña se puso a cantar, vino el ratón y la hizo callar.

Callaba el ratón a la araña, la araña a la mosca, la mosca a la rana que estaba cantando debajo del agua.

Cuando el ratón se puso a cantar, vino el gato y lo hizo callar (perro, palo, fugo, agua, toro, cuchillo, hombre, suegra, el mismo diablo la hizo callar).

5- CAMARÓN CON CHÉVERE

Camarón, camarón con chévere, camina como chévere de medio lado.

Y Cristo le dijo a Lázaro: Levántate y Lázaro le contestó...

Aquí se puede hacer un juego de rondas, de tal manera que al cantar la última palabra (contestó) se inicie el canto de una ronda conocida.



6- DON CHUCHO

El animador invita a los presentes a hacer un círculo y empieza cantando el siguiente estribillo:

Don Chucho tiene un chino, que le saluda achí, achí, achí.

Se ríe achí, achí, achí.
Baja achí, achí, achí.
Sube achí, achí, achí.
Baila achí, achí, achí.
Pelea achí, achí, achí.



Se pueden agregar otras expresiones con los movimientos, representando un chino con gestos graciosos.

7- Y SI NO HAY OPOSICIÓN

Y si tienes muchas ganas de reír,
¡Ja! ¡Ja!.

Y si tienes la ocasión y si no hay
oposición, no te quedes con las ganas
de reír, ¡Ja!, ¡Ja!

Y si tienes muchas ganas de cantar,
¡Ja!, ¡Ja!, y si tienes la ocasión y si
no hay oposición, no te quedes con
las ganas de cantar, la, la.

Se continúa reemplazando la acción:
aplaudir, silbar, zapatear.



8- SI JESÚS TE NECESITA

Si Jesús te necesita da las palmas. Da las palmas. Otra vez.

Si Jesús te necesita da las palmas. Ahí dónde estás parado dale un abrazo a tu hermano que está a tu lado.

9- BAILE DE UN CRISTIANO

Cuando un cristiano baila, baila,
baila, baila (bis) pies, pies, pies...

Cuando un cristiano baila, baila,
baila, baila (bis) rodilla, rodilla,
rodilla... pies, pies, pies...

Cuando un cristiano baila, baila,
baila, baila (bis) cintura, cintura,
cintura... rodilla, rodilla, rodilla...
pies, pies, pies...



Y así sucesivamente con otras partes del cuerpo, como el ejemplo.

10- LA FIESTA

Qué será la fiesta para un niño se preguntan los mayores. (Bis)

JUGAMOS, CANTAMOS, REIMOS, BAILAMOS. TOMADITOS TODOS, JUNTOS
DE LA MANO.

La fiesta, es jugar, la fiesta es reír. La fiesta es bailar, la fiesta es regalar.

11- EL MERO MERO

Que lo digan los hombres quién es el mero mero. (bis)

EL MERO MERO ES EL SEÑOR (bis)

Que lo digan las mujeres quién es el mero, mero. (bis)

EL MERO MERO ES EL SEÑOR. (bis)

Que lo digan... (los niños, los jóvenes, los altos, los bajos)

12- MELODÍA DE VIVIR

Amor es vida, vida es alegría, quien nunca amó vivió sin ilusión. (2)

Alegres cantan las melodías las ansiedades del corazón. (2)

ALEGRE ESTOY, CANTANDO VOY ESTE ES EL DÍA QUE HIZO EL SEÑOR
(bis)

Por los caminos áridos del mundo, busco las huellas de un amor feliz. (2)

Soy peregrino, soy vagabundo y un cielo eterno, brilla hoy en mí.



13- PICHIRILO

Tengo un carrito que se llama pichirilo, rilo,
rilo / pichirilo rilo rá.



Hacia Acapulco me lo quise yo llevar y en Cuernavaca nos tuvimos que quedar,
pues el carrito se me puso a vacilar y todo el tiempo lo tuvimos que empujar.

Pichirilo, rilo, rilo, Pichirilo, rilo, rilota. Ya ni en primera, ni en segunda, ni en
tercera, ni en reversa, versa, versa.

El carrito quiere andar. Pero algún día le cambio carrocería, le pongo sus llantas
nuevas y le cambio de motor.

Entonces, sí mi pichirilo va a quedar mejor
que: un rolls, un Willys y un Cadillac, entonces
todas las muchachas me dirán, en pichirilo rilo,
rilo yo también quiero pasear.



Pichirilo liro, liro. Pichirilo liro, rá.

[REGRESAR](#)

DINAMICAS DE MEMORIZACIÓN Y FLUIDEZ VERBAL

1. SE HA PERDIDO EL NENE

2. LA VITRINA (objetos perdidos)

3. LA PALMADA... UY, UY ...

4. SOLITARIO

5. EL MONOSABIO

6. LLEVAR EL RITMO

7. LOS PERSONAJES Y SUS OFICIOS

8. LOS APARTAMENTOS Y LOS INQUILINOS

9. CONTAR HASTA 70

10. EL ALFABETO AL REVES

11. EL COMPRADOR DE CALABAZAS

12. LAS VACAS VUELAN

13. ESTIRA Y ENCOGE

14. LOS OFICIOS

15. EL RELOJ DA LA HORA

16. SEÑOR O SEÑORA

17. LA CAJA DE MUSICA

18. EL RELOJ DESPERTADOR

19. SIN QUEMARSE LOS DEDOS

20. LAS FRUTAS

21. DESPISTE

22. CONCURSO DE CANCIONES

23. AMO A MI AMADA CON "A"

24. ENSALADA DE REFRANES

25. ENTREVISTA DE REFRANES

1. SE HA PERDIDO EL NENE

Indicaciones: Se divide el grupo en dos equipos. Se escoge a un jugador, el cuál, servirá de adivinador, y se le invita a salir del salón. En su ausencia se nombra un jugador que servirá de nené. Estos deben pertenecer a equipos diferentes. Los equipos deben tener igual número de jugadores. El adivinador, al entrar al salón, debe interrogar a todos los jugadores, de ambos equipos a fin de captar alguna "pista" que pueda orientarlo. Preguntará por ejemplo: "De qué color son sus ojos?". "Con qué letra comienza su nombre?", etc., hasta adivinar cuál es el "nené".

Los equipos se alternan para cambiar de "nené" y de "adivinator". Se nota puntaje al adivinador, según las personas reportadas (un punto por cada persona. Gana el equipo con el menor puntaje). Si el adivinador no acierta "paga" penitencia.

2. LA VITRINA (objetos perdidos)

Indicaciones: Se divide el grupo en subgrupos. El director(a) del juego invita a todos los participantes para que colaboren entregando objetos de uso personal. Quien dirige el juego los va detallando en voz alta, resaltando las características de cada objeto; los coloca sobre un escritorio y los tapa. Después de unos minutos (2 o 3) escoge un representante de cada sub-grupo, éstos deben tener lápiz y papel, ellos escribirán el mayor número de objetos que recuerden. Después se escoge un objeto al azar; el dueño debe cumplir un juego de "penitencia".

Objetivo: Sirve este juego para desarrollar la capacidad de la memoria visual y auditiva; se puede hacer uso de la Nemotecnica.

3. LA PALMADA... UY, UY ...

Indicaciones: Los participantes se colocan en forma circular (de pie o sentados). Escogen un número, ejemplo 7 y sus múltiplos. La numeración puede ser progresiva y regresiva; ascendente y descendente.

Un jugador inicia así: Unos, dos, tres, cuatro, cinco, seis (en vez de siete se da una palmada y se dice Uy Uy). Después de unos minutos y cuando se llegue al múltiplo, ejemplo 35; se regresa 34, 33, 32, ... etc., dando también la palmada y diciendo Uy, Uy. Quién se equivoque, se elimina del juego.

4. SOLITARIO

Indicaciones: Es un juego de salón. Empieza una sola persona, con un naípe a sacar las cartas en orden, salga lo que salga; dice en voz alta: As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo, Rey. Cuando salga una carta (ejemplo 7) y coincide con lo que está cantando, pierde; continúa otro jugador. Cuando es naípe de poker se canta así: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J. K. Q. El español: Az, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo, Rey.

5. EL MONOSABIO

Indicaciones: Los jugadores están en círculo, la primera persona se pone de pie y va a tocar un objeto, la segunda persona debe tocar ese mismo objeto y otro más; la tercera, 1, 2, 3 (en el orden en que se empezó, sin equivocarse) y así todas las demás personas. Al tiempo que se tocan los objetos, se nombran en voz alta. Los jugadores finalistas, tendrán mayor dificultad, pues les corresponde tocar y recordar mayor cantidad de objetos. Desarrolla, la observación, atención y memorización.

6. LLEVAR EL RITMO

Indicaciones: A cada participante se le asigna un número. El juego consiste en no perder el ritmo al dar las palmadas al mismo tiempo que pronuncia el número.

Las palmadas son: dos con las manos en el aire y 2 con las manos en las rodillas.

Ejemplo: quien dirige el juego comienza dando palmadas en el aire diciendo su número dos veces: "uno, uno", luego dando palmadas sobre las rodillas, dice el número de otro compañero: "cinco, cinco"; todos los participantes llevan el ritmo con las palmadas, solo el aludido dice su número: "cinco, cinco" (palmadas en el aire); luego da las palmadas en las rodillas dice otro número: "siete, siete". Sólo el que pierda el ritmo, sale del juego. Al final se reúnen todos los eliminados del juego y con ellos se realiza un juego de penitencia.

7. LOS PERSONAJES Y SUS OFICIOS

Indicaciones: A varios participantes escogidos con anterioridad, se les reparten papeletas con el nombre de algún personaje célebre y su correspondiente oficio. Estos jugadores tratarán de representar su papel lo más fielmente posible; mediante mímica, los espectadores deben adivinar correctamente. Los que no han sido adivinados, se reúnen y realizan un juego de "penitencia".

8. LOS APARTAMENTOS Y LOS INQUILINOS

Indicaciones: Cada dos participantes se agarran de las manos, colocándose frente a frente, entre ellos se ubica un tercero. Los agarrados de las manos reciben el nombre de "apartamentos"; el que está al medio se llamarán "inquilinos".

El que dirige el juego dice: "cambio de inquilinos", éstos deben dejar su "apartamento" y corren en busca de otro.

Luego dice: "cambio de apartamentos", éstos deben soltarse de las manos e ir a encerrar a otro inquilino que no sea el suyo, se puede escoger entre los que hacían de "inquilinos" o entre los que hacían de "apartamentos", cada cual ocupará en adelante su oficio correspondiente.

Cuando se diga "cambio de inquilinos y apartamentos"; todos se mezclan. Lo importante es no equivocarse, al hacer el cambio total, en ese momento los que hacían de "inquilinos" o de "apartamentos", deben ocupar sus respectivos oficios.

9. CONTAR HASTA 70

Indicaciones: Todos los participantes deben estar atentos para reemplazar con la sílaba dun al 7 y sus múltiples. Quien se equivoque debe hacer un juego de "penitencia".

10. EL ALFABETO AL REVES

Indicaciones: Los participantes deben decir el alfabeto en su orden correspondiente; la segunda vez, debe ser exactamente al contrario.

11. EL COMPRADOR DE CALABAZAS

Indicaciones: Los jugadores en círculo, se numeran. El director o directora del juego, que es el "comprador de calabazas" comienza:

- "Fui al mercado y compré 3 "calabazas".
- Al instante responde el número 3: "Cómo, 3 calabazas?".
- El "comprador" dice: "entonces cuántas?".
- El otro dice: "7 calabazas".

Enseguida el número 7 exclama: "Cómo, 7 calabazas?". Y el 3 dice: "entonces cuántas?" ... etc.

Si alguno dice: "toda la carga de calabazas", entonces debe intervenir el director (a) del juego a "comprar" y dice: "cómo, toda la carga de calabazas?".

El jugador que se equivocó en las frases claves o en el número, se retira del juego, deja vacío su puesto y los demás no lo pueden nombrar de nuevo, pues si lo hacen, también pierden y salen del juego. Al final todos los que perdieron, deben jugar a "penitencias".

12. LAS VACAS VUELAN

Indicaciones: Se colocan en círculo los jugadores y colocan las manos palma con palma. Cuando el director (a) del juego nombra a un animal que vuela, todos deben separar las manos y volverlas a juntas, dando una palmada. Quien dirige, también hace ésto, pero trata de hacer equivocar a los participantes, realizando acciones contrarias a las indicadas; es decir, si nombra un animal que vuela, junto las manos; y a la inversa, si se trata de un animal que no vuela, al darse la orden: las "vacas vuelan", todos cambian de puesto.

13. ESTIRA Y ENCOGE

Indicaciones: Los jugadores en círculo, deben de estar atentos a las indicaciones.

Quien dirige el juego da las siguientes órdenes: "Estiren" ... Los jugadores deben "encoger" los brazos. Cuando digan "encojan" ... los jugadores deben "estirar" los brazos, al principio despacio y luego más rápido, en forma desordenada, para despistar. Los que cometan 3 faltas, harán juegos de "penitencia".

14. LOS OFICIOS

Indicaciones: El director (a) del juego reparte oficios así: coser, lavar, aserrar, bailar, aplanchar, tejer, batir el chocolate, escribir a máquina, dibujar, etc., cada uno debe hacer lo suyo, mientras todos entonan una canción.

El director se toca la barbilla, la frente con golpecillos o le da vuelta a los dedos, desde ese instante todos deben suspender sus oficios y, sin dejar de cantar, deben imitar las acciones del director. Quien no lo haga, comete error y a las 3 fallas, debe cumplir un juego de "penitencia".

15. EL RELOJ DA LA HORA

Indicaciones: Se escoge un jugador para que se retire del grupo, regresará oportunamente con los ojos vendados.

Mientras tanto, los otros jugadores escogen la hora que cada uno ha de representar; este dice: "El reloj da la una ... las dos ... las tres ... etc. Cada uno debe responder, a su turno, con un sonido. El que tiene los ojos vendados trata de adivinar quién es. Si adivina, se integra al grupo, si no, debe continuar hasta que adivine; entonces el "descubierto" debe ocupar el lugar de "adivinator" y se sigue el mismo proceso. Se puede simplificar el juego colocando a los jugadores en círculo y cuando se vendan los ojos a uno nuevo, los que están en el círculo pueden cambiar los puestos correspondiéndoles horas diferentes a las iniciales, a fin de despistar al "adivinator".

16. SEÑOR O SEÑORA

Indicaciones: Se sientan los jugadores, alternando hombre y mujer. Los hombres se llamarán "señoras" y las mujeres "señores".

Un "señor", (que es una mujer), toma una llave y dice a quien está a la derecha "señora" (aunque es hombre). Este responde: "señor". Y ella sigue: "Aquí tiene usted

esta llave que esta "señora" me manda entregarle para aquel "señor"; y le entrega la llave. El que recibe debe decir lo mismo, pero cambiando "señora" por "señor"; luego se invierte la ronda cambiando la frase así: "señor" (mujer) le devuelvo la llave que me entregó tal "señor" para tal "señora". Al equivocarse, se elimina del juego y al final se realiza un juego de "penitencia".

17. LA CAJA DE MUSICA

Indicaciones: Se prepara con anterioridad una caja con 4 lados iguales; puede servir un dado grande. A quien le toque dirigir el juego, dibuja los números del 1 al 4, uno para un lado, dos para otro, tres para otro lado y por fin 4 para el 4o. lado.

Luego dice a qué equivale cada número: 1 para "reír", 2 para "llorar", 3 para "silbar", 4 para "cantar" (o, estar serio); se toma la cajita, se tira a rodar y cuando se detenga, todos los que están en el círculo del juego deben hacer lo que indique, según el número. Quien se equivoque, sale del juego, al final se reúnen los eliminados para un juego de "penitencia".

18. EL RELOJ DESPERTADOR

Indicaciones: El grupo se divide en 2 equipos; el director (a) tira la pelota a uno de los jugadores, el cual debe hacerla circular de mano en mano. En un momento dado, el director hace sonar un pitazo, al instante se detiene la pelota; el jugador que quedó con ella, debe decir 12 nombres empezando por la letra indicada por el director (a) del juego. Ejemplo: "R". La pelota continúa avanzando de mano en mano hasta que acabe de recitar los 12 nombres. El jugador que quede nuevamente con la pelota, dice otra letra. Ejemplo: "C". Comienza de nuevo a circular la pelota y a decir nombres, así sucesivamente hasta que alguien se equivoque y cumpla un juego de "penitencia".

Implementos: Una pelota, un pito y sillas para todos los jugadores.

19. SIN QUEMARSE LOS DEDOS

Indicaciones: Se escoge una letra "E, R, S, T", etc. Se ponen de acuerdo si se van a nombrar ciudades, personas, objetos, verbos, o simplemente palabras que empiecen con la letra seleccionada.

Un jugador enciende un fósforo y va diciendo palabras hasta que se apague el fósforo; luego sigue otro, y otro, así sucesivamente. Se aplaude aquel que dijo el mayor número de palabras, sin quemarse los dedos. La caja de fósforos se va rotando.

Implementos: Una caja de fósforos.

20. LAS FRUTAS

Indicaciones: El director (a) del juego da a cada jugador el nombre de una fruta, sin repetir; y él escoge una fruta para sí. Comienza el juego inventando una frase con sentido, diciendo al final el nombre de la fruta. Ejemplo: "tengo madura la piña"; "me comí un aguacate".

Variación: se le hace al jugador una pregunta distinta y él debe responder diciendo el nombre de la fruta correspondiente. Ejemplo: "qué le duele?". El aludido responde: "El aguacate". Otra pregunta "qué es lo primero que se baña?" se responde: "la guanábana", etc.

21. DESPISTE

Indicaciones: Se hace salir a un jugador del salón. Este debe hacer una pregunta a los participantes para adivinar de qué se trata. Entre tanto, los restantes se ponen de acuerdo en lo siguiente: "al ser interrogados, debemos fijarnos si la última palabra que él diga, termina en vocal, entonces responderemos no, si termina en consonante: sí". Cuando regrese el jugador, se le dice: "todos hemos pensado en un objeto que hay en el salón y tendrás que adivinar por medio de preguntas". Si no adivina, debe hacer un juego de "penitencia".

22. CONCURSO DE CANCIONES

Indicaciones: Se forman dos equipos, en un tiempo determinado, uno de los equipos debe entonar una canción, con la palabra que el equipo contrario le sugiera.

Tan pronto lo haga, son ellos los que proponen la palabra para entonar la otra canción; basta sólo con empezarla.

23. AMO A MI AMADA CON "A"

Indicaciones: Los participantes se sientan en círculo. El primero dice: "Amo a mi amada con 'A' porque es amable", el segundo debe decir: "Amo a mi amada con 'B' porque es 'bella' o cualquier adjetivo que empiece con B.

El tercero usará la letra "C" y así sucesivamente.

Quien no conteste en 5 segundos debe salir.

Variación: Todos deben usar adjetivos que comiencen con la misma letra.

24. ENSALADA DE REFRANES

Indicaciones: Mientras un jugador sale del lugar de reunión, los demás escogen un refrán y se reparten las palabras del refrán. La persona que salió, y regresa y pregunta: "cuál es el refrán?". Todos responden al tiempo; diciendo cada uno la palabra correspondiente. El adivinador debe descubrir cuál fue el refrán.

25. ENTREVISTA DE REFRANES

Indicaciones: Se conceden 5 minutos a cada jugador para que piense un refrán. El director (a) entrevista a cada uno de los jugadores con varias preguntas sobre diversas situaciones de la vida diaria. El interrogado debe responder con su refrán. Resultan frases muy chistosas.

Lo importante es que el entrevistador tenga sagacidad, astucia y chispa para elaborar preguntas que causen risa en el grupo. Ejemplos: Al primer jugador le dice: "al levantarse cuál es la primera frase que le dice a su esposa?". Responde: "A Dios rogando y con el mazo dando". Al segundo se le pregunta: "Al llegar a su trabajo, cómo saluda a su jefe?". Responde: "el que nace para policía, del cielo le cae el boliho". Al tercero: "en el día de su cumpleaños, como da las gracias?". Responde: "a caballo".

[REGRESAR](#)

- **Juegos para niños hasta los 8 años**

1.- Tocar el oso

2.- Ardilla, sal de la cueva

3.- Corre, corre trenecito

4.- ¡Cuidado! Pare

5.- Corriente

6.- Mi carnero es así

7.- Sígueme los valientes

8.- Los peces

9.- Enrevesamiento

10.- Atravesar el arroyo

11.- El lobo y los pollitos

12.- ¿Dónde está el corderito?

13.- Ardilla dormilona

14.- El rabo del burro

15.- Sombra fugitiva

16.- Pájaros en la jaula

17.- El ciempiés en acción

18.- Cuadro salvador

19.- Comprador de aves

20.- La red

21.- Puja - puja

22.- Carrera de encostalados

23.- Objeto peligroso

24.- Carneritos fugitivos

25.- El trenecito experto

26.- Ordenes contrarias

27.- El guarda

28.- Cangrejos habladores

29.- Triángulo caprichoso

1.- Tocar el oso

Material: máscaras de oso.

Formación: a 10 ó 15 metros del grupo de jugadores está un jugador (el oso) de espaldas, con una máscara.

Desarrollo: Los jugadores avanzan silenciosamente hacia el oso. El que llegue a tocarlo dirá: -Puede correr, don Oso!- inmediatamente todos corren. El oso sale en

su persecución y los aprisionará con un simple toque de mano. Los prisioneros se vuelven auxiliares del oso, colocándose máscaras. Así prosigue el juego. El último corredor que no haya sido hecho prisionero, será el vencedor.

2.- Ardilla, sal de la cueva

Material: Un pito o una campanilla.

Formación: los jugadores son numerados y agrupados de tres en tres. De cada tres, dos formarán la madriguera (con las manos levantadas y unidas formando arco), y el tercero será la ardilla. Las cuevas formarán un círculo con bastante distancia entre una y otra. En el centro habrá una o dos ardillas sin cueva. Cada cinco minutos habrá cambio de papeles: uno de la cueva será ardilla, y la ardilla formará la cueva, con el otro.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, las ardillas procurarán cambiar de cuevas y entonces la ardilla del centro se apropiará de una de las cuevas. La ardilla que quede sin cueva irá a su turno al centro. El juego continúa así hasta que todos los jugadores tengan oportunidad de ser ardillas.

3.- Corre, corre trenecito

Formación: cada jugador recibirá el nombre de una de las partes del tren: caldera, rueda, pito, manivela, vagón, puerta, etc.

Desarrollo: el que representa la máquina se separa un poco del grupo y habla: -"El tren va a partir, pero no puede porque le falta la..." y dice el nombre de una de las partes. El representante de la pieza citada corre y coloca las manos sobre el que representa la máquina. Así la máquina va llamando, y las piezas se van alineando, siempre detrás del último, con las manos sobre el hombro de éste. Cuando hayan sido llamados todos, la máquina saldrá corriendo, seguida por todos; el que se suelte de la fila pasará al último lugar.

4.- ¡Cuidado! Pare

Formación: los jugadores estarán en fila, detrás de la línea de partida, y a unos diez metros de la línea hay un jugador, de espaldas.

Desarrollo: el jugador que está de espaldas a los demás comenzará a contar hasta un número menor de diez. Los demás, mientras él cuenta, van caminando o corriendo para llegar hasta él. Este repentinamente para de contar y se vuelve a los jugadores, que deben estar parados. Los que estuvieron en movimiento serán

enviados a la línea inicial para que comiencen de nuevo. El jugador comienza nueva cuenta y así continúa el juego. El vencedor será el que primero llegue hasta el jugador separado. El entonces será el nuevo contador.

5.- Corriente

Formación: los jugadores están esparcidos por el campo.

Desarrollo: dada la señal, uno de los jugadores escogido correrá detrás de sus compañeros intentando tocar a alguno de ellos. Los que queden prisioneros darán las manos al que los tocó, y unidos, partirán en persecución de los demás. Así van formando una cadena. Los que no están presos pueden pasar por debajo de los brazos de sus perseguidores. La victoria será del último jugador que quede libre.

6.- Mi carnero es así

Formación: los jugadores se colocan en círculo. Del lado de fuera, un jugador representará al dueño de los carneros.

Desarrollo: el dueño de los carneros se dirige a uno de los participantes y pregunta:

- Ha visto a mi camero?
- Y cómo es él?

El dueño del carnero describe a uno de los participantes. Este, al darse cuenta que es el indicado, sale en persecución del dueño del carnero, que busca llegar al lugar vacío que antes estaba ocupado. Si lo logra, el perseguidor será el nuevo dueño de los carneros. Si es apresado, continúa como dueño de los carneros.

7.- Sígueme los valientes

Formación: se hacen dos líneas paralelas a una distancia de 10 ó 20 metros una de la otra, que son las metas. En el centro se coloca el perseguidor. Los jugadores están todos detrás de una de las líneas.

Desarrollo: el perseguidor grita: -Que me sigan los valientes. Al oír este llamado, todos los jugadores salen de la línea donde están e intentan alcanzar la meta opuesta. El perseguidor intenta aprisionar el mayor número posible de jugadores. Al repetirse el llamado, los prisioneros ayudarán al perseguidor a capturar más jugadores. Vencerá el último en ser apresado.

8.- Los peces

Formación: los jugadores por pares ocupan los círculos de unos 50 cm. de radio hechos en el suelo, y escogen en secreto nombres de peces. Dos jugadores se quedan fuera de los círculos: son las ballenas.

Desarrollo: las ballenas con las manos entrelazadas pasean por el campo y dicen nombres de peces. Los pares cuyo nombre fue citado salen del círculo y acompañan a las ballenas en su paseo. En un momento dado, las ballenas dicen: -El mar está tranquilo. Los peces que todavía están en los círculos, salen inmediatamente de paseo. Cuando las ballenas digan: -El mar está agitado!, -todos corren tratando de colocarse en uno de los círculos, inclusive las ballenas. El par que quede sin círculo será ahora las ballenas. Los demás escogen nuevos nombres y se vuelve a comenzar.

9.- Enrevesamiento

Formación: se, organizan dos equipos con igual número de participantes, sentados en dos círculos distintos.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, un jugador de cada círculo saldrá corriendo alrededor de su propio círculo e irá a sentarse nuevamente en su lugar. Inmediatamente saldrá el jugador que esté a su derecha. Lo mismo harán todos los demás. La victoria será del equipo cuyo último jugador se levante antes de que se haya sentado el compañero de la izquierda. (Ganará el equipo que termine primero la última vuelta).

10.- Atravesar el arroyo

Formación: los jugadores forman una columna y a una distancia de tres a cinco metros se trazan dos líneas paralelas con una distancia proporcional a la estatura de los jugadores.

Desarrollo: cada jugador salta por encima del "arroyo". El que no logra alcanzar la otra orilla, cae en el agua y queda mojado; y debe ir a sentarse al sol para secarse la ropa. Cuando todos hayan saltado, se ensancha el arroyo y los que lograron saltarlo la primera vez, vuelven a saltar. Se continúa así el juego hasta que todos los jugadores hayan caído en el agua. Gana el último que haya quedado seco.

11.- El lobo y los pollitos

Formación: los jugadores (pollitos) forman una fila, cada uno asegurando al otro por

la cintura. Al frente estará la gallina, con los brazos abiertos. Por fuera de la fila, el lobo.

Desarrollo: el lobo intentará comerse al último pollito. La gallina tendrá que defenderlo, pero sin tocarlo, cambiando de posición, en lo cual será seguida de todos los pollitos. Si el lobo alcanza a tocar un pollito, éste se volverá lobo, y el lobo se volverá gallina.

12.- ¿Dónde está el corderito?

Material: una campanilla o un pito y un lienzo.

Formación: los jugadores forman un círculo tomándose de las manos, que encerrará el espacio en que están el pastor y el corderito. En el centro quedan el pastor, con los ojos vendados, y el corderito con la campanilla.

Desarrollo: el corderito hará sonar continuamente la campanilla y el pastor intentará capturarlo. El corderito buscará de todas maneras no dejarse agarrar, pero sin salirse del recinto y sin dejar de tocar la campanilla. En el momento en que el pastor logre agarrarlo, se escogen otros dos para que hagan de pastor y de corderillo y los anteriores se incorporan al círculo.

13.- Ardilla dormilona

Material: cualquier objeto que represente una nuez.

Formación: los jugadores se quedarán sentados en círculo. Con la cabeza apoyada en el brazo izquierdo y los ojos cerrados (ardillas dormilonas). La mano derecha con la palma vuelta hacia arriba, apoyada sobre las rodillas.

Desarrollo: una ardilla que está con la nuez, caminará silenciosamente por entre los dormilones y colocará la nuez en la mano de uno de ellos. Este inmediatamente sale en persecución de la ardilla despierta procurando alcanzarla antes de que llegue a su lugar. Si la alcanza, continúa como dormilón; si no, cambia su papel con el de la ardilla despierta.

14.- El rabo del burro

Material: tiza y un pañuelo para vendar los ojos.

Formación: libre.

Desarrollo: se pinta en el suelo o en un tablero un burro de tamaño razonable, pero sin colocarle cola. En seguida el primer candidato es llevado hasta cerca de donde está pintado el burro. Se le vendan los ojos con el pañuelo y se le da una o dos vueltas para que se desoriente. Luego él deberá pintar la cola del burro. Si es en el tablero, no podrá orientarse por los bordes del cuadro. Los demás no le podrán ayudar. En seguida intentará otro concursante. Será vencedor el que más se haya aproximado al lugar que realmente corresponde a la cola del burro.

15.- Sombra fugitiva

Formación: libre.

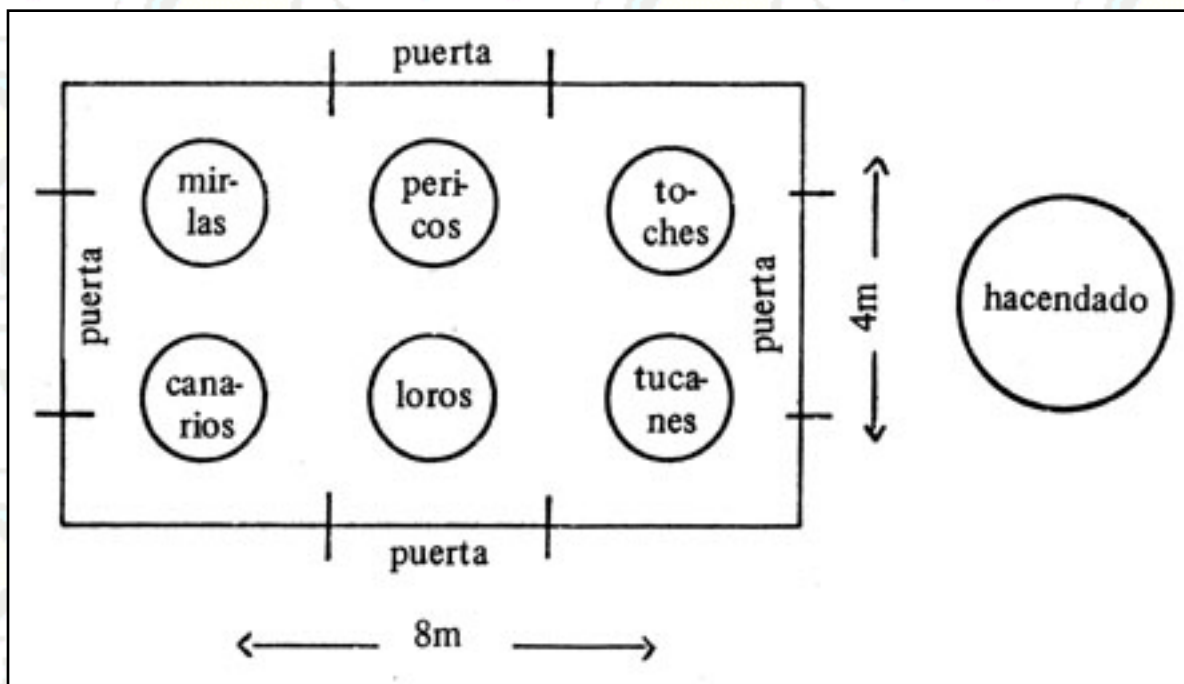
Desarrollo: se escoge un jugador que deberá pisar la sombra de uno de los demás jugadores. En el momento en que pisa la sombra, lo llama por su nombre y éste entonces lo reemplazará. Los jugadores podrán agacharse para esconder la sombra y utilizar otras artimañas, pero nunca pueden quedarse quietos.

16.- Pájaros en la jaula

Formación: ver el esquema 1: los jugadores que representan a los pájaros estarán en sus respectivos nidos. Fuera del galpón quedará un jugador -el hacendado.

Desarrollo: el hacendado rodea el galpón y dice: "Aquí hay caza". Los pajarillas entonces se quedan quietos, y se agachan en sus nidos. El hacendado luego dice bien recio: "Si aquí hay... .(nombre de uno de los pájaros), que venga a fuera". El grupo que representa a aquel pájaro comienza a batir los brazos remedando vuelo y salen por una puerta del galpón, procurando huir siempre del hacendado. Deberán dar la vuelta al galpón y entrar por la misma puerta por donde salieron. El hacendado los persigue, y aquellos a quienes logre capturar, irán a la jaula. Así prosigue el juego hasta un determinado momento, cuando se considerarán ganadores los jugadores (pájaros) que tuvieron menos prisioneros en la jaula.

Esquema 1:



17.- El ciempiés en acción

Formación: se divide a los jugadores en dos grupos con igual número de participantes. Se marca una línea de salida y, a 10 metros de ésta, la línea de llegada. Los jugadores forman filas agarrándose uno a la cintura del otro y todos en cuclillas. El primer jugador -cabeza del ciempiés- asegura las manos del que está detrás de él.

Desarrollo: dada la señal, el ciempiés saldrá de su línea y deberá dirigirse a la línea de llegada, avanzando a saltos, sin erguirse. Es necesaria una buena coordinación motora para que todos salten al mismo tiempo y así avancen más rápidamente. Cada jugador que pase la línea de llegada, se desliga del ciempiés. Será vencedor el equipo que primero pase la línea de llegada.

18.- Cuadro salvador

Formación: se traza un gran círculo y los muchachos estarán parados sobre la línea del círculo. En su interior, bien al centro, se traza un cuadrado muy grande, donde quedará un jugador.

Desarrollo: dada la señal, los muchachos del círculo se vuelven todos hacia la derecha y comienzan a correr en las puntas de los pies, hasta que el jugador que está en el centro del cuadrado grite el nombre de uno de los jugadores. En este momento todos correrán perseguidos por el jugador a quien se llamó. Los jugadores estarán a salvo en el interior del cuadrado. Los que sean apresados, serán excluidos del juego, y aquel que fue llamado quedará ahora en el cuadrado central. El juego

prosigue hasta que queden solamente tres jugadores, que serán considerados vencedores.

19.- Comprador de aves

Formación: los jugadores estarán alineados, en cuclillas, con las manos entrelazadas, asegurando sus propias rodillas. Un jugador será el comprador y otro el avicultor.

Desarrollo: el comprador pregunta al avicultor:

- Tiene aves para vender?
- Sí, -responde el avicultor.
- Puedo verlas? -pregunta el comprador.
- Cómo no! -responde el avicultor, - puede venir por aquí.

El comprador entonces se detiene ante cada uno de los jugadores, y, colocándole las manos sobre la cabeza, va diciendo: - Esta no, por vieja; o: Está muy flaca; o: Está muy pequeña; etc., hasta llegar a una que le guste y entonces dice: -Esta sirve. En seguida asegura a los jugadores- aves por los hombros y los sacude dos veces. Si el jugador no cae y no desprende las manos de las rodillas, será considerado buena ave y será llevado al otro lado del campo. Si el ave se ríe, cae o suelta las manos de las rodillas, será muerta, es decir, eliminada. El juego prosigue hasta que sea comprada la última ave. Esta será el próximo comprador.

20.- La red

Formación: dos filas de jugadores, red y peces se colocan frente a frente detrás de líneas paralelas, a una distancia de 10 metros. En la línea de la red, los jugadores se dan las manos y son en número menor. En la fila de los peces, los jugadores están libres.

Desarrollo: dada la señal de iniciar, las dos filas avanzan hacia el centro, y cuando la red siente que hay posibilidad, los dos jugadores de los extremos se dan las manos, formando la red. Los peces que en este momento queden en el interior de la red se vuelven prisioneros y van al acuario, en el campo enemigo. Los peces no pueden escapar por los extremos de la red, pero sí pasar por entre las "mallas" (manos dadas de los jugadores que forman la red). En el momento en que el círculo se cierra, ningún jugador puede ya escapar. Será vencedor el último pez en ser capturado.

21.- Puja - puja

Material: una cuerda de unos 8 metros de largo y 6 saquitos de arena u otro objeto cualquiera.

Formación: la cuerda deberá estar amarrada por los extremos, formando un círculo. Dentro de ella, vueltos hacia fuera, 6 jugadores, a cierta distancia entre ellos, sostienen la cuerda a la altura de la cintura. A un metro de distancia de cada jugador, hacia fuera, estará un saquito de arena u otro objeto.

Desarrollo: dada la señal, cada jugador tratará de acercarse al objeto que le está señalado, forzando la cuerda. Aquel que logre coger el objeto es el vencedor.

22.- Carrera de encostados

Material: un costal y una cuerda para cada jugador.

Formación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de 10 metros. Detrás de la línea de partida quedan los jugadores. Cada uno deben meterse en el costal y amarrárselo por la cintura.

Desarrollo: a la señal parten, todos los jugadores en dirección a la línea de llegada. Pueden solamente caminar, no saltar. Si algún jugador salta, volverá a la línea de partida y reiniciará el recorrido. Será vencedor el jugador que alcance primero la línea de llegada. Si hay empate, habrá nueva disputa entre los que han empatado, hasta que quede un solo ganador.

23.- Objeto peligroso

Material: un objeto, que puede ser una bola u otro cualquiera, y un instrumento musical o un pito.

Formación: los jugadores se quedan todos en círculo, y a uno de ellos se le entrega el objeto. Al iniciarse la música, el objeto comienza a circular de mano en mano. En determinado momento se para la música y aquel que tenga el objeto peligroso en la mano pagará una penitencia. El juego prosigue hasta que se acabe el interés.

24.- Carneritos fugitivos

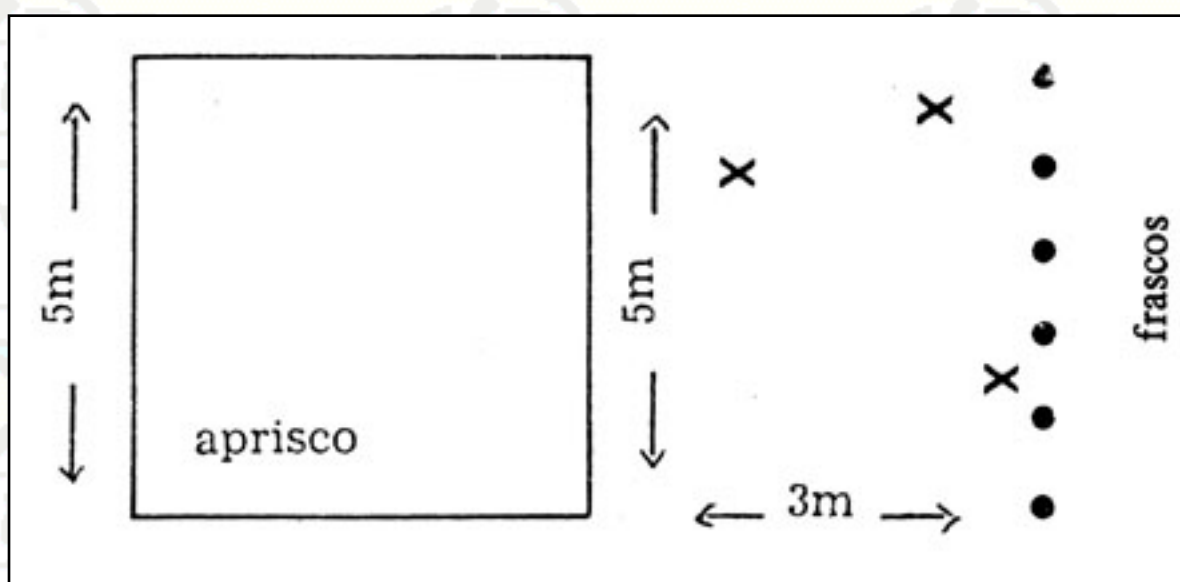
Material: frascos plásticos o troncos de madera y un pito.

Formación: ver el esquema 2: los muchachos (carneritos) están tranquilamente

dentro del aprisco, gateando. Los frascos deben colocarse a una distancia que permita el paso de los niños entre una y otra. Por fuera estará el pastor.

Desarrollo: a una señal del juez, los carneritos resuelven huir del aprisco. Salen entonces, gateando y pasan por entre las garrafas. Cuando el pastor ve huyendo sus ovejas, toca el pito y entonces los carneros deben volver al aprisco, siempre gateando, pero esta vez de espaldas y sin poder mirar hacia atrás. La ovejita que tumbó una garrafa volverá al aprisco pero no podrá intentar nueva fuga. Los demás intentan nueva fuga, y así prosigue hasta que queden uno o dos camerillos, que serán considerados vencedores.

Esquema 2:



25.- El trenecito experto

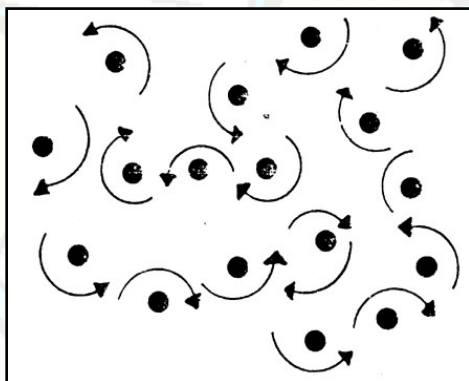
Material: diversos objetos de cualquier tamaño.

Formación: ver esquema 3: los niños se agarran por la cintura formando un trenecito. El primero de la fila es el maquinista y deberá conducir la locomotora evitando los objetos.

Desarrollo: dada la señal de comienzo el maquinista da la partida al tren, y éste debe pasar alrededor de todos los objetos sin dejar ninguno y evitando tocarlos con los pies. Los vagones no pueden separarse, so peligro de perderse. Este juego puede convertirse en competencia formándose varios trenes y marcando el tiempo de recorrido de cada tren. El vencedor será aquel que haga el recorrido más rápidamente. Si es competencia: el pisar un objeto o soltarse de la cintura del compañero, o dejar de dar la vuelta alrededor de algún objeto será motivo de falta

para el tren, que deberá recomenzar el recorrido.

Esquema 3:



26.- Ordenes contrarias

Material: pedazos de cuerda de 3 metros para cada jugador.

Formación: se traza una línea y sobre ella están todos los jugadores con una de las puntas de la cuerda bien asegurada en la mano derecha. La otra punta de la cuerda será asegurada por el instructor, quien tendrá en sus manos todas las puntas de las cuerdas, y así podrá controlar a todos los jugadores.

Desarrollo: el instructor dará una secuencia rápida de órdenes, que los jugadores deberán ejecutar al contrario. Por ejemplo: al oír "tiren", todos deberán inclinar el cuello hacia adelante, a fin de que la cuerda quede floja. "Suelten", todos templan de nuevo el cuerpo para atrás y la cuerda queda tensa. Los que ejecuten las órdenes conforme son dadas y no al contrario, serán fácilmente percibidos por el instructor. Los que ejecuten las órdenes al contrario, enrollarán una vez la cuerda en su pulso, avanzando de manera que las cuerdas queden bien templadas. Los que se equivoquen no tienen este derecho. El instructor permanece siempre en el mismo lugar. De esta manera los jugadores irán aproximándose al instructor. Será vencedor el jugador que, llegando más cerca del instructor, alcance a tocarlo con la mano.

27.- El guarda

Material: un frasco plástico y una bola.

Formación: los jugadores forman un círculo conservando una distancia de medio metro entre uno y otro. En el centro está la garrafa y un jugador (el guarda).

Desarrollo: un jugador que esté con la bola intenta tumbar el frasco. El guarda debe

defenderla. Puede hacerlo utilizando todos los medios, menos quitar la bola de las manos de un jugador. Estos por su parte no pueden moverse de sus lugares, pero pueden hacer pases con la bola, escogiendo ángulos más fáciles y vulnerables, en que el guarda no esté tan atento. En el momento en que un jugador logre tumbar el frasco con la bola, el guarda será reemplazado por él, y prosigue el juego.

28.- Cangrejos habladores

Material: se trazan dos líneas paralelas, la una a diez metros de distancia de la otra. Los jugadores son colocados sobre la línea de partida, perpendicularmente a la línea de llegada, conservando un metro de distancia entre uno y otro. Cada jugador observa atentamente el trayecto que debe recorrer, después de que sea vendado y colocado en posición de gatear en su punto de partida.

Desarrollo: dada la señal, los cangrejos, así llamados porque se mueven lateralmente, comienzan a avanzar hacia la línea de llegada. Cuando un jugador crea que está en la línea de llegada, grita al instructor: "Llegué!" y se queda en aquel lugar. El instructor hará una marca en el lugar y el jugador podrá quitarse la venda y esperar a sus compañeros, que proceden al contrario, serán fácilmente percibidos por el instructor. Los que ejecuten las órdenes al contrario, enrollarán una vez la cuerda en su pulso, avanzando de manera que las cuerdas queden bien templadas. Los que se equivoquen no tienen este derecho. El instructor permanece siempre en el mismo lugar. De esta manera los jugadores irán aproximándose al instructor. Será vencedor el jugador que, llegando más cerca del instructor, alcance a tocarlo con la mano.

29.- Triángulo caprichoso

Material: una cuerda de 3 a 6 metros de largo, anudada en sus extremos. 15 piedrecitas u otro objeto cualquiera.

Formación: tres jugadores por vez disputarán la partida. Agarran el nudo de la cuerda y lo aseguran por el lado de fuera con la mano derecha, de manera que formen un triángulo, con la cuerda bien estirada. A dos metros de cada jugador el monitor colocará un mantoncito de cinco piedrecitas u otro objeto.

Desarrollo: a la señal de comenzar cada jugador se esforzará por coger el mayor número posible de piedrecitas, y para esto tirará la cuerda con todas sus fuerzas. No es permitido soltar la cuerda o tirar de ella con las dos manos. Después de un minuto, se cierra la contienda, y el jugador, que haya logrado recoger el mayor número de piedrecitas será el ganador. Es necesario que la fuerza de los jugadores sea equivalente; en caso contrario no tendrá gracia. Los jugadores al final son

reemplazados por otros. Cada tres partidas, los tres vencedores disputarán nuevamente para ver quién queda de campeón final.

[REGRESAR](#)

- **Juegos para niños de 8 a 11 años** ●●

1.- Trinchera

2.- Paren

3.- Salta uno

4.- Evitar la bola

5.- Derecho con derecho

6.- No toque la silla

7.- Empujar la lata

8.- Nunca dos

9.- Gatos y ratones por pares

10.- La piedrita oculta

11.- Conejito a tu madriguera

12.- Blanco por negro

13.- Carrera por pares

14.- El cazador

15.- Fórmula 1

16.- Quita y pon

[17.- Saltos en línea](#)

[18.- Saltar la vara](#)

[19.- Pisar en el círculo](#)

[20.- Fortaleza](#)

[21.- Colores](#)

[22.- La otra parte](#)

[23.- ¿Quién será?](#)

[24.- Los glotones](#)

[25.- Come caramelos](#)

[26.- Destreza](#)

[27.- El huevo en la cuchara](#)

[28.- Manzanas flotantes](#)

[29.- El automóvil](#)

[30.- La red](#)

[31.- La orquesta](#)

[32.- Zig zag](#)

[33.- Vasos de agua](#)

[34.- Carrera en un solo pie](#)

[35.- Una casa](#)

[36.- Saludos](#)

[37.- Verde - amarillo](#)

[38.- Laberinto](#)

[39.- Juego chino](#)

[40.- Hora señalada](#)

[41.- Socorro - amigo](#)

[42.- Salvar a la bruja](#)

[43.- Regalo difícil](#)

[44.- Dos cieguitos](#)

[45.- Tapetes](#)

[46.- Carrera del bastón](#)

[47.- Cazando la liebre](#)

[48.- Muerto - vivo](#)

[49.- Quién será el primero](#)

[50.- El desafío](#)

[51.- Vara mágica](#)

[52.- Bola a lo alto](#)

53.- Lienzo cazador

54.- Naranjas peladas

55.- Tres piernas

56.- Carrera en círculo

57.- La carrera del preso

58.- Capitán solitario

59.- El mejor par

60.- Amigo íntimo

61.- Tracción

62.- Arco salvador

63.- Locomotora que va y viene

64.- Cargar la bola

65.- Arreglar maleta a oscuras

66.- Laberinto

67.- Bola al túnel

68.- Bola en círculo

1.- Trinchera

Material: una bola.

Formación: en círculo, con los pies separados, de manera que el pie derecho de uno toque el pie izquierdo del otro jugador. Cuerpo curvado hacia adelante, manos sobre las rodillas. Un jugador en el centro del círculo.

Desarrollo: dada la señal de comienzo, el jugador del centro intentará pasar la bola entre las piernas de los otros jugadores. Estos procurarán evitarlo, empujándola con las manos, volviendo siempre a la primera posición. El que deje pasar la bola reemplaza al jugador del centro del círculo. El jugador que vaya dos veces al centro, deberá pagar una penitencia. El juego termina cuando se pierda el interés.

2.- Paren

Material: una bola.

Formación: los jugadores son numerados y permanecen en círculo; el que tiene la bola quedará en el centro.

Desarrollo: el jugador del centro grita un número y tira la bola hacia arriba. El jugador llamado recoge la bola y todos los demás, inclusive el del centro, correrán, procurando distanciarse lo más posible. Al grito de "paren", dado por el jugador que cogió la bola, todos se inmovilizan donde están. Este entonces, tirará la bola contra las piernas de cualquiera de los jugadores, que no podrá defenderse. El que sea tocado por la bola, quedará en posesión de ella e irá al centro. Si ningún jugador es alcanzado por la bola, irá al centro el jugador que recogió la bola.

3.- Salta uno

Material: una bola.

Formación: los jugadores son numerados y forman una fila frente a una pared.

Desarrollo: uno de los jugadores se separa del grupo y lanza la bola contra la pared al mismo tiempo que grita un número. El jugador cuyo número fue dicho, recogerá la bola cuando ésta haya pegado en el suelo una vez. Tirará la bola contra la pared y gritará otro número. Así prosigue el juego.

Falta: el jugador que sea llamado y no logre agarrar la bola, volverá a su lugar en la fila y su antecesor tendrá derecho a agarrarla otra vez.

4.- Evitar la bola

Material: una bola.

Formación: los jugadores están en círculo. En el centro, un jugador.

Desarrollo: cada uno de los jugadores del círculo tirará la bola al jugador del centro a pegarle de la cintura para abajo. Este Procurará defenderse de todas las maneras que pveda. El jugador que pegue al del centro tomará su lugar.

5.- Derecho con derecho

Material: una bola.

Formación: con las manos tomadas, en círculo, el pie derecho separado. El pie izquierdo permanece firme, dejando un espacio de unos 30 cms a su derecha.

Desarrollo: a la señal de iniciar el juego, uno de los competidores lanzará la bola con el pie derecho, en cualquier dirección, intentando hacerla pasar por el espacio dejado por la derecha de sus compañeros. Cuando un jugador deja pasar la bola será eliminado. El que quede de último será el vencedor.

6.- No toque la silla

Material: una bola y un asiento.

Formación: jugadores en círculo. En el centro está un jugador al lado de un asiento.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el jugador que esté con la bola la lanza tratando de golpear el asiento. El que defiende el asiento procura impedir que le den con la bola, devolviendo la bola a otro jugador cualquiera. Pero no puede tocar el asiento. El jugador que logre dar con la bola a la silla, toma el lugar del defensor.

7.- Empujar la lata

Material: dos latas (tarros) y dos asientos.

Formación: los jugadores se dividen en dos grupos iguales y forman dos filas detrás de la línea divisoria. A diez o quince metros de la línea están los dos asientos, uno para cada fila. Sobre la línea, las dos latas.

Desarrollo: a la señal, el primer jugador de cada fila sale empujando con el pie la lata, haciéndola pasar por detrás del asiento y trayéndola nuevamente a la línea inicial. Entonces sale el segundo jugador y hace el mismo recorrido, y así todos. El jugador que va regresando se coloca detrás de la fila, mientras todos avanzan un paso. Es falta tocar la lata con la mano, comenzar a empujarla antes de estar sobre la línea divisoria, salir de la fila. El vencedor será el grupo que en menos tiempo haya realizado el juego, con menor número de faltas.

8.- Nunca dos

Formación: los jugadores están en círculo. Al lado de fuera están dos jugadores: perseguidor y fugitivo.

Desarrollo: al comenzar el juego, el fugitivo corre, seguido del perseguidor. El fugitivo entra en el círculo y se para frente a cualquiera de los participantes. Este inmediatamente sale corriendo, siempre con el perseguidor detrás. Si el perseguidor lo alcanza, los papeles se invierten y continúa el juego.

9.- Gatos y ratones por pares

Formación: los jugadores se colocan en dos columnas paralelas vueltos en direcciones opuestas. Una fila será la de los gatos y otra la de los ratones. Cada gato tiene su ratón determinado.

Desarrollo: a una señal, las filas avanzan hacia adelante, avanzando la una en sentido contrario de la otra, separándose cada vez más. A una nueva señal, todos corren, cada gato tratando de atrapar a su ratón. Cuando un gato logra agarrar a su ratón, éstos vuelven a la posición inicial hasta que llegue el último par. Cuando lleguen todos, se comienza nuevamente el juego, invirtiendo los papeles: los gatos serán ratones y los ratones serán gatos.

10.- La piedrita oculta

Material: una piedrecita.

Formación: los jugadores en semicírculo y con las manos juntas cerradas. Uno de ellos se separará también con las manos juntas, teniendo entre ellas una piedrecita que va a ser pasada.

Desarrollo: el jugador que tiene la piedrecita pasa sus manos por entre las manos de todos los demás jugadores, dejando caer la piedrecita en las manos de uno de ellos, sin que los otros se den cuenta. Cuando haya pasado por todos, el que tenga la piedrecita sale corriendo en dirección a la meta, y los demás en su persecución. Si logra llegar a la meta sin ser apresado, pasará la piedrecita. Si fuere preso, entregará la piedrecita a quien lo aprisionó, y entonces éste pasará la piedrecita.

11.- Conejito a tu madriguera

Formación: los jugadores, de dos en dos, unen las manos formando madrigueras. En cada una hay un conejito. Y hay un conejito y una cachorro sin madriguera.

Desarrollo: el cachorro comienza a perseguir al conejito, que se refugia en una de las madrigueras. El ocupante de la madriguera sale inmediatamente corriendo y va a refugiarse en otra madriguera, siempre perseguido por el cachorro. Así prosigue hasta que el cachorro logre atrapar a uno de los conejitos. En este momento se invierten los papeles. El cachorro pasa a ser conejito y el conejito aprisionado pasa a ser cachorro, continuando el juego.

12.- Blanco por negro

Material: un cubo con tres caras blancas y tres negras.

Formación: se trazan dos líneas paralelas, distantes diez metros una de otra. Los jugadores divididos en dos bandos, blancos y negros, se colocan en dos filas, cerca del centro.

Desarrollo: se tira a lo alto el cubo. Se mira el color que queda por encima en el momento de la caída. El grupo de este color blanco o negro, huye hacia la meta (línea) perseguido por los jugadores del otro color, que intentan atrapar el mayor número posible de adversarios. Los que sean aprisionados se incorporan al grupo perseguidor. Se lanza nuevamente el cubo y se prosigue al juego. Vence el grupo que, al final del tiempo previsto, tenga mayor número de miembros.

13.- Carrera por pares

Formación: jugadores en círculo, con las manos cogidas, de dos en dos, formando pares. Un par queda fuera del círculo.

Desarrollo: el par que está fuera, anda alrededor del círculo y toca en los hombros

de cualquier otro par, y sale corriendo por la izquierda del círculo. El par tocado saldrá corriendo por la derecha. Los dos pares tratan de llegar al lugar vacío. Lo ocupa el que llegue primero. El otro, a su vez, tocará el hombro de otro par y proseguirá el juego, sin interrupción. Durante todo el tiempo de la carrera los pares permanecerán con las manos cogidas.

14.- El cazador

Formación: se trazan tres círculos en el suelo (cuevas). Los jugadores (liebres) están todos en una de las cuevas. El cazador está en el campo.

Desarrollo: al comenzar el juego, las liebres procurarán cambiar de cueva, yendo cada una a la cueva que quiera. El cazador tratará de cazar el mayor número posible de liebres. Las liebres que sean atrapadas se transforman en cachorros que ayudarán al cazador. Cuando un cachorro agarre a una liebre, deberá gritar al cazador: "Cazador, una liebre!". El cazador, entonces, irá a tocar a la liebre, pues sólo él puede transformar una liebre en cachorro. La victoria será de la liebre que permanezca liebre hasta el fm. Las liebres deben cambiar de cueva continuamente.

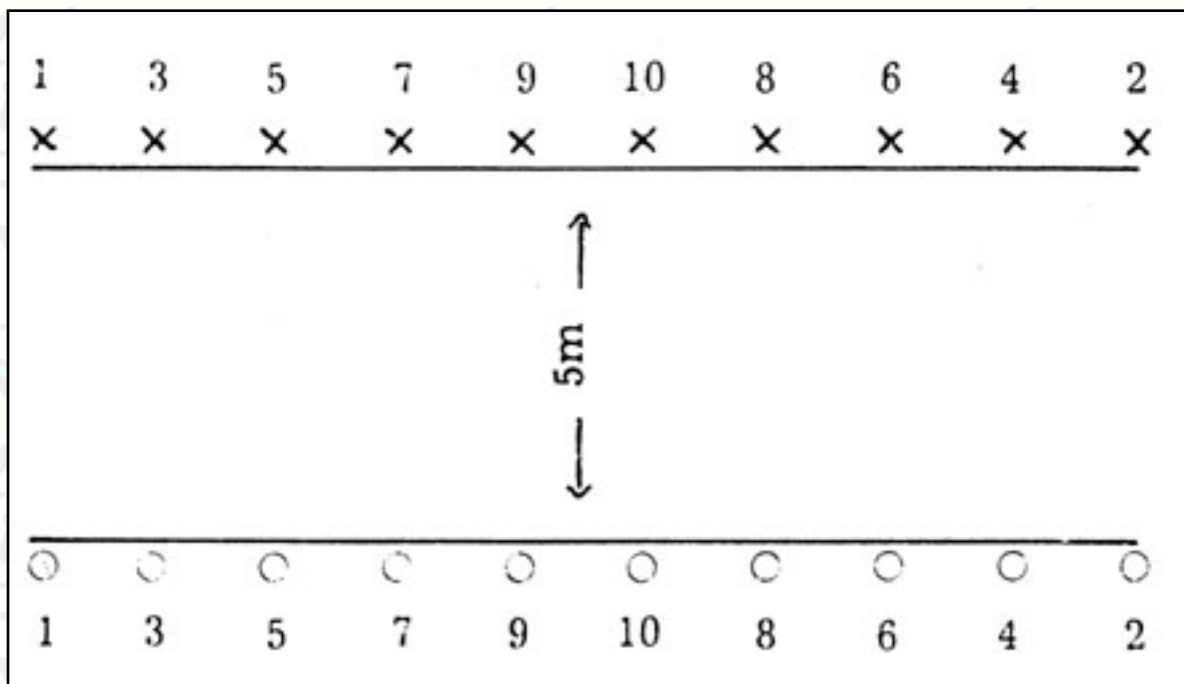
15.- Fórmula 1

Material: asientos para todos los jugadores.

Formación: ver el esquema: dos equipos con el mismo número de jugadores, numerados conforme al esquema y sentados en dos líneas paralelas, a una distancia de 5 metros.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, el primer jugador de cada grupo se levanta y corre por detrás de los asientos hasta el segundo jugador de su grupo. Da la mano a éste, y los dos continúan corriendo por el centro. Al final de la fila, el jugador No. 1 se sienta y el segundo prosigue hasta el No. 3 y repite la acción hasta que todos hayan hecho el recorrido. La victoria será del grupo que realice en menos tiempo la carrera y haya tenido menos faltas. Son faltas: levantarse antes que el otro le extienda la mano; no correr por detrás de los asientos. No permanecer sentado después de la carrera; salirse de la fila.

Esquema:



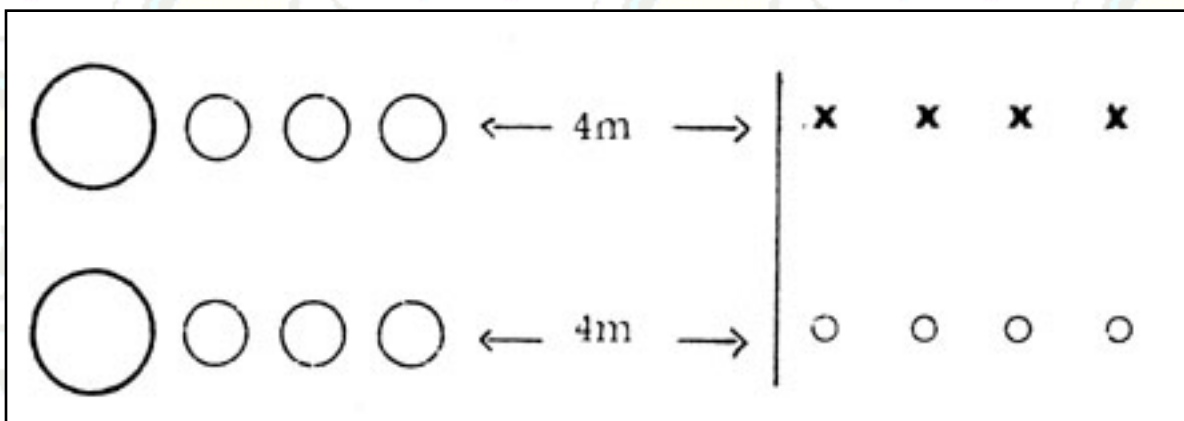
16.- Quita y pon

Material: 6 objetos cualesquiera.

Formación: ver esquema; los jugadores se dividen en dos grupos, con igual número de participantes. Forman dos filas. A una distancia de cuatro metros se trazan, delante de cada fila, un círculo mayor precedido de tres menores. Dentro de cada círculo menor se coloca un objeto.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, el primer jugador de cada columna sale corriendo y cogiendo un objeto cada vez, va colocándolo en el círculo mayor. Al terminar vuelve corriendo y da una palmada en la mano del jugador No. 2 y va a colocarse al final de la fila, que avanza un paso. El jugador No. 2, al ser tocado en la mano, sale corriendo y coloca los objetos, uno cada vez, nuevamente en los círculos menores. Hecho esto, procede como el primero, y así lo hacen todos los jugadores: uno coloca los objetos en el círculo mayor, y otro los quita y los coloca en los círculos menores. Vencerá el grupo cuyo primer jugador llegue primero a la línea de partida. Son faltas: salir de la fila antes que el jugador precedente haya tocado la mano; recoger más de un objeto cada vez; colocar el objeto fuera del círculo mayor o de los círculos menores. La victoria será válida solamente si el equipo vencedor no ha tenido más de dos faltas.

Esquema:



17.- Saltos en línea

Material: 2 sillas o taburetes.

Formación: dos grupos con el mismo número de participantes. Los jugadores forman dos filas, colocan la mano izquierda sobre el hombro izquierdo del compañero de enfrente y con la mano derecha le agarran el pie derecho. Al frente, a tres metros de cada fila, está una silla.

Desarrollo: a la señal de comenzar, las filas se ponen en movimiento, saltando sobre un solo pie y dan la vuelta por detrás de la respectiva silla, y regresan a su lugar. Será vencedor el grupo que llegue primero sin haber cometido falta alguna. Es falta soltar el hombro o el pie del compañero.

18.- Saltar la vara

Material: una vara.

Formación: los jugadores están en círculo. En el centro uno asegura una vara.

Desarrollo: el jugador que está con la vara, la agita de derecha a izquierda, bien a ras del suelo. Los demás deben esquivarla saltando. El que no logre esquivarla, ocupa el lugar del centro. El jugador que sea tocado dos veces con la vara, paga penitencia.

19.- Pisar en el círculo

Formación: los muchachos forman un círculo con las manos cogidas. Fuera de este círculo se traza otro, más grande.

Desarrollo: cada jugador tira de los compañeros tratando de hacerlos pisar en el

círculo externo. El jugador que haga que un compañero pise el círculo externo, tendrá un punto a su favor. Vence el que, al final del tiempo previsto, tenga mayor número de puntos.

20.- Fortaleza

Formación: jugadores divididos en dos grupos iguales. En uno de los partidos (la fortaleza), los jugadores forman un círculo con las manos dadas. En el otro (los atacantes), los jugadores están dispersos por el campo.

Desarrollo: los jugadores dispersos en el campo (atacantes) tratan de penetrar en la fortaleza, la cual, a su vez, hace todo lo posible para impedirlo: levantar y bajar los brazos, cerrar y distender el círculo, cambiar de lugar. Si uno de los atacantes logra penetrar en la fortaleza, puede, desde dentro, ayudar a sus compañeros. La victoria será de los atacantes, si al terminarse el tiempo establecido, tiene más de la mitad de sus jugadores en el interior de la fortaleza; en caso contrario será de la fortaleza. En la mitad de la cuenta del tiempo, se cambian las posiciones: los atacantes serán fortaleza y la fortaleza serán atacantes.

21.- Colores

Formación: jugadores sentados al gusto en el salón.

Desarrollo: se escoge un color, por ejemplo el verde. El dirigente pedirá a cada jugador que cite un objeto existente en la sala con el color verde. Se concede veinte segundos a cada jugador para responder. La respuesta será de la siguiente manera: "Verde es la estilográfica de A". O: "Verde es la camiseta de B". El juego prosigue hasta que se acabe el interés.

22.- La otra parte

Material: recortes de revistas o diarios con figuras humanas.

Formación: jugadores en número par. Las figuras son divididas en dos partes, y cada uno de los jugadores recibe una parte. Nadie debe mostrar su figura antes del comienzo del juego.

Desarrollo: a la señal para comenzar, cada cual procura localizar la parte que falta a su figura. Será vencedor el par que más rápidamente logre armar la figura original.

23.- ¿Quién será?

Material: un lienzo.

Formación: los participantes se dividen en dos grupos con igual número de jugadores. Uno de los grupos sale de la sala.

Desarrollo: el grupo que salió del salón envía un emisario totalmente cubierto con un lienzo, para que el grupo adversario adivine quién es. Apenas hayan pronunciado un nombre, el jugador se quita el lienzo para identificarse. Si el grupo acertó, marca un punto. En caso contrario, el grupo que envió el fantasma marca un punto. Después se invierten los papeles. El jugador que hace de fantasma puede utilizar todos los recursos para no ser identificado: cambiarse los zapatos, agacharse, etc.

24.- Los glotones

Material: algunos dulces o bombones.

Formación: los jugadores forman un círculo. Los dulces en el centro. Cada jugador recibe, en secreto, el nombre de un bicho, de modo que varias personas reciban el nombre del mismo animal.

Desarrollo: el dirigente llama un animal. La persona que recibió este nombre sale corriendo y coge un dulce. Y así sucesivamente. Cuando queden pocos dulces el dirigente llama un animal cuyo nombre le fue señalado a la mayoría. Todos los que tienen ese nombre se lanzarán sobre los dulces. Será entretenido.

25.- Come caramelos

Material: hilos largos y caramelos.

Formación: los caramelos se amarran en el centro de los hilos. Cada pareja de participantes tendrá un hilo con caramelo. Cada uno agarrará la extremidad del hilo entre los dientes, con las manos atrás.

Desarrollo: dada la señal de partida, todos comienzan a "comer" el hilo hasta llegar al caramelo. El que primero lo logre es el ganador.

26.- Destreza

Material: un plato de aluminio o una tapa de olla.

Formación: los jugadores forman un círculo. Cada uno recibe un número a partir de

1. En el centro está el dirigente, con el plato o la tapa de olla.

Desarrollo: el dirigente comienza a rodar el plato y en determinado momento grita un número, e inmediatamente suelta el plato. El jugador que tenga el número designado debe inmediatamente salir corriendo a coger el plato antes de que llegue al suelo. Si lo logra, vuelve a su lugar. Si no, ocupa el lugar del dirigente, y éste a su vez ocupa el del jugador. El juego debe ser bien dinámico, llamando rápidamente los números.

27.- El huevo en la cuchara

Material: 2 cucharas, 2 papas o huevos cocidos. Dos obstáculos.

Formación: dos grupos con igual número de participantes en fila, detrás de la línea de partida, a diez metros de los obstáculos. El primero de la fila tendrá el cabo de la cuchara entre los dientes, y en ésta la papa o el huevo.

Desarrollo: a la señal, el primero de cada fila sale caminando o corriendo, da la vuelta al objeto que sirve de obstáculo y entrega la cuchara al segundo. Este repite la misma acción, y así sucesivamente. Vencerá el equipo cuyo primer corredor esté nuevamente sobre la línea de partida. Si el huevo o la papa se cae al suelo, el corredor debe volver a comenzar su camino.

28.- Manzanas flotantes

Material: vasijas con agua, y manzanas.

Formación: se colocan sobre una mesa o sobre sillas las vasijas con las manzanas dentro, a unos diez metros de los competidores, quienes se alinean detrás de la línea de partida.

Desarrollo: dada la señal de partida, cada competidor intenta morder la manzana que está flotando en su vasija. Las manos deben estar atrás. En el momento en que alguno logre morder la manzana, da la vuelta con ella entre los dientes hasta la línea de partida. Será vencedor el que primero realice la hazaña. Si la manzana cae durante el trayecto, el competidor es eliminado de la prueba, e igualmente si se le desprende un pedazo de la manzana durante el trayecto antes de regresar a la meta.

29.- El automóvil

Material: sillas o asientos.

Formación: sillas en círculo, dejando un espacio entre una y otra. Los jugadores están todos sentados, menos el dirigente, que está en pie en el centro.

Desarrollo: cada participante recibe el nombre de una pieza de automóvil. Si hay muchos Participantes, se puede dar un mismo nombre a diversas personas. El dirigente va circulando por entre las sillas y contando una historia sucedida con su automóvil. Cada vez que pronuncia el nombre de una pieza, la persona o personas que han recibido aquel nombre se levantan y forman una fila detrás del dirigente, agarrándose por la cintura. Así el automóvil va circulando por entre las sillas y aumentando siempre más. En el momento en que suene la bocina: "Fon-Fon", el automóvil se desarma todo y cada pieza debe regresar a su lugar en las sillas. Como no hay silla para el dirigente, alguien quedará sin lugar. Entonces éste será el dirigente en la nueva ronda. Quien quede de dirigente dos veces, pagará penitencia.

30.- La red

Material: sillas.

Formación: todos sentados en círculo. El pez dirigente está de pies en el centro. Debe haber espacio entre una y otra silla.

Desarrollo: cada participante recibe el nombre de un pez. El pez animador comienza a circular por entre las sillas y dice: "El pescador atrapó en su red el pez..." (dice el nombre de uno de los peces). El jugador que tiene el nombre indicado se levanta y sigue al pez animador. Así continúa. La fila de peces se mueve por entre las sillas. En un momento determinado el pez animador dice: "Se rompió la red". Todos los peces tratan de tomar asiento en una de las sillas, inclusive el pez animador. El pez que quede sin silla será el próximo pez animador. Vencerá el participante que nunca quede como pez animador.

31.- La orquesta

Formación: en círculo, sentados o de pies. Un participante deja la sala.

Desarrollo: así que uno de los participantes deja la sala, se escoge un maestro que dirigirá la orquesta. El maestro debe cambiar de gesto (imitación de instrumentos, sin que el observador que regresa al centro de la sala lo perciba. Cuando el maestro cambia de gesto, inmediatamente todos hacen lo mismo; por eso deben estar constantemente observando al maestro, pero de modo que el observador no se dé cuenta. El observador tendrá tres oportunidades de adivinar, después de las cuales si no ha adivinado, saldrá nuevamente. Si logra descubrir quién es el maestro, vuelve a su lugar, y otro voluntario saldrá. Se escoge nuevo maestro y continúa el

juego.

32.- Zig zag

Material: 10 o más frascos o botellas vacías, preferiblemente de plástico.

Formación: competencia individual para analizar el sentido de orientación. Los frascos se colocan en línea con un intervalo de cincuenta centímetros entre una y otra.

Desarrollo: el animador venda los ojos del primer concursante y lo lleva hasta la primera garrafa. El juego consiste en pasar en zig-zag por entre los frascos sin tumbarlos. El jugador que toque con el pie un frasco, aunque no lo tumbe, será eliminado; igualmente si deja de pasar por un frasco. El que logre pasar por todos los frascos sin tumbarlos será el vencedor. Cuando haya más de un jugador vencedor, se debe hacer una nueva disputa entre los vencedores, y entonces el intervalo será de treinta centímetros.

33.- Vasos de agua

Material: vasos con agua para todos los participantes.

Formación: pueden jugar todos los competidores que quieren. Se trazan dos líneas, una de salida y otra de entrada, a una distancia de diez metros. Los jugadores están todos alineados detrás de la línea de partida, con los vasos de agua en las manos.

Desarrollo: el juego consiste en alcanzar la línea de llegada sin haber derramado ni una gota de agua. Vencerá quien primero llegue a la línea de llegada.

34.- Carrera en un solo pie

Formación: se trazan dos líneas, a una distancia de diez a quince metros de distancia. Los jugadores están todos alineados detrás de la línea de partida.

Desarrollo: dada la primera señal, todos los jugadores levantarán el pie izquierdo, equilibrándose en el derecho. El juez da una segunda señal, y todos salen saltando sobre un solo pie hasta llegar a la línea de meta. El primero que llegue será el vencedor. No se permitirá tocar el suelo con el otro pie, apoyarse o empujar al compañero. Los que lo hicieren volverán a la línea de partida.

35.- Una casa

Formación: se traza alrededor de la sala o en el suelo si es al aire libre, tantos cuadros cuantas fueren las personas que toman parte en el juego, menos uno. Estos cuadros serán las casas. Cada casa está habitada por un morador. En el centro se traza un círculo donde queda el jugador que no tiene casa.

Desarrollo: el juego consiste en que el jugador sin casa trate de apoderarse de una casa, pues los moradores están en continuo cambio. Todos los moradores deben continuamente cambiar de casa observando siempre al jugador sin casa para que éste no se apodere de sus moradas. Si un morador queda sin casa, irá al centro y continúa el juego.

36.- Saludos

Formación: los jugadores están todos en círculo con las manos atrás. Fuera del círculo está un jugador que será el primero en correr.

Desarrollo: el jugador que está fuera del círculo comienza a andar por la derecha, y en determinado momento toca las manos de uno de los jugadores del círculo. Este inmediatamente sale corriendo por el lado opuesto. En el punto en que los dos se encuentren, hacen una reverencia mutua, se aprietan las manos y se preguntan: "¿Cómo estás?" En seguida continúan la carrera al que primero ocupe el lugar que quedó libre. El que llegó tarde, comienza nuevamente el juego. Si un jugador queda tres veces consecutivas sin un lugar en el círculo, irá al centro hasta que sea sustituido por otro.

37.- Verde - amarillo

Material: un cartón pintado de verde por un lado y de amarillo por el otro.

Formación: ver el esquema 6: los jugadores forman dos equipos, con igual número de participantes. Cada equipo tendrá un nombre: verde o amarillo. En el centro del círculo está el dirigente con el cartón. Los jugadores están alineados al lado del círculo, cada cual mirando hacia su línea de llegada.

Desarrollo: el dirigente, que está en el centro del círculo, tira el cartón al aire. En el momento en que caiga, el dirigente grita el color que quedó a la vista. Inmediatamente los jugadores de este partido salen corriendo en dirección a su línea de llegada, y los del otro partido salen en su persecución. Los jugadores que sean capturados harán ahora parte del partido que los capturó. Si algún jugador atraviesa el círculo central, pasa al partido opuesto. Vence el partido el equipo que al final del tiempo establecido cuenta con mayor número de jugadores.

38.- Laberinto

Formación: se forman cuatro filas iguales, con la distancia de los brazos extendidos. Se escoge un ratón y un gato.

Desarrollo: el animador pita, y todos se dan las manos en la misma dirección, formando corredores. Mientras tanto, el gato comienza a perseguir al ratón por los corredores. El animador pita nuevamente y todos voltean hacia la derecha y se dan las manos invirtiendo los corredores. El gato continúa persiguiendo al ratón sin romper las filas de las manos dadas. Sólo pueden pasar por los corredores. Cuando el gato toque al ratón, se escoge un nuevo gato y nuevo ratón, y continúa el juego.

39.- Juego chino

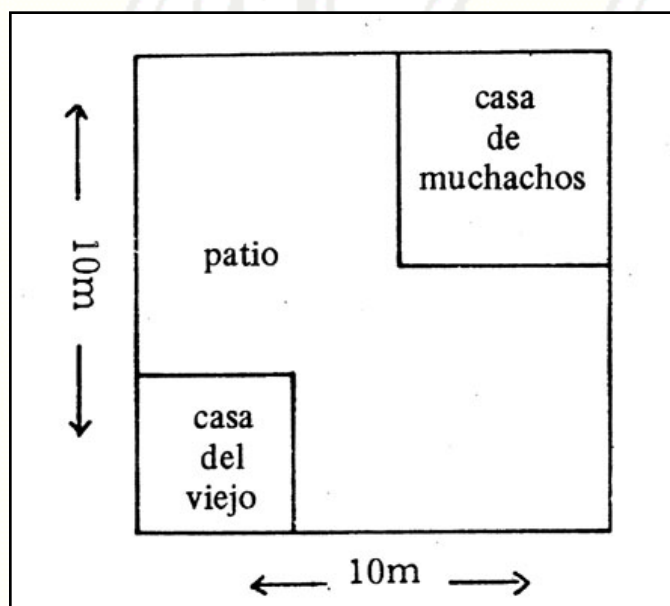
Formación: se trazan líneas paralelas a una distancia de diez metros, detrás de las cuales se alinean dos equipos con igual número de jugadores. En el centro de estas líneas se trazan otras dos líneas paralelas a una distancia de 1.50 a 2 metros. Es el riachuelo. En cada extremo del riachuelo hay un jugador. Son los guardas del riachuelo.

Desarrollo: uno de los guardas hace una señal a uno de los jugadores de uno de los lados y éste, a su vez, hace señal a otro jugador del otro partido, y entonces ambos deben cambiar de lugar. En el momento en que estén atravesando el riachuelo, los guardas deben agarrarlos, pero sólo dentro de los límites del riachuelo. El que sea atrapado sustituirá al guarda, o los dos, si ambos fueren agarrados. Este juego se llama chino, porque es un juego que se remonta a una superstición china, según la cual, en la época de las crecientes, aparecía algo en las aguas que atraía a las personas.

40.- Hora señalada

Formación: ver esquema: se escoge el viejo y la hora señalada.

Desarrollo: el viejo está en su casa. Los jugadores salen de su casa y se van acercando a la casa del viejo, preguntando: -Qué hora es? El viejo va respondiendo, por ejemplo, las ocho, y así sucesivamente, hasta que los jugadores estén todos cerca de la casa del viejo. Cuando los jugadores pregunten nuevamente la hora, el viejo responderá la hora marcada, por ejemplo, las once. Entonces todos los jugadores tratarán de volver a su casa, y el viejo sale a perseguirlos. Los que sean tocados antes de llegar a su casa ayudarán al viejo la próxima vez. Vencerá el jugador que quede de último sin ser atrapado.

Esquema:**41.- Socorro - amigo**

Formación: los jugadores están con las manos cogidas, formando pares. Se escoge un corredor y un pegador.

Desarrollo: el pegador sale en persecución del corredor, y éste, para salvarse, deberá dar la mano a uno de los pares. Inmediatamente el compañero del lado, opuesto saldrá corriendo, transformado en corredor. Los pares pueden quedarse quietos o ir en socorro del perseguido, o negarse a ayudar al perseguido cuando el perseguidor ya esté cansado. En el momento en que el perseguido sea agarrado, se invierten inmediatamente los papeles. Este juego depende mucho de la decisión de cada jugador en cooperar con el perseguido o con el perseguidor.

42.- Salvar a la bruja

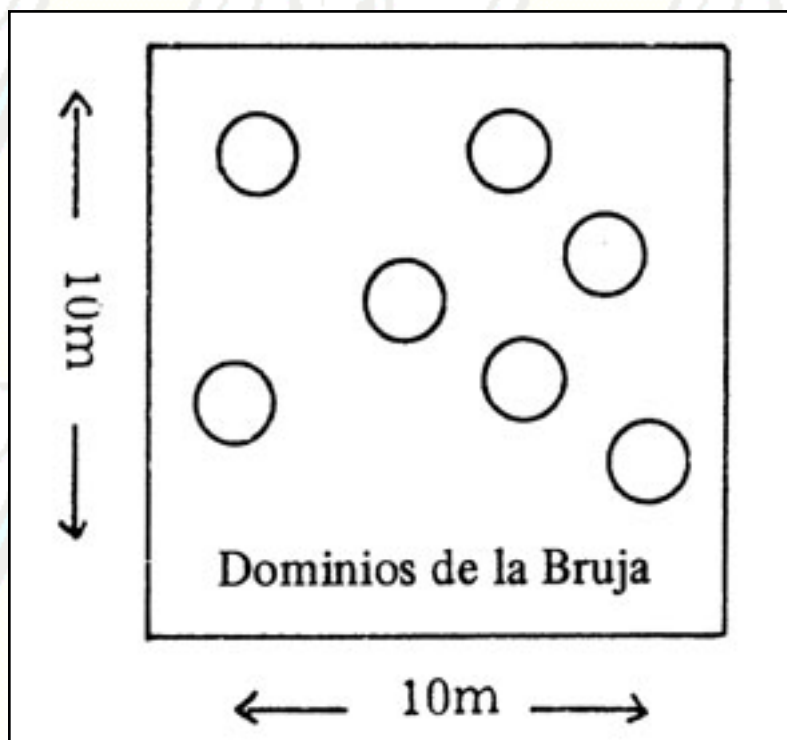
Formación: la bruja traza varios círculos dentro de sus dominios, como en el esquema: en el dominio de la bruja sólo ella puede entrar. Los demás jugadores están dispersos por el campo.

Desarrollo: la bruja sale en persecución de los jugadores. Cada jugador que ella atrape, será colocado en uno de los círculos. Los compañeros podrán salvar a los colegas prisioneros pero sin penetrar en los dominios de la bruja, extendiendo las manos hacia los más cercanos, y éstos a su vez, hacia los otros círculos, sin salir de los propios círculos.

Si la bruja coloca más de un prisionero en un solo círculo, éstos no podrán ser

salvados. Los jugadores que sean hechos prisioneros más de una vez, será auxiliares de la bruja. Será vencedor el jugador que no se deje apresar.

Equema:



43.- Regalo difícil

Material: pequeños regalos e hilos o cuerdas de diversos colores.

Formación: cada regalo es amarrado a un hilo de un determinado color. Luego este hilo es enredado por diversos lugares.

Desarrollo: cada jugador recibirá la punta de uno de los hilos, y tendrá que desenredar todo el hilo para llegar a su regalo. El hilo debe ser enrollado nuevamente en forma de ovillo y sin ningún nudo.

44.- Dos cieguitos

Material: 2 latas con piedrecitas dentro y dos varas.

Formación: los jugadores forman un círculo. Se escoge a dos de ellos y se les vendan los ojos. Cada uno tiene una de las latas y una de las varas.

Desarrollo: los jugadores vendados deben agitar continuamente las latas para

orientarse uno al otro, y al mismo tiempo, intentar golpear con la vara a su adversario. Los participantes no pueden orientar, sino desviar.

45.- Tapetes

Material: dos hojas de periódico u otro papel para cada competidor.

Formación: se trazan líneas paralelas a una distancia de diez metros. La competencia es individual. Cada competidor se apostará detrás de la línea de partida con las dos hojas de periódico.

Desarrollo: cada uno de los jugadores intentará llegar a la línea opuesta, pisando siempre sobre los periódicos, de modo que tendrá que removerlos continuamente a cada paso que dé. Los que rasguen los periódicos, vuelven a la línea de partida. Será vencedor el primero que pase la meta.

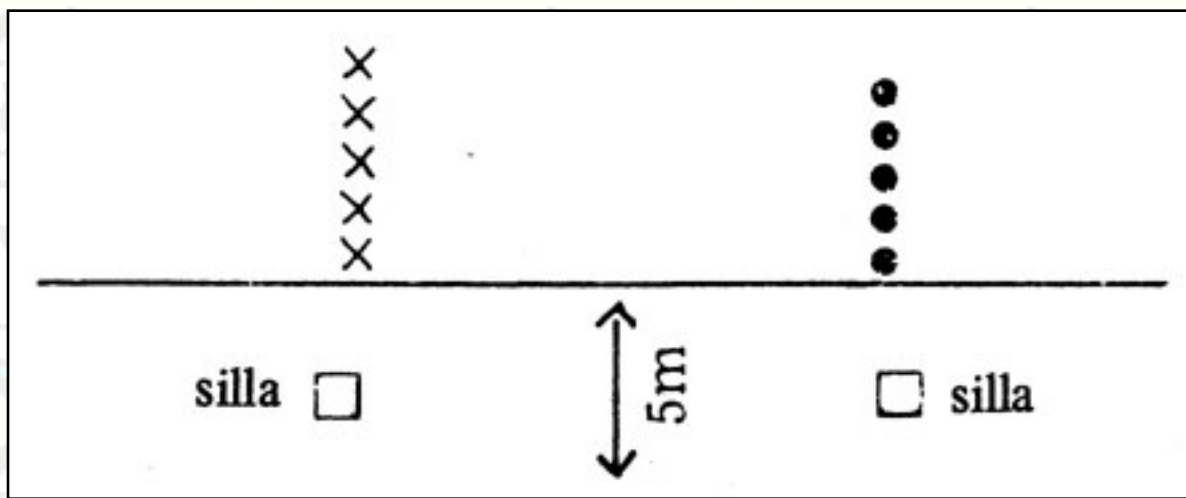
46.- Carrera del bastón

Material: dos varitas y dos sillas.

Formación: ver esquema: dos bandos, con igual número de participantes, forman dos columnas detrás de una línea de partida. Más o menos a cinco metros de esta línea se coloca delante de cada fila una silla u otro objeto de mayor tamaño, que será el obstáculo. El primer jugador de cada columna tendrá una vara en las manos.

Desarrollo: dada la señal de partida, el primer jugador de cada fila sale corriendo, rodea el objeto que sirve de obstáculo y regresa a su fila, entregando la vara al jugador siguiente, que hará lo mismo. El primer jugador se coloca al final de su fila, y por cada jugador que sale, avanza un paso. No es permitido pasar la línea de partida antes de recibir la vara en las manos. Cuando el primer jugador esté nuevamente adelante en su fila, recibe la vara y se sienta en la silla: es el equipo vencedor.

Esquema:



47.- Cazando la liebre

Formación: los jugadores forman un círculo. En el centro, un jugador escogido previamente será la liebre.

Desarrollo: los jugadores del círculo preguntan a la liebre:

- Quién está en el jardín,
- Es una liebre.
- Qué está haciendo,
- Descansando. -Y los otros:
- Es bueno que te vayas, pues queremos jugar en el jardín.

La liebre entonces comienza a tratar de salir del jardín, pero los participantes del círculo tratan de impedirlo. En el momento en que encuentra una brecha y sale, todos sueltan las manos y salen en persecución de la liebre. El que logre agarrarla será la próxima liebre.

48.- Muerto - vivo

Formación: se delimita un espacio conforme al número de muchachos. Los jugadores están dispersos en el área. Se escoge uno que será el perseguido.

Desarrollo: a la señal de iniciar, todos salen en captura del jugador perseguido y éste, en el momento en que está a punto de ser apresado, grita: -Muerto! Todos los demás jugadores entonces, se acurrucan, hasta que el perseguido se aleje un Poco y grite: -Vivo! Entonces nuevamente salen todos a perseguirlo. En el momento en que el jugador perseguido sea apresado, quien lo agarre será el nuevo perseguido.

49.- Quién será el primero

Formación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de veinte metros. Detrás de una de ellas se colocan en línea todos los jugadores, y en la otra el dirigente.

Desarrollo: el dirigente dice: "Avanzar con el paso de la hormiga" -los jugadores avanzan, caminando con los pies juntos.

El dirigente da una nueva orden: "Saltando" -todos avanzan entonces saltando con los dos pies juntos. "En cuclillas" -todos se agachan y avanzan en cuclillas. El dirigente podrá variar la manera de caminar los jugadores cuantas veces quiera. Cuanto más rápido el cambio de modo de caminar, más interesante es el juego. Será vencedor el jugador que llegue primero junto al dirigente. El jugador, que, dada una orden de cambio de marcha, continúe con la anterior, debe volver a la línea de partida y comenzar nuevamente.

50.- El desafío

Formación: se trazan dos líneas paralelas a una distancia de unos 15 metros. Detrás de cada una de ellas se alinean dos equipos con igual número de jugadores. Se designa quién ha de comenzar el juego, mediante sorteo.

Desarrollo: dada la señal para comenzar el juego, el jugador designado saldrá corriendo de su campo y tocará las manos de los adversarios hasta que en un determinado momento golpeará con más fuerza la palma de la mano de uno de ellos. Por eso todos deberán estar con las palmas de la mano vueltas hacia arriba. Al golpear en la mano, saldrá corriendo para regresar a su partido y el desafiado corre en su persecución. Si el desafiado logra aprisionar al desafiante, éste pasará a su equipo y el desafiado será el nuevo desafiante, procediendo como el anterior. En caso de no lograrlo, volverá a su lugar y el desafiador irá a desafiar a un nuevo jugador. Gana el partido el equipo que, al final del tiempo estipulado, cuente con mayor número de prisioneros.

51.- Vara mágica

Material: una varilla.

Formación: se delimita un área no muy grande, y en ella los jugadores están a voluntad. Uno tiene en las manos la varita mágica.

Desarrollo: el poseedor de la varita llama por el nombre a uno de los jugadores y al mismo tiempo tira lejos la varita, siempre dentro de los límites del campo. El que fue llamado recoge la varita, que en este momento se vuelve mágica, y con ella procura

tocar a los demás jugadores, que corren por el campo. Los que sean tocados quedan magnetizados y van formando una corriente presa por la mano del poseedor de la varita mágica. Será vencedor el jugador que quede magnetizado en último lugar, y él será el próximo dueño de la varita mágica.

52.- Bola a lo alto

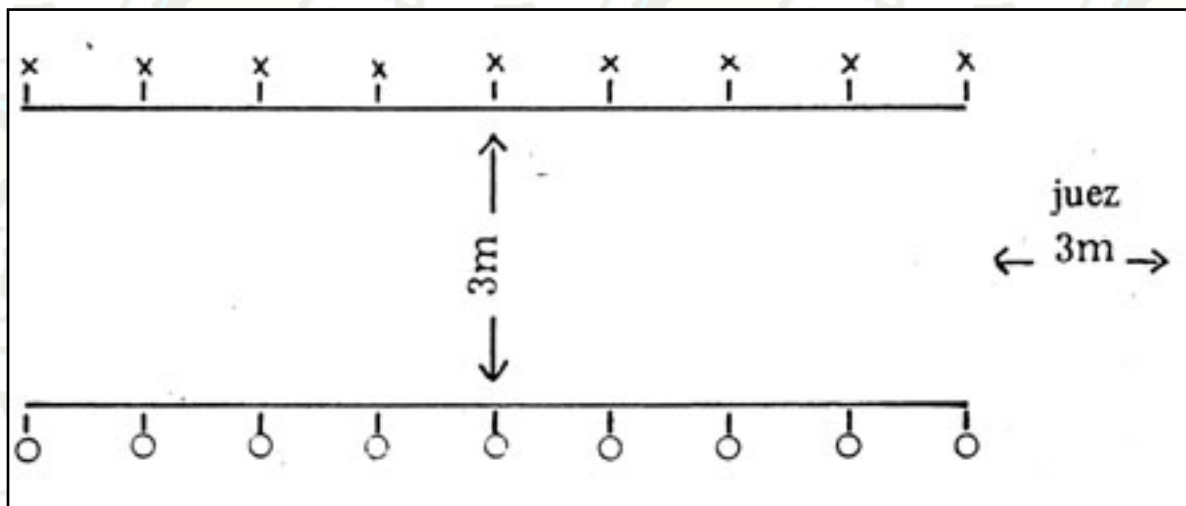
Material: una bola.

Formación: ver el esquema: los jugadores están alineados detrás de sus respectivas líneas, sentados y con las piernas cruzadas.

Desarrollo: el juez lanza la bola hacia arriba y los jugadores se levantan sin apoyar las manos en el suelo, intentando coger la bola antes de que ésta toque tierra. El jugador que logre agarrar la bola, marcará un punto para su partido.

Todos vuelven a sus lugares y se vuelve a lanzar. Será vencedor el equipo que al final del tiempo señalado haya marcado mayor número de puntos.

Esquema:



53.- Lienzo cazador

Material: tantos lienzos cuantos sean los participantes en el juego.

Formación: se delimitan las medidas del campo y en uno de sus extremos se hace un cuadro, cuyo tamaño dependerá de la cantidad de jugadores y del área del campo. Es el reducto del cazador. Cada jugador tiene un lienzo con un nudo en una de las puntas. El cazador está en su reducto, y los jugadores dispersos por el campo.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, el cazador sale en persecución de los jugadores y si logra tocar alguno con el lienzo, éste será su caza, y será llevado al reducto del cazador. Allí no puede penetrar ningún otro jugador. El cazador, saliendo a una nueva cacería, puede llevar consigo a los jugadores anteriormente presos, formando una cadena por medio de los lienzos. El último jugador de la cadena puede atrapar a uno de los jugadores todavía libres, pero éste sólo será prisionero si el cazador lo toca con su lienzo.

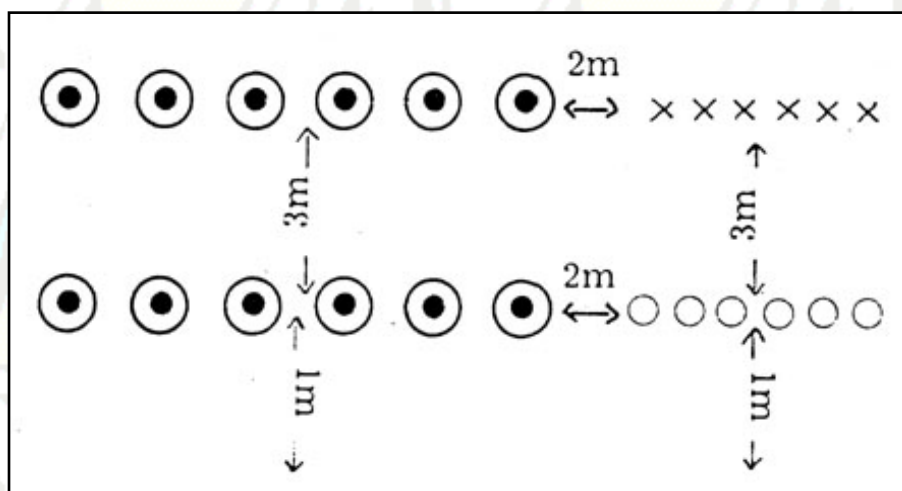
54.- Naranjas peladas

Material: 12 naranjas u otra cosa equivalente; 2 castillos o canastas.

Formación: ver esquema: los jugadores se dividen en dos equipos con igual número de participantes. Al frente de las filas se trazan pequeños círculos donde están depositadas las naranjas, una en cada círculo. El primer jugador de cada fila está con el cestillo o la canasta.

Desarrollo: a la señal de iniciar el juego, el primer jugador de cada equipo sale con el cesto en el brazo izquierdo y va de círculo en círculo recogiendo las naranjas. Al llegar al último círculo, coloca el cesto sobre la cabeza, sosteniéndolo solamente con la mano izquierda, y va a depositarlo a los pies del segundo jugador, quien toma el cesto con la mano izquierda y vuelve a colocar las naranjas en sus lugares; pero ahora comenzando por la más distante. En seguida coloca el cesto a los pies del tercer jugador, quien repite la acción del primero, y así sucesivamente. Cada vez que un jugador sale corriendo, los demás avanzan un paso. Los que regresan se colocan al fin de la fila. Será considerado vencedor el equipo cuyo último jugador termine primero su tarea.

Esquema:



55.- Tres piernas

Material: cabuya u otro material para amarrar las piernas.

Formación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros. Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla.

Desarrollo: a la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada. El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.

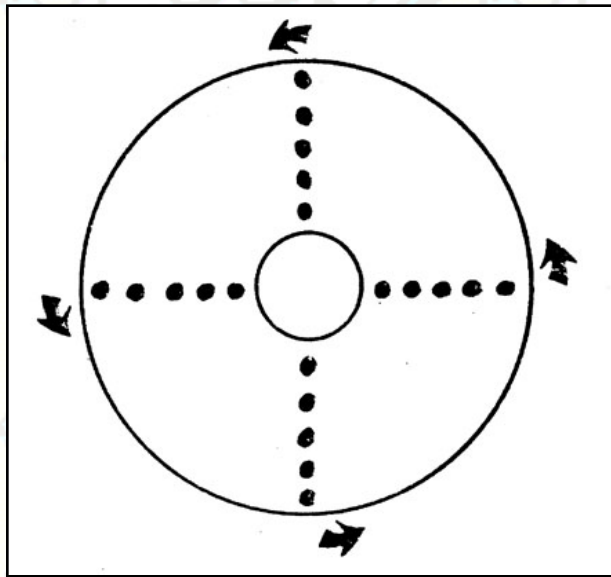
56.- Carrera en círculo

Material: 4 bolas, que pueden ser pequeñas.

Formación: ver el esquema: un círculo con tres a cinco metros de diámetro y otro pequeño en su centro. Los jugadores, divididos en cuatro filas iguales, se colocan como indica el esquema. El jugador de cada fila que esté colocado en la línea externa del círculo, asegura la bola. Los jugadores están vueltos hacia el interior del círculo.

Desarrollo: a la señal de comenzar, los jugadores que están con la bola parten todos corriendo por fuera del círculo, por el lado derecho. Dan la vuelta completa. Mientras corren, los demás retroceden un paso. El jugador, dada la vuelta en el círculo, entrega la bola al jugador inmediato de su fila, el cual ejecuta la misma carrera. El primero irá a colocarse delante de la fila. Será vencedor el equipo cuyo último jugador logre llegar primero al círculo central, y tirar la bola para arriba.

Esquema:



57.- La carrera del preso

Formación: los jugadores forman grupos de tres, dándose las manos. Los dos de los extremos, vueltos hacia adelante y el del medio (el "preso"), de espaldas. Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de veinte metros. Todos los grupos están detrás de la línea de partida.

Desarrollo: dada la señal, parten los grupos, corriendo en dirección a la línea de llegada. Esta prohibido al jugador del medio voltearse hacia adelante. El grupo en el que un jugador se caiga, o el jugador del medio se voltee hacia adelante, vuelve a la línea de partida. Será vencedor el grupo que llegue primero a la línea de la meta.

58.- Capitán solitario

Formación: los muchachos forman dos círculos concéntricos, con poca distancia entre uno y otro. En el centro está el capitán solitario. El número de jugadores debe ser par. Todos están vueltos hacia el centro del círculo.

Desarrollo: el capitán comienza a dar órdenes: "Cara con cara". Los jugadores del círculo interno se vuelven hacia sus compañeros del círculo externo.

Nueva orden: "Hacia el centro!": todos se voltean nuevamente hacia el centro. "De espaldas": los jugadores del círculo externo e interno se vuelven todos hacia fuera, y así sucesivamente; las diversas órdenes deben sucederse rápidamente. En el momento en que el capitán ordene: "Círculo único", los jugadores, de dos en dos, deben darse las manos y formar un círculo único. Pero para formar el círculo único, el jugador no puede dar la mano al jugador que está a su lado, sino a uno que esté en el círculo opuesto. En este momento también el capitán solitario trata de dar la

mano a uno de los jugadores. Aquel que quede sin pareja será el nuevo capitán solitario. Si un jugador queda por tres veces consecutivas de capitán solitario, pagará una penitencia.

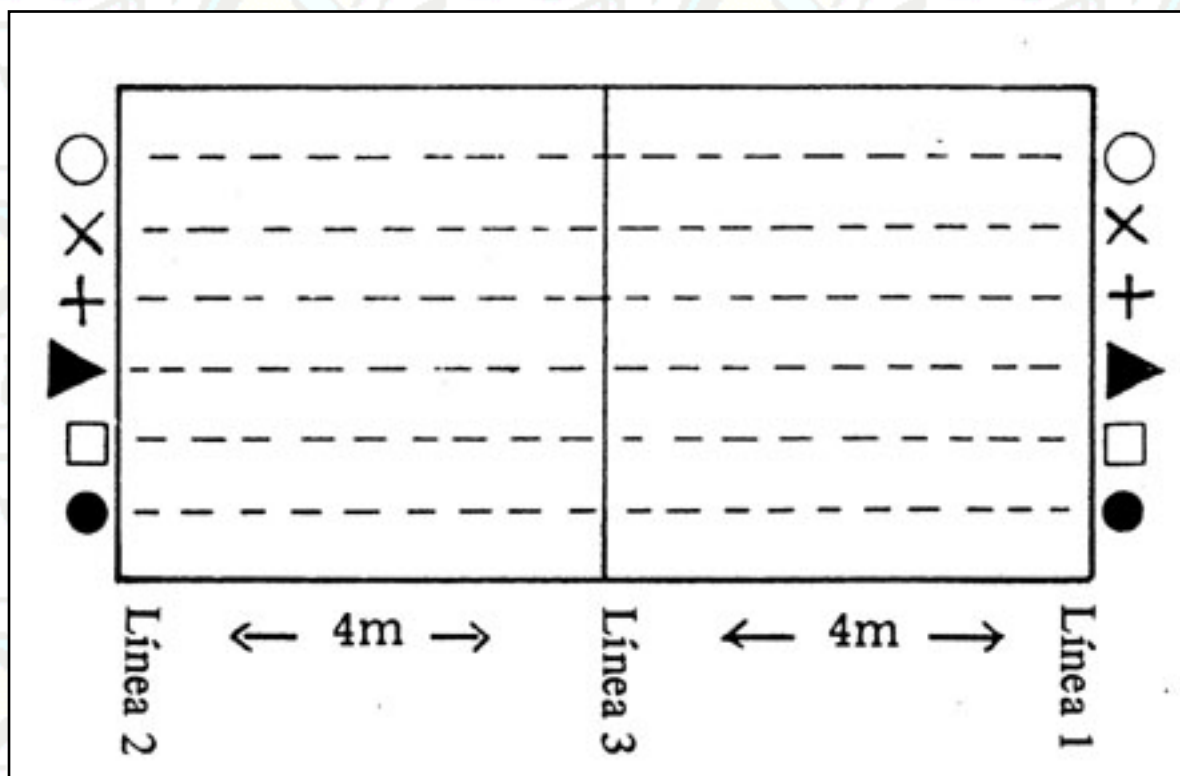
59.- El mejor par

Material: dos objetos cualesquiera para cada par.

Formación: los jugadores forman pares y se colocan conforme al esquema: uno frente al otro, detrás de las líneas 1 y 2. A cada par se le dan dos objetos, de modo que cada uno quede con uno.

Desarrollo: dada la señal para iniciar el juego los pares salen corriendo con sus objetos en la mano izquierda. Al llegar a la línea tres, se aprietan las manos y continúan corriendo hasta la línea opuesta. Allí depositan el objeto en el lugar del compañero. Vuelven corriendo y nuevamente sobre la línea 3 se saludan, esta vez con un abrazo y continúan la carrera, cogen el objeto que está en su lugar y vuelven a la línea 3. Al llegar allí levantan las manos con los objetos. Vencerá el par que llegue primero a la línea 3 y levante sus objetos.

Esquema:



60.- Amigo íntimo

Material: dos postes o banderas de colores diferentes y cintas de los mismos colores para cada equipo. Una bola.

Formación: se delimitan las dimensiones del campo. En los extremos se colocan las banderas. Los jugadores, en número igual para cada equipo, tienen amarradas en sus brazos las cintas de los colores de su bandera o poste. Los jugadores están dispersos por el campo.

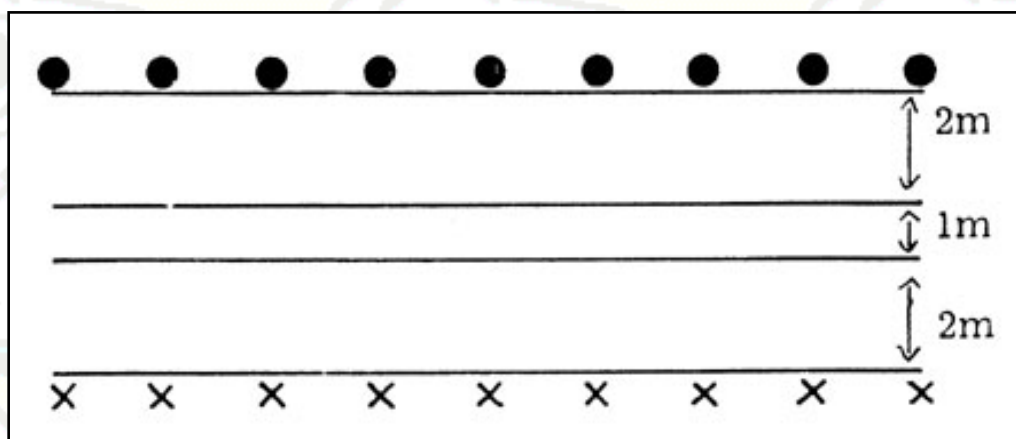
Desarrollo: el juez lanza la bola hacia arriba, y el jugador que logre recogerla deberá lanzarla inmediatamente a un compañero suyo, y éste a otro hasta, poder tocar con la bola el poste o la bandera de su color. Cada vez que es tocado el poste, se marca un punto para el equipo. Lógicamente los enemigos procurarán interceptar la bola, y si lo logran procederán con ella de la misma manera. Cada vez que la bola toca uno de los postes, hay nueva disputa, como al principio. El jugador que está con la bola no puede moverse ni retenerla por más de 5 segundos. Si sucede esto, se contará como falta. Será vencedor el equipo que primero marque diez puntos y que no tenga más faltas que el otro equipo.

61.- Tracción

Formación: dos equipos con igual número de participantes, se enfrentan como en el esquema. Cada jugador tendrá la pierna y el brazo derechos extendidos hacia adelante.

Desarrollo: a la señal de comenzar, los jugadores que están frente a frente se agarran por la mano derecha y el uno intenta traer al otro hacia su línea de retaguardia, a dos metros. No se permite utilizar la mano izquierda. Será vencedor el equipo que logre traer mayor número de jugadores del equipo opuesto hacia su línea.

Esquema:



62.- Arco salvador

Formación: se trazan en el suelo tres círculos medianos. Los Participantes juegan de tres en tres.

Desarrollo: a la señal de comenzar los jugadores empiezan a correr alrededor de los círculos, y deberán ejecutar exactamente lo que el juez determine.

Por ejemplo: por la derecha, por la izquierda, con un solo pie, con la mano en la cabeza, hasta el momento en que dice: "Círculos!". Entonces los jugadores entran cada uno en un círculo y permanecen en cuclillas. El juez da nuevamente una serie de instrucciones. Si alguno de los jugadores se equivoca en la ejecución de las instrucciones se reemplaza por otro. En caso de que no haya ningún error, después de ejecutar todas las tareas serán reemplazados por otros tres jugadores. El juego continúa mientras se mantenga el interés.

63.- Locomotora que va y viene

Formación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros. Los equipos se dividen con igual número de jugadores. Uno de los jugadores de cada equipo se queda atrás de la línea de llegada, es el maquinista de la locomotora. Los demás jugadores permanecen en posición de alerta, detrás de la línea de partida, todos sentados.

Desarrollo: el primer jugador sale corriendo y va hasta el maquinista de su locomotora, le golpea la mano y regresa caminando de espaldas hasta los demás jugadores de su equipo. Está terminantemente prohibido volver la cabeza cuando va caminando de espaldas. Llegando al segundo jugador, éste se levanta, se agarra de la cintura del primero y los dos parten hacia el maquinista, le pegan nuevamente en la mano y regresan siempre de espaldas. Se repite la acción hasta que todos los jugadores estén formando un solo vagón, es decir, todos se dirijan al maquinista agarrados por la cintura. El equipo que primero lo logre será considerado ganador.

64.- Cargar la bola

Material: una bola para cada dos jugadores.

Formación: dos líneas paralelas, distantes unos veinte metros. Los jugadores dispuestos por pares están en la línea de partida, cada par con su bola.

Desarrollo: dada la primera señal: "Prepararse!", uno de los jugadores levanta la

mano izquierda y el otro la derecha, de modo que las palmas queden frente a frente. Enseguida colocan la bola entre las palmas de las manos, asegurándola simplemente con la presión de las palmas. Está terminantemente prohibido asegurarla con los dedos. A la segunda señal, cuando todos estén listos, los pares comienzan a caminar en dirección a la línea de la meta, siempre sosteniendo la bola con la palma de la mano. Si la bola cae, la pareja debe parar y colocar nuevamente la bola en las palmas de la mano como antes y continuar la marcha. Al llegar a la meta, deberán colocar la bola entre los hombros y comenzar el regreso hacia la línea de salida. Esta vez es mucho más difícil. Será vencedor el equipo que llegue primero a la línea de partida con la bola entre los hombros.

65.- Arreglar maleta a oscuras

Material: una maleta, diez objetos cualesquiera y una venda para los ojos.

Formación: en un espacio delimitado, se esparcen los objetos que deben ser recogidos. El concursante los observa bien y después es vendado. La maleta se colocará en un rincón del lugar, delimitado después de que el jugador esté vendado.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el jugador vendado procura recoger el mayor número posible de objetos esparcidos y colocarlos dentro de la maleta, la cual deberá localizar. Pasados tres minutos, se le quita la venda y, se descuentan los objetos que quedaron dispersos por el suelo y este será el número de puntos del jugador. Otro jugador intenta suerte, pero entonces los objetos son cambiados de posición. Pueden competir varios jugadores y al final será vencedor el que haya obtenido mayor número de puntos.

66.- Laberinto

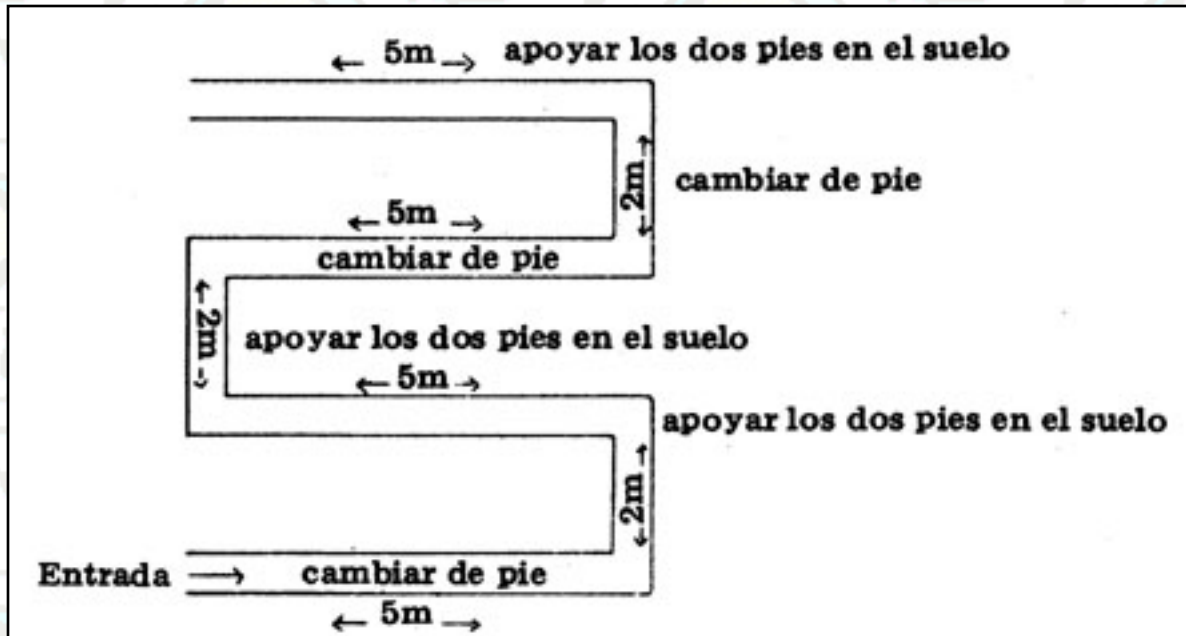
Material: una piedrecita achatada para cada jugador.

Formación: ver el esquema: cada jugador trata de llegar a la salida del laberinto, uno cada vez.

Desarrollo: el primer jugador coloca su piedrecita en la entrada del laberinto y va chutándola con un solo pie. De ninguna manera puede apoyar el otro pie en el suelo. Solamente en los lugares determinados puede colocar los dos pies en el suelo y cambiar de pie. Si un jugador coloca los dos pies en el suelo fuera del terreno determinado, deja allí su piedrecita y otro intenta suerte. La piedrecita queda allí hasta que llegue nuevamente su turno de jugar. Si la piedrecita sale fuera de las líneas del laberinto, el jugador recomienza todo desde el principio, esperando nuevamente su turno de jugar. Si cambia de pie fuera, de lugar, vuelve con su

piedrecita al lugar anterior de cambio de pie y espera su turno de jugar. Un jugador puede, chutando su piedrecita, alcanzar a otro que está con la piedrecita detenida, intentando tirarla fuera de la línea, pero corre el peligro de tirar con ella la suya. Será vencedor el jugador que logre salir primero de laberinto.

Esquema:



67.- Bola al túnel

Material: 2 ó 3 bolas.

Formación: dos o tres columnas, con igual número de jugadores. Piernas ligeramente separadas, formando el túnel.

Desarrollo: dada la señal, el primer jugador de cada túnel pasa la bola por entre las piernas al que le sigue. De esta manera todos reciben y pasan la bola. Luego que la bola llegue al último jugador, éste corre y se coloca al principio de la columna y recomienza el juego. El equipo vencedor será el que primero termine la carrera, es decir, cuando el primer jugador que pasó la bola esté nuevamente en el comienzo de la columna.

68.- Bola en círculo

Material: 2 bolas iguales.

Formación: los jugadores, numerados, 1-2, 1-2, forman un círculo, con una distancia de un metro entre uno y otro jugador. Un No. 1 y su par No. 2 tienen la bola

cada uno.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, la bola No. 1 sigue por la derecha y sólo los números 1 podrán recogerla. Del mismo modo sucede con la bola No. 2, que sigue por la izquierda. Es falta dejar caer la bola y en tal caso la bola vuelve al punto inicial. Será vencedor el equipo que haga llegar su bola más rápido al punto inicial.

[REGRESAR](#)

- **Juegos para niños de 8 a 11 años**

1.- Toque-toque

2.- Campos alternos

3.- De círculo en círculo

4.- Bola al aire

5.- Bola voladora

6.- Cada centro un punto

7.- Pega puntero

8.- Mímica

9.- Alerta - pares!

10.- Perseguir

11.- Recoger el pañuelo

12.- Apretón de mano

13.- Los trofeos

14.- ¿Quién me agarra?

15.- Carreras

16.- Empujar la corriente

17.- Música mágica

18.- El guardia y el ladrón

19.- Buenos días, ¿cómo está?

20.- Manos arriba

21.- Algo cambió

22.- ¿Cuál es la diferencia?

23.- Delicadezas

24.- Danza de las sillas

25.- Contrarios

26.- Correo

27.- Habilidad

28.- Coleccionando nombres

29.- Los más listos

30.- La risa de la tela

31.- El sancocho

32.- Prohibido decir sí y no

33.- Teatro de palabras

34.- Risotada seria

35.- Lotería de nombres

36.- Enhebrar la aguja

37.- Soplando balones

38.- Campeón de soplo

39.- Frijoles en el espejo

40.- Pintoras

41.- Damas y caballeros

42.- Atención

43.- Encender las velas

44.- Suma rápida

45.- Confusión de zapatos

46.- Conocimiento

47.- Imitación

48.- Pesca

49.- Conocimiento

50.- Imitación

51.- Pesca

52.- Profesionales

53.- Memoria

54.- Cualidades del vecino

55.- Capacidad auditiva

56.- Espejo maluco

57.- Anillo mágico

58.- Frijoles ambulantes

59.- Cuerda de ropas

60.- Sedientos

61.- Saltos certeros

62.- Caza la bola

63.- Bola americana

64.- Círculo cruzado

65.- Cacería

66.- Corrida en laberinto

67.- Buena mira

68.- Sembrar papas

69.- Pañuelos amarrados

70.- Atención a la llamada

[71.- Bola en círculo](#)

[72.- Bola alternada](#)

[73.- La bola cambia de círculo](#)

[74.- Buenos colaboradores](#)

[75.- Cuidado ¡Zona peligrosa!](#)

[76.- Bola peligrosa](#)

[77.- Bola rápida](#)

[78.- Limpieza de la calle](#)

[79.- Tocar la campana](#)

[80.- Gallina valiente](#)

[81.- Carrera del agua y la arena](#)

[82.- Apuntar al arco](#)

[83.- Contrabandistas](#)

[84.- El sapo goloso](#)

[85.- Mercancía dispersa](#)

[86.- Amigo o amiga](#)

[87.- Transfonación](#)

[88.- ¿En qué se parece a mí?](#)

[89.- Pasa - pasa](#)

[90.- El guiño del ojo](#)

[91.- Tarea](#)

[92.- Nudo en la corbata](#)

[93.- Mimica](#)

[94.- Pelando papas](#)

[95.- La historia](#)

[96.- Paseo ciego](#)

[97.- Choque eléctrico](#)

[98.- Candados trabados](#)

1.- Toque-toque

Material: una bola.

Formación: jugadores en círculo. Uno permanece en el centro, juntamente con la bola.

Desarrollo: el jugador del centro lanza la bola a uno de los jugadores del círculo, el cual debe recoger la bola y colocarla de nuevo en el centro del círculo y salir en persecución del que la tiró. El jugador que estaba al principio en el centro, debe correr, saliendo por el campo dejado por el jugador a quien le lanzó la bola, hacer una vuelta completa al círculo, entrar nuevamente por donde salió y tocar la bola sin ser alcanzado por el perseguidor. Ganará el que logre el objetivo.

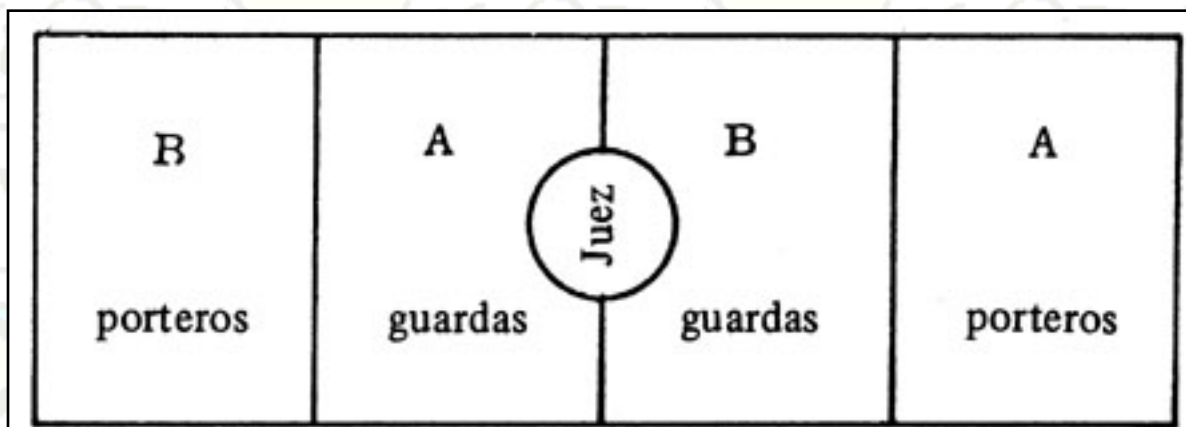
2.- Campos alternos

Material: una bola.

Formación: los jugadores se dividen en dos equipos, A y B, y se colocan en los cuatro cuadros, conforme al esquema 16. Establecido el tiempo para el juego, en la mita e este tiempo los jugadores cambiarán sus lugares para que todos pasen por los cuadros centrales.

Desarrollo: antes de comenzar el juego se echa suerte para decidir quién tendrá la bola. Al comenzar, el jugador que esté con la bola la juega hacia sus compañeros que están en el otro cuadro, por sobre las cabezas de sus adversarios. Estos tratan de agarrar la bola. Si lo logran, ellos son los que la lanzan hacia sus compañeros. Los puntos se marcan cada vez que uno de los bandos logra pasar la bola a los otros sin dejarla caer en las manos del adversario. Ganará el bando que al final del tiempo tenga mayor número de puntos.

Esquema:



3.- De círculo en círculo

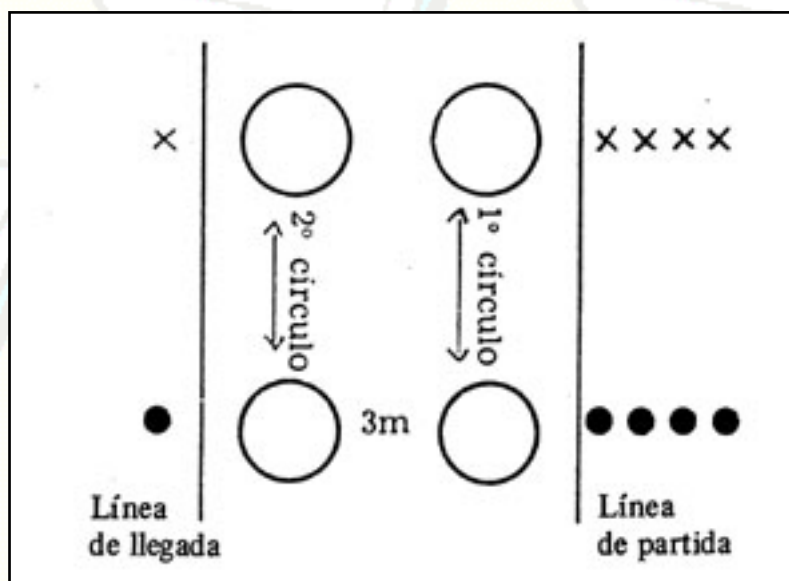
Material: 2 bolas.

Formación: ver el esquema: distribuidos en igual número, los jugadores de los dos grupos forman una fila en dirección al primer círculo del respectivo equipo. El primer jugador de cada grupo se coloca sobre la línea de partida. Dentro del primer círculo está la bola.

Desarrollo: dada la señal para comenzar, el primer jugador de cada grupo sale corriendo, coge la bola que está en el primer círculo y la pasa al segundo círculo.

Apenas el primer jugador de la fila termina este recorrido, el segundo jugador se coloca en el centro del primer círculo. Estando el primer jugador en el segundo círculo, con la bola, la tira al compañero que está en el primer círculo, el cual procede como el primero. Este se retira detrás de la línea de llegada y allí inicia nueva formación. Gana el partido cuyos miembros más rápidamente pasen detrás de la línea de llegada. Son faltas: salir de la fila y coger la bola fuera del círculo. El jugador que comete una falta, volverá a la fila y comenzará nuevamente su jugada.

Esquema:

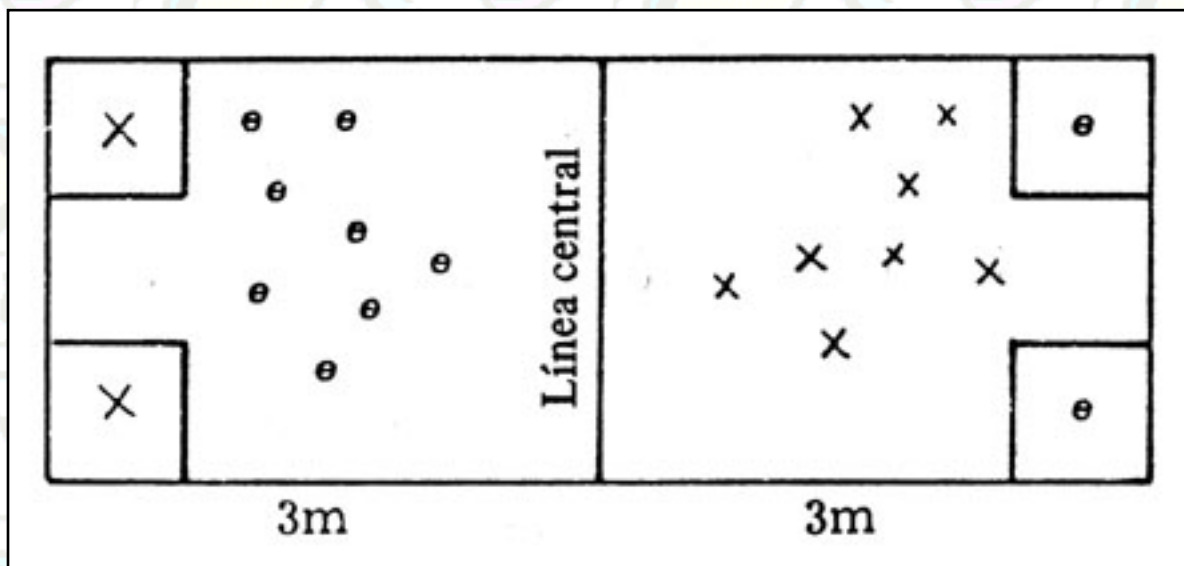


4.- Bola al aire

Material: una bola.

Formación: ver el esquema: los jugadores se dividen en dos equipos, teniendo cada cual dos capitanes que se colocan en los dos rincones del cuadro adversario, mientras los demás permanecen dispersos en su propio campo.

Desarrollo: la bola es disputada tirándola al aire en el área central. Cualquiera de los jugadores que coja la bola en la mano, la lanza sin salir del lugar, a otro guardia de su equipo o a uno de los capitanes que están en las orillas de los cuadros adversarios. Estos procuran interceptarla. Si logran tomar la bola, tratan de hacerla llegar a manos de sus capitanes. Se marca punto cada vez que la bola llega a manos de uno de los capitanes. Son faltas: moverse con la bola en la mano, atravesar la línea divisoria, entrar en uno de los cuadros de las orillas, salir del cuadro el capitán. Cuando se comete una falta, se entrega la bola al capitán adversario, que tiene tiro libre, es decir, que los guardas contrarios no pueden interceptarla. Vencerá el equipo que logre marcar primero quince puntos.

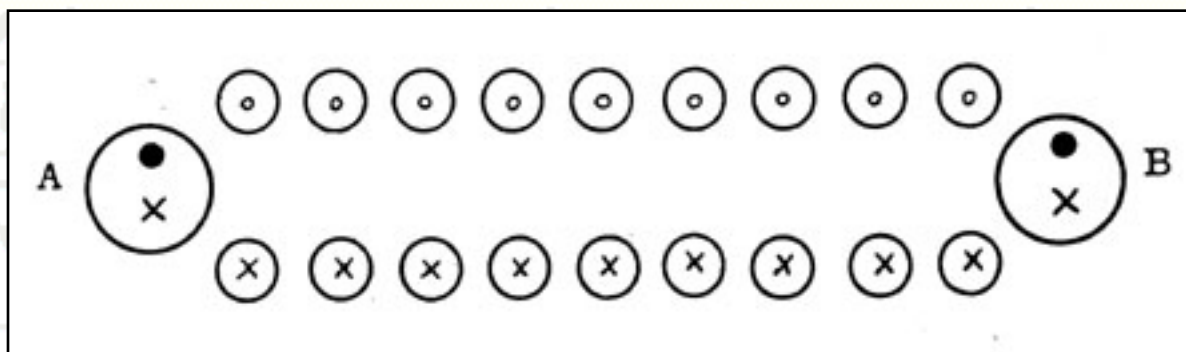
Esquema:**5.- Bola voladora**

Material: 2 bolas.

Formación: ver el esquema. Se distribuyen los jugadores en dos bandos. Dos jugadores, uno de cada bando, ocupan el círculo A y el círculo B, y en cada círculo pequeño se queda un jugador, de manera que los dos equipos formen líneas paralelas. Las bolas están con los jugadores del círculo A.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el jugador del círculo A, que está con la bola, la lanza a su compañero en el círculo más próximo. Así la bola va pasando de círculo en círculo hasta llegar al jugador del círculo B. Este, al recibir la bola, 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 cercano. Así, todos los jugadores son desalojados de sus casas y van ocupando sucesivamente todos los círculos. Vencerá el equipo cuyo primer jugador que estaba en A, llegue nuevamente a este círculo. Son faltas: recibir o lanzar la bola fuera del respectivo círculo, abandonar su círculo antes de que el círculo vecino esté vacío, dejar caer la bola, lanzar la bola a un compañero que no esté inmediatamente a su lado. Cada vez que se comete una falta la bola regresa al círculo A.

Esquema:

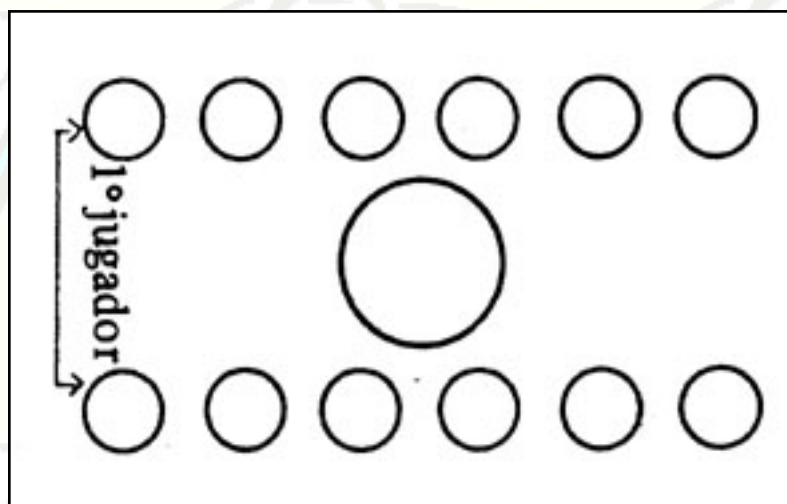


6.- Cada centro un punto

Material: dos bolas.

Formación: ver esquema: dos grupos de jugadores con igual número de participantes ocupan las posiciones conforme al esquema. El primer jugador de cada grupo tiene la bola.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, el jugador que esté, con la bola la lanza al segundo, y así sucesivamente hasta el último. Este, al recibir la bola, corre con ella y viene a colocarse en el primer círculo que deberá estar vacío, pues mientras el último corría, todos los jugadores deben haber retrocedido un lugar. El juego sigue así, hasta que la bola llegue a manos del primer jugador que inició el juego. Este entonces, correrá hacia el círculo central. Cada vez que el jugador no llegue al círculo central, se cuenta un punto para su equipo. Son faltas: jugar con la bola estando fuera del círculo, auxiliar a un compañero que deja caer la bola. Si esto sucede, es el propio jugador quien deberá salir del círculo y recoger la bola. Será vencedor el equipo que en el tiempo establecido haga mayor número de puntos. Tres faltas hacen perder un punto.



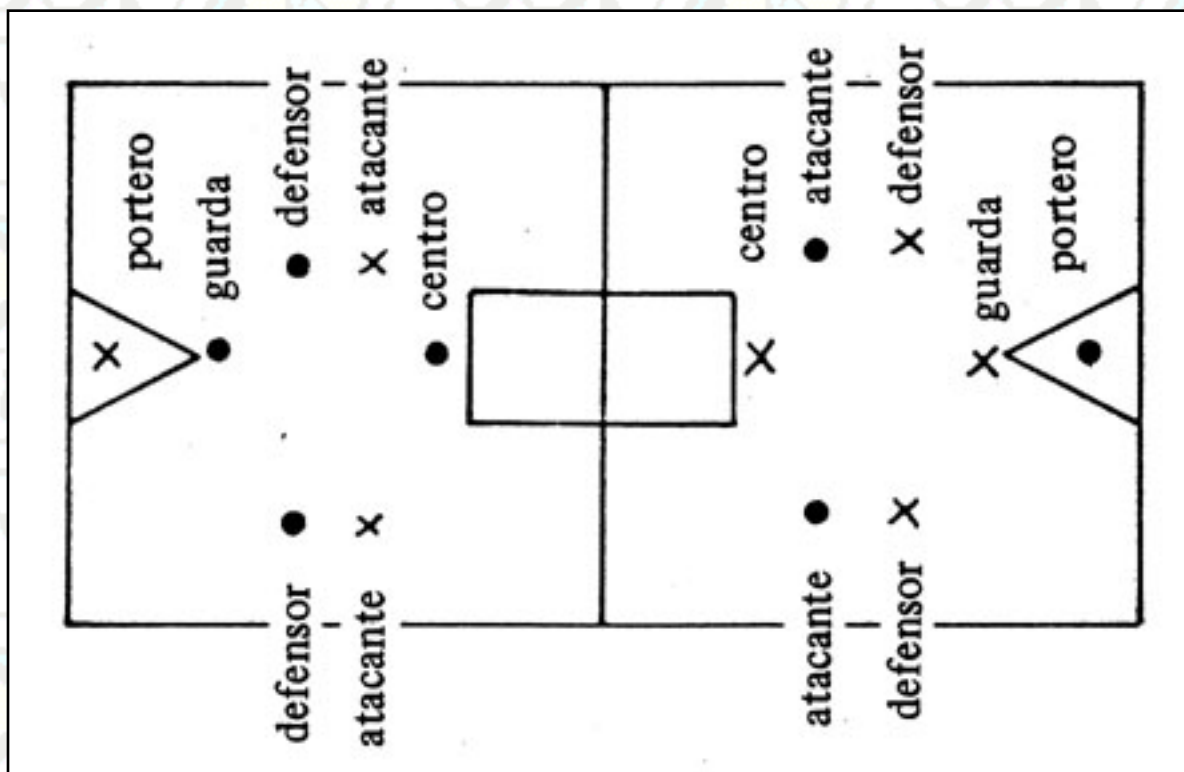
7.- Pega puntero

Material: una bola.

Formación: ver el esquema: dos equipos con siete jugadores cada uno, divididos así: Un guardia que permanece junto al triángulo en el campo adversario; dos defensores, que están en el campo contrario, corren defendiendo el triángulo para que los competidores no cojan la bola; dos atacantes que, en su propio campo tiran la bola al triángulo; un centro junto al cuadro central, que puede recorrer todo el campo; un puntero, que permanece en el triángulo para recibir la bola.

Desarrollo: la disputa de la bola la realizan los dos centros. El juez tira la bola en el cuadrado central, y los centros, con una mano atrás, intentan recogerla. El centro que logre coger la bola, sale rebotándola y la tira al puntero o a uno de los atacantes para que la tire al puntero, y así marque punto. Cuando los atacantes hacen que la bola toque el triángulo, los defensores, el centro y el guarda del equipo contrario procuran impedirlos, para lo cual pueden correr y saltar. Si logran coger la bola, inmediatamente tratan de hacerla llegar a las manos de su puntero. Los atacantes y defensores sólo pueden actuar dentro del cuadro, y el guarda sólo puede defender el triángulo. A cada punto, el juez procederá como al principio, lo mismo cuando la bola quede apresada. Si la bola sale de los límites del campo, la jugada toca al adversario más cercano al lugar por donde salió la bola. El tiro será desde fuera de las líneas del campo.

Son faltas: Si el puntero pasa o pisa la línea del triángulo, si los defensores y atacantes salen de sus cuadros o pisan las líneas, si el centro ataca a otro adversario que no sea el centro, si los jugadores pisan el triángulo, retener, empujar o agredir de cualquier otra forma al contrario. Cada que haya una falta, la bola pasa a las manos del contrario más cercano, y entonces tiene derecho a tiro libre a cualquiera de los jugadores, menos al puntero. Si un mismo jugador comete más de cinco faltas, debe ser reemplazado por otro. Un equipo marcará punto cada que el puntero agarre la bola sin salir de su triángulo. Si el puntero es atacado en el triángulo, y por ello deja caer la bola, el punto será válido. Vencerá el equipo que a los veinte minutos haya marcado mayor número de puntos.



8.- Mímica

Formación: los jugadores se dividen en dos grupos. Cada grupo escoge una acción que debe desarrollarse con gestos.

Desarrollo: un grupo va hacia otro y pregunta:

- De dónde vienen?
 - De Nueva York
 - Qué trajeron?
 - Limonada.
 - Denmos un poco.

El grupo interrogado inmediatamente comienza la representación del tema escogido. El equipo contrario intenta tres veces adivinar qué acción es. Si lo logra, los que dramatizan huyen hacia el refugio perseguidos por los otros. Los que sean apresados, pasan al grupo que los apresó. Se alternan las acciones. Si un grupo en tres intentos no logra descubrir lo que se realiza, deberá correr al refugio, perseguido por el contrario. La victoria será del grupo que al final del tiempo establecido, tenga mayor número de jugadores.

9.- Alerta - pares!

Formación: dos equipos con igual número de jugadores en dos filas paralelas, distantes de diez a quince metros. Los jugadores se numeran por pares, par uno, par dos, par tres, etc. , y éstos se están con las manos entrelazadas.

Desarrollo: uno de los pares, de cualquier equipo, se coloca: en el punto central determinado y grita un número. Los pares en ambos grupos que tengan el número citado, deben inmediatamente cambiar de partido. No es necesario, sin embargo, ocupar el lugar dejado vacío. Basta llegar a la otra fila. El par que está en el centro, trata de aprisionar a uno de los pares que van corriendo. Si lo logra, ocupará su lugar, y el par apresado gritará otro número. Si uno de los pares suelta las manos, reemplazará automáticamente al par que estaba en el centro.

10.- Perseguir

Material: cualquier objeto.

Formación: jugadores dispersos por el campo. Uno de los jugadores tendrá el objeto en la mano. Cerca de él, un perseguidor.

Desarrollo: el perseguidor se lanza a perseguir al jugador que tiene el objeto en la mano. Este corre y pasa el objeto a un compañero, quien, a su vez, lo pasa a otro. Así continúa el ,

juego. El perseguidor tratará de agarrar al que tenga el objeto. En caso de que lo logre, él se queda con el objeto, y el otro comienza la persecución.

11.- Recoger el pañuelo

Material: un pañuelo.

Formación: dos equipos colocados detrás de líneas paralelas, a una distancia de ocho a diez metros y, numerados de manera que los números estén frente a frente en línea diagonal. En el centro, se coloca un pañuelo.

Desarrollo: el dirigente grita un número, e inmediatamente los representantes de ambos bandos que tengan el número llamado, intentan recoger el pañuelo y regresar a su fila. Si el uno logra coger el lienzo, el otro debe correr detrás de él antes de que llegue a su lugar. Si alguno logra llegar a su fila con el lienzo y sin ser tocado, el equipo marca dos puntos. Si es tocado, no marca ninguno, sino que el equipo que lo tocó marca un punto. La victoria será del equipo que al final tenga mayor número de puntos.

12.- Apretón de mano

Formación: los jugadores forman dos filas. A una distancia de diez metros se traza una línea sobre la cual está el perseguidor, de espaldas a las **filas**.

Desarrollo: el perseguidor grita: "El último fuera!". El último jugador de cada fila parte inmediatamente, corriendo, y pasa adelante del perseguidor, uno a la derecha y el otro a la izquierda, intentando darse un apretón de mano. En el momento en que los jugadores pasan la línea sobre la cual está el perseguidor, éste corre y trata de impedir que los dos se encuentren. Para esto basta que toque con la mano a uno de ellos. Si lo logra, el que haya sido tocado ocupa el lugar del perseguidor, y éste el suyo. Si no lo logra, el perseguidor grita nuevamente: "El último fuera!" y prosigue el juego. Los jugadores que no sean tocados, ocupan el primer lugar en sus respectivas filas.

13.- Los trofeos

Material: dos o tres banderas para cada equipo.

Formación: ver esquema 22: jugadores esparcidos en sus respectivos campos, sin lugar determinado.

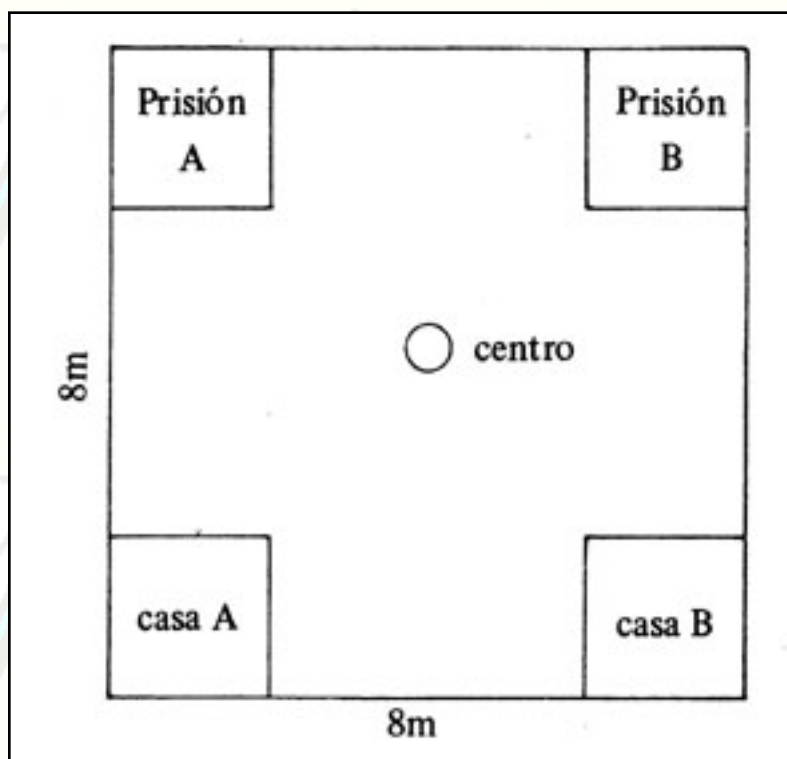
Desarrollo: a la señal de iniciar, los jugadores de ambos partidos 'tratan de atravesar el campo del adversario y tomarse sus banderas. El jugador que penetre en el campo enemigo, puede ser capturado y puesto en la prisión. Si algún jugador logra tomarse una bandera, tiene tránsito libre hacia su campo; 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. Para ello basta tocarlo. Sólo después de esto puede salir de la prisión. Cuando un prisionero es liberado, tanto él como el libertador tienen libre regreso a su propio campo. Cuando haya banderas prisioneras, éstas deben ser liberadas antes de conquistar otras. Vence el partido que logre aprisionar todas las banderas o a todos los jugadores.

14.- ¿Quién me agarra?

Formación: dos equipos con igual número de jugadores, ocupan respectivamente las casas A y B. Cada grupo tendrá un jefe.

Desarrollo: uno de los jugadores señalado por su jefe va hasta el centro del terreno y provoca al enemigo con estas palabras: "¿Quién me agarra?". De la casa enemiga sale inmediatamente un jugador que trata de capturar al desafiante antes que llegue a su propia casa. La salida de este segundo jugador provoca en la casa contraria la salida de otro jugador que trata de capturarlo y así prosigue. Cada jugador intenta capturar a uno, y debe defenderse de otro adversario. Los que sean hechos prisioneros son colocados en la prisión del campo que los capturó. Los compañeros intentan liberarlos al pasar cerca de ellos. Si logran ser libertados, vuelven a su primitiva casa, y esperan órdenes del jefe para salir nuevamente al campo. El equipo que logre apresar a todos los enemigos será el vencedor.

Esquema:



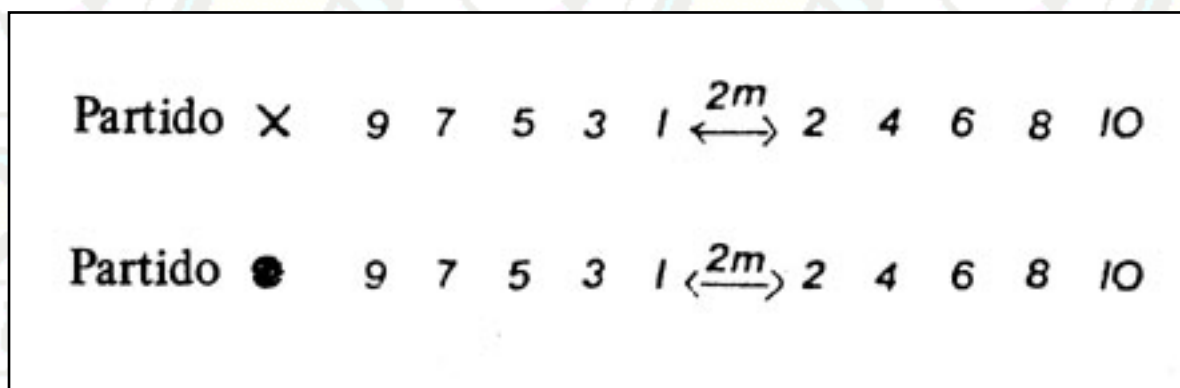
15.- Carreras

Material: 2 banderitas o trapos.

Formación: dos equipos en formación, como en el esquema. La bandera está con el jugador primero de cada equipo.

Desarrollo: a la señal, el primer jugador de cada equipo corre y entrega la bandera al segundo jugador de su mismo equipo. Este a su vez, al tercero, y así sucesivamente. El que entregó la bandera irá a colocarse al final de su fila. Será vencedor el equipo en que todos hayan corrido y terminado primero. Son faltas: no esperar la bandera, sino salir a su encuentro, dejar caer la bandera.

Esquema:



16.- Empujar la corriente

Formación: se traza una línea en el suelo. Los jugadores se colocan frente a frente a uno y otro lado de la línea formando una corriente, de la siguiente manera: mano derecha contra mano derecha, e izquierda contra izquierda del adversario.

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

17.- Música mágica

Formación: los jugadores están en la sala y uno de ellos 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 éste entra en la sala, se comienza una música que debe aumentar de intensidad en la medida en que el jugador se acerca al objeto. Llega al máximo cuando el jugador toca el objeto con la mano. Lo mismo se hace cuando ha de realizar la acción. La música varía conforme acierte o no la acción. Si lo consigue, todos aplauden, y el jugador escoge a otro para que desempeñe su papel.

18.- El guardia y el ladrón

Material: un pañuelo y otro objeto cualquiera.

Formación: uno de los jugadores se queda en el centro del círculo formado por los demás jugadores. Todos sentados, El del centro tendrá los ojos vendados con el pañuelo, y cercano a él, el objeto escogido.

Desarrollo: uno de los jugadores de la rueda se acerca al objeto para robarlo. El guardia, con los ojos vendados, grita: "Alto!" e indica la dirección de donde proviene el ruido. Si acierta, el ladrón vuelve a su lugar, y el otro intenta la suerte. En caso de que el guardia no acierte, el ladrón recoge el objeto y lo esconde, colocando las manos en las espaldas, en lo que será imitado por todos los demás. El guardia se quita entonces la venda y trata de adivinar quién lo robó. Si adivina, será nuevamente guardia; en caso contrario, cederá su lugar al ladrón.

19.- Buenos días, ¿cómo está?

Formación: los jugadores están en círculo, con las manos tomadas. En el centro está un jugador con los ojos vendados.

Desarrollo: los jugadores del círculo circulan en ambos sentidos para desorientar al del centro. En un determinado momento el jugador del centro grita: "Alto ahí". Todos paran. El jugador vendado extiende el brazo hacia cualquier dirección. El jugador hacia quien se señaló, dice con voz natural: "Buenos días, cómo está?". Por la voz el jugador vendado debe adivinar quién habló. Tendrá tres oportunidades de adivinar. En caso de que acierte, cede su lugar al que fue señalado; si no acierta, continúa en el centro y hace otro intento, hasta que acierte el nombre de un compañero.

20.- Manos arriba

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

Formación: dos equipos con igual número de participantes. Todos sentados. Los equipos se colocan frente a frente. Cada equipo escoge su capitán.

Desarrollo: en el grupo designado por suerte para iniciar el juego, los jugadores colocan las manos atrás, y así pasan la bolita de papel de uno a otro. El segundo grupo, observador, sigue los movimientos del primer grupo para tratar de localizar la bolita de papel. En determinado momento, el capitán del segundo grupo grita: "Manos arriba!". Los componentes del primer grupo inmediatamente levantan las manos cerradas. El capitán del segundo grupo ordena: "Manos abajo!". Los jugadores colocan las manos sobre las rodillas, con las palmas para abajo. Uno de los componentes del primer grupo solicita entonces licencia de su capitán para descubrir quién tiene la bolita. Concedida la licencia, el jugador levanta la mano del adversario que a su juicio la tiene. Sólo puede levantar una de las manos. Si no acierta, lo intentará otro jugador. Cuando los adversarios encuentren la bolita, se marca un punto. Serán tantos puntos, cuantas sean las manos que estén sobre las rodillas en el momento en que se descubre quién tiene la bolita. Cada vez que es levantada una mano, sin que el jugador tenga la bolita, el jugador retira las dos manos a la cintura. Es falta levantar la mano de un jugador contrario sin licencia del capitán. En el momento en que sea descubierta la bolita, se cambian los papeles de los grupos y se procede de igual manera. La victoria corresponderá al equipo que al final del tiempo establecido tenga el mayor número de puntos. Por cada falta será descontado un punto.

21.- Algo cambió

Formación: jugadores esparcidos en la sala.

Desarrollo: uno de los jugadores se retira de la sala. Los demás traman la modificación de

alguna cosa en el ambiente o el cambio de lugar de una persona. Al regresar el jugador que se había retirado pregunta: "Cambió algo?". Los demás responden: -Sí. -Qué fue?, pregunta el primero. Los demás responden: Descúbralo. El jugador entonces trata de determinar el cambio ocurrido. Tiene tres oportunidades para acertar. Si lo logra, escoge a otro jugador para que lo reemplace y él efectúa el cambio en la sala. Si no logra acertar, los compañeros indican el cambio y él mismo sale para intentar nuevamente.

22.- ¿Cuál es la diferencia?

Formación: los jugadores estarán en círculo. En el centro 5 ó 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 director, dan las espaldas a los del centro, que cambian su orden y disposición. A una nueva señal del dirigente. los jugadores del círculo se vuelven nuevamente cara al centro. Entonces el dirigente escoge uno de los jugadores para formar nuevamente el orden en que se encontraban los jugadores del centro. Cuando alguno acierta, los jugadores del centro son reemplazados, y el que acertó se desempeña como jefe.

23.- Delicadezas

Formación: todos los jugadores están sentados uno al lado de otro, formando un círculo. Uno de los jugadores tendrá una flor. El iniciará el juego.

Desarrollo: el jugador que está con la flor, dirá a su vecino de la derecha: señor, señora (nombre de la persona), aquí está la flor que le manda el señor, señora (dice el nombre del que está a su izquierda). Y entrega la flor. El que la recibió, procede de igual forma. El que se equivoque u olvide el nombre, se le cambiará su propio nombre por el de cualquier animal. Por ejemplo, cobra. Cuando corresponda pronunciar el nombre de esta persona, se dirá su apodo de animal. El juego prosigue hasta que se acabe el interés.

24.- Danza de las sillas

Material: sillas suficientes para todos los jugadores, menos uno.

Formación: las sillas son colocadas en fila, alternadamente, en direcciones contrarias. Los jugadores se colocan de espaldas. Debe haber un jugador más que el número de sillas.

Desarrollo: al son de una música, los jugadores siguen el camino de la roza, es decir, rodean las sillas. Repentinamente la música se detiene. Los jugadores tratan de sentarse sin alterar las posiciones de las sillas. El que no logre sentarse será excluido, y se saca también una silla. Así prosigue el juego. Será ganador el último que quede sentado en la última silla.

25.- Contrarios

Material: pañuelo.

Formación: 4 jugadores sostienen las puntas del pañuelo. Juegan cuatro cada vez, los demás observan y esperan su turno. Se señala un dirigente.

Desarrollo: el juego consiste en hacer siempre lo contrario de lo que manda el jefe. Si, por ejemplo, manda: tener firme!, los cuatro jugadores deben soltar el lienzo. El jugador que no ejecute las órdenes al contrario o se demore para hacerlo, será reemplazado por uno de los espectadores. Será vencedor el que dure más tiempo recibiendo y cumpliendo las órdenes en la forma señalada.

26.- Correo

Formación: cada jugador adopta el nombre de un jugador. En el centro del círculo está el dueño del correo.

Desarrollo: el dueño del correo dice: -Carta de (nombre de la ciudad) para (nombre de otra ciudad). Inmediatamente los jugadores que tengan estos dos nombres procuran cambiar de lugar. El dueño del correo trata de tomar uno de los lugares. Si lo logra, adopta el nombre de la ciudad del jugador que perdió el puesto, y éste será el nuevo jefe del correo. Cuando el jefe quiera hacer mover a todos los jugadores, debe decir: -Carta para todas las ciudades. - Entonces todos deben cambiar de lugares. Este mismo juego puede hacerse con números o nombres de frutas.

27.- Habilidad

Material: cintas de dos colores y alfileres.

Formación: los competidores se dividen en dos grupos con el mismo número de jugadores. Se colocan alineados uno frente al otro. Cada grupo tendrá pegado a la espalda un color de cinta.

Desarrollo: dada la señal los adversarios se enfrentarán intentando obtener el mayor número posible de cintas de sus adversarios. Se debe establecer un tiempo límite. Será vencedor el equipo que logre obtener mayor número de cintas de sus adversarios.

28.- Coleccionando nombres

Material: pedazos de papel donde están escritos los nombres de personajes célebres, o artistas, o conocidos. Una hoja de papel y lápiz para cada jugador.

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

Desarrollo: dada la señal de comenzar, cada jugador trata de descubrir el mayor número posible, de nombres. Cada nombre que descubre lo escribe en su hoja. Se da un tiempo límite para el juego, al final del cual será vencedor el que tenga escritos mayor número de nombres.

29.- Los más listos

Material: un pito.

Formación: los participantes forman un gran círculo.

Desarrollo: antes de comenzar, el dirigente debe explicar que cuando pite tres veces es para formar grupos de cinco personas con las manos cogidas. Dos pitos, 6 personas; 1 pito, ocho personas. Dada la señal de comenzar, todos los participantes empiezan a girar en torno de la sala. Al sonar el pito conforme a lo señalado, se forman los grupos. Los que sobren serán prisioneros de los demás grupos hasta nueva oportunidad. El juego será tanto más interesante cuanto más rápido pite el, dirigente.

30.- La risa de la tela

Material: un lienzo o un pedazo de paño.

Formación: todos sentados en círculo. El dirigente está en el centro del círculo.

Desarrollo: el dirigente lanza la tela hacia arriba. Mientras la tela esté en el aire todos deben reírse. En el momento en que el lienzo toque el suelo, todos deben quedar serios. Los que se rían pagan penitencia. El dirigente debe variar la manera y la velocidad de la tirada de la tela.

31.- El sancocho

Material: pedazos de papel. Lápiz y papel para cada jugador.

Formación: los jugadores forman un círculo. En la espalda de cada uno se pegará un pedazo de papel con el nombre de uno de los ingredientes de un sancocho.

Desarrollo: el juego consiste en leer y anotar el nombre de la persona y el ingrediente que trae. Será vencedor el jugador que al término de cinco minutos tenga más completa la lista del sancocho.

32.- Prohibido decir sí y no

Material: granos de maíz o frijoles.

Formación: cada jugador tiene en su poder cierta cantidad estipulada de granos.

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

33.- Teatro de palabras

Material: pedazos de cartulina o papel y lápiz o pluma.

Formación: se escribe en las cartulinas palabras que puedan ser teatralizadas, como por ejemplo, orquesta, ciclista, cargador de agua, etc. En seguida se cortan todas las letras de la palabra y se numeran todas con el mismo número, de modo que cada palabra tendrá un número especial. Entonces se distribuyen las letras entre todos los participantes.

Desarrollo: a la señal de comenzar, los jugadores se agrupan por palabras, y verificado cuál es la palabra, ensayan la mímica correspondiente para presentarla ante la comisión jurado, que escoge el grupo que mejor teatralizó su palabra.

34.- Risotada seria

Formación: los jugadores forman un círculo.

Desarrollo: a la señal de comenzar, un jugador previamente escogido dice a su compañero de la derecha: -Ha! Este a su vez dice también a su compañero de la derecha: -Ha! Ha! Y así sucesivamente. Cada jugador aumenta un Ha! En el momento en que dice -Ha!, el jugador debe estar serio. Si sonrío, paga penitencia y se vuelve a empezar el juego. Se continúa el juego hasta que decline el interés.

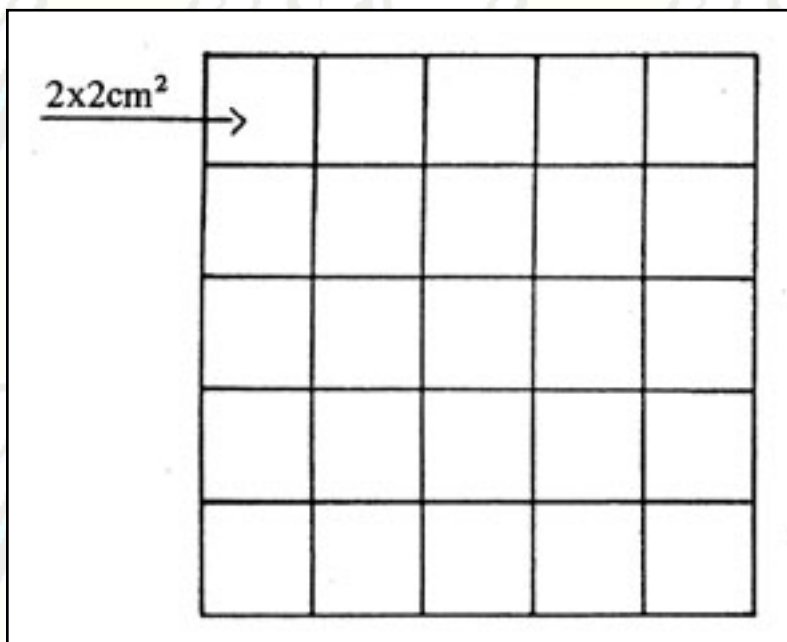
35.- Lotería de nombres

Material: hojas cuadriculadas, como en el esquema, y en número suficiente para todos los participantes.

Formación: los participantes se sitúan a voluntad en la sala y reciben la hoja al entrar.

Desarrollo: a la señal de comenzar, cada participante consigue la firma de 25 participantes. Cuando se agote el tiempo previsto, el dirigente comienza a llamar a las personas por sus nombres sin ningún orden. Cada participante compara en su hoja los nombres anotados y marca con una cruz a los llamados. El participante que primero logre llenar una de las columnas tanto horizontal como vertical, será el ganador.

Esquema:



36.- Enhebrar la aguja

Material: agujas e hilos para cada par de participantes.

Formación: el juego es disputado en parejas de caballeros y damas. Se trazan dos líneas paralelas, con una distancia de diez a quince metros. Detrás de una se alinean las damas, y detrás de la otra los caballeros. Los caballeros tienen en sus manos la aguja, y las damas el hilo.

Desarrollo: a la señal de partida, las damas salen de sus posiciones, y sin tocar las manos de los caballeros, tratan de enhebrar la aguja. En el momento en que lo logren, toman la mano del compañero y corren hacia la línea de partida de las damas con la aguja enhebrada.

37.- Soplando balones

Material: dos bombas de caucho bien infladas.

Formación: dos equipos con igual número de participantes. Para cada equipo una línea de partida y otra de llegada, distantes cinco metros una de otra. Los jugadores están alineados en sus respectivas líneas de partida. El primer jugador de cada equipo tiene delante de sí una de las bombas.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el primer jugador de cada equipo lleva su bomba soplándola, en dirección a la línea de llegada. En el momento en que la bomba atraviese la línea de llegada, el soplador la agarra y la vuelve a colocar en la línea de partida, tocando en la mano al jugador siguiente, dándole la señal para comenzar de nuevo. El primer jugador va a colocarse al final de su fila, y ésta avanza un paso. El segundo jugador procede como el primero, y así todos los demás. Cuando el último jugador haga atravesar la bomba la línea de llegada, la lleva al primer jugador. Ganará el equipo que termine primero.

38.- Campeón de sopro

Material: diez velas.

Formación: las velas se colocan en triángulo, en una distancia de diez centímetros entre una y otra, de modo que el triángulo tenga de 40 a 50 centímetros de lado.

Desarrollo: cada competidor soplará una sola vez, y será vencedor aquel que, de una sola vez apague el mayor número de velas. Si hay empate, los implicados competirán de nuevo.

39.- Frijoles en el espejo

Material: un espejo, un plato con determinado número de granos de frijol, una ponchera y una cuchara.

Formación: equipos de dos personas. Pueden competir varios equipos a un mismo tiempo o uno solo cada vez.

Desarrollo: una de las personas sostiene el espejo y el plato con los frijoles. La otra sostiene con la mano izquierda la ponchera sobre la cabeza y con la derecha la cuchara. El

juego consiste en pasar los frijoles del plato a la ponchera, orientándose únicamente por el espejo que está al frente. Cada frijol colocado en la ponchera vale un punto. Y cada frijol que caiga al suelo descuenta un punto, que será descontado del total colocado en la ponchera. Se debe delimitar el tiempo entre uno o dos minutos para cada pareja. Gana la pareja que tenga mayor número de puntos positivos.

40.- Pintoras

Material: hojas de papel y lápiz para todos los participantes.

Formación: a voluntad.

Desarrollo: el dirigente apaga la luz y pide que cada uno pinte 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 aves volando. Se enciende nuevamente la luz y se hace una exposición de las pinturas. Los resultados son imprevisibles.

41.- Damas y caballeros

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

Formación: dos líneas trazadas paralelamente, a una distancia de diez a quince metros. Los pares participantes deben estar todos alineados detrás de la línea de partida. El hombre tiene en las manos -la maleta cerrada con todas las ropas, y la mujer, el paraguas también cerrado.

Desarrollo: a la señal, los pares salen en dirección a la línea de llegada. Al llegar deben abrir la maleta y el hombre colocarse el delantal, la bufanda y el sombrero de mujer y ésta, a su vez, vestirse el chaleco, la corbata y el sombrero de hombre. El hombre cierra la maleta y la mujer abre el paraguas, y así regresan a la línea de partida. Al llegar allí, deben quitarse las prendas que se habían colocado, guardarlas en la maleta y cerrar el paraguas. La pareja que primero lo realice será la vencedora.

42.- Atención

Formación: en círculo.

Desarrollo: el dirigente comienza a contar a partir de uno, el compañero del lado dirá dos, y así sucesivamente. El No. 7, o múltiplo de 7, o el número que contenga siete no se pronunciará, sino que en su lugar se dirá "PUM". Si hay dos setes (por ejemplo setenta y siete), el jugador dirá "PUM, PUM". No se permite la interrupción o demora en la pronunciación de los números. El jugador que se equivoque será excluido. Si hay interrupción del juego por la salida de un jugador, la cuenta se sigue donde se interrumpió. Ganará el jugador que quede de último.

43.- Encender las velas

Material: 2 velas; 2 cajas de fósforos.

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

Desarrollo: a la señal de comenzar, el primer jugador de cada equipo va hasta la línea de llegada, enciende la vela y la trae al segundo jugador. Este la lleva de regreso, y la apaga al llegar a la línea. En seguida vuelve corriendo y toca en la mano al tercer jugador. Este a su vez, va, enciende la vela, la trae al cuarto. Y así continúa. Conforme los jugadores vuelven de la línea de llegada, van tomando lugar detrás de la fila. Será vencedor el equipo cuyo primer jugador pise primero la línea de partida. Si, durante el recorrido con la vela encendida, se apaga ésta, el jugador debe volver a la línea y encenderla nuevamente.

44.- Suma rápida

Material: tablero y tiza.

Formación: los participantes se dividen en dos equipos colocados en fila detrás de una línea de partida a unos cinco metros del tablero. El primer participante de cada equipo tendrá una tiza en la mano.

Desarrollo: a la señal de comienzo, el primer jugador de cada equipo sale corriendo y escribe en el tablero un número de tantas cifras cuantas se haya determinado con anterioridad. Vuelve hasta su equipo, da la tiza al segundo, éste va al tablero y escribe otro número con igual número de cifras, y así sucesivamente. El número no puede ser decena o centena redonda, ni puede haber repetición de números. El último participante del equipo hará la suma de todos los números. Ganará el equipo que termine primero y cuya suma esté

correcta.

45.- Confusión de zapatos

Material: zapatos de los participantes.

Formación: se trazan dos líneas paralelas a una distancia de diez metros. Detrás de una de las líneas, la de partida, están alineados los participantes. Detrás de la otra, los zapatos de los participantes, todos revueltos, pero no amarrados o abotonados.

Desarrollo; el dirigente da una señal de partida, y todos corren a la línea de llegada, y cada uno procura calzarse su zapato. Este debe ser amarrado o abotonado según la necesidad. En seguida, se vuelve a la línea de partida. El primero que pase la línea de partida debidamente calzado con sus zapatos será el vencedor.

46.- Conocimiento

Material: una bola.

Formación: 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 está en el centro con la bola.

Desarrollo: el jugador del centro lanza la bola a lo alto y al mismo tiempo llama a uno de los jugadores. Este se precipita para recibir la bola. Los otros jugadores salen todos corriendo en todas direcciones. El jugador que tiene la bola intenta tocar a otro jugador pero sin salir del círculo. Si logra acertar, será marcado un punto a su favor. En caso contrario, el punto será contado para aquel hacia quien se tiró la bola pero que no fue alcanzado. En el centro del círculo se coloca ahora aquel que fue llamado, y así continúa el juego.

47.- Imitación

Formación: los jugadores están libres en el campo o sala. Se escoge uno que será el perseguidor.

Desarrollo: el perseguidor escoge uno de los jugadores y sale en su persecución. El perseguido puede hacer lo que quiera, andar en un solo pie, correr en cuclillas, andar en cuatro pies, subir en alguna cosa, en fin, todo lo que pueda, y el perseguidor debe imitar todas las actitudes del perseguido. El perseguidor puede cambiar repentinamente de perseguido y éste, a su vez, puede también hacer de todo para enredar al perseguidor. Cuando el

perseguido sea alcanzado, será perseguidor. Se puede también colocar más de un perseguidor.

48.- Pesca

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

Desarrollo: la red sale en busca de peces y trata de aprisionar el mayor número posible de jugadores. Pero no puede deslmembrarse. Solamente uno de los componentes por vez, puede soltar las manos para aprisionar un pez. Cada pez preso conlienza a hacer parte de la red. Gana el último jugador en ser aprisionado.

49.- Conocimiento

Material: una bola.

Formación: 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 está en el centro con la bola.

Desarrollo: el jugador del centro lanza la bola a,lo alto y al mismo tiempo llama a uno de los jugadores. Este se precipita para recibir la bola. Los otros jugadores salen todos corriendo en todas direcciones. El jugador que tiene la bola intenta tocar a otro jugador pero sin salir del círculo.- Si logra acertar, será marcado un punto a su favor. En caso contrario, el punto será contado para aquel hacia quien se tiró la bola pero que no fue alcanzado. En el centro del círculo se coloca ahora aquel que fue llamado, y así continúa el juego.

50.- Imitación

Formación: los jugadores están libres en el campo o sala. Se escoge uno que será el perseguidor.

Desarrollo: el perseguidor escoge uno de los jugadores y sale en su persecución. El perseguido puede hacer lo que quiera, andar en un solo pie, correr en cuclillas, andar en cuatro pies, subir en alguna cosa, en fin, todo lo que pueda, y el perseguidor debe imitar todas las actitudes del perseguido. El perseguidor puede cambiar repentinamente de perseguido y éste, a su vez, puede también hacer de todo para enredar al perseguidor. Cuando el perseguido sea alcanzado, será perseguidor. Se puede también colocar más de un perseguidor.

51.- Pesca

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

Desarrollo: la red sale en busca de peces y trata de aprisionar el mayor número posible de jugadores. Pero no puede deslmembrarse. Solamente uno de los componentes por vez, puede soltar las manos para aprisionar un pez. Cada pez preso conlienza a hacer parte de la red. Gana el último jugador en ser aprisionado.

52.- Profesionales

Formación: se escoge un líder. Cada jugador escoge una profesión, sin repetir, y finalmente el líder escoge la suya.

Desarrollo: el líder da la señal, y cada uno comienza a ejercer su profesión en mímica, también el líder. En determinado momento 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 vuelve tanto más divertido cuanto mayor sea la habilidad del líder para cambiar de profesión.

53.- Memoria

Formación: los jugadores están a voluntad en la sala.

Desarrollo: escogido el primer jugador, éste sale de su lugar y toca cualquier objeto que esté en la sala, y al mismo tiempo le dice el nombre. Vuelve a su lugar y toca a otro jugador. Este a su vez toca el objeto que había tocado el anterior, le dice el nombre, y toca otro objeto, diciendo también el nombre de éste. Vuelve a su lugar y toca a otro compañero, que procede de la misma manera. El jugador debe tocar y decir el nombre de todos los objetos tocados anteriormente, y añadir uno. Será vencedor el jugador que recuerde el mayor número posible de objetos y en orden.

54.- Cualidades del vecino

Formación: en círculo.

Desarrollo: el dirigente comienza el juego diciendo: "Mi vecino es..." (aquí dice una cualidad). Todos los jugadores deben decir cualidades que comiencen con la misma letra que comienza la palabra dicha por el dirigente. Por ejemplo, si el dirigente dice: "Mi vecino es valiente", todos los demás jugadores dirán palabras con la letra V, añadiéndolas a la frase "Mi vecino es.....". No se pueden repetir palabras. Terminada la primera ronda, el dirigente escoge otra letra, y

así continúa el juego.

55.- Capacidad auditiva

Formación: en círculo a en fila.

Desarrollo: el primer jugador cuchichea rápidamente una frase al oído de su vecino. Este a su vez transmite a su vecino lo que juzgó oír, y así sucesivamente, hasta que la frase vuelva nuevamente a aquel que la pronunció por primera vez. Después, cada uno dice lo que juzgó haber oído. Es un buen ejercicio de comunicación.

56.- Espejo maluco

Material: una silla.

Formación: un semicírculo donde los jugadores, sentados, están frente a un espejo (jugador escogido), que está de pies, con una silla a sus espaldas.

Desarrollo: el espejo (jugador) comienza a hacer preguntas o a contar una historia. Todo lo que haga el espejo, los demás jugadores deben hacerlo al contrario. Si él se sienta, los demás se levantan. Si se pone el sombrero, los demás se lo quitan. Si levanta el brazo derecho, levantan el izquierdo. Después de algunos minutos se reemplaza el espejo por el jugador que no haya tenido equivocaciones.

57.- Anillo mágico

Material: un lazo y un anillo.

Formación: los jugadores se sientan en sillas o en el suelo sosteniendo el lazo. El anillo está enhebrado en el lazo. En el centro está un jugador que trata de descubrir dónde está el anillo.

Desarrollo: las manos de los jugadores están en continuo movimiento, pues a través de ellas es por donde pasa el anillo, lo más discretamente posible para que el jugador del centro no lo pueda descubrir. En el momento en que él dice: "Pare", todos inmovilizan las manos en la posición en que se encuentran. Entonces él levantará la mano de aquel que juzgue que está con el anillo. Si acierta, será reemplazado; de lo contrario, hará nueva tentativa.

58.- Frijoles ambulantes

Material: 4 platos y cantidades iguales de frijoles para, los dos equipos.

Formación: los jugadores forman dos equipos con igual número de participantes, que están alineados a igual distancia entre uno y otro. En uno de los extremos de cada fila hay un plato vacío y en el otro un plato con frijoles.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, el primer jugador de cada fila donde está el plato con los frijoles, coge un frijol cada vez y lo pasa a su compañero del lado y éste al otro, hasta el último, quien coloca el frijol en el plato vacío que está a su lado. El frijol pasa de mano en mano. No puede saltarse ninguna mano, ni pasar más de un grano cada vez. Si un grano cae en el suelo, debe ser recogido y pasado al frente. Vence el equipo que más rápidamente transporte todos los frijoles y no tenga más de dos faltas.

59.- Cuerda de ropas

Material: dos canastos, 6 piezas de ropa, 12 ganchos y cuerda para extender ropa.

Formación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros, y en el centro se extiende la cuerda para ropa. Detrás de cada línea están en fila los jugadores de cada equipo que deben ser en igual número. El primer jugador de cada fila tendrá un canasto con tres piezas de ropa y seis ganchos.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el jugador que está con la canasta sale corriendo, va hasta la cuerda, extiende la ropa, con dos ganchos cada pieza. En seguida vuelve con el canasto vacío y lo entrega a su compañero inmediato, y va a colocarse al final de la fila. El siguiente va hasta la cuerda, recoge todas las piezas de ropa y los ganchos y los trae al jugador siguiente, quien va a extenderlas nuevamente. Así prosigue el juego. Vencerá el equipo cuyo primer jugador pise nuevamente la línea de partida.

60.- Sedientos

Material: vasos con agua y cucharillas de dulce.

Formación: el juego se realiza por pares. Se trazan dos líneas paralelas. Detrás de una de ellas están los jugadores con los vasos de agua a medio llenar y la cucharita. Detrás de la otra línea, están sus respectivos pares.

Desarrollo: a la señal de partida, los jugadores con los vasos de agua salen corriendo de sus lugares y van hasta sus pares, y con la cucharita le dan toda el agua. No pueden derramar ni una gota. Después de tomar toda el agua, el par regresa a la línea inicial. Gana el que primero vuelva a la línea de partida.

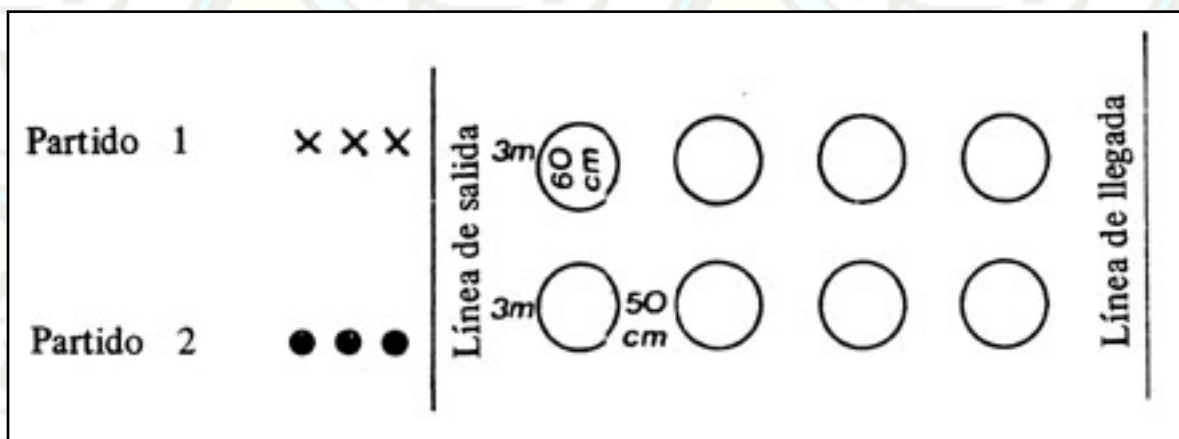
61.- Saltos certeros

Material: 2 bolas.

Formación: ver esquema: dos equipos con igual número de jugadores. Cada equipo está en línea detrás de la línea inicial. El primer jugador de cada grupo, que está con la bola, 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 tira la bola al segundo jugador de su equipo, que debe estar sobre la línea de partida.

Este a su vez repetirá lo mismo que el anterior. Cada jugador que termina su camino en los círculos, después de lanzar la bola, irá a colocarse nuevamente en fila detrás de la línea de llegada. Es falta pisar la línea del círculo o esperar la bola adelante de la línea de partida. Vencerá el equipo que termine primero el recorrido y no tenga más de tres faltas.

Esquema:



62.- Caza la bola

Material: una bola.

Formación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros. Dos equipos con igual número de participantes, se alinean cada uno detrás de una de las líneas. La posesión de la bola se disputa tirándola al aire.

Desarrollo: el equipo que quede con la bola comienza por tirarla con fuerza contra el equipo contrario. Si la bola toca alguno, o si es cogida en el aire, el jugador a quien tocó la bola o por quien fue recogida, pasa al equipo contrario. En caso de que la bola no toque a ninguno, sino que caiga al suelo, cualquier jugador del equipo puede lanzarla al equipo contrario, como anteriormente. Los jugadores, que pasan de un equipo para el otro, no se vuelven adversarios de sus propios equipos, sino que pueden auxiliarlos. Ellos pueden tocar libremente la bola y jugarla a su propio equipo, sin la interferencia de los demás jugadores. Si un jugador que esté

en el campo contrario logra coger la bola en el aire, vuelve inmediatamente a su primitivo equipo.

Será vencedor el equipo que, al final del tiempo estipulado, tenga el mayor número de jugadores contrarios en su propio campo.

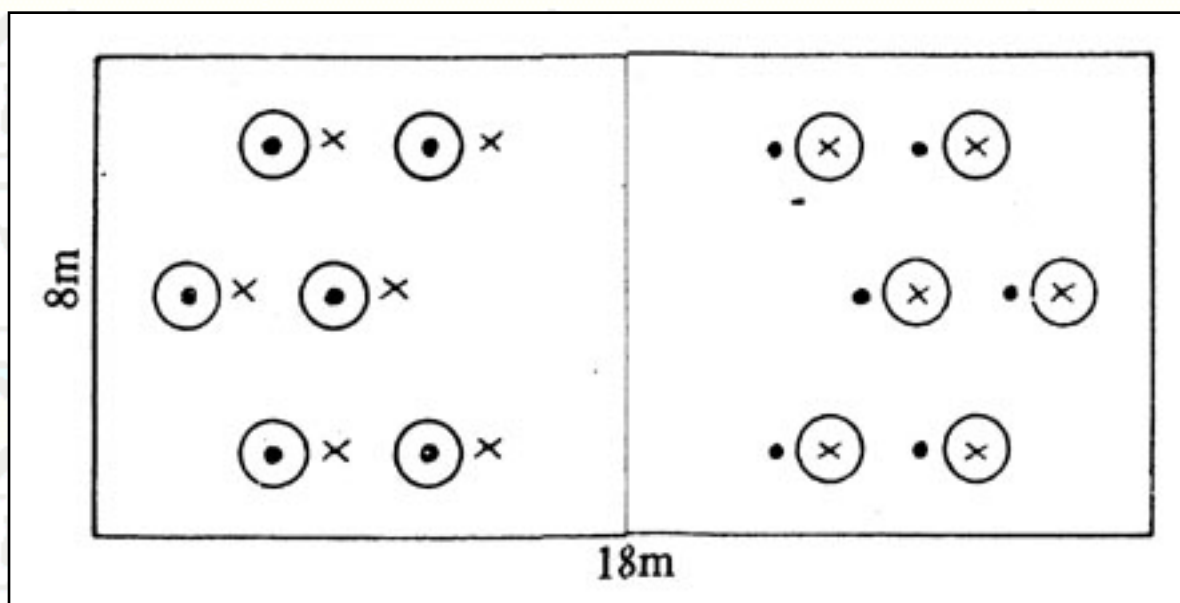
63.- Bola americana

Material: una bola.

Formación: ver el esquema: dos equipos con doce 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 guardias. El círculo junto a la línea final es el del puntero. Cada vez que la bola llegue a manos del puntero, se marca un punto.

Desarrollo: la bola es disputada de la siguiente manera: el juez se coloca en la línea central y la tira hacia arriba; los guardias del círculo central tratan de agarrarla, pero sin pasar la línea central. El guardia que coja la bola la lanza inmediatamente a un compañero de dentro del círculo en el otro campo, y éste la pasa a otro, hasta llegar a manos del puntero. Los guardias procuran de todas maneras impedir que los jugadores de los círculos cojan la bola. Pero no pueden pisar dentro del círculo. Después de marcado cada punto se vuelve a comenzar el juego. Después de diez minutos de juego, hay cambio de campo y se invierte el orden: los guardias irán a los círculos, y los del círculo serán guardias. Ganará el equipo que al final de los dos tiempos, cuente con mayor número de puntos. Serán consideradas faltas: salir del círculo o penetrar en él, atravesar la línea divisoria, atacar a un jugador, dar empujones, andar con la bola en la mano, lanzar de propósito la bola fuera de los límites del campo. En todos estos casos se vuelve a comenzar el juego. Si un mismo jugador reincide en falta tres veces, deberá ser reemplazado.

Esquema:



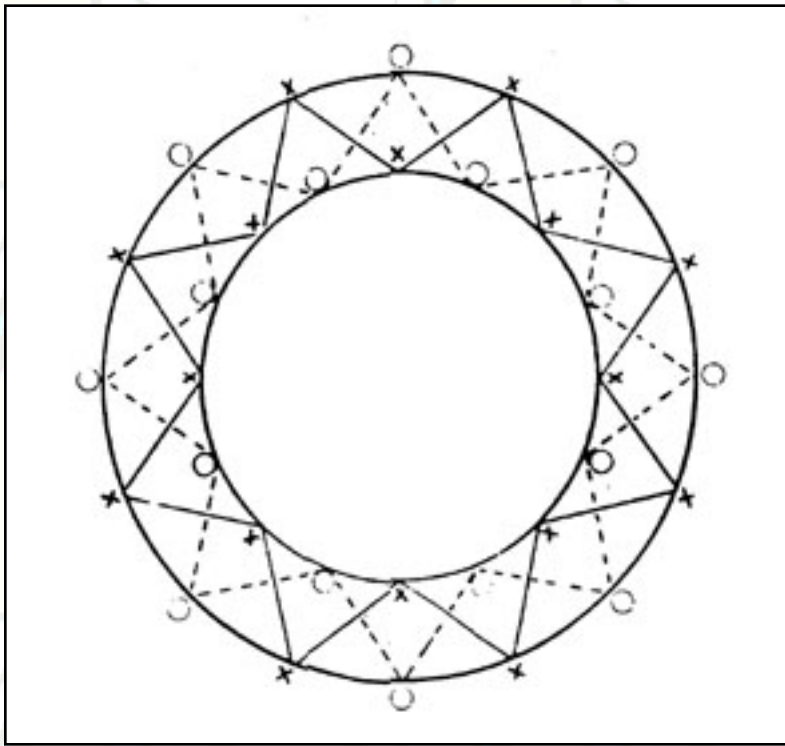
64.- Círculo cruzado

Material: 2 bolas.

Formación: ver esquema: dos equipos con igual número de jugadores. Forman dos círculos concéntricos donde los jugadores están frente a frente. Dos jugadores están con las respectivas bolas.

Desarrollo: a la señal de comenzar los jugadores del equipo X comienzan a pasar la bola por el lado derecho y los del equipo Y por el lado izquierdo del círculo. La bola se pasará siempre en diagonal, pues los jugadores están alternadamente en el círculo externo e interno. La bola al llegar al jugador que inició el juego, comienza nuevamente a pasarse, pero esta vez por el otro lado, X por el lado izquierdo del círculo, y Y por el derecho. Vencerá el equipo que en la segunda vuelta logre hacer llegar primero la bola a manos del primer jugador.

Esquema:



65.- Cacería

Material: una bola.

Formación: se escoge el cazador y todos los demás jugadores son la caza, y están dispersos en el campo.

Desarrollo: el animador grita: "Comienza la cacería". El cazador lanza entonces la bola tres veces a lo alto. Mientras tanto todos los demás jugadores corren por el campo. Al parar la bola por tercera vez, el cazador grita: "Cazador en acción!". Entonces todos se detienen donde están, y se vuelven de cara al cazador, quien tampoco se puede mover. El cazador mira a uno de los jugadores y tira a pegarle con la bola. La caza tiene derecho a defenderse saltando, agachándose, desviando el cuerpo a derecha o izquierda pero sin salir del lugar. Si es tocado por la bola se convertirá en el próximo cazador, y procede como el anterior. Si un mismo jugador llega a ser dos veces cazador, pagará una penitencia.

66.- Corrida en laberinto

Formación: se escoge un fugitivo y un perseguidor. Los demás jugadores forman dos círculos concéntricos con una distancia aproximada de un metro. Dentro del segundo círculo está el fugitivo. Fuera de los círculos está el perseguidor.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el perseguidor procura agarrar al fugitivo, y éste a su vez trata de escaparse, buscando caminos complicados entre los dos círculos. El perseguidor debe seguir exactamente el mismo camino del fugitivo. No es permitido al fugitivo ni al

perseguidor salir fuera del círculo. Si el perseguidor se equivoca en el camino recorrido por el fugitivo, debe ser sustituido por el jugador más cercano a él en el momento del error. Si logra agarrarlo, los dos son sustituidos por nuevos miembros del grupo.

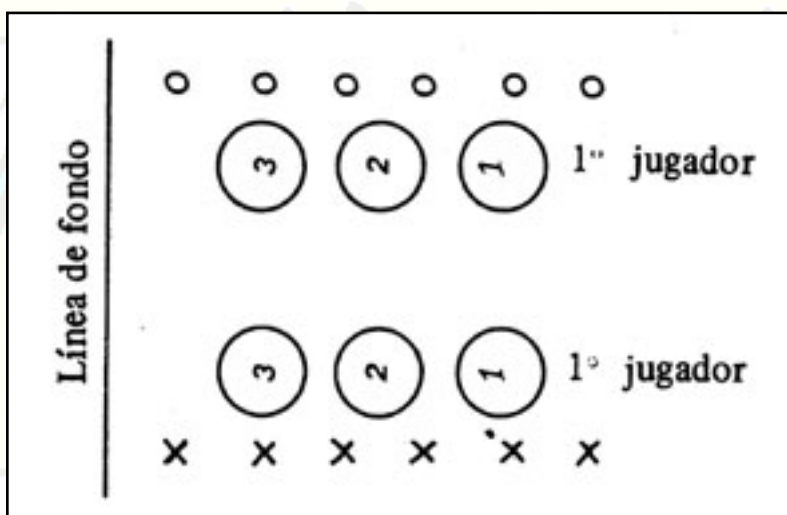
67.- Buena mira

Material: 2 saquitos de arena o piedrecitas redondas.

Formación: ver el esquema: los jugadores divididos en dos grupos están alineados al lado de los círculos, como muestra el esquema. El primer jugador de cada equipo tiene el saquito de arena.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el primer jugador de cada columna avanza por el lado de dentro de la columna hasta la línea de fondo. Con la mano derecha lanza el saquito de arena a uno de los círculos, a fin de marcar puntos. Si cae en el círculo 1: tres puntos; círculo 2: 2 puntos; círculo 3: 1 punto. Si cae fuera o sobre las líneas, no marca punto. Lanzado el saquito, va hasta donde cayó, lo recoge con la mano izquierda y, corriendo por fuera de la columna, lo entrega al segundo jugador que en este momento está ocupando el lugar del primero, pues todos han avanzado un paso. El segundo jugador hace lo mismo que el primero, y éste se coloca al final de la columna. Será vencedor el equipo que marque mayor número de puntos, cuando todos los jugadores hayan lanzado el saco de arena. Se añadirán 5 puntos para el equipo que termine primero.

Esquema:



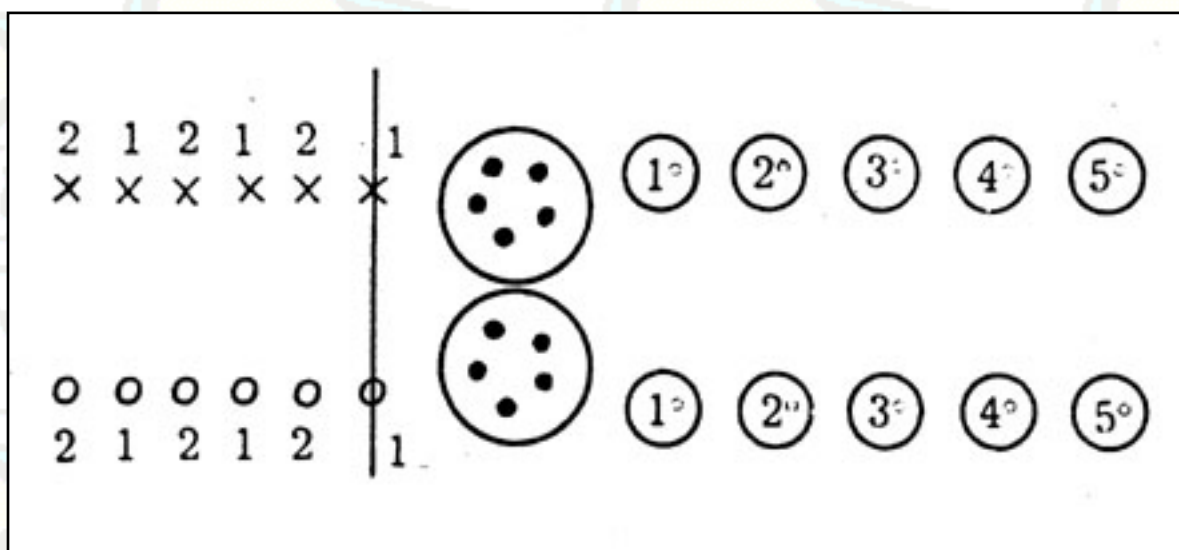
68.- Sembrar papas

Material: 10 papas, 5 para cada equipo.

Formación: ver el esquema: cerca de las filas están 5 papas en cada círculo. Los número 1 siembran las papas, los número 2 las arrancan.

Desarrollo: a la señal, el primer jugador de cada fila va a plantar las papas. Va hasta el depósito (círculo donde están las papas), coge una sola y la coloca en el primer círculo, vuelve, coge otra y la coloca en el segundo círculo, y así sucesivamente hasta plantar una papa en cada círculo. Después de plantar la última papa, corre hasta su fila, da una palmada en la mano del compañero número 2, el cual irá a arrancar las papas, una cada vez, comenzando por la quinta. La arranca y va a colocarla en el depósito, y así sucesivamente. Terminado el trabajo va hasta su fila y da una palmada en la mano del siguiente jugador, el cual repetirá la acción del primero, y así se sigue hasta que todos hayan plantado o arrancado las papas. Cada vez que un jugador termina su acción, se coloca al final de su fila y ésta avanza un paso. Será vencedor el equipo cuyo primer jugador, que plantó primero las papas, esté nuevamente encabezando su fila.

Esquema:

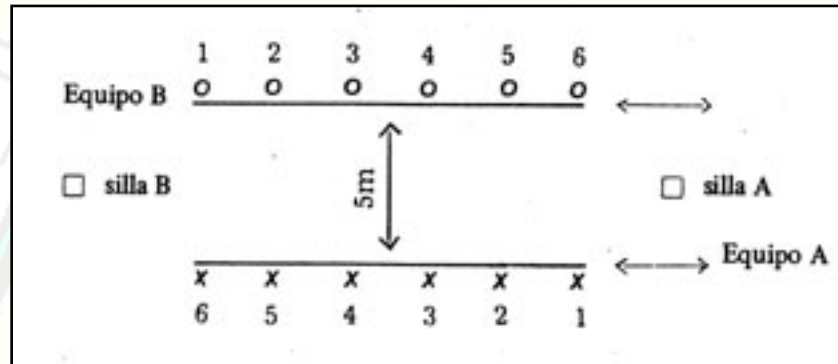


69.- Pañuelos amarrados

Material: 2 lienzos y 2 sillas.

Formación: ver esquema: dos equipos con igual número de jugadores. Los pañuelos deben estar amarrados en el respaldo de las sillas.

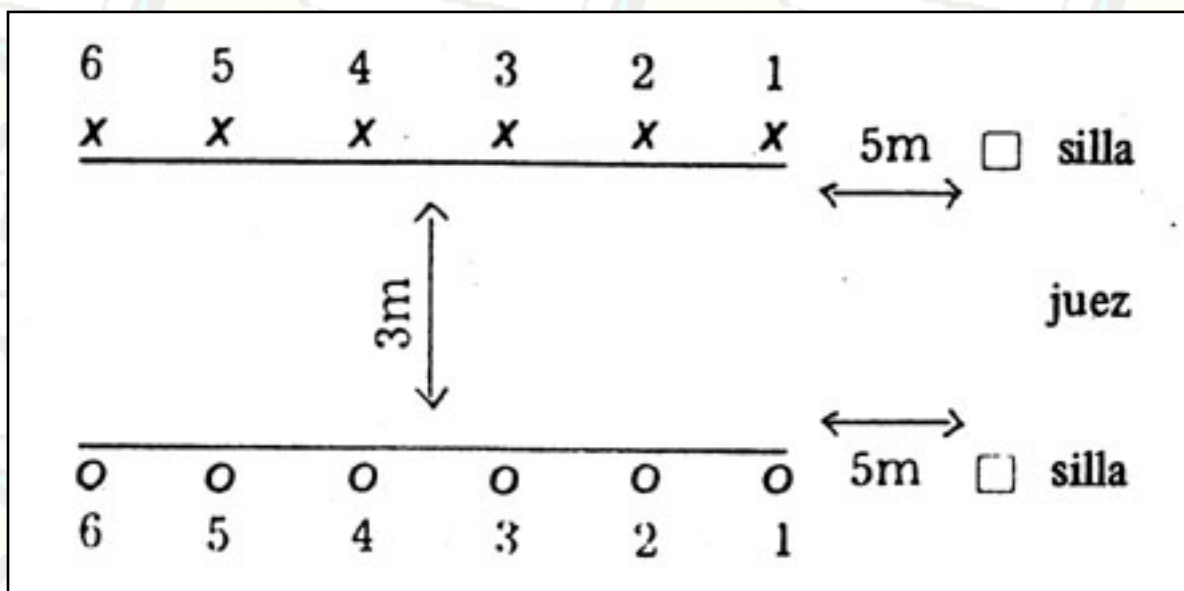
Desarrollo: a la señal de comenzar, el primer jugador del equipo A, que está más cercano a la silla A, sale corriendo hasta la silla B, suelta el pañuelo y viene a amarrarlo al respaldo de la silla A, en seguida toca la mano del jugador siguiente, quien procede en la misma forma. Lo mismo sucede con el primer jugador del Equipo B, que está más cerca de la silla B. Vencerá el equipo cuyo último jugador suelte primero el lienzo.

Esquema:**70.- Atención a la llamada**

Material: rueditas de papel donde se escribe el número de los jugadores. Dos sillas.

Formación: ver el esquema: dos equipos con igual número de jugadores. Ambas filas son numeradas en forma igual.

Desarrollo: el juez presenta un cartón con un número; los jugadores de ambas filas que tengan aquel número, salen corriendo de sus lugares, dan la vuelta alrededor de sus respectivas sillas y regresan a su punto de partida. El jugador que llegue primero marca un punto para su equipo. El juez deberá saltar bastante los números y hacerlo con rapidez para que todos los jugadores estén siempre listos. Si los dos jugadores llegan al mismo tiempo, se marca punto para ambos equipos. Vencerá el equipo que en el tiempo estipulado para el juego, tenga mayor número de puntos.

Esquema:

71.- Bola en círculo

Material: una bola.

Formación: los jugadores forman un círculo, manteniendo una distancia de un metro entre uno y otro. En el centro del círculo está un jugador con la bola. A diez metros del círculo, se traza una línea de meta.

Desarrollo: el jugador del centro lanza la bola a cualquiera de los jugadores del círculo, y éste a su vez comienza a pasar la bola por su derecha. La bola debe pasar rápidamente entre los jugadores. En el momento en que uno de los jugadores deje caer la bola, todos corren para la meta, mientras el jugador del centro recoge la bola y la lanza contra cualquiera de los jugadores. El que sea tocado por ella será el próximo en quedar en el centro del círculo. Si la bola no toca a ningún jugador, el del centro permanece allí. El jugador que quede más de dos veces en el centro del círculo, pagará una penitencia.

72.- Bola alternada

Material: 2 bolas.

Formación: los participantes forman dos filas, con igual número de jugadores, distantes tres metros una de la otra. El primer jugador de cada fila tiene una bola en las manos.

Desarrollo: a la señal de comenzar el primer jugador pasa la bola al jugador que está inmediatamente detrás de él, por entre las piernas; éste, a su vez, la pasa al que le sigue por encima de la cabeza, el otro por entre las piernas, y así sucesivamente hasta el último jugador de la fila, el cual, teniendo la bola por encima de la cabeza, vendrá a ocupar el primer lugar en la fila mientras todos retroceden un paso. Comienza nuevamente a pasar la bola, de la misma manera anterior. Será vencedor el equipo cuyo primer jugador que tuvo la bola, llegue nuevamente al frente de la fila. Si un jugador se equivoca al pasar la bola, pasándola por entre las piernas cuando debería pasarla por encima de la cabeza, o viceversa, se anotará una falta para su equipo. Cada vez que se cometa una falta, la bola vuelve al comienzo de la fila.

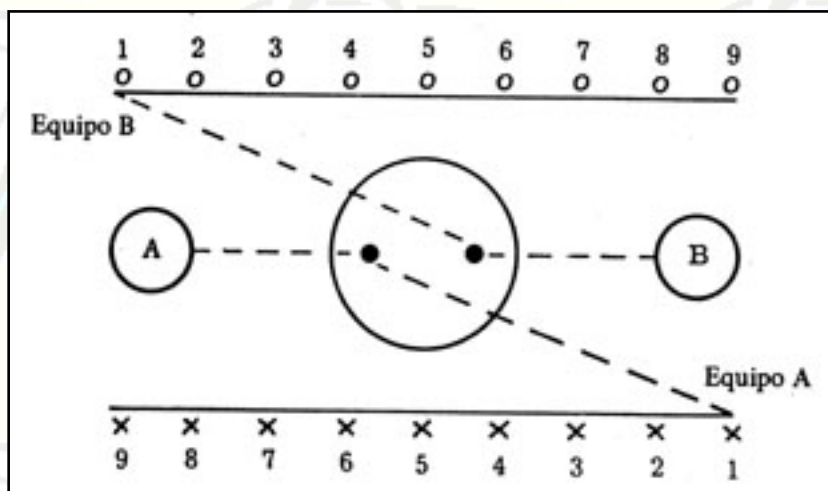
73.- La bola cambia de círculo

Material: 2 bolas.

Formación: ver el esquema: dos equipos con igual número de participantes (número impar) y ambos numerados. Equipo A y equipo B -los números se colocan diagonalmente frente a frente, detrás de las respectivas líneas. En el círculo central están las dos bolas.

Desarrollo: a la señal de comenzar, los jugadores que tienen el número 1 parten de sus líneas, cogen una de las bolas del círculo y la colocan en el otro círculo de su equipo; en seguida vuelven corriendo a su fila, dan una palmada en la mano al segundo jugador, el cual sale; éste a su vez coge la bola del círculo de su equipo y la lleva al círculo central, y regresa enseguida; golpea la mano del jugador número 3, quien repite la acción del primero, y así sucesivamente. Será vencedor el equipo cuyo último jugador llegue al círculo de su partido en primer lugar, y levante la bola en señal de victoria.

Esquema:



74.- Buenos colaboradores

Material: una bolita de ping pong o un saquito de arena para cada pareja.

Formación: los jugadores forman dos filas que quedan frente a frente a una distancia de tres metros. Cada jugador está frente a su pareja. Los jugadores de una de las filas tienen en las manos la bolita o el saquito de arena.

Desarrollo: la bolita o el saquito deben pasar de un miembro de la pareja al otro sin que ellos mismos se muevan de sus lugares, y de la siguiente manera: 1) la lanza con las dos manos y el otro la recoge también con las dos manos; 2) con la mano izquierda y la recibirá también con la mano izquierda el otro; 3) con la mano derecha y el otro la recibe también con la mano derecha. Si uno de ellos deja caer la bolita o se equivoca en el modo de lanzarla o de recibirla, se anotará falta contra él. Vencerá la pareja que, pasado el tiempo señalado, no haya cometido ninguna falta.

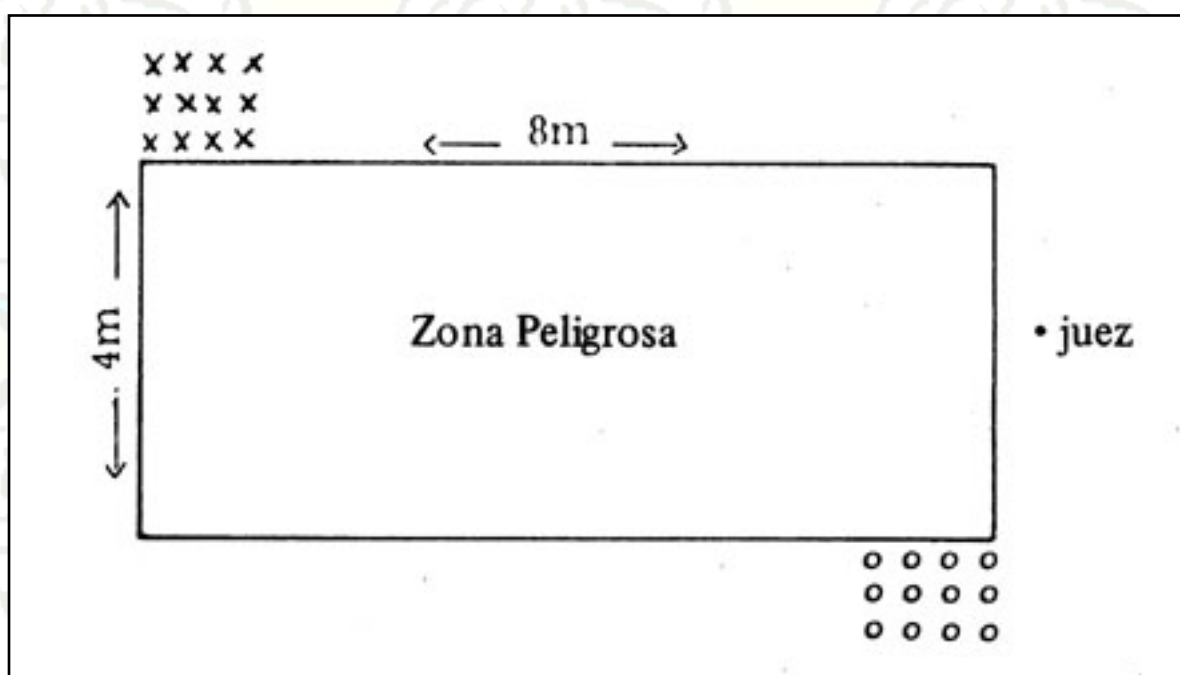
75.- Cuidado ¡Zona peligrosa!

Material: un pito.

Formación: ver esquema: dos equipos con igual número de participantes, dispuestos como en el esquema. El juez está de espaldas al campo.

Desarrollo: el juez pita una vez y los jugadores de ambos equipos, comienzan a marchar, atravesando la zona de peligro, rodeando la línea contraria, atravesando nuevamente la zona peligrosa y regresando, siempre marchando, a su lugar de salida. En determinado momento el juez, siempre de espaldas al campo de acción, pita dos veces. En este momento todos deben parar en el lugar donde están. Los que estén en la zona peligrosa pasan para el equipo contrario. Se forman nuevamente las posiciones y se comienza una nueva ronda. Será vencedor el equipo que, después de determinado tiempo, tenga mayor número de jugadores en su cuadro.

Esquema:



76.- Bola peligrosa

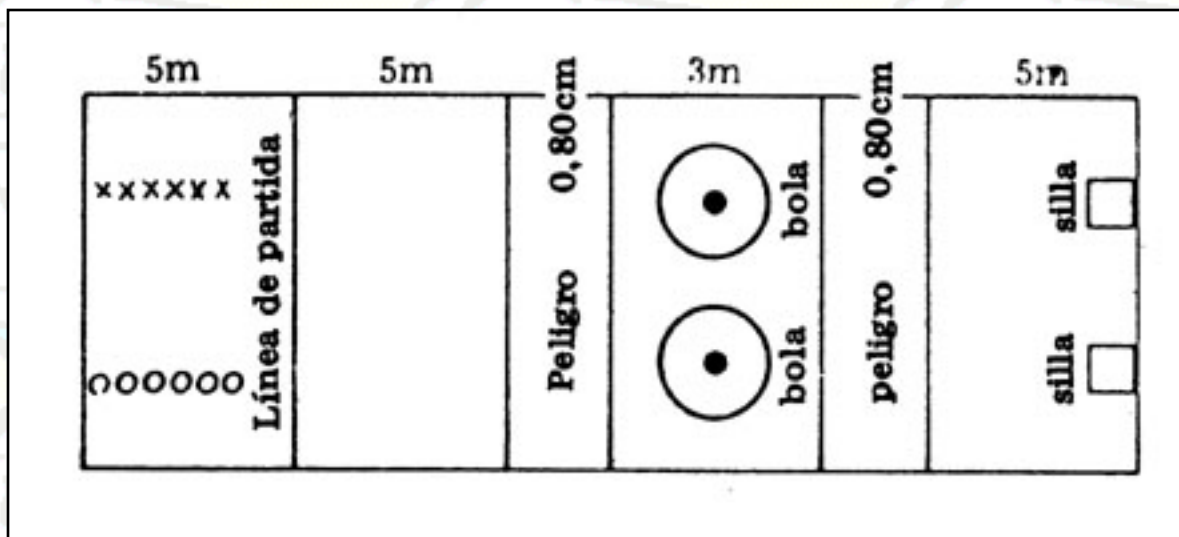
Material: 2 bolas y 2 sillas.

Formación: ver el esquema: los jugadores serán divididos en dos equipos, con igual número de jugadores, y se colocan detrás de la línea de partida.

Desarrollo: a la señal, el primer jugador de cada fila sale corriendo, salta la primera línea de peligro, agarra la bola con la mano derecha, salta la segunda línea de peligro, rodea la silla en el lado opuesto, cambia de mano la bola, es decir, la pasa a su mano izquierda, salta nuevamente la línea de peligro, coloca nuevamente la bola en su círculo, salta la segunda línea de peligro, y va corriendo a dar una palmada en la mano al jugador siguiente de su fila,

quien está sobre la línea de partida, pues todos avanzan un paso. El segundo jugador ejecuta lo mismo que el primero, y éste a su vez irá a colocarse al final de la fila. Vencerá el equipo cuyo último jugador llegue primero al círculo después de haber ejecutado toda la tarea y levante la bola en señal de victoria.

Esquema:



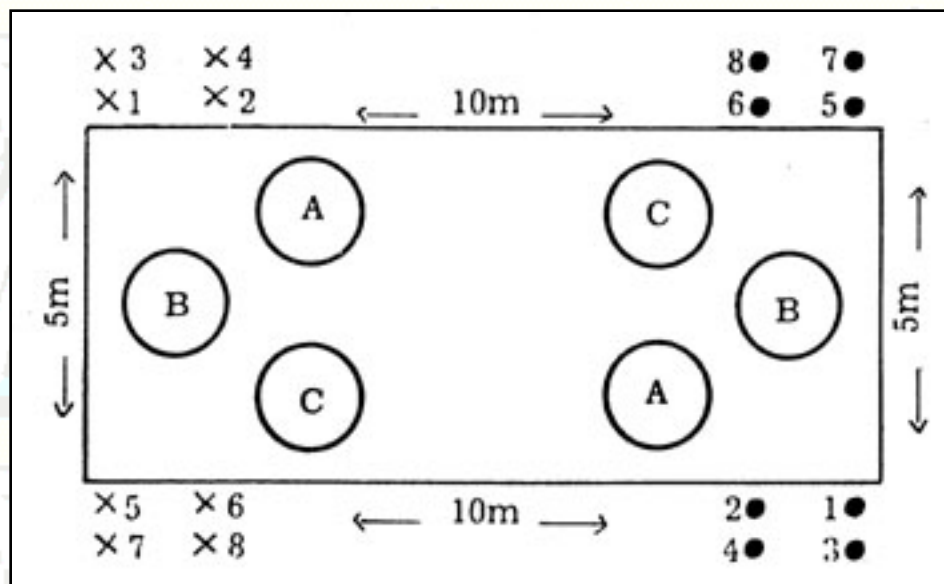
77.- Bola rápida

Material: 2 bolas.

Formación: ver el esquema: dos equipos con igual número de jugadores, se subdividen, a su vez, en dos equipos cada uno. El número uno de cada equipo tendrá la bola.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, el No. 1 de cada equipo corre y se coloca en el círculo A; el No. 2, a su vez, corre y se coloca en el círculo B - el No. 1 lanza la bola al No. 2 y se coloca en el círculo C - el No. 2 le lanza la bola. El No. 1 lanza la bola al No. 5 y los números 5 y 6 comienzan la misma trayectoria de los No. 1 y 2, sólo que desde el círculo C hacia el A. Los No. 1 y 2 a su vez van a colocarse detrás de los Nos. 7 y 8 que habrán tomado los lugares de los Nos. 5 y 6. El No. 5 al llegar al círculo A lanza la bola al No. 3, y éste y el 4 inician a su vez la jugada, y así sucesivamente. Vencerá el equipo cuyos jugadores hayan cambiado de campo más rápidamente.

Esquema:



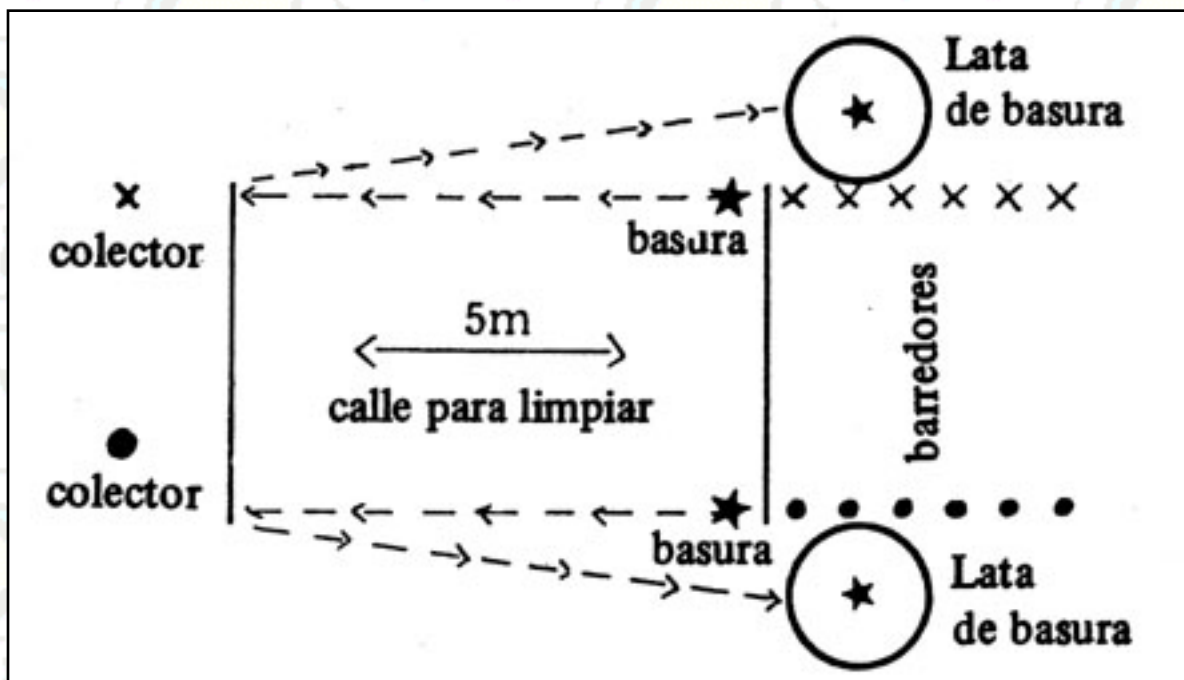
78.- Limpieza de la calle

Material: 4 latas de conservas (vacías), 4 bastones o varas, 2 palas de basura o 2 pedazos de cartón.

Formación: ver el esquema: dos equipos con igual número de participantes, mínimo 4 por equipo. Los colectores están con, las palas para recoger la basura. El primero y el segundo barredores de cada equipo están en posesión del bastón, que fusiona como escoba. La basura (las latas vacías) está sobre la línea inicial. Dos para cada equipo.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el primer barredor de cada equipo sale empujando la basura, con el bastón, hasta llegar al colector, que lo espera con la pala. Está prohibido tocar la basura con la mano, sea barredor o colector. El colector extiende la pala y el barredor coloca la basura, siempre con el bastón, sobre ésta. En el momento en que la basura esté sobre la pala, el colector sale corriendo para echarla en la lata de basura que está al lado de los barredores. Si la basura se cae en el trayecto, el colector debe colocarla nuevamente sobre la pala sin ayuda de las manos. En el momento en que eche la basura en la lata, el colector levanta las manos para que el juez compute un punto, y el segundo barredor comienza su jornada de la misma manera que el primero. El colector vuelve a su posición, esperando nueva remesa de basura. El primer jugador regresa a la fila de los barredores y entrega el bastón al tercer barredor, coloca la lata vacía en la línea de partida; el tercer barredor espera la llegada del colector y entonces comienza su camino. Cada vez que el colector levante la pala cerca de la lata de basura, se marcará un punto para su equipo. El juez anota el orden de llegada de cada colector, cada vez que éste llega a la lata de basura; primero en llegar: 3 puntos; segundo: 2 puntos. Vencerá el equipo que, al final del juego, tenga mayor número de puntos.

Esquema:



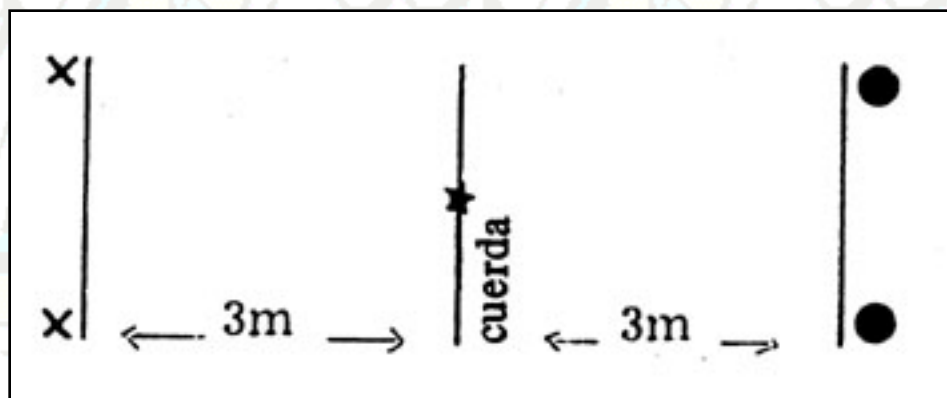
79.- Tocar la campana

Material: una cuerda extendida entre dos soportes, una campanilla atada en la mitad de la cuerda, y una bola.

Formación: ver el esquema: dos equipos con igual número de jugadores, por lo menos 2 para cada equipo. Los jugadores están a un paso de la línea divisoria, en el comienzo de su propio campo.

Desarrollo: para disputar la bola, el juez la tira por encima de la cuerda central y la deja caer libremente. El primer jugador del equipo en cuyo campo cayó la bola, la lanza desde atrás de la línea divisoria, hacia el campo contrario, tratando de hacer, sonar la campana. Si la bola cae en el campo contrario sin haber golpeado la campana, pasa a este campo. Si cae en el campo de aquel que la lanzó, inclusive sin tocar la campana, vuelve a su equipo y otro jugador intenta la suerte. Si al lanzar la bola suena la campana, se marcará un punto a favor del equipo y la bola vuelve al mismo equipo -cara un nuevo lanzamiento. El juego tendrá un tiempo limitado y al final se proclamará vencedor, el equipo que tenga mayor número de puntos.

Esquema:



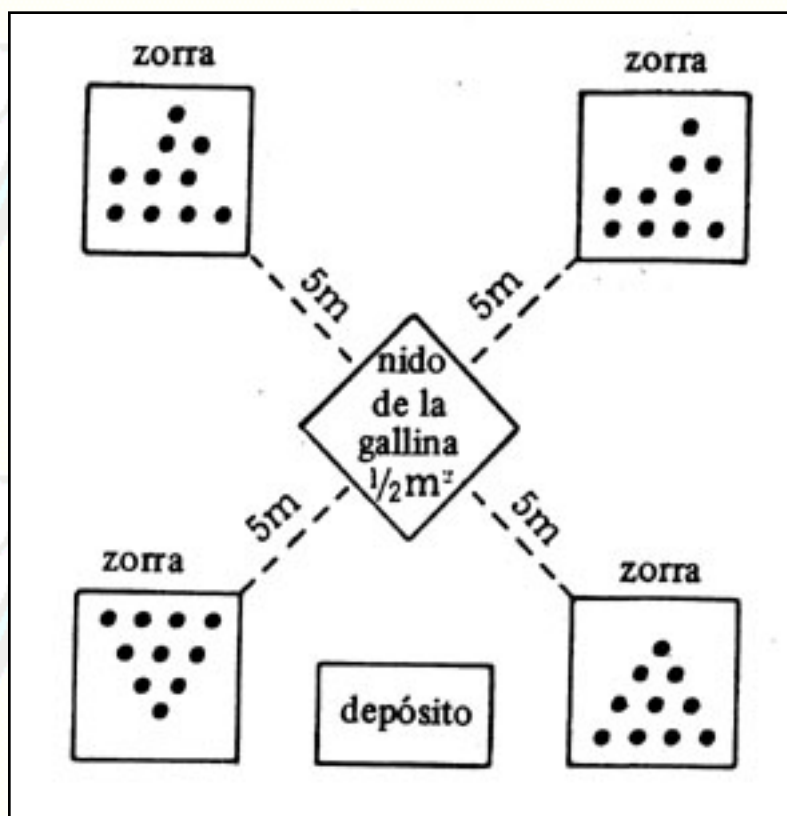
80.- Gallina valiente

Material: 60 piedras pequeñas u otros objetos que sean fáciles de conseguir.

Formación: ver el esquema: este juego es disputado por cinco jugadores cada vez. Un jugador es la gallina, y los otros cuatro las zorras que tratan de colocar a sus crías en el nido de la gallina. Cada zorra tiene en su nido 10 piedrecitas (las zorritas), y en el depósito habrá otras 20.

Desarrollo: las zorras intentan llevar a las zorritas, una cada vez, al nido de la gallina. Si la gallina logra tocar a la zorra después de que ésta ha colocado a la zorrita en su nido, la zorrita es devuelta a la zorra juntamente con otras dos del depósito. Si toca a la raposa antes de que ésta coloque la zorrita en el nido, se le dará una sola de las del depósito, de manera que las zorras deben ser muy listas para evitar que su nidada crezca más todavía. El juego tendrá tiempo determinado, y será ganadora la zorra que haya logrado vaciar su nido o que tenga menor número de zorritas en él. En caso de que la gallina no haya permitido la entrada de ninguna zorrita en su nido, ella será la ganadora.

Esquema:

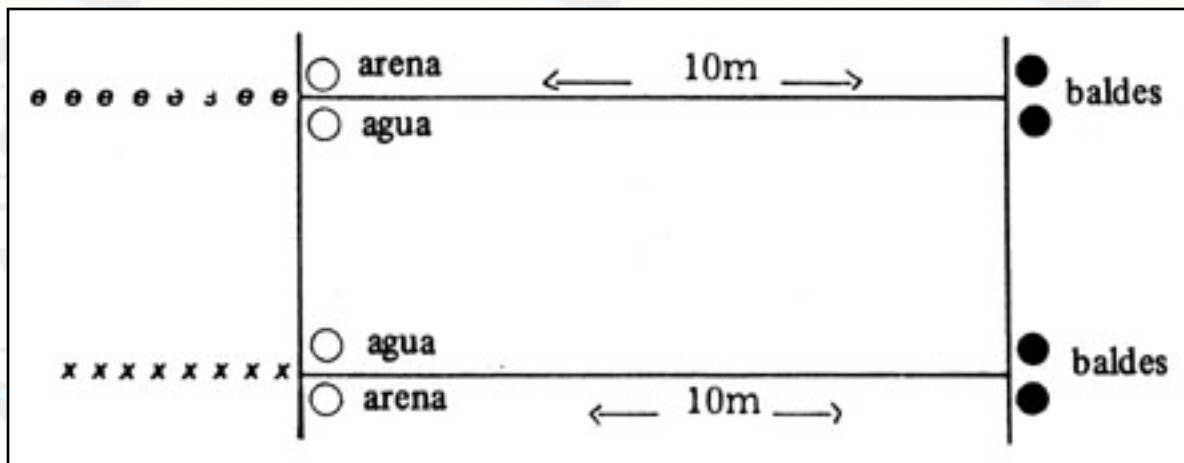


81.- Carrera del agua y la arena

Material: para cada equipo: 2 frascos grandes de plástico (deben estar vacíos), 2 vasijas o baldes (uno con arena o tierra y el otro con agua), 2 potecitos de yogurt u otro recipiente, tarrito, taza plástica, etc.

Formación: ver el esquema: dos equipos con igual número de jugadores están sentados en posición de espaldas, como muestra el esquema y el primer jugador de cada equipo está con los dos pequeños recipientes.

Desarrollo: a la señal de iniciar, el primer jugador de cada equipo llena los pequeños recipientes, uno con agua y el otro con arena o tierra, permaneciendo todavía sentado, después se levanta con ambos recipientes llenos y se dirige corriendo por la línea trazada a su equipo, hasta los frascos, en los cuales deposita el contenido de los recipientes, en una el agua y en la otra la arena o tierra. En seguida, con los potecitos ya vacíos, vuelve a la línea de partida y entrega los potecitos al segundo jugador, quien debe haber avanzado un paso, pero permaneciendo sentado. Este repite todas las acciones del primero. Así, sucesivamente, todos los jugadores. El equipo que termine primero tendrá derecho a otra carrera, pero esta vez con un solo potecito, o de agua o de arena. Una vez que los equipos han terminado la carrera, se comparan los niveles de agua o de arena en cada garrafa. Se darán 20 puntos al equipo que haya conseguido llenar la garrafa de agua y diez para la de arena. Si sólo fue hasta la mitad, los puntos también serán divididos. Si el equipo logró llenar más sus garrafas pero terminó en segundo lugar, se le descontarán 10 puntos. Gana el equipo que al final, hechas las sumas y restas, logre mayor número de puntos.

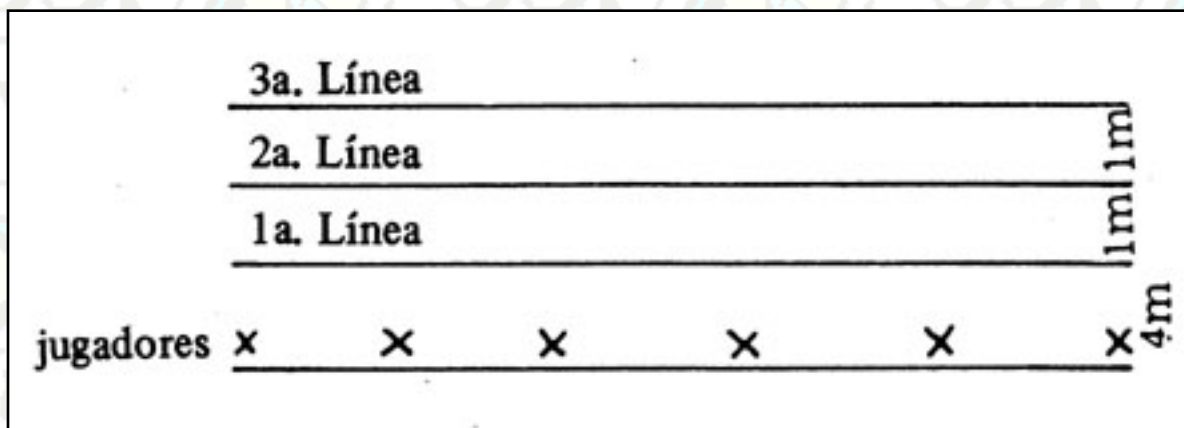
Esquema:**82.- Apuntar al arco**

Material: un arco de madera, plástico u otro material fácil de encontrar, 2 bolas pequeñas de tenis o plásticas para cada jugador.

Formación: ver esquema: pueden competir cuantos jugadores lo deseen. Los jugadores se colocan en posición de tiro, con la rodilla derecha en tierra, las dos bolas en la mano, conservando una distancia de 1.50 a 2 metros entre uno y otro. En el extremo de la primera línea está el que tiene el arco.

Desarrollo: el que tiene el arco se dirige al otro extremo de la línea, tensionándolo, mientras pasa por los apuntadores, uno cada vez. Lanzan una de las bolas, intentando hacer que ella pase por el arco. Se contará un punto para cada jugador que logre dar en el blanco. En seguida el que tiene el arco vuelve nuevamente, y los tiradores intengan con la segunda bola. Los que lo logren, reciben un segundo punto. Después los tiradores recuperan las bolas, se colocan nuevamente en su línea, Y el tenedor del arco pasa a la 2a. línea, y luego a la 3a., procediendo de la misma manera. Será vencedor el tirador que, después de los 6 tiros, haya conseguido mayor número de puntos. Si hay empate, se debe repetir la disputa entre los que empataron, para decidir la victoria.

Esquema:

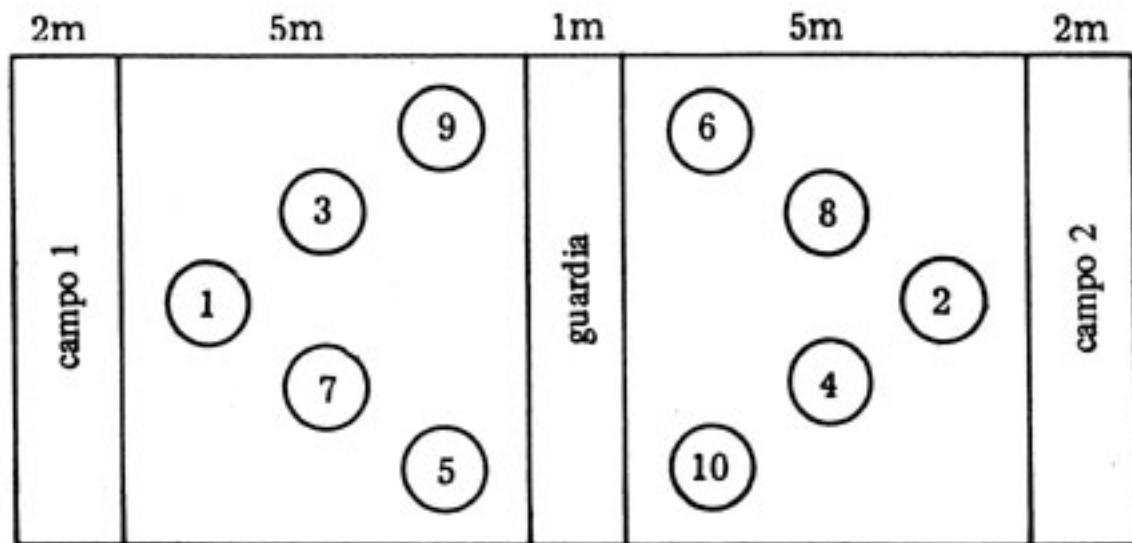


83.- Contrabandistas

Formación: ver el esquetna: pueden jugar veinte o más competidores. Un jugador, el guardia, permanece en su franja de tierra. Los demás contrabandistas están todos en el campo No. 1 y deben pasar al campo 2.

Desarrollo: el capitán de los contrabandistas da la señal para avanzar. Todos se dirigen entonces corriendo hacia el campo 2; en el momento en que Pasan por el campo del guarda, éste hace las capturas que pueda. El campo del guarda no puede ser rodeado. A medida que el guarda vaya apresando contrabandistas, éstos se vuelven también guardas, y serán colocados en los círculos de las líneas intermedias, según la numeración. Estos nuevos guardas ayudan a capturar contrabandistas. No pueden salir de su propio círculo, pero pueden colocar un pie fuera. Después de que haya guardias en las líneas intermedias, los contrabandistas serán más cuidadosos. Cuando estén llenos los 10 círculos, se comienza a duplicar la guardia, es decir, dos guardas en cada círculo. Así se continúa hasta que quede solamente un contrabandista, que es el vencedor, y será el próximo guardia.

Esquema:



84.- El sapo goloso

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

Formación: los jugadores, cuantos lo deseen, están a 5 metros de distancia del sapo y de sus hijos, El sapo es la caja medio abierta, y los hijos son los agujeros en la caja más grande.

Desarrollo: cada jugador, por turrillos, lanza las diez piedrecitas, una cada vez, tratando de colocarlas en la boca del sapo o en la de sus hijos. La piedrecita q.ue toque al sapo vale diez puntos, y la que toque a los hijos, 5 puntos cada una. Un monitor cuenta los puntos al final de cada jugada. Cuando todos hayan jugado sus piedrecitas, será vencedor aquel que haya logrado mayor número de Puntos.

85.- Mercancía dispersa

Material: 2 sillas y 10 objetos, 5 de cada clase, y 2 vendas para los jugadores.

Formación: se colocan las sillas, una en cada extremo de la sala, y se esparcen 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 será el lugar de depósito de la mercancía de cada jugador.

Desarrollo: los jugadores son vendados y comienzan a recoger su mercancía y a colocarla en su depósito, es decir, debajo de la silla. Un jugador puede perjudicar al otro dispersando sus mercancías cuando ya están en el depósito, o cambiándolas de lugar en el espacio entre

ambos. Transcurridos 5 minutos, se quitan las vendas a los jugadores, y aquel que tenga mayor número de mercancías en su depósito será el vencedor.

86.- Amigo o amiga

Formación: los jugadores se distribuyen libremente en la sala; uno de ellos está fuera.

Desarrollo: los jugadores escogen un objeto cualquiera que será el motivo de la adivinación. El que está fuera es llamado y pregunta: -Amigo o amiga? Si el objeto es del género masculino, los jugadores responden: -Amigo. En seguida, el jugador que adivina pregunta a cada participante: -Cómo le gusta? Si en el transcurso de las respuestas logra adivinar cuál es el objeto implicado, escoge un colega para que lo reemplace. Si no lo logra, puede también preguntar a todos los jugadores: -Para qué sirve? Todos responden conforme a la utilidad del objeto. Si todavía así no logra descifrarlo, puede preguntar más todavía: -Cómo es? Si después de haber preguntado a todos no logra adivinar, pagará una penitencia. Si adivina, escoge el reemplazo.

87.- Transfonación

Material: papel y lápiz.

Formación: los jugadores forman dos o más equipos con igual número de participantes, en columnas o filas como resulte mejor.

Desarrollo: el jefe entrega una hoja de papel al primer jugador de cada fila. En la hoja hay una palabra escrita que es la misma en todas las hojas. El primer jugador de cada columna escribe debajo de la palabra, otra palabra, cambiando solamente una letra de la palabra primitiva. Pasa la hoja al que le sigue, quien hará lo mismo; pero ahora, sobre la palabra ya transformada. Son faltas: cambiar más de una letra, repetir una palabra ya escrita, aumentar letras, escribir una palabra sin sentido y cometer errores de ortografía. Vencerá el equipo que primero entregue la hoja al jefe y que no tenga más de dos faltas.

88.- ¿En qué se parece a mí?

Formación: jugadores en círculo, todos sentados, menos uno que se aleja.

Desarrollo: mientras uno de los jugadores se aleja, los demás escogen una persona, animal u objeto que será el motivo del juego. El jugador que se alejó vuelve al círculo y pasa por todos los demás, preguntando a cada uno: "En qué se parece a mí?". Cada jugador preguntado, presenta una semejanza existente entre la persona, el animal o el objeto y el jugador. Este tiene tres oportunidades para tratar de descubrirlo. Si acierta, escoge a otro jugador para que lo reemplace; si no, se aparta nuevamente y hace un nuevo intento.

89.- Pasa - pasa

Material: una moneda u otro objeto de pequeñas dimensiones.

Formación: jugadores en círculo. Uno en el centro.

Desarrollo: los jugadores del círculo inician una música cualquiera que tenga mucho ritmo, mientras pasan la moneda de mano en mano. El jugador del centro debe descubrir quién tiene la moneda. El ritmo de la música es marcado de la siguiente manera: los jugadores palmotean dos veces y en seguida, con los puños cerrados, bajan los brazos, de manera que el puño izquierdo dé un toque en el derecho del otro y viceversa. En este momento es cuando el objeto debe ser pasado de una a otra mano. Si el jugador del centro acierta en mano de quién está la moneda, éste lo reemplaza y aquél toma su lugar en el círculo.

90.- El guiño del ojo

Material: sillas para la mitad de los jugadores.

Formación: jugadores en círculo, sentados. Una silla libre. Detrás de cada silla está un jugador de pies, con las manos en el repaldar.

Desarrollo: el jugador que esté detrás de la silla vacía, guiña el ojo a uno de los que están sentados. Este, al recibir la señal, irá a sentarse en la silla vacía. El jugador que esté detrás del que recibió la señal, procura impedir que su compañero cambie de lugar, tocándolo en el hombro, pero sin salir del lugar. Si queda solo, deberá hacer señal a otro. Y así continúa el juego.

91.- Tarea

Material: papel y lápiz para todos los participantes.

Formación: participantes en círculo. Cada uno recibe un papel y lápiz.

Desarrollo: el dirigente pide a cada participante que escriba una tarea en el papel, la más difícil que encuentre, que será realizada por el vecino de la derecha. Todos deben firmar. Cuando todos hayan escrito la prueba, el dirigente recoge 105 papeles y declara que se ha cambiado la regla del juego y que la prueba ya no será realizada por el vecino, sino por, el que la escribió. El dirigente debe recordar el espíritu deportivo del juego.

92.- Nudo en la corbata

Material: 2 corbatas.

Formación: dos equipos. Cada equipo debe tener el mismo número de caballeros y damas. Las damas se colocan detrás de una línea que debe quedar a 10 metros de donde están los caballeros. La primera dama de cada equipo tiene en las manos la corbata.

Desarrollo: a la señal de comenzar, la dama que tiene la corbata va hasta el primer caballero de su equipo y anuda la corbata correctamente en su cuello. Una vez amarrada la corbata, toma al caballero por la mano y lo trae hasta su línea de partida. Inmediatamente la segunda dama desata la corbata y va nuevamente a anudársela al segundo caballero, procediendo como la primera. Así sigue el juego. Será vencedor el equipo que primero haga que los caballeros pasen a la línea de partida.

93.- Mimica

Formación: dos equipos con igual número de participantes, alejados uno del otro. Entre ambos está el animador.

Desarrollo: a la señal de comenzar, un participante de cada equipo corre hasta el animador y recibe de éste, en voz baja una palabra que deberá ser escenificada en el grupo. Volviendo al equipo, el jugador, por medio de mímica, hace que sus compañeros descubran cuál es la palabra recibida. En el momento en que lo logren, otro jugador va hasta el animador y le dice la palabra. Este a su vez, le da otra palabra, y se realiza lo mismo. Será vencedor el grupo que, al final del tiempo establecido, haya escenificado el mayor número de palabras.

94.- Pelando papas

Material: papas y cuchillos.

Formación: juego individual y posición libre.

Desarrollo: cada jugador recibe una papa de tamaño regular y un cuchillo bien afilado. A la señal de comenzar, todos comienzan a pelar la papa, con una condición: la cáscara debe ser continua y delgada. Si la cáscara se rompe, el jugador vuelve a comenzar. La grosura de la cáscara será juzgada por una comisión. Gana el que primero pele la papa con una cáscara continua y delgada.

95.- La historia

Material: pedazos de papel.

Formación: equipos de 3 ó 4 personas. Cada equipo recibe un pedazo de papel con 10 sustantivos y 10 adjetivos.

Desarrollo: cada equipo inventa una historia en que entren en el orden de secuencia los sustantivos y los adjetivos. Para esto tendrán cinco minutos. Los sustantivos y los adjetivos deben tener los más diversos significados para que la historia se vuelva bien interesante. Después de cinco minutos cada equipo lee la historia. Será vencedor el equipo que haya hecho la historia en el plazo fijado, la más breve y sin omitir ninguno de los términos, y haber observado el orden de las palabras.

96.- Paseo ciego

Material: diversos objetos y un lienzo.

Formación: se esparcen los objetos por la sala. Aquel que va a ser vendado debe observarlos muy bien, pues 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 él se dé cuenta, se retiran todos los objetos esparcidos de modo que él, en la tentativa de desviarse de los objetos, provoque buenas risotadas en los asistentes. Estos empero, no pueden dejar entender el cambio. Después de cierto tiempo, se quita venda al jugador, para que vea el engaño en que cayó.

97.- Choque eléctrico

Formación: los jugadores forman un círculo, todos sentados, y un jugador se retira de la sala.

Desarrollo: una de las personas presentes está electrificada, es decir, con una corriente eléctrica de energía muy grande en el cuerpo, y el que salió tendrá que descubrir quién es. Se escoge entonces a la persona. En el momento en que el jugador que está fuera, toque a la persona electrificada, todos gritarán, al mismo tiempo, y bien alto: "Ah!". Esto provocará en la persona, que estaba desprevenida, una reacción de choque eléctrico real. Cuando el jugador que está fuera es llamado de regreso, el dirigente le explica que "en la sala hay alguien con el cuerpo electrificado y solamente él con el contacto de sus manos, puede deselectrificar a la persona. Sólo que nadie sabe quién es. Usted, por tanto, debe ir tocando la cabeza de cada uno de los jugadores, hasta descubrir la víctima del choque eléctrico y salvarla". El jugador comienza entonces a tocar a todos, uno por uno. Apenas llega, a la persona escogida, todos gritan, y así dan un tremendo susto al jugador incauto. Allí termina el juego.

98.- Candados trabados

Material: 2 candados y 2 manojos de llaves. En cada manajo estará la llave verdadera para cada candado, revuelta entre las demás.

Formación: competencia entre dos personas, que demostrará la agilidad y el reflejo de cada uno. A una distancia de cinco metros están los dos candados y, a su lado, el manajo de llaves. Los concursantes esperan sentados.

Desarrollo: a la señal de comenzar, salen los dos, y cogiendo el manajo de llaves, intentan descubrir cuál de ellas abre el candado. El que lo logre primero será el vecedor. El nerviosismo hace, muchas veces, que la persona coja la llave acertada pero no logre abrir el candado. Por tanto, calma!

[REGRESAR](#)

- **Juegos y más juegos**

1. GOL DE PIERNAS

2. EL GATO Y EL RATON

3. ROBAR LA BOTELLA

4. PELOTA VENENOSA

5. VOLTEAR LOS PALOS

6. ROBAR LA CUERDA

7. FUTBOL DE BOTELLAS

8. PAREJAS BIEN "APAREJADAS"

9. SIGUEME

10. SUELA CON SUELA

11. BOMBARDEO

12. CARRERA DE BASQUETBOL

13. SALTAR EL PALO

14. CARRERA DEL MADERO

15. CARA A CARA

16. LA PRUEBA DE LOS PITILLOS

17. PELOTA ENVENENADA (VARIANTE DE LA VENENOSA)

18. BOLOS A CIEGAS

19. VARIANTE DE TRENES CIEGOS

20. A CORRER MIENTRAS PASA LA BOLA

21. CARRERA DEL ABANICO

22. QUE NO SE CAIGA EL PALO

23. CINCHADA

24. RELEVO DEL CANGURO (DOBLE CANGURO)

25. CARRERA DEL MARQUES

26. RELEVO DEL PAÑUELO

27. CARRERA DE LA SILLA

28. EL TUNEL DE RELEVO

29. EL CIENPIES

30. ESCONDER LA CORREA

31. MIENTRAS REBOTA LA PELOTA

32. CARRERA CON TRES PIERNAS

33. RIÑA DE GALLOS

34. CARRERAS DIFICILES

35. EL RECOGEDOR

36. BLANCO Y NEGRO

37. DOS OBJETOS CIRCULANTES

38. VIGILAR EL VECINO

39. CORTAR LA MASA

40. LAVARSE LA CARA

41. EL CANGURO SALTARIN

42. TRENES CIEGOS

43. CARRERA DEL HUEVO POR EQUIPOS

44. LA CONQUISTA DE LA BANDERA

45. EL ENCUENTRO

46. LA CARRERA DE GLOBOS

47. ENCENDER LA VELA

48. DESPERTO LA FIERA

49. LUCHAS INDIAS

50. SALTOS

51. EL SOMBRERITO

52. AMARILLO, AZUL Y ROJO

1. GOL DE PIERNAS

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

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

Implementos: Una pelota de voleibol o de goma.

2. EL GATO Y EL RATON

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

Gato: "A que te agarro ratón".

Ratón: "A que no gato ladrón".

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

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

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

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

3. ROBAR LA BOTELLA

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

El director (a) llama un número. Los jugadores de cada lado que tengan ese número corren hacia el centro y tratan de "robar" la botella y correr de regreso a su fila. Si lo consigue, anota dos puntos. El otro trata de tocarlo antes de que llegue a su lado; si lo logra, un punto es para él. Si uno de los dos, toca la botella, aunque no la tome, puede ser tocado y perder su punto.

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

4. PELOTA VENENOSA

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

Implementos: Pelota de voleibol.

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

5. VOLTEAR LOS PALOS

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

Los 5 palos (u 8) de cada equipo se colocan paradas a 3 metros de distancia, una de la otra y

en una línea, de la partida hasta la llegada. A la señal, el primer jugador de cada equipo corre tumbando los palos o botellas que le corresponden; regresa y toca la mano del segundo que debe pararlas en su sitio (si una cae, debe volver a levantarla) y así sucesivamente.

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

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

6. ROBAR LA CUERDA

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

7. FUTBOL DE BOTELLAS

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

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

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

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

8. PAREJAS BIEN "APAREJADAS"

Indicaciones: Se forma un círculo estando por parejas atados de una de las manos. Una pareja corre igualmente atada de las manos, por fuera del círculo. Se ponen de acuerdo a

quien va a tocar, y aquélla pareja con las manos entrelazadas que toquen, deberá correr por el lado contrario al que corre la primera pareja y deben llegar al espacio que dejaron; si nó lo logran, quedarán para hacer lo mismo que hizo la primera pareja: seguir tocando a las demás.

9. SIGUEME

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

10. SUELA CON SUELA

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

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

11. BOMBARDEO

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

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

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

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

las manos.

Implementos: tantas pelotas como equipos.

12. CARRERA DE BASQUETBOL

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

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

13. SALTAR EL PALO

Indicaciones: Los equipos en fila, detrás de la línea de partida. El primero tiene un palo (0.75 a 1 metro). A la señal, corre hacia la línea de llegada (10 a 15 metros), la toca con el palo y regresa. Al llegar a su columna, el jugador número 2 toma el otro extremo del palo y los 2 corren hacia el extremo de la fila, detrás de su grupo, llevando el palo cerca del suelo. Los jugadores de la columna deben saltar el palo. Al llegar al fin (al último jugador); el número 2, toma el palo, corre hacia la línea de llegada, y repite la jugada con el número 3 y así sucesivamente.

Implementos: Un palo de escoba por grupo.

14. CARRERA DEL MADERO

Indicaciones: Los jugadores como en el juego anterior. El primero corre hacia la línea de llegada, apoya una punta del palo en el suelo, pone la frente apoyada en el extremo superior

del palo y en esa posición, sin mover el palo, gira 7 veces alrededor del mismo (con la frente apoyada en él). Corre de vuelta, le dá el palo al segundo y así sigue la carrera.

15. CARA A CARA

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

16. LA PRUEBA DE LOS PITILLOS

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

17. PELOTA ENVENENADA (VARIANTE DE LA VENENOSA)

Indicaciones: Un jugador toma la pelota. Los demás jugadores se distribuyen en el campo. Si golpea a un jugador con la pelota, ésta queda envenenada, el jugador pasa entonces a ayudarlo a la persecución de los demás compañeros, al tocarlos a todos, termina el juego. Puede prolongarse por largo tiempo. El jugador debe pasar la bola a su (s) compañero (s) perseguidor (es).

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

18. BOLOS A CIEGAS

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

19. VARIANTE DE TRENES CIEGOS

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

20. A CORRER MIENTRAS PASA LA BOLA

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

21. CARRERA DEL ABANICO

Indicaciones: Los jugadores se colocarán, en fila, detrás de la línea de partida. A 5 metros se marca una línea de llegada. Cada equipo tiene una pelota y una raqueta. A la señal de iniciar, el primer jugador de cada equipo sopla la pelota abanicando, hasta que llegue a la segunda línea. No se puede tocar la pelota en ninguna forma. Al llegar a la línea final, toma la pelota y vuelve corriendo, la coloca en la línea de partida y da la raqueta al segundo corredor de su equipo, que repite la acción, hasta que todos uno por uno, han pasado la línea de salida. El equipo que lo haga primero es el ganador.

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

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

22. QUE NO SE CAIGA EL PALO

Indicaciones:

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

23. CINCHADA

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

24. RELEVO DEL CANGURO (DOBLE CANGURO)

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

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

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

juego de "penitencia".

25. CARRERA DEL MARQUES

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

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

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

26. RELEVO DEL PAÑUELO

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

Implementos: Pañuelos, cuerda gruesa.

27. CARRERA DE LA SILLA

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

Implementos: 2 sillas plegables.

28. EL TUNEL DE RELEVO

Indicaciones: Los jugadores se dividen en equipos iguales, depende la cantidad de jugadores que haya. Se colocan detrás de la línea de partida con las piernas separadas; de esta forma se hace el "túnel"; a 10 o 20 metros de distancia, al frente se marca la línea de llegada. El primer jugador de cada equipo tiene una pelota. Dada la señal de comienzo el primer jugador empuja o lanza la pelota hacia atrás, la cual irá pasando por el "túnel". El último la agarra y corre hasta la línea de llegada, regresa al primer puesto y lanza nuevamente la pelota por el "túnel". Vence el equipo cuyo último jugador sea el primero en regresar a la cabeza del "túnel".

29. EL CIENPIES

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

Implementos: 1 palo largo o cuerda por cada equipo.

30. ESCONDER LA CORREA

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

31. MIENTRAS REBOTA LA PELOTA

Indicaciones: Los jugadores se hacen en círculo, a unos 2 metros de distancia uno del otro. Uno de ellos agarra una pelota y pasa al centro; la tira fuertemente contra el suelo, para que rebote alto y dice: "para fulano" (dice el nombre de uno de los jugadores). El jugador

nombrado sale corriendo para evitar que el otro le dé un pelotazo y salir del juego. Si recoge bien la pelota, pasa al centro mientras el otro ocupa su lugar en la rueda. La tira nuevamente, bien fuerte y dice: "Para fulano". quien quede sin eliminar, gana los aplausos de los compañeros.

32. CARRERA CON TRES PIERNAS

Indicaciones: Cada grupo se forma con 3 jugadores. El del medio se coloca en dirección opuesta a los otros dos y amarra su pierna izquierda a la izquierda de su compañero; y la derecha a la derecha del otro. Al dar la señal por el director del juego, todos los jugadores, en grupos de 3, corren así amarrados, la distancia que se ha fijado y regresa al sitio de donde salieron. Los que se quedan de último, juegan a "penitencias".

Implementos: Cuerdas para amarrarse las piernas.

33. RIÑA DE GALLOS

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

34. CARRERAS DIFICILES

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

Implementos: Los necesarios para cada ocasión.

35. EL RECOGEDOR

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

agachados.

36. BLANCO Y NEGRO

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

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

Variación: Los prisioneros pasan a engrosar el equipo contrario.

37. DOS OBJETOS CIRCULANTES

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

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

38. VIGILAR EL VECINO

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

deben variar de vez en cuando de sitio para fomentar el interés, evitar las rivalidades y la competencia malsana.

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

39. CORTAR LA MASA

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

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

Variación: La danza se puede hacer con música.

40. LAVARSE LA CARA

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

41. EL CANGURO SALTARIN

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

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

42. TRENES CIEGOS

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

43. CARRERA DEL HUEVO POR EQUIPOS

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

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

44. LA CONQUISTA DE LA BANDERA

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

45. EL ENCUENTRO

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

46. LA CARRERA DE GLOBOS

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

47. ENCENDER LA VELA

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

48. DESPERTO LA FIERA

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

49. LUCHAS INDIAS

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

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

50. SALTOS

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

51. EL SOMBRERITO

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

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

52. AMARILLO, AZUL Y ROJO

En este juego intervienen únicamente dos jugadores, que deben colocarse frente a frente bien sea sentados o permaneciendo en pie.

Para iniciar el juego, colocan las manos sobre sus respectivas piernas, al mismo tiempo que dicen: "amarillo"; levantan luego las manos a la altura del pecho, pero con las palmas mirando

al contender, y dicen: "azul"; luego juntan las palmas de la mano derecha, produciendo un poco de ruido, al tiempo que dicen "rojo".

Vuelven las manos a la primera posición para continuar en la misma forma, pero esta segunda vez ya chocan las palmas de la mano izquierda.

El juego se va acelerando cada vez más, y hasta que uno de los contendores se equivoque, ya sea de color nombrado o en la palma chocada, tras de lo cual pasa a continuar el juego otra pareja.

Puede ser realizado este juego por varias parejas simultánea-mente, o hacer "barra" a una sola pareja, cosa que a veces hace poner un tanto nerviosos a los jugadores, predisponiéndolos a equivocarse.



REGRESAR

- **Dinámicas Teatrales**

AMAR EL TEATRO

1. LOS TITERES

2. ANIMALES EN EL TEATRO

3. CÓMO HACER UN TEATRO

4. TALLER DE MAQUILLAJE

5. EL ENANO PARLANCHIN

6. LAS COPLAS DEL PREGONERO

7. MONTAR UN CIRCO

8. UNA ORQUESTA GUAY

9. EL MUNDO DEL TEATRO: EL GRUPO

10. ESPECTÁCULO DE SOMBRAS

AMAR EL TEATRO

- El teatro es la vida vista con arte. El teatro enriquece a todos los hombres y en especial a los que trabajan en él, porque se aprende a ponerse en la piel de otros seres humanos: cómicos, graciosos, grotescos, afortunados, tristes... a entender sus sentimientos.
- El teatro también enseña a trabajar en común con una gran disciplina y con una gran necesidad del otro. El teatro te hace descubrir que tus compañeros son imprescindibles... Si alguien falla, todo se resiente.
- El teatro enseña a uno a dominarse a sí mismo sometiéndose a un grupo, enseña a hablar con mayor corrección, ayuda a hacernos perder la timidez y la vergüenza... El teatro proporciona unas posibilidades extraordinarias para la diversión y la amistad.
- En las escuelas, parroquias, centros juveniles... hay escenarios. En las asociaciones de vecinos, ayuntamientos, delegaciones de juventud... hay dinero para comprar libretos y para empezar. En todos los pueblos y

ciudades hay gente generosa enamorada del teatro que está dispuesta a echar una mano.

1. LOS TITERES

Para los sabios el títere es tan antiguo como la humanidad.

Efectivamente, en un sinnúmero de culturas encontramos al títere como uno de los recursos más frecuentes. Los mismos juglares los utilizaban en la Edad Media y se sabe que en Cataluña -pueblo de gran tradición titiritera- se llegaba incluso a representar con ellos la Pasión. En el teatro de títeres confluyen lo maravilloso con lo irreal y lo fantástico y toda su magia radica en no ver nunca al manipulador, sino solamente a los artilugios que él ha ideado y construido.

Independientemente de las formas más tradicionales de construcción -la pasta de papel, el yeso...- existen diversos modos menos costosos e igualmente ingeniosos para fabricar estos muñecos fantásticos y llenos de vida:

- **CON SUELAS DE ZAPATO:** primeramente conviene pintar de un sólo color (claro, a ser posible: toda la superficie del zapato. Luego podemos pintar los detalles: nariz, boca, ojos... Las pinturas de cera nos vendrán muy bien para esto).
- **CON UN CALCETIN:** rellenándolo de lana, introduciremos después un palo que servirá para sujetarlo y lo ataremos bien con un cordel, diferenciando así claramente la cabeza y evitando que se caiga la lana. Podremos ponerle dos ojos con fieltro recortado. Si no le ponemos boca, el títere tendrá muchas posibilidades de expresar distintos sentimientos. A un títere con una marcada boca sonriente, sería difícil hacerle expresar tristeza.
- **CON UNA CUCHARA:** pintando con sencillez una cara y colocando una tela que cubra el mango.
- **CON UNA CUCHARA:** pintado con sencillez una cara y colocando una tela que cubra el mango.
- **CON BOTELLAS:** puede quedarnos aquí un títere grande y muy vistoso. En la botella -preferentemente de plástico- pintaremos la cara y luego introduciremos un palo en su interior. Cubriremos éste con una tela y aparecerá un títere fantástico.
- **CON ROPA:** en dos pedazos de tela clara se dibuja un perfil -tiene que ser idéntico en las dos partes-. Se cosen después exagerando las narices y la barbilla. Hecho esto se la da la vuelta -como a un calcetín- y se le rellena de lana. Luego se le introduce un palo, se ata y listo.
- **CON BOLAS DE PING-PONG:** se puede conseguir una espléndida sensación de grupo colocándose un guante de color en la mano y una bolita

debidamente decorada en cada dedo. Podrán ser entonces cinco personajes los que con una mano podrá animar el manipulador.

Para todos estos títeres una melena hecha con lana les vendrá de maravilla. Las posibilidades son innumerables. La norma única es la siguiente: cualquier cacharro -por inútil que parezca- tratado con imaginación, es un maravilloso títere. Nada hay desperdiciable: latas, jarras viejas, coladoras, escobas, cajas de cartón, cazos... todo sirve, sólo hace falta lo antes dicho: imaginación. Un tiempo libre sin imaginación es un tiempo esclavizado.

2. ANIMALES EN EL TEATRO

Al preparar un espectáculo puede ocurrir que necesitemos la presencia de los animales, bien como protagonistas, bien como elementos que enriquezcan la representación. Para fabricarlos seguiremos la misma norma que con respecto a los títeres normales apuntábamos en el número anterior.- nada hay establecido, sólo la imaginación y la sencillez harán que seamos auténticamente artistas.

- **MARIPOSAS:** son tal vez los animales más decorativos del espectáculo de títeres. Para construir una buena mariposa servirá un pañuelo de colores vivos y de tela sedosa. Lo anudaremos de forma más o menos estética al extremo de un alambre delgado y, moviéndolo con agilidad, conseguiremos un maravilloso insecto. También podemos dibujar la silueta en una cartulina, luego cortamos pedacitos redondos dejando la silueta perforada por círculos y hecho esto cubrimos los agujeros con papel celofán. Atamos la mariposa a un hilo de pescar y éste a un palo...
- **GUSANOS:** son muy graciosos cuando se les manipula bien. Con un muelle más o menos grande, otro bastante pequeño -el de un bolígrafo, por ejemplo- y una pelota de ping-pong conseguiremos un pintoresco animalillo. Primero pintaremos el muelle grande con un color llamativo, luego el pequeño con un color ciarito. En un extremo del muelle grande sujetaremos la pelota de pingpong a la que habremos pintado previamente unos ojos y una boca. En el extremo posterior colocaremos el muelle pequeño hacia arriba -como si fuera un rabito-... ¡Ya sé que los gusanos no tienen rabo! Pero es posible que a alguien le gusten con rabo. Para manipularlo utilizaremos los dedos pulgar e índice que introduciremos en los extremos del muelle. A medida que vamos uniendo y separando estos dos dedos, el cuerpo del gusano se moverá hacia arriba y hacia abajo y parecerá que se desliza. Si lo manejamos con las dos manos tendrá una mayor posibilidad de movimientos.
- **PATOS:** la fabricación de los patos es muy sencilla. Hay que hacer con tela blanca un largo guante que nos cubra hasta el codo. El extremo del guante que corresponda a la mano será la cabeza del pato. La tela, que pertenece a la cabeza, la dividiremos en dos partes: la inferior servirá para introducir el

dedo pulgar, la superior para los dedos restantes. De esta forma conseguiremos una boca que se moverá conforme vaya hablando o picoteando. Con fieltro diseñaremos los ojos. Los movimientos de este bicho serán innumerables.

- **MONSTRUOS:** utilizaremos el mismo procedimiento que en la construcción de los patos. Necesitamos un guante más alargado y de color vivo, preferentemente rojo o verde. También tendremos que esforzarnos muchos en la fabricación de la cabeza. En ella colocaremos largas melenas de lana y, en el interior de la boca, unos enormes dientes y una estremecedora lengua. Esto último con fieltro.

3. CÓMO HACER UN TEATRO

Hay quien llamó a los escenarios para representar títeres "Castillos de fantasía" y, evidentemente, lo son. Pero para que lo sean no hace falta que invirtamos mucho dinero sino mucha fantasía y alguna que otra tabla.

Ante todo, un consejo: Nunca empiecen a montar un espectáculo de títeres fabricando el teatro. Lo primero son los títeres y animalillos... al final, el teatro.

- **Con un armario viejo:** es de los más sencillo. Si el armario es grande, cortaremos la madera superior de la parte trasera dejando una embocadora lo suficientemente holgada para que los personajes se muevan con facilidad. Tiene el inconveniente de que es pesado e incómodo.
- **Con mesas y taburetes:** es hasta más fácil que con el armario. Aquí no se trata de fabricar nada sino de montar convenientemente unas mesas y unos taburetes. Colocaremos dos mesas separadas aproximadamente unos dos metros la una de la otra. Sobre cada mesa se pone un taburete y entre los dos una tabla de madera de la que colgará una manta que llegará hasta el suelo. Al hacer esto hay que ir con cuidado y procurar que el peso de las mantas no sea excesivo y rompa la tabla. También podemos sustituir las mantas por papel.
- **Guiñol colgante:** se trata de colocar dos clavos en el techo. Esos clavos nos servirán para colgar una tabla. Sobre la tabla también colocaremos mantas o papel que llegarán hasta el suelo.
- **Con maderas:** este procedimiento es más complicado, pero más sólido y puede servir para un sinnúmero de representaciones. Se trata de clavar las maderas de forma que se convierta el armazón en una especie de tríptico. Para ello habrá que unir con bisagras las tres partes con lo que nuestro escenario, una vez finalizada la representación, será plegado y lo podremos guardar.

También con maderas se puede utilizar otro procedimiento. Tenemos que construir dos estructuras rectangulares, una mayor que la otra. Las dos las recubriremos con tela. La más pequeña la colocaremos delante y la más grande detrás. Entre las dos se podrán los títeres escondidos y harán aparecer los títeres por la parte de delante. Así la estructura de detrás quedará como un fondo muy bueno que concentrará la atención de los espectadores y enmarcará el espacio dramático.

CONSEJOS PRACTICOS:

- Utilizar siempre telas oscuras: Realzarán la belleza de los títeres.
- La tela sobre la cual actúan los títeres no debe estar muy alta (los espectadores se romperán el cuello) ni muy baja (podría verse la cabeza de los animadores). La distancia ideal es a 1,5 m. del suelo.
- La iluminación es muy importante. Lo ideal es que coloquen un par de focos (no bombillas) de 100 W. a 1 metro del escenario, de modo que la luz quede repartida.
- Desterrar el telón o las cortinas. La iluminación marcará el comienzo y el final del espectáculo.
- Los decorados serán muy simples y esquemáticos. Un círculo amarillo como fondo y un arbolito verde pueden ser el mejor de los paisajes.
- Y el gran consejo es que no se desanimen. Es posible que al principio les salgan auténticas chapuzas. Pero todo se andará.

4. TALLER DE MAQUILLAJE

Desde muy antiguo, en la vida de los hombres ha existido el maquillaje. Un rostro pintado no busca únicamente aparecer como hermoso, sino expresar un sentimiento, dar a conocer algo de su forma de ser, o, por el contrario, esconder o disimular algo.

Cuando estamos preparando una obra de teatro, una dramatización o un espectáculo, el maquillaje es esencial ya que ayuda a definir la personalidad de; personaje al que se interpreta. En este caso no vamos a pintarnos un poquito la cara, sino a pintarla totalmente dándole una expresión distinta a la habitual.

- **¿QUÉ MATERIAL NECESITAMOS?:** aunque en el mercado hay productos dedicados especialmente al maquillaje teatral, no los vamos a citar porque son bastante caros. Utilizaremos materiales asequibles a nuestros humildes bolsillos y de resultado francamente bueno. Necesitamos crema suavizante (cualquiera de las muchas que existen), pinturas de cera -no plásticas-, lápices perfiladores -seguro que tiene tu madre-, papeles suaves -kleenex o papel higiénico-, y, evidentemente, un espejo.

- **Empecemos con la crema:** lo primero que debemos hacer es embadurnarnos la cara con crema, procurando que la crema se extienda a todas las partes de rostro, también a las más difíciles. No hay que darse mucha crema, lo importante es que esté bien repartida. No empieces nunca a pintarte sin haberte dado crema antes.
- **Sigamos con la pintura:** con una pintura de cera blanca debemos pintarnos todo el rostro. Para ello debemos frotar bien la pintura en nuestras manos, de esta forma se calienta y pinta con facilidad. Si notas que no pinta apenas, sécate un poco la cara con un papel, pues es posible que te hayas dado demasiada crema. También pintaremos las cejas y para ello calentaremos con la llama de un mechero la pintura de cera; cuando se está derritiendo pasaremos el dedo con rapidez -no nos quemaremos- por la pintura derretida y nos lo aplicamos en las cejas antes de que se seque.
- **Pongamos las facciones:** viene ahora el maquillaje propiamente dicho. Pintaremos alrededor de la boca y de los ojos con los colores que deseemos procurando que haya contraste. Podemos darle muchas expresiones a nuestra cara: alegría -con una amplia sonrisa en la boca-, tristeza -líneas hacia abajo-, perversidad, -líneas torcidas-, serenidad -facciones redondeadas-... Para esto puedes remarcar tus líneas con el perfilador.
- También puedes pintarte el pelo. Para ello hay unos sprays, pero son muy caros. Si lo que quieres es ponerte canas, pueden servirte los polvos de talco bien extendidos.
- **Quitarse el maquillaje:** si has seguido los pasos tal como se indica, te será muy fácil la operación inversa. Vuelve a ponerte crema por toda la cara y frótate bien con un papel hasta que se te haya marchado casi la pintura. Lávate entonces la cara con agua y jabón, y la pintura desaparecerá totalmente.

5. EL ENANO PARLANCHIN

Es de todos muy conocido este recurso para veladas y festivales. Sin embargo, tal vez por la facilidad en prepararlo, suele ser uno de los números más flojos y deslucidos que aparecen en las veladas. Vamos ahora a describirlo con detalle para que el número del enano parlanchín lo podamos preparar con la dignidad que se merece. El éxito será seguro.

Sin duda que más de una vez te han pedido tu participación en una velada o en un fuego de campamento. Generalmente, cuando esto ocurre, nos afanamos en buscar numeritos que puedan estar escritos en algún libro que tenga algún monitor. Si lees ahora atentamente cómo hay que preparar al número del enano parlanchín, nunca te olvidarás de ello y así podrás utilizar este recurso siempre que se te pida tu participación para la fiesta.

Un enano sobre una mesa: las luces iluminan el escenario en el que aparece una mesa delante de una cortina. De la cortina sale el enano parlanchín y aparece subido a la mesa. Es realmente pequeño, pero sus manos, sus pies y su cara son de tamaño normal. Esto aumenta la risa. El enano habla y habla; mientras va hablando sus manos se mueven y van como locas hacia el pelo, la nariz, la barbilla. También sus pies se mueven: levanta un pie, da unos pasos de baile...

Para hacer este espectáculo hacen falta dos personas. Una de ellas va a poner la cara y los pies, el otro pondrá las expresivas manos.

Uno se pone delante y el otro detrás de él.

El de delante se pasa unos calcetines por los brazos e introduce cada mano en un zapato. (Conviene que los calcetines y los zapatos sean llamativos y raros). El que está detrás pasa los brazos por debajo de los del de delante y se pone en esa posición las mangas de una chaqueta o camión que el de delante se habrá puesto al revés, es decir, la parte de delante en la espalda.

¡Empieza el espectáculo! así de fácil, sin más complicaciones, el enano puede empezar ya a contar sus historias y sus chistes. El compañero de detrás moverá sus manos como si éstas fueran realmente las del enano y el efecto que se produce es graciosísimo.

VARIOS CONSEJOS PARA EL MONTAJE:

- Conviene que la pareja haya preparado un pequeño guión de lo que se va a decir. No hay que ir sólo a improvisar, eso sería un fracaso. El único actor que puede jugar a improvisar es el que domina plenamente su guión.
- Cuida el traje y el maquillaje del enano. Preséntalo de un modo gracioso: un sombrero, maquillado de payaso, una camisa llamativa, un lazo o una enorme corbata...
- Conviene que el atrás se coloque bien disimulado detrás de la cortina.
- Ten cuidado de que la cortina no reciba luz por detrás, esto descubriría al cómplice del enano.

Y ánimo, si el número está bien preparado es extraordinario y uno de los de mayor éxito y aceptación en todas las veladas... ¿No oyes ya los aplausos?

6. LAS COPLAS DEL PREGONERO

Hace muchos años, cuando no había ni radio ni televisión, unos

hombres iban de pueblo en pueblo recogiendo chismorreos y noticias que ibancanturreando por donde pasaban. Eran los pregoneros y su fama corría por doquier.

Cuando llegaban a un pueblo, todas sus gentes se reunían en la plaza en torno a ellos y así se iban enterando de las noticias y de la vida de los pueblos vecinos. Luego la gente lo comentaba en sus casas. Cuando ya había pasado aquella efervescencia informativa, el pregonero regresaba y su presencia volvía a animar la vida del pueblo.

Tú puedes ser pregonero

Esta es la actividad que te propongo en esta ocasión: en tu clase, en tu club, en una velada... puede aparecer de vez en cuando un pregonero que vaya comentando las noticias acaecidas y que tengan relación con nuestra vida. Si lo haces en el colegio, mucho mejor, de esta forma puedes criticar las actitudes de ciertos profes de una forma simpática procurando -¡claro!- que no se enfaden. También puedes ir proponiendo actividades a medida que vas contando noticias...

Cómo hacerlo

Será necesario que el grupo de los que van a realizar esta actividad se reúnan previamente para preparar lo que van a decir. Una vez que hayan seleccionado las noticias, tendrán que hacer un dibujo o varios referentes a ellas procurando que sean ingeniosos, sencillos y que haya pocas cosas para que así se vean desde lejos.

Los dibujos los pegarán en un cartelón tal como aparece en el dibujo. Una de las tareas más difíciles será la de hacer una coplilla para cada dibujo, ya que no hay que presentar las noticias con un gran rollo, sino con un pequeño y gracioso poema. Por ejemplo:

"Cuando
llegamos
al
viernes
todo el
mundo
está
nervioso
menos
el prole
de

Mates
que
nos
llega
en plan
mafioso".

Estas coplillas serán canturreadas, no dichas en un tono de voz normal.

Presentación

Cuando ya tengáis todo preparado es cuestión de que elijáis a uno o varios pregoneros. El disfraz que se pondrá es muy fácil de conseguir: sombrero grande (a ser posible de ala ancha), camisa de cuadros, pantalón de pijama o de chandal, calcetín de deporte por encima de pantalón, zapatos con hebilla (se puede hacer de cartulina), una gran capa (manta, cubrecamas, etc.), uno o varios macutos, bigotes, barbas y un punzón o palo que servirá para ir señalando el dibujo que tiene relación con lo que se va canturreando.

He aquí una forma bien sencilla de divertir.

7. MONTAR UN CIRCO

Pocas cosas hay tan saludablemente imaginativas como el circo. En este espectáculo confluyen las más diversas habilidades: el buen humor, la fuerza, la habilidad, la superación, la magia, la poesía, el riesgo, el miedo.... el amor.

Todos tenemos un sitio en el circo, todos podemos participar en él siendo protagonistas. Nadie quedará excluido porque cada uno de nosotros es un pequeño genio.

Aprovechar nuestras habilidades

No todo el mundo sirve para las mismas cosas. En las primeras reuniones pondremos en común las habilidades que cada uno tiene. Hay cosas muy aprovechadas: muchos jóvenes saben sostener en equilibrio una escoba o palo sobre sus dedos, sus pies o su nariz; otros saben cantar bien; otros saben tocar algún instrumento; hay quien sabe imitar personajes o animales; alguno sabe hacer el pino e incluso caminar con las manos.

Otros tienen también buenas cualidades, aunque no aparecen necesariamente en

público: son buenos administradores, saber hacer decorados, pintar, dibujar, entienden de electricidad... todos tienen su sitio en el circo.

En las primeras reuniones haremos una valoración de cada miembro del grupo y nos esforzaremos en descubrir sus posibilidades y favorecer que las ponga de manifiesto. Estas habilidades que cada uno tiene son -junto al trabajo en grupo- la esencia de un buen espectáculo.

• EL PRESENTADOR

El papel del presentador es fundamental. No sólo debe presentar, sino animar y mantener el espectáculo comentando la actuación de unos y otros, encandilando al público en algunos momentos y animándole al aplauso en otros. El presentador tendrá buena oratoria y habrá preparado algún chiste o algún acertijo en caso de que se retrase la aparición de unos actores por causas de última hora.

• LOS PAYASOS

Es importantísimo disfrazar muy bien a los payasos. Llevarán ropas grandes y multicolores, tirantes, sombrero, zapatos grandes (los puedes fabricar con cartón fuerte), chaleco y una peluca. La peluca la puedes hacer con una cartulina fuerte de unos 20 cm. de ancho por 20 cm. de largo. Los lados de la cartulina (tomada a lo largo) los iremos perforando cada centímetro y medio aproximadamente. Luego, de un ovillo de lana de color rojo cortaremos trozos de unos 50 cm. que los doblaremos por la mitad y los introduciremos en cada uno de los agujeros. Luego el payaso se pondrá esa cartulina sobre la cabeza, sujeta con un sombrero.

Los payasos deberán esforzarse en que su número sea más visual que sonoro; es decir, debe estar mucho más conseguido el chiste visual, el mímico, que aquel que se dice con la voz. Por otra parte, es difícil dominar a un auditorio con la voz. Prescindir de los chistes conocidos y vulgares y esforzarse por dar contenido a los gestos.

• LOS EQUILIBRISTAS

En este número se puede conjugar lo cómico con lo serio, la broma con lo que realmente es una habilidad (aunque saber hacer broma es otra gran habilidad).

En la parte humorística de este número de equilibristas puede salir un grupito con un somier viejo de una cama. Sobre ese somier, darán saltos y efectuarán brincos mortales. El somier puede representar una especie de cama elástica en el aire, un flaquito podrá dar un salto mortal y dejarse caer en el vacío para ir a caer en los

brazos de un compañero que sea gordo y buena persona.

En la parte seria podrían aparecer los equilibrios de escobas (aquellos que sepan hacerlo) intentando ser originales (pasar la escoba de; dedo de uno al otro compañero; trazar una raya en el suelo e ir recorriéndole llevando una escoba en equilibrio; recorrer esa línea dando saltos con un pie mientras que con el otro sujetamos equilibradamente la escoba). En todo caso habrá que imaginar y ensayar. También puede haber compañeros que sepan hacer una torre humana: en este caso deberán hacerla tomando las debidas precauciones. Se pueden hacer equilibrios sobre un caballete de madera llevando una fuente con objetos en cada mano (en este caso habría que ensayar y procurar que los objetos que lleva el portador sean de plástico ...)

Es cuestión de echarle valor a la cosa, de trabajar en grupo y de hacerlo con cariño y con imaginación.

Sigamos en nuestro trabajo creativo. Inventemos más números para nuestro circo. Llegan de la mano de la fuerza que sobrecoge y el valor que huela la sangre. Son los forzudos y los domadores de fieras.

Evidentemente, tanto para los forzudos como para los domadores, habrá que lograr una buen simbiosis entre lo cómico y lo serio. Si esta simbiosis se realiza con ingenio y se dosifica correctamente, ambos números conseguirán el aplauso y harán pasar un rato agradable.

• LOS FORZUDOS

Comencemos por lo serio. Si hubiera algún compañero que realmente fuera fuerte y quisiera prepararse algún número podría hacerlo perfectamente, evitando siempre el hacer una ostentación poco correcta o una Vanagloria personal exagerada. Si este compañero existe, hará sus exhibiciones con cacharros y cosas, nunca con personas. Es decir, levantará -si es que sabe- pesas, pero no probará a levantar y jugar con personas.

En cuanto a lo del toque cómico, hay que esforzarse en buscar un grupo de jóvenes que tengan cualidades mímicas. Saldrán uniformados (lo ideal sería una camiseta tipo imperio y un pantalón corto, ambos con rayas transversales). Todos lucirán un amplio bigote y largas patillas. Entre varios irán trayendo objetos al forzudo: las pesas, cada vez más grandes. Este forzudo irá vestido con rellenos dentro de la camiseta, de modo que parezca mucho más grueso de lo que realmente es. Se le pueden poner toallas o una almohada bien sujeta.

Las pesas, las haremos con un palo en el que ataremos a sus extremos sendos globos. En los globos estará escrito el peso de cada pesa: 25, 50 y 100 kg. por pesa. Una vez que entre varios hayan conseguido arrastrarle las pesas hasta sus pies (cada vez con mayor peso), el forzudo las irá levantando con gran esfuerzo y sonoros resoplidos. Una damisela puede secarle el sudor entre pesa y pesa. Finalmente, cuando el forzudo esté recibiendo los aplausos de la concurrencia, al finalizar su actuación, el más pequeñito de todos se acercará a las pesas, las cogerá con una mano y se largará. Este efecto puede ser muy vistoso. Importa mucho la parsimonia -no lentitud- con que este se haga.

• LOS DOMADORES

Para el número de los domadores, pueden aprovechar -si existe la posibilidad- alguna habilidad especial que tenga algún animal de algún familiar o amigo. En ocasiones, hay perros o gatos que saben hacer las cosas simpáticas. Descubrir, si pueden, algún animal que reúna estas condiciones.

El domador deberá ir elegantemente vestido. Un elegante bigote le dará un aspecto de seriedad. Le haremos también una chaqueta muy elegante. Debemos agarrar dos cartulinas del mismo color y unir una y otra por el lado más corto. Engrapamos ambas cartulinas por donde la hemos unido y por allí mismo la doblamos. Hacemos un agujero para que pase la cabeza del domador y dibujamos en la parte delantera unas líneas que se llaman "brandeburgos". Por debajo irá un jersey del mismo color que las cartulinas. Los pantalones serán de rayas longitudinales. En los pies el domador llevará una botas de agua.

• LAS FIERAS

Entre las fieras pueden haber leones feroces. Para ello los que vayan a ser leones deberán ponerse un pijama de color amarillo o marrón, unos guantes del mismo color. En la cabeza y en la barba se pondrán espartos naturales deshilachados, sujetos con una goma elástica. Sus rugidos deberán ser aterradores.

También pueden visitarnos pesados elefantes. Un elefante estará compuesto por dos jóvenes. Llevarán el pantalón del chandal del mismo color. Una manta cubierta por encima les cubrirá y el compañero de delante podrá fabricarse con cartulina una cara de elefante.

El domador podrá utilizar para amansar a sus fieras frases que suelen decir algunos profesores, especialmente duros, y que sean típicas en ellos. También podrá amenazar a las fieras con la firme promesa de que avisará al profesor de matemáticas si no obedece. Suele ser una amenaza terrorífica.

Ya tenemos todos los números preparados. Pensemos ahora en el montaje material del circo y en el desarrollo del espectáculo. El día del estreno se está acercando.

Imaginemos que el espectáculo lo van a realizar al aire libre, concretamente en el patio del Colegio. Necesitaremos palos de escoba o de cualquier otro tipo; cuantos más palos encontremos mejor. En cada palo, y en espiral, colocaremos dos largos pedazos de serpentina de arriba abajo, de forma que los dos colores queden alternos. Las serpentinas deberán ir pegadas o sujetas con celo.

Coged después un rectángulo de papel rojo y otro de color blanco. En un lado del papel hacen flecos. Estos flecos se colocan enrollados en la parte superior de las escobas o palos.

Trazad un gran círculo en el suelo y van colocando los palos alrededor del círculo, de forma que queden alternados los que tienen los flecos rojos con los blancos. Luego, unen los flecos superiores con liza, de la que colgaran banderitas multicolores. Evidentemente necesitaran mucho papel y mucho trabajo; tal vez el profesor de plástica los pueda echar una mano. Los palos los clavarán en el suelo. Si no pueden hacerlo, meterlos en cubos llenos de arena. El montaje quedaría muy espectacular si colocaran un gran pilón en el centro, con un montón de cuerdas con banderitas que fueran hacia los palos laterales.

Deberán buscar un escondrijo para que puedan cambiarse de atuendo los actores.

Si lo representáis en un gimnasio o en algún lugar oscuro, podréis hacer uso de la luminotecnia que siempre tiene una fascinación especial. En este caso usad proyectores de diapositivas para la luz concéntrico y flexos de mesa para luz general.

● La Música

Aunque tengan vuestra propia orquesta formada por compañeros músicos, la música es imprescindible. Una música de violines subrayará la actuación de los equilibristas; la música de una película espectacular realizará la entrada de los forzudos; una música exótica será muy sugestiva en la actuación de las fieras... El encargado deberá tener el orden de los números para ser eficaz en su tarea de ambientador musical.

● El orden del espectáculo

Es muy importante que el orden de los números esté bien construido. No hay que juntar dos números de carácter cómico ni poner seguidos los números musicales. El

orden lo establecieron procurando que haya variación a lo largo del espectáculo, dejando los números fuertes, los mejor conseguidos, para el final.

De cualquier manera, el circo comenzará con un desfile y terminará del mismo modo. En el caso de que haya majaretes, actuarán en ambos desfiles y hacia la mitad.

- **El público debe participar**

Los payasos, los presentadores y todos aquellos que tengan más entrada con el público, se ocuparán de que éste participe de verdad. Se pueden cantar canciones y animar a que el público las coree y también se puede invitar a que alguien salga a la pista para participar en alguno de los números.

Días antes del espectáculo habrá que anunciarlo con grandes carteles. En los carteles se denominará a los artistas por su nombre artístico, no por sus nombres propios.

8. UNA ORQUESTA GUAY

Para acompañar nuestras canciones o para dar vida a algunos espectáculos, los sencillos instrumentos que les proponemos pueden ser muy útiles. ¡Manos a la obra!

Cada cacharro, cada trasto, por inútil que parezca, puede ser un instrumento musical. En el corazón de cada cachivache hay una posibilidad de arrancar sonidos maravillosos.

- **LA FLAUTA DE PAN**

Es un instrumento muy antiguo. Consiste en unas cuantas cañas abiertas por un extremo y cerradas por otro, que producen notas musicales al soplar en ellas.

Hacen falta dos o tres cañas de unos 2 cm. de diámetro. Deben estar perfectamente secas. Hay que ir cortando con mucho cuidado la caña en trozos de unos 20 cm., de manera que en cada pedazo uno de sus extremos nos quede abierto y el otro cerrado por el propio nudo de la caña.

Una vez hecho esto, iremos cortando cada caña para que cada una tenga una nota distinta. Para afinarla podemos utilizar una flauta. Lógicamente cada caña debe tener una longitud distinta a las demás. Esta labor exige mucha precisión para que finalmente nos queden las ocho cañas con las ocho notas bien diferenciadas. El

sonido se produce soplando oblicuamente sobre la parte abierta de la caña (esta parte debe ser lijada para que no roce los labios del músico que la toca).

Los tubos tienen que ir unidos entre sí siguiendo el orden de la escala. Para ello cortaremos dos trozos de caña de unos 25 cm. cada uno y los abriremos longitudinalmente por la mitad. Serán las traviesas. Para sujetar las cañas, las ataremos fuertemente a dichas traviesas procurando que los tubos queden bastante juntos y los extremos para soplar a la misma altura.

• TROMPETILLA

Necesitaremos un metro de manguera de regar, un embudo y una boquilla. Poniendo semienrollada la goma de manguera y en sus extremos el embudo y la boquilla, conseguiremos un instrumento curioso y divertido al que le podremos sacar -con la práctica- todas las notas que queramos. Hay que soplar apretando los labios contra la boquilla. Cuanto más apretamos los labios, más aguda será la nota.

• INSTRUMENTOS DE PERCUSIÓN

Son los más fáciles de construir. Varias botellas iguales con distintas cantidades de agua pueden ser un perfecto xilófono. En este caso también tendremos que afinar cada botella con una flauta. Cuanta más agua haya, más agudo será el sonido. Este xilófono se oirá mucho mejor si podemos colgar las botellas por su boca de un palo transversal.

También podemos hacer un sinfín de maracas: con latas de conserva y piedrecillas dentro, con la mitad de la cáscara de un coco cerrada con una tapa de cartón, con arena gruesa dentro de tubos...

Podemos también buscar el sonido de las cosas e inventar nuevas posibilidades: con cuerdas tensas, con gomas, con botellas de anís y un palo, con botes de detergentes, con llaves inglesas y otros hierros...

Estrujándonos un poco el coco podemos conseguir una orquesta que, aunque no sea muy precisa y elegante, puede ser la más cachonda de ¡barrio!

9. EL MUNDO DEL TEATRO: EL GRUPO

Trajes multicolores, máscaras fantásticas, focos que se encienden, olor a maquillaje, telones que suben y bajan, disfraces, libretos, risas... y una emoción a raudales son elementos que entran en juego cuando un grupo de amigos se anima a hacer teatro.

Hacer teatro es una actividad fascinante, una de las empresas más chulas en las que uno puede embarcarse. En el teatro la vida de cada día se convierte en espectáculo. El actor crea su personaje con esfuerzo y el grupo entero -cada cual con su trabajo- fabrica un mundo mágico que encandila al espectador.

Un grupo de teatro es un equipo de amigos en el que cada uno pone lo mejor de sí mismo para aportarlo a los demás. Sobran los vagos, los que quieren el mejor papel, los que no se dejan corregir, los informales... El trabajo ha de ser duro y, si uno falla, hace fallar a todos los demás.

En el grupo hay muchas funciones: director (a ser posible una persona más mayor y que conozca y ame el teatro), actores, decoradores, encargados de la iluminación y de la música, apuntadores, diseñadores de vestuario... Todos pueden echar una mano. El espectáculo no es posible si falla alguien. El director deberá armonizar y coordinar el trabajo de todos.

Elección del espectáculo

Los primeros espectáculos de un grupo deben ser sencillos y cortos, sin problemas en lo referente a decorados o a cuestiones técnicas, y con papeles no muy largos. También es importante que el número de personajes no sea muy elevado. La elección de los papeles compete al director, que tendrá en cuenta el carácter, fisonomía y cualidades de cada actor. Nadie debe creer que un papel corto es menos importante que uno largo, todos son necesarios.

Desde antes de empezar a ensayar, el grupo debe tener claro que va a realizar una tarea de equipo en la que no importa brillar personalmente en la representación, sino colaborar para que el conjunto del espectáculo funcione con la precisión de una máquina de relojería.

Una vez elegida la obra, el grupo se reúne para leerla. El director debe hacer una breve explicación de cada personaje situándolo en el contexto de la obra. La obra se lee en voz alta y despacio. Cuando llega una acotación, es el director el que la lee. En esta primera lectura colectiva, cada actor debe intentar situarse en su personaje y relacionarlo con los demás.

Es importante que a esta reunión asistan los encargados de la tramoya. Puesto que la obra se divide en escenas o actos, el equipo se pondrá de acuerdo en las fechas de los ensayos y en cuál es la escena que hay que llevar aprendida para el próximo día.

En Casa

Uno de los trabajos más importantes del actor se realiza en su casa. Allí hay que estudiar el papel y asimilar su personaje. Cada actor debe hacerse preguntas sobre su personaje o hacerle preguntas a él. Hay que descubrir cómo piensa, cómo es, por qué actúa de esta manera, cómo debe andar, cómo debe hablar... Al estudiar el papel, hay que leer también las acotaciones para saber cómo hay que decir o entonar el texto. Hay que fijarse mucho en qué es lo que dice el actor que le precede en la palabra...

Posiblemente sea ésta una de las labores más duras del actor, porque no es tan divertida como un ensayo, porque le obliga a uno a sentarse y darle un poco a los codos... Pero este trabajo silencioso es imprescindible para que la representación funcione. Sólo así el actor podrá aportar mucho en trabajo del próximo ensayo y, junto con el trabajo callado que los otros compañeros también habrán hecho, empezarán a crear espectáculo.

Con el papel ya aprendido, vamos a comenzar a ensayar. Es ahora cuando viene el trabajo en común y la maravilla de ver que la obra va cada día tomando más cuerpo.

Antes de comenzar a ensayar hay que tener en cuenta dos cosas muy importantes: que el director es quien coordina el ensayo y debemos dejarnos ayudar por él; y que no se pueden empezar los ensayos si hay alguien que no se sabe el papel, pues paralizará el ensayo de los demás.

En el escenario

Los primeros ensayos servirán para perfilar los primeros cuadros. No hace falta que asistan todos los actores; es preferible que asistan sólo los que aparecen en dichos cuadros. Tampoco hace falta que estos ensayos se hagan en el escenario; importa ahora descubrir la entonación que hay que dar a cada frase y esbozar los gestos y los movimientos que hay que hacer en escena.

Poco a poco, con estos ensayos parciales, hay que pasar toda la obra.

Los siguientes ensayos serán ya en el escenario. Hay que fijarse mucho en los movimientos: entradas, salidas, colocación. También es importante que cada actor sepa dónde van a estar colocados la utilería, los muebles y todos los elementos que aparecen en escena.

Ahora sí deben estar los apuntadores colocados en los laterales. El director estará preferentemente en el patio de butacas para situarse constantemente desde el punto

de vista del espectador, que es a quien va dirigida la obra.

El ensayo general

Cuando la obra se tiene ya dominada hay que hacer un ensayo general: la obra se representa tal y como se hará el día del estreno: con los vestuarios y decorados adecuados, con el maquillaje puesto y todos -actores, apuntadores, tramoyistas y director- colocados en su sitio. Aunque haya fallos, ya no se puede interrumpir el desarrollo de la obra. Todo debe hacerse como si hubiera público.

En el ensayo general puede haber algunos amigos como público. Al final de la representación, harán los comentarios pertinentes que puedan enriquecer la obra.

Ahora sí. Ya está todo prácticamente listo para el estreno.

CONSEJOS IMPORTANTES

- Cuando el actor se equivoca en su papel o en sus movimientos, el director debe corregirle desde el principio. Es importante que esto sólo lo haga el director. En ningún caso puede un actor interrumpir el ensayo si él u otros compañeros se equivocan.
- Los actores deben procurar desde el principio no dar la espalda al público y no taparse unos a otros, a no ser que el desarrollo de la función lo requiera.
- El actor, ya en los ensayos, debe preparar su salida a escena concentrándose en la situación de su personaje.
- En escena sólo estarán los actores precisos. No deben estar los que no aparecen en ese momento de la obra.
- Los actores que no estén en escena deben estar en silencio y con atención, favoreciendo la concentración de los compañeros que en ese momento sí están actuando.
- Al final del ensayo, el grupo debe reunirse para comentario y enriquecer el espectáculo. De las decisiones que se adopten, hay que tomar nota para aplicarlas en el siguiente ensayo.
- Es muy bueno que, de vez en cuando, el grupo entero celebre una fiestecilla o una merienda. Todas las cosas que contribuyen a que todos sean más amigos repercutirán en bien del espectáculo.
- Antes de estrenar el espectáculo, conviene hacer publicidad. Para ello aprovecharemos todas las posibilidades que tengamos: carteleras, emisoras de radio cercanas, revistas escolares... Hay que hacer ambiente y crear una buena predisposición por parte del público.

Antes de empezar

Los actores acuden al menos una hora antes y se ponen el vestuario correspondiente. Luego se maquillan (en caso de no tener maquillaje de teatro, se puede sustituir poniendo crema suavizante en el rostro y luego aplicando pinturas de cera no plástica). Cuando todos están maquillados, hay que ir al escenario -en caso de que haya telón y esté abajo-. Allí hay que repasar rápidamente si está todo en su sitio y si cada personaje tiene preparada la utillería que debe utilizar. Luego cada actor debe poner en el lateral desde el que saldrá a escena. Los apuntadores se colocarán ocultos a ambos lados de escenario, desde donde controlen toda la escena.

Este momento es muy emocionante: todo debe estar listo, ya que una vez levantado el telón no se podrán rectificar errores de colocación de decorados y muebles; por otra parte, éste debe ser un momento de concentración, tanto para los actores como para los técnicos.

Arriba el telón

Es la hora de la emoción y los nervios. El trabajo de muchas horas y la ilusión de nuestro grupo van a tener reflejo en el escenario. Ha llegado el día del estreno.

Las luces de la sala deben apagarse poco a poco. Debe haber un momento en el que sólo está algo iluminado el escenario. Este momento hará que los espectadores concentren su mirada en el telón. Entonces, poco a poco se irá abriendo...

Durante la representación, los actores se esforzarán en hablar de tal manera que todos los espectadores les oigan. Para ello deben hacerlo en un tono de voz alto (no gritando) y vocalizando. Es lógico que las primeras veces que uno hace teatro se equivoque o se ponga algo nervioso. No hay por qué preocuparse. Además, cuando el público ve trabajo y buena voluntad, es generoso. No obstante hay que evitar los siguientes defectos:

- Corregirse en escena.
- Reír cuando el público ríe porque en la obra hay una situación jocosa.
- Hablar entre bastidores o sisear para hacer callar.
- Exagerar situaciones.... hacerse el gracioso inventando cosas que no se trabajaron en los ensayos.
- Mirar al apuntador cuando alguien se ha olvidado el papel... (Ya será el apuntador

el que ayude, no hace falta pedirle ayuda).

Plas, plas, plas

Y por fin, el aplauso. La compensación por tantos trabajos e ilusiones, por tantas horas de amistad y de compañerismo desarrollando un proyecto común. El público sabe agradecer porque sabe que todo el trabajo ha sido preparado con cariño para ofrecérselo a él. (Todo actor sabe que el espectador es su amigo y se merece lo mejor). Es importante que, a la hora de recibir los aplausos, los actores estén en el escenario con gesto agradecido. No hay que hacer tonterías en ese momento, aunque todo el mundo esté contento. Ningún actor se retirará de escena mientras duren los aplausos; tampoco habrá que permanecer cuando ya ha terminado la ovación. Hay que tener aquí sentido de la medida y de la buena educación.

Cuando ya ha caído el telón, hay que ir a lavarse y cambiarse. Todo debe quedar en su sitio, hay que recoger las cosas que se han usado, evitando que no se encuentren el día de la próxima representación.

Es muy conveniente que el día siguiente el grupo vuelva a reunirse para comentar las incidencias de la obra, los aciertos, los defectos que habrá que corregir, las reacciones del público, los comentarios que luego se hicieron... Una vez más, habrá que tomar buena nota de ello y tenerlo en cuenta para la próxima representación.

10. ESPECTÁCULO DE SOMBRAS

Recuerdo que una noche, en una colonia de jóvenes y en medio de un gran aburrimiento, alguien tuvo la feliz idea de montar un espectáculo de sombras. Aunque nadie había preparado nada previamente, la representación fue una auténtica fiesta llena de participación y de una gran dosis de imaginación.

Lo que esta vez os propongo es muy sencillo. Todos nosotros hemos caído en la tentación de hacer sombras con nuestras manos sobre una pantalla en la que estaban proyectando algo. Resulta francamente divertido. Pues bien, ahora se trata de que organicemos las sombras montando una representación.

Montemos el escenario

Tenemos que colocar una pantalla. Para ello nos servirá una sábana, que sujetaremos por los lados con unos soportes. Debemos tener cuidado en que la pantalla quede bien tensa para que así la sombra no se distorsione y aparezca deformada.

A dos o tres metros detrás de la pantalla pondremos un potente foco (si consiguiéramos un proyector de diapositivas sería ideal). Encendemos el proyector y... ¡Ya podemos empezar!

Ahora los actores se colocan entre la pantalla y el proyector y pueden empezar a actuar. Como sólo se ven nuestras sombras, debemos tener cuidado de que nuestros movimientos sean muy esquemáticos y más bien, pausados. También hay que estar muy atentos para que no nos pongamos unos delante de otros pues entonces las sombras crearían confusión en el espectador.

Tú mismo comprobarás que cuanto más te acerques al foco, mayor será tu sombra. De este modo puedes representar perfectamente a un temible gigante, puedes tomar también una posición mágica -como Astérix- y crecer desmesuradamente.

Es preferible que actúes de perfil, aunque en los momentos en que se requiera puedes actuar de frente.

Posilillidades

Son enormes. Puedes colocarte la silueta de una corona en la cabeza y un largo trazo en la espalda como si fuera una capa y tu sombra puede representar a la de un gran rey. Es decir, con muy pocos elementos puedes hacer buenos "trajes" y útiles (escopetas, pasteles ...). Bastarán las siluetas.

Si eres hábil con las manos, puedes presentar animales que hablan y se mueven en la representación. Bastará alejarlos o acercarlos al foco para poder conseguir el tamaño con que deseemos que aparezcan. También podemos utilizar dos proyectores haciendo que cada uno ilumine un espacio concreto de la pantalla, de esta forma podremos hacer aparecer o desaparecer a algún personaje apagando el proyector que le ilumina y dejando el otro encendido.

Bastarán las siluetas para conseguir bellos paisajes: árboles, castillos...

Finalmente conseguiremos un fantástico efecto colocando en el proyector filtros de colores de papel de celofán con lo que todo el "escenario" se nos teñirá de color.

[REGRESAR](#)

- **Dinámicas de Reflexión**

1.- PENSAMIENTO Y ACCIÓN

2.- DIÁLOGO AL OÍDO

3.- VER UNA TARJETA O CUADRO

4.- CUADRO MÁS O MENOS PROYECTIVO

5.- DICTADO DE UN DIBUJO

6.- VERDADERAMENTE LIBRE

7.- CONOCIMIENTO PROPIO Y DE LOS OTROS

8.- PREJUICIOS SOCIALES

9.- MACHISMO Y FEMINISMO

1.- PENSAMIENTO Y ACCIÓN

En los grupos suelen existir personas que prefieren lanzarse cuanto antes a realizar actividades, otros prefieren reflexionar y reflexionar antes de decidirse a actuar.

Esta dinámica consiste en proporcionar la discusión sobre las actitudes de los miembros frente al pensamiento y a la acción.

Se divide el grupo en dos. Un subgrupo defiende la necesidad de tomar rápidamente la vía de la acción y el otro argumenta la necesidad de reflexionar antes de actuar, de cada subgrupo se selecciona un expositor de su punto de vista quien, durante un minuto, presenta sus observaciones. Cinco a diez intervenciones son

suficientes para que el grupo aclare sus ideas.

2.- DIÁLOGO AL OÍDO

Una de las técnicas para demostrar la dificultad de recibir y transmitir mensajes y que motiva a estudiar seriamente este proceso, es la del diálogo al oído.

Se organiza el grupo en círculo o en filas. Cada persona transmite a su vecino, en secreto, al oído, en voz baja, el mensaje recibido también en voz baja.

El mensaje debe ser corto y al terminar la ronda, el receptor final dirá en voz alta el mensaje recibido y el emisor inicial del mensaje dirá tal como lo transmitió. Esta comparación permitirá al grupo reflexionar sobre los mecanismos de comunicación dentro y fuera de los grupos.

Se descubre la tergiversación y se sacan conclusiones acerca de chismes o inconvenientes en la delegación en la transmisión de órdenes e información de personas con pocas capacidades. Un mensaje como este: "Belisario se reunió en España con guerrilleros colombianos para acordar mecanismos de paz", después de pasar por 20 emisores-receptores puede llegar a transformarse hasta el punto que el último personaje dice a sus compañeros: "El presidente por hablar de paz fue secuestrado en España".

3.- VER UNA TARJETA O CUADRO

La finalidad es casi la misma que la de la clínica del rumor, aunque tal vez intervengan aquí más los elementos imaginativos.

Dos personas ven la misma tarjeta o cuadro ante todo el grupo. Hay seis personas fuera. Cada una de las personas que vieron el dibujo, por separado, llaman a uno de los tres que les corresponden y le explican lo que vieron. Esta a la otra. Y la segunda a la tercera. Todo se hace ante el grupo.

4.- CUADRO MÁS O MENOS PROYECTIVO

Se presenta el cuadro a todo el grupo. Cada uno hace su propia descripción en una historia en la que se indique qué pasó antes, qué pasa ahora, y qué pasará después.

Se leen las historias del grupo y se comenta el por qué de las diferencias.

La finalidad es ver la diversidad de percepciones y de fantasmas imaginativos, por motivaciones y proyecciones diversas.

Nota: en todos estos ejercicios es esencial el feedback y el análisis del por qué sucedieron las cosas.

5.- DICTADO DE UN DIBUJO

La finalidad es mostrar vivencialmente la dificultad de transmitir ideas que a uno le parecen clarísimas, y la serie de factores de formantes que pueden actuar tanto en el transmisor como en el receptor.

Este ejercicio, muy simple y hasta divertido en apariencia, tiene por objetivo demostrar gráficamente la dificultad de la comunicación. Esta dificultad se basa en que cada uno, a partir de su psicología, tiene una manera de ver las cosas, y además, al oírlas el otro, tiene una manera de entenderla. Muestra también lo difícil que es expresar algo, aunque sea sencillo, para hacerse entender como es.

Uno ve claro que cuando habla todos le están entendiendo, y no es así.

El ejercicio tiene tres frases:

Uno dicta y otro copia en el tablero. Todos a su vez pueden ir dibujando lo que noten. El que dibuja no puede hacer preguntas.

El que dicta ve el dibujo y, aunque el que copia no puede preguntar, el que dicta sí puede corregir, tratando de que el dibujo represente lo más exactamente posible la imagen que se quiere transmitir.

Se repite otra vez, el ejercicio idéntico al anterior, procurando que la otra persona sea de distinto sexo, si el grupo es mixto, para comprender la diferencia de percepción. Y se puede inclusive hacer por tercera vez. En los tres casos se dicta del mismo dibujo.

El análisis final ayudará a sacar las conclusiones, que es lo que en realidad se pretende.

Un modelo sencillo puede ser el siguiente:

- Una línea oblicua
- Perpendicular en el extremo superior, de la misma longitud que la anterior.
- Una los dos extremos.
- Perpendicular cerca del primer ángulo.

- Perpendicular cerca del segundo ángulo, etc...

Sería el dictado de una casa sencilla. Pero puede invertirse cualquier tipo de dibujo, tratando de que no sea demasiado complicado.

6.- VERDADERAMENTE LIBRE

Oportunidad: curso o reunión.

Objetivo: personalizar en cuanto a un valor tan grande como es la libertad.

Motivación: una breve charla sobre ideas tales como: libertad, libertinaje, realización personal, degradación, etc.

Grupos pequeños: cada cual contesta y comenta estas preguntas:

1. Un momento en mí vida en que me sentí libre.
2. Un momento en mí vida en que me sentí oprimido
3. Un momento en mí vida en que fui yo quien oprimió a otros.

Plenario: en base a las vivencias anteriores expresar grupalmente cuáles son los elementos de una verdadera definición de la libertad y otra de opresión.

El coordinador completa con sus propias reflexiones invitando a la gente a cambiar actitudes.

7.- CONOCIMIENTO PROPIO Y DE LOS OTROS

Canto: conviene iniciar el encuentro entonando canciones que propicien un clima de apertura y de confianza; algún juego de movimiento colaborará a crear un clima favorable.

Dinámica de "El Carro". El coordinador reunirá a todos los participantes en sesión plenaria, o bien en pequeños grupos, según recomiendan las circunstancias; leerán el ANEXO titulado "El Carro" entre uno o varios lectores. Terminada la lectura, distribuirán papel y lápiz a los participantes para responder a las siguientes pistas de trabajo en forma individual:

Pinte un carro que usted va a llamar: el carro de la vida. Ahora indique las siguientes especificaciones de su carro:

- a. Lugar dónde sale su carro y placa (lugar y fecha de su nacimiento).
- b. Identidad del carro: nombre y apellidos.
- c. ¿Quién maneja el carro: usted o sus padres, la novia(o), un amigo(a)?
- d. ¿Qué personas importantes viajan con usted? ¿En qué puesto: adelante, atrás, a un lado?
- e. ¿A qué velocidad marcha su carro?
- f. ¿Para dónde va su carro? (¿Qué ideal pretende alcanzar?)
- g. ¿Hay obstáculos en la carretera? (Dificultades para alcanzar su objetivo)
- h. ¿Cómo está el tráfico en la carretera?
- i. Los semáforos están en rojo (prohibición de seguir), en amarillo (¡alerta!), en verde (orden de continuar la marcha).
- j. ¿Qué elementos (valores humanos) importantes llevará usted para estar bien equipado para la carrera en la vida?

Diálogo grupal: hecho el anterior diagnóstico, los jóvenes formarán pequeños grupos para intercambiar la descripción de su propio carro, para mostrarse mutuamente el carro que han pintado...

Si se considera oportuno, podrá sugerirse el cambio de grupos para un nuevo intercambio con distintos compañeros.

Sesión Plenaria: en ella el coordinador dirigirá un comentario público sobre la dinámica anterior. Podrá ayudar estas preguntas:

- a. ¿Qué utilidad han encontrado en este ejercicio?
- b. ¿Qué juicios les merece: conveniente, necesario, provechoso?
- c. ¿Qué opinan de las diversas velocidades con que marchan algunos compañeros?
- d. ¿Cuál fue el obstáculo que más veces apareció en el intercambio? ¿Por qué la frecuencia de ese obstáculo? ¿Qué soluciones sugiere usted?
- e. ¿La pregunta sobre el estado del tráfico qué les hace pensar? ¿Es una dificultad, un tropiezo para avanzar? ¿Por qué?
- f. De entre los valores humanos, o elementos del equipo de viaje, ¿Cuál fue el elemento más tenido en cuenta? ¿Por qué?
- g. Otras posibles preguntas que el coordinador quiera hacer, o que los mismos participantes hagan...

Elaboración de carteleras: los mismos grupos anteriores u otros nuevos, se dedicarán ahora según intereses homogéneos, o sea, los que tengan como ideal una determinada carrera profesional en su vida, formarán grupo para elaborar una cartelera sobre la carrera ambicionada por ellos, con ayuda de láminas de revistas o periódicos construirán una cartelera para presentar en sesión plenaria posteriormente; en ella podrán presentar la información que tienen sobre la carrera deseada...

Sesión Plenaria: con la coordinación de un moderador del plenario presentarán las carteleras hechas, y harán un comentario a cada una de ellas... Quien de entre el público tenga algo con qué enriquecer la información sea invitado a hacerlo.

Mesa redonda: es algo muy oportuno; previamente habrán invitado a algunos profesores de diversas ramas de la ciencia para hacer con ellos una mesa redonda en la que correspondan a las preguntas que los participantes quieran hacer. conviene que estas preguntas se preparen previamente y se seleccionen.

8.- PREJUICIOS SOCIALES

Objetivo: análisis de comportamiento individual y social.

Recursos: lugar adecuado para el trabajo de grupos; diez láminas de rostros de hombres y mujeres (adultos) enumerados del uno al diez; papel y lápiz para el trabajo individual y grupal: copia de la preguntas para la reflexión de grupos; cantos y juegos.

Método:

PRIMER PASO

El coordinador expondrá en el tablero o pares las diez fotografías debidamente enumeradas; se trata de que los presentes, en forma lo más rápidamente posible, escojan los rostros de tres personas a quienes se les indica de ser autores del secuestro de un niño que posteriormente murió víctima del impacto nervioso. Los autores del secuestro están allí.

Cada uno habrá recibido papel y lápiz para anotar allí los números de las personas a quienes juzga como posibles autores del secuestro.

El coordinador observará los números anotados por cada uno de los integrantes del grupo, y ordenará nuevamente observar los rostros y números anotados; si alguien quiere corregir la primera anotación, hágalo pero explicando por qué quiere hacer la(s) corrección(es).

Hecha esta revisión del primer sondeo, harán una presentación de las personas sindicadas de secuestro según el juicio de los presentes, junto con las razones que los llevó a atribuirles el secuestro; observarán

cuáles son los sindicados por un mayor número de participantes y en virtud de qué razones o motivos.

SEGUNDO PASO

Ahora organizados en pequeños grupos, cada equipo irá a reflexionar sobre el presente ejercicio partiendo de estas preguntas:

- Durante el primer paso, al señalar en forma rápida las tres personas a quienes considera autores del secuestro, ¿Qué razones lo llevaron a hacerlo?
- Cuando en el momento siguiente se le dió oportunidad de revisar la sindicación hecha, ¿hizo usted alguna corrección? ¿Y en virtud de qué razón lo hizo?
- Hubo algún acuerdo o unanimidad entre ustedes al sindicar a determinada persona? ¿Qué razones alega cada uno?
- ¿Cuáles son los detalles más significativos que los llevaron a ustedes a determinar que tal persona podría ser uno de los autores del secuestro?
- Cuando cada grupo haya terminado de responder a estos interrogantes, podrá el coordinador entregar, en hoja aparte, esta segunda serie de preguntas:
 - Si les digo a ustedes que ninguna de estas dos personas es el fotografía, ustedes, ¿qué dirán ahora?
 - ¿Por qué aceptaron tan fácilmente la acusación que el coordinador hacía a estas diez personas?
 - ¿Qué se les ocurre pensar en este momento?
 - ¿Sucede esto mismo con frecuencia en nuestra sociedad? Relate algunos casos que usted conozca...
 - ¿Qué mensaje le deja este ejercicio?
 - ¿Qué conclusiones deduce usted de la presente dinámica?

TERCER PASO

El coordinador pedirá a cada uno de los participantes que, en particular, piense en el tema de una película conocida, o el título y argumento de una novela que hayan leído, o recuerden una historia verdadera en la que se reproduzca un hecho similar al que hoy ha tenido lugar entre nosotros: por fuerza de unos prejuicios sociales discriminatorios hemos atribuido sin fundamento razonable y con falsedad un crimen a personas inocentes.

Presentarán en plenario los argumentos de las películas, novelas o historias; entre todos descubrirán qué criterios discriminatorios son los más frecuentes en nuestra sociedad; dialoguen espontáneamente sobre el tema con la debida coordinación.

Podrá el coordinador terminar este ejercicio invitando a cantar alguna canción que aluda al problema que se ha ventilado.

9.- MACHISMO Y FEMINISMO

Objetivo: análisis de éstos dos fenómenos.

Recursos: grupo mixto de personas, a ser posible; copias de los anexos para la lectura y reflexión grupal; banco de láminas para elaborar carteleras, papel o cartulina y marcadores; cantos y juegos.

Método:

PRIMER PASO

Los participantes en este ejercicio, distribuidos en pequeños grupos con participación de jóvenes de ambos sexos, leerán los anexos y discutirán sobre la verdad o falsedad, o posible exageración de las afirmaciones, confrontarán el anexo.

A modo de conclusión responderán a estas preguntas en cada grupo:

- ¿Las características que distinguen el sexo masculino nacen verdaderamente de dos modos de existir, o son, por el contrario, fruto de una determinada cultura?
- ¿Hay algunas diferencias fundamentales entre los dos sexos?
- ¿Cuáles son?
- ¿La igualdad que se exige hoy para ambos sexos es una igualdad absoluta en todo los niveles, actividades, funciones, etc.?

SEGUNDO PASO

Los mismo o distintos grupos, según convenga, pasarán ahora a montar sociodramas o monumentos; unos sobre la realidad que observan en este campo en la presente sociedad; otros sobre lo que

será una realización ideal y auténtica de los dos sexos.
Harán la representación de estas actividades en el plenario, con un comentario y evaluación.

TERCER PASO

Sirviéndose del banco de láminas, de cartulina y marcadores, cada grupo elaborará una cartelera en la que actividades en el plenario, en la que se desarrollará un tema distinto:

- Colaboración de hombre y mujer en el hogar
- Colaboración de hombre y mujer en el trabajo
- Colaboración de hombre y mujer en el apostolado
- Colaboración de hombre y mujer en la amistad
- Colaboración de hombre y mujer en la madurez personal
- Cada cartelera será presentada en plenario con una explicación detallada del tema expuesto; luego será fijada en la pared de la sala.

CUARTO PASO

Para determinar el ejercicio, y en plenario, darán lectura al anexo sirviéndose de un joven y de una joven, de tal manera que cada uno lea, bien sea, un estrofa, o bien, cada uno lea lo que corresponde al sexo del compañero...

Si se juzga convenientemente, podría añadirse un paso más al ejercicio, consiste en reunir los pequeños grupos para elaborar algunas conclusiones deducidas del tema, en plan práctico.

ANEXO:

EL MUNDO NO ES EL MISMO PARA EL HOMBRE Y LA MUJER

Hay un hombre sentado junto a un diván. El escucha. Está escuchando desde hace cincuenta años. Se le llama psiquiatra. En realidad es un humanista. Se trata de Theodore Reik, uno de los primeros y más brillantes discípulos de Freud y quien acaba de publicar en los Estados Unidos un libro de reflexiones sobre las verdades infinitas del comportamiento de hombres y mujeres.

"Tendrían la misma silla" dice la Biblia. Si, los cuerpos son diferentes

pero pueden, en un momento dado, reunirse, fundirse. Sin embargo, la sensibilidad masculina y la femenina, los espíritus mismos, no serán nunca iguales. El hombre y la mujer piensan, actúan y reaccionan según su sexo, según su raza. Son realmente dos planetas diferentes, funcionan en órbitas diferentes. No concuerdan en las palabras, en los gestos, en las emociones, no dan a la mayor parte de las cosas ni el mismo sentido ni la misma importancia. Pueden comprenderse, pueden complementarse pero no se confundirán jamás. Son exactamente como las dos orillas de un mismo río. Es por esto que el hombre y la mujer se buscan, por esto se fascinan el uno con el otro, por esto jamás se cansarán de investigarse.

Tenemos algunas de las observaciones sobre la vida cotidiana tomadas de las notas del profesor Reik. Es importante no olvidar, mientras se leen, esta verdad primaria: hay trazos ultra-femeninos en el más viril de los hombres y hay trazos-masculinos en la más femenina de las mujeres. Pero, ¿Por qué las mujeres no pueden comportarse siempre como los hombres?. Lea a continuación y podrá discutirlo en grupo:

Los hombres son así:

- Para un hombre las mujeres y el amor constituyen un universo separado, sin conxión con sus otros intereses.
- Los hombres tienen la impresión de que las mujeres son un clan.
- Los hombres se vanaglorian de no llorar para no parecer débiles.
- Los hombres dicen que las mujeres viven en el presente, que no tienen sentido histórico.
- El hombre casado siempre envidia un poco a su amigo soltero.
- El amor hace perder el control a los hombres, por algunas horas...
- Los hombres hablan para decir cualquier cosa.
- Un hombre puede estar orgulloso o avergonzado de su mujer pero eso no altera la opinión que él tiene de él mismo.
- Los hombres envidian a un "hombre de mujeres", al que tiene éxito con las mujeres.
- El hombre habla de él con simplicidad. El cree que la mujer es espontáneamente apasionada por las cosas que la apasiona.
- Los hombres son desgraciados cuando envejecen porque pierden su gran estímulo: el trabajo.
- La felicidad de los hombres es su obra. Ellos quieren conquistar un puesto en el mundo.
- Los hombres querrían a las mujeres, simples, razonables, pero superfemeninas. Una especie de cubos redondos.

- Los hombres mienten tanto como las mujeres pero no son absolutamente "amateurs" en este arte.
- Cuando un hombre no triunfa se vuelve agresivo con las mujeres.
- Los adolescentes no saben nada de mujeres, más tarde ellos aprenden mucho pero siguen siempre sin conocerlas.
- La naturaleza no prepara a los hombres para ser esposos o padres. Ellos se improvisan siempre.
- El hombre que trabaja no piensa en la mujer sino cuando se siente débil.
- Los hombres hablan demasiado libremente de sus experiencias femeninas.
- Los maridos hablan menos de sus mujeres que las mujeres de sus maridos.
- Cuando los hombres se miran en un espejo es, generalmente, para afeitarse.
- El hombre busca raramente en sus hijos el parecido con su mujer.
- El hombre quiere ser el mismo siempre.
- Las palabras más agradables que un hombre podrá decir siempre a una mujer son "Te amo".

Las mujeres son así:

- La mujer está siempre tan poco dispuesta a cambiar de hombre como a cambiar de hijos.
- Las mujeres están siempre dispuestas a traccionar a sus maridos. ¿La razón? Probarse a sí mismas y probarle a él que son atractivas. Eventualmente también para reconquistar a sus esposos.
- La mujer que cuida la casa, hace compras, vigila a los niños, no está nunca separada con el pensamiento de su marido. Todo lo hace en función de él.
- Las mujeres comentan la importancia que tiene su marido en el desarrollo de sus vidas.
- La mujer teme no gustar físicamente.
- La mujer tiene todo el tiempo necesidad de estar con el hombre que ama.
- La mujer busca todo el tiempo el parecido físico, los gestos, las características del padre, en todos sus hijos.
- La mujer quiere y sueña ser nueva cada mañana.
- Las mujeres tienen siempre mucho tiempo disponible, aún las que trabajan.

- Las palabras más agradables que una mujer podrá decir siempre a un hombre son: "Estoy orgullosa de tí".
- La mujer casada le produce envidia a su amiga solterona.
- ¿Quién se acuerda de los aniversarios? Las mujeres. Precisamente para revivir en el presente la emoción del pasado.
- La mujer es emotiva, lenta.
- Las mujeres escriben.
- Las mujeres hablan por placer, por gusto, hasta cuando encuentran algo que decir.
- La autoestimación de una mujer depende de la clase de hombre que ella logró que la escogiera.
- Las mujeres tienen un sentido agudo de la realidad.
- Las mujeres condenan a una "mujer de hombres", a la gente que tiene éxito con los hombres.
- Para interesar a un hombre la mujer aprende a callar (Primero porque le da miedo aburrir o descubrir sus inferioridades. Además porque escuchar a un hombre es seducirlo. Todas lo saben).
- Las mujeres de edad son serenas, tienen lo esencial: casa, hijos.
- Las mujeres persiguen una sola cosa. Conquistar a un hombre y saberlo guardar. Eso es para la mujer, la felicidad.
- Las mujeres toman la religión y la nacionalidad del marido tan fácilmente como su nombre.
- La mujer que trabaja vive en suspenso. Su trabajo es siempre abstrato. Su hogar es lo que verdaderamente muestra su personalidad.
- La mujer que tiene cargos de responsabilidad canaliza en el trabajo su agresividad, su deseo de poder, y por esto puede ser mucho más femenina con su marido.
- Las mujeres que insisten en la igualdad han renunciado a su superioridad.

[REGRESAR](#)

DINÁMICAS DE CONOCIMIENTO

1. EL ESCUDO

2. QUIÉN SOY

3. LA LÍNEA DE LA VIDA

4. LA PALABRA CLAVE

5. BIOGRAFÍA

6. LA AUTOBIOGRAFÍA

7. ¿CUÁL ES PRIMERO Y CUÁL DESPUÉS?

8. RESPUESTA TRIPLE

1. EL ESCUDO

Se realiza una motivación que el lenguaje de signos y de símbolos es muy rico para comunicarnos y que vamos a hacerlo con nuestra vida.

Decir que separaremos nuestra vida en cuatro partes:

1. Del nacimiento a los 5 años
2. De los 6 a los 12 años
3. El presente

4. El porvenir

Reflexión personal:

- En un escudo, colocar en la parte superior el LEMA: frase o palabra que exprese el ideal.
- Dividir el resto del escudo en cuatro partes, colocando en cada una un dibujo que exprese su vivencia en la respectiva etapa.

Reflexión en grupos: en grupos de 6 u 8 personas tratar de poner en común la reflexión individual, con actitudes de sencillez y respeto hacia el otro. Debe motivarse a la reserva de cuanto en el grupo se comunique.

Resonancia: no pretende ver qué se ha dicho sino qué impresiones se han tenido, qué dificultades y valores se encuentran en esta forma de comunicación.

2. QUIÉN SOY

La vida merece vivirse, pero sólo viven los que luchan; los que saben quiénes son, lo que quieren ser. Te invitamos a que reflexiones con la mayor seriedad.

Se entrega para el trabajo personal esta hoja:

- **Quién soy yo:** escribe cómo crees que eres tú; enumera todos tus valores, cualidades y habilidades, y tus antivalores y defectos.
- **Qué quiero ser:** escribe qué pretendes en la vida, cuáles son tus metas, tus ilusiones, tus objetivos.
- **Cómo actúo para llegar a ser lo que quiero ser:** indica largamente cómo actúas y cómo te comportas en: a) tus estudios, b) tu trabajo, c) con tu familia, d) en las fiestas y tiempo libre.

Una vez concluida la reflexión personal, se juntarán con los más confidentes para comunicarse su radiografía, tratando de comprenderse y ayudarse.

Resonancia: cómo se sintieron descubriéndose y después comunicándose.

3. LA LÍNEA DE LA VIDA

El animador deberá motivar diciéndole que antes de comunicar a otro lo que soy, debo reflexionar sobre ello. En la palabra, los signos, los gráficos que expresan la vida de la persona, está presente ella misma.

Reflexión personal: escribir en una hoja que puede llamarse con bastante propiedad la línea de mi vida, con un rayado de modo que horizontalmente presente las diferentes edades.

Verticalmente se colocará una escala de grados que puede empezar en la parte superior por la intensidad mayor: 100° hasta llegar a 0°. La línea de la vida cada cual la elaborará de acuerdo a su propia vida, problemas, éxitos, etc., considerando la edad de cada acontecimiento y la intensidad con que se cree haberlo vivido.

Trabajo en grupo: comentarios sobre las gráficas, en grupos de 5 a 8, motivado por un deseo de darse a conocer, de valorar al otro con su vida, respetando profundamente sus vivencias y conservándolas.

Resonancia: ¿la vida de los otros me cuestiona?

4. LA PALABRA CLAVE

Realiza ocho tarjetas por equipo; cada uno tiene una palabra: amistad, libertad, diálogo, justicia, verdad, compañerismo, valentía, ideal, etc. Las tarjetas se depositan en un sobre:

El animador forma los equipos y entrega el material de trabajo. Explica cómo realizar el ejercicio: las personas retiran una de las tarjetas (del sobre); cada uno comenta el significado que le atribuye.

Enseguida el equipo elige una de las palabras y prepara un grito alusivo.

En plenario cada equipo se presenta: dicen el nombre de sus integrantes y el grito.

5. BIOGRAFÍA

Se divide el grupo en dos partes. Unos serán los biógrafos y otros los

entrevistados. Por sorteo los del grupo No. 1 quienes serán los biógrafos les tocará un integrante del grupo No. 2 (los biografiados).

Los biógrafos deberán, ya sea por escrito, ya sea por medio de una entrevista realizada en el momento, o una entrevista grabada, o por medio de otras técnicas realizar una biografía de la persona que le tocó.

Después el grupo No. 2 serán los biógrafos y el No. 1 los biografiados.

Al finalizar cada biógrafo presenta la Biografía que realizó.

6. LA AUTOBIOGRAFÍA

El animador invita a que cada quien relate su propia biografía.

Después todos colocan sus autobiografías en un mismo lugar.

Cada quien se acerca toma una biografía y la lee detenidamente.

En plenaria cada quien presenta a la persona que le tocó y los aspectos más relevantes de su biografía.

7. ¿CUÁL ES PRIMERO Y CUÁL DESPUÉS?

El animador pide que cada uno describa cinco acontecimientos que piense han marcado su vida, y ordenarlos por orden de importancia.

Describir con 10 palabras los rasgos de su personalidad que más han resaltado en su vida. Ordenárlas también por orden de importancia.

Pedirles que escriban el epitafio que les gustaría tuviera su tumba.

Todo esto se practica primero personalmente en una actitud de reflexión seria y profunda. Puede colocarse una música instrumental de fondo. Luego se expone lo meditado al grupo con las debidas explicaciones y aclaraciones.

8. RESPUESTA TRIPLE

El animador entrega el material y explica la dinámica: Cada uno debe responder de tres maneras diferentes la afirmación "YO SOY...". La

respuesta debe ser breve y sincera.

El grupo prepara sus respuestas.

Después en equipo los participantes comentan tus respuestas, lo hacen en forma espontánea. Los demás pueden intervenir con preguntas u observaciones.

[REGRESAR](#)

- **Dinámicas Parranderas**

1.- UN DESFILE CON MARCHA

2.- GUSANO CALLEJERO

3.- FIESTA DE DISFRACES

4.- EL GRAN BAILE

5.- LA GRAN FIESTA

6.- Comida PARA UNA FIESTA

1.- UN DESFILE CON MARCHA

Un buen desfile es una auténtica fiesta en la calle, una forma concreta de que un grupo de personas se divierta y anime a otros a que también lo hagan. En efecto, un desfile siempre acaba con más gente de la que empezó.

Para hacer un desfile hay que comenzar estableciendo el trazado exacto que el grupo deberá recorrer. Conviene que éste transcurra por la zona más céntrica de nuestro barrio o pueblo. También es importante el momento; para asegurar el éxito, el desfile será preferentemente en día festivo y en una hora en la que la calle esté llena. Es importante que el desfile concluya en una plaza o en un espacio amplio.

ORQUESTA RUIDOSA

Es un elemento muy llamativo. Un grupo de jóvenes formará la orquesta. Irán equipados con latas, cacerolas, trompetillas, pitos, maracas, tapaderas... No puede tocar uno cuando le apetece, es toda la orquesta la que suena o la que descansa. Sería estupendo que algún amigo supiera tocar algún instrumento de viento.

CABEZUDOS

Son muy vistosos y fáciles de hacer. Para ello se necesitan cajas de cartón, cuanto más grandes mejor. Las cajas deberán ser pintadas en principio de un color claro uniforme por todo el cartón. Luego se pintan los ojos, la nariz, los rasgos. Al hacer la boca tendremos que recortar el cartón a la altura de los ojos del que va a llenar el cabezudo, de esa forma podrá ver a través de ese agujero. Para hacer el pelo sirve el papel de color cortado a flecos.

LOS TRAJES

Hay que tener en cuenta que todos aquellos que inician el desfile tienen que ser auténticos animadores que pierden la vergüenza y sienten la fiesta por más que estén en la calle. Por tanto, es importante que todos vayan preparados con algún disfraz o con ropa llamativa. La imaginación de cada uno deberá construir el traje más raro.

PANCARTAS Y SLOGANS

Pueden ser reivindicativas (aludiendo a los derechos del niño, a alguna necesidad que tengan los jóvenes en la zona, condenando la violencia...).

También pueden ser meramente festivas, con dibujos de payasos, con frases simpáticas, etc.

Las pancartas deben estar hechas con tela (el papel se rompe pronto) y sujetas con palos. Si la pancarta es muy grande, habrá que hacer en la tela unos agujeros para que se cuele el aire en caso de que sople el viento.

Además del griterío lógico de todo desfile, puede haber slogans que son coreados por todos los participantes y acompañados por la persecución de la orquesta.

ELEMENTOS FESTIVOS Y DE ANIMACIÓN

Se pueden inventar muchísimos. Puede haber acróbatas, saltimbanquis, gente que hace burbujas de jabón, jóvenes que tiran serpentinas, confettis... Otros pueden dar caramelos a los niños pequeños que se acercan. Con bolsas de basura abiertas y atadas por sus extremos unas con otras, se puede hacer una gran sombrilla bajo la que muchos se protegen.

En algún momento habrá que parar a descansar. Se pueden inventar formas originales de desfilar: marcha atrás, a saltos, a la pata coja... Si hay posibilidades,

puede haber un coche con un gran altavoz que emita música.

Como hemos dicho, conviene que sea en una plaza. Puede hacerse allá una gran chocolatada invitando a cuantos curiosos se han acercado. Puede ser un fin de fiesta fenomenal.

2.- GUSANO CALLEJERO

Cada día más se redescubren las calles y plazas de nuevas ciudades o pueblos como espacios útiles para la diversión y el tiempo libre. La propuesta consiste en la construcción de un gusano gigantesco que se pasee por todo el barrio o por el patio del colegio.

Durante varias semanas, se debe ir guardando cajas grandes de cartón. Todas estas cajas hay que ir las almacenando hasta que llegue el momento de montar el gusano. Será una gran fiesta.

Cuando ya se tenga las cajas suficientes (30 ó 40), se puede empezar el trabajo.

MANOS A LA OBRA

Dirigiéndose con todas las cajas a una plaza o al rincón que hayan elegido para jugar. Necesitaremos también cuerda gruesa abundante, pintura y algún que otro material que puedan ir improvisando.

Una de las cajas mayores y más fuertes nos servirá para la cabeza del gusano. El resto de las cajas irán tras ella. Cada caja debe ser ajustada a la anterior con la cuerda; para ello perforaremos las cajas e introduciremos en las perforaciones la cuerda, atada por dentro de modo que el nudo sea mayor que el agujero y la cuerda quede bien sujeta. Es conveniente que cada trozo de cuerda mida medio metro o menos para que así tengan movilidad al ser arrastradas.

DECOREMOS EL GUSANO

Ya que tenemos una larga hilera de cajas fuertemente atadas unas con otras, ahora pintaremos cada caja para que el gusano sea bien vistoso. Pueden pintar cada caja con tres franjas de colores -siempre los mismo-; así el gusano tendría cierta unidad. A la última caja se puede colgar una hermosa cola hecha con un trozo de cuerda deshilachada y pintada.

LA CABEZA

La cabeza del gusano debe ser especialmente cuidada. Se pintaran ojos y boca

sonriente. Se pueden colocar bigotes largos y una hermosa cabellera hecha a base de bolsas de basura anudadas... Ahora hay que dejar que el gusano se seque y repose.

EL DESFILE

Con el gusano como protagonista, puede montarse un desfile apasionante: gente disfrazada, banda de músicos improvisados, pregoneros que gritan la presencia del gusano entre las calles y... evidentemente, jóvenes encargados de hacer que el gusano se mueva; éstos deberán arrastrarlo con delicadeza y suavidad. Si la cosa está bien organizada, el serao que se puede montar es increíble.

3.- FIESTA DE DISFRACES

En la fiesta, en la juerga, en el tiempo libre, el disfraz ocupa un lugar privilegiado. Hace que parezcas otra persona, aunque no dejes de ser la persona que realmente eres. Tiene, pues, su carga fantástica.

Lo que propongo no es una serie de formas para disfrazarlos, sino cómo organizar una fiesta en la que los disfraces sean los protagonistas. La pueden poner en práctica en la escuela, en unas colonias o siempre que se reúnan.

¿DE QUÉ NOS DISFRAZAMOS?

Lo primero que tenemos que hacer es escoger un tema que sea protagonista de la fiesta y alrededor del cual giren los disfraces que vayamos a confeccionar. por ejemplo: una boda. Haremos una serie de papelitos -tantos como participantes- y en cada uno de ellos colocar el nombre de un personaje que interviene en la boda, por ejemplo: el cura, el monaguillo, el novio, la novia... También pueden aparecer una larga lista de invitados: el conde de Ramirincón, el marqués, el indio, un torero... Una vez que estén hechos los papeles, se repartirán a suertes entre los participantes. Cada uno tendrá que ingeniárselas para disfrazarse del personaje que le ha tocado.

LA CEREMONIA

Se puede disponer un gran ruedo con sillas. El presentador irá anunciando a los invitados que van llegando. Cada invitado hará un saludo propio del personaje que interpreta. El jurado irá ahora fijándose mucho en la imaginación que se ha invertido en la confección de los disfraces e irá puntuando.

Finalmente entran los novios. Se estimula la ceremonia de la boda, el cura les

bendice, la madre del novio llora emocionada... hay escenas conmovedoras. Salen los recién casados y se forma ahora un gran desfile con arroz, serpentinas... Puede haber también una banda musical de jóvenes disfrazados con instrumentos fabricados por ellos mismos, o con instrumentos normales si saben tocarlos. Amenizarán el desfile de manera especial.

LOS DEMÁS ACTOS

Puede haber, cómo no, un banquete de bodas aunque sólo sea a base de bocatas o de chocolate con torta.

Luego se puede montar un gran baile que iniciarán los recién casados y en el que todo el mundo participe... hasta el borracho, que baila el rock de maravilla. En el descanso del baile se anunciarán los ganadores del concurso al disfraz más original.

También se pueden construir decorados para la iglesia, la sala de baile, el comedor, etc. Además de la boda, son muchos los temas que con este procedimiento pueden escoger para montar una fiesta de disfraces: una corrida de toros, el circo...

4.- EL GRAN BAILE

Es frecuente que en algunas fiestas a lo largo del curso se organicen bailes. Montemos una sala de baile original y divertida donde se pueda bailotear alegremente y jugar con la música.

Para que nuestro local tenga toda la apariencia de una sala de baile, iremos colocando papel de ambalar en el techo de manera que asemeje lona. Habrá que intentar que el papel no quede tenso y pegado al techo, sino que tenga cierto vuelo y movilidad, como si se tratara de una lona gigante.

Con el papel higiénico de colores podemos colocar orlas que adornen las paredes, los bancos laterales, etc.

AMBIENTACIÓN DEL LOCAL

En la parte central estará la pista de baile. Allí tienen que converger la mayor parte de las luces. Si en el grupo organizador hay algún inútil, puede poner las luces de colores que vayan creando efectos luminosos llamativos. Si podemos disponer de algún proyector de diapositivas viejo, lo colocaremos en una esquina del local y en una parte alta de manera que enfoque directamente la pista de baile.

Delante del objetivo iremos poniendo papel de celofán de distintos colores... El efecto es muy bueno y todas las personas a las que se les proyecte la luz quedarán

bañadas de color del filtro de celofán.

Para determinar bien donde está la pista, además de la luz puede haber banderines de colores y tiras de papel. Esto es muy fácil de hacer con papel pinocho y queda muy decorativo.

Habrà un escenario pequeño donde se situará la orquesta. También será el papel de embalar y alguna luz concreta lo que determine dónde está el escenario; no hace falta que sea nada excepcional. Es importante -si hay posibilidad- que el animador de la fiesta cuente con un micro en el escenario para ir motivando los distintos bailes y juegos.

En un rincón muy protegido estarán los aparatos de megafonía: tocadiscos, cd, etc. Es fundamental haber determinado quiénes serán los encargados de manejar estos aparatos. No pueden ser muchos y hay que evitar que la gente que participe en el baile les dé excesivamente la paliza diciéndoles qué música deben poner. Los encargados habrán tenido que hacer previamente un trabajo de selección de cintas, discos, canciones... para poderlos combinar adecuadamente.

Otro rincón importante es el bar. Aquí se servirá un refresco especialidad de la casa. Hay que tomar la precaución de que todos los vasos sean de plástico para evitar que alguien pueda cortarse cuando está bailando.

LAS ENTRADAS

Cada participante del baile sacará su entrada para poder participar en el mismo. La entrada será una bolsa en la que habrá varios caramelos, algún globo, serpentinas, un puñado de confettis, un matasuegras y un sombrero; además habrá un número escrito en una cartulina que será para las rifas que se montarán a lo largo del baile. El sombrero será de papel o cartulina; es fácil hacerlos. La comisión de estas bolsas-entrada se encargará de diseñar los sombreros. Este baile es muy elegante, por ello es conveniente ir de etiqueta.

CONCURSO DE BAILES

Todos los que quieran participar se apuntan por separado; es decir, no por parejas. Las parejas serán hechas de la siguiente manera: a cada participante se le dará un papel; en el papel aparece el nombre de un componente de una pareja famosa, inmediatamente deberá buscar, a su pareja. Por ejemplo, si uno recibe un papel en el que pone Romeo deberá encontrar a la chica que tiene el papel de Julieta.

Una vez hechas las parejas salen al centro de la pista y comienzan a bailar. Los encargados de la megafonía habrán hecho una selección en la que se habrán mezclado distintas melodías: rocks, tangos, pasodobles. Así las parejas

concurantes deberán adaptarse continuamente a la melodía nueva que empiece a sonar.

RIFAS

A lo largo de la fiesta se pueden rifar objetos curiosos y divertidos: un botijo, un yoyo, un abanico. El animador se encargará de ir dando ambiente a esta rifa. Cada uno contará con el número que se le ha dado con su entrada. Durante los días de preparación, una pequeña comisión habrá ido recogiendo regalos graciosos que pueden ser utilizados en esta rifa.

EL BAILE DE LA ESCOBA

Otro juego divertido es éste. En la pista se colocan todas las parejas de manera que queda uno sin pareja. Este llevará una escoba. Cuando suena la música, todos empiezan a bailar y el desparejado o desparejada lo hace con la escoba; en el momento en que la música para, todos cambian de pareja, también el desparejado que -gentilmente- entrega al más despistado la escoba y la cambia por su pareja.

LA REINA Y EL REY DE LA FIESTA

Es otra actividad que animará la fiesta. Por supuesto, no elegiremos simplemente reinas de fiesta como habitualmente se hace por ahí, eso sería desprestigiar nuestra fiesta. Seremos más originales. Los chicos irán pasando por una pasarela enseñando los músculos de los brazos. Al final, el más flaco será coronado rey de la fiesta.

Para la elección de la reina, las chicas desfilarán por la pasarela. En un momento determinado, se detienen y dan -una por una- un fuerte chillido. La reina de la fiesta será la que haya dado el grito más terrible. Obviamente el rey y la reina -tras ser coronados- se marcarán un baile.

5.- LA GRAN FIESTA

Vamos a intentar dar una serie de ideas para que los jóvenes sean los protagonistas de las fiestas que organicen. Porque la fiesta es algo que vale la pena de verdad: une, crea amigos, sirve para expresar los sentimientos de felicidad..., sirve para pasarlo bomba. Montemos, pues, una fiesta y cuidemos todos los detalles, desde el principio hasta el final.

Lo primero que haremos será preparar las invitaciones. Se puede invitar de palabra, pero la tarjeta de invitación es un detalle en el que puede participar bastante gente;

además, siempre es un recuerdo.

La invitación puede ser una cartulina de unos 13 por 9 cm., más o menos. En una parte de la cartulina pueden hacer un dibujo, puede ser una cosa abstracta o sencilla. Nunca intenten hacer un dibujo muy minucioso y complicado, pues les llevaría mucho tiempo el preparar tantas invitaciones. Unas rayas claras y brillantes bien distribuidas darán solemnidad a la invitación. En la parte de atrás y con letra clara y nítida, colocarán el nombre del amigo invitado comunicándole el lugar, la hora y el motivo de la fiesta. También se le puede indicar que nadie podrá entrar a la fiesta si no lleva puesto un distintivo: una nariz de payaso, un gorro simpático, un disfraz, una pintura en la cara, una enorme pajarita...

LA AMBIENTACIÓN DEL LOCAL

Debe cuidarse mucho este apartado. Los compañeros con imaginación y capacidad para la decoración podrán lucirse aquí. En el techo colgaremos papeles de colores, recortados en forma de flecos. Para esto hay que usar papel de seda de colores. En las paredes puede haber pósters especialmente preparados para la ocasión. También puede haber tiras de papel en blanco, colocadas en la pared. Junto a estos papeles se ponen unos cuantos lápices. Esos carteles blancos estarán ahí durante todo el desarrollo de la fiesta para que el que lo desee, pueda escribir un sentimiento, hacer un dibujo, expresar una idea... Será un cartel de libre expresión, no para escribir tontadas sino cosas que agraden a todos.

En una esquina del local pueden colocarse un montón de globos que estarán arrinconados (unas sillas delante, evitarán que los globos se desparramen por la habitación). Los globos son siempre una señal de fiesta y alegría. Además de ser un excelente elemento decorativo, son también idóneos para montar juegos divertidísimos. ¡Ah!, prohibido reventar los globos antes de ser utilizados para los juegos.

Si pueden encontrar ropa vieja, grande... pueden ponerla en unas cajas para que todo el que lo desee pueda ponerse un disfraz, una bufanda enorme, un pañuelo de colores...

Un detalle es que cada uno de los participantes en la fiesta reciba, en un momento dado, un regalo. Por pequeño e insignificante que sea el regalo, se crea un ambiente y una emoción tremenda a la hora de abrir el paquetito... En el paquetito puede haber pelotitas, silbatos, llaveros, cromos... Lógicamente elegir el regalo más apropiado para cada amigo.

ANTES DE EMPEZAR LA PREPARACIÓN

Es siempre conveniente hacer un presupuesto aproximado de lo que se va a gastar en la fiesta.

6.- Comida PARA UNA FIESTA

En todas las fiestas es importante que haya algo para comer, merendar..., picar. Generalmente estas cosas las preparan la gente mayor. Daremos ahora una serie de recetas fáciles de realizar para que también en esto sean los protagonistas de la fiesta.

Antes de empezar me parece oportuno dar un pequeño aviso. A veces, en las fiestas montadas por jóvenes, suelen aparecer unos tipos que no participan nunca en nada, ni participarán tampoco en la marcha que ahora estamos montando; sin embargo son perfectos devoradores de galletas, papas fritas... Son auténticos aguafiestas que van a aprovecharse. Aunque en nuestra fiesta no debemos excluir a nadie, tengamos un cuidado especial con estos compañeros. Hay que tener un poco de vista: no sirvamos todo desde el principio y procuremos que haya cosas para todos. Es preferible que pongamos muchas cosas en poca cantidad.

PARA COMER

Lo ideal son cositas sencillas y apetitosas para picotear. Al final se puede terminar con una torta.

- Canapés. Los canapés son como pequeños bocadillos de pan muy suave. Podemos hacerlos de mantequilla con jamón o salchichón. Lo importante es que los preparemos de una forma elegante: cortados triangularmente y bien decorados.
- Galletas con mantequilla. Son fáciles de preparar y muy apetitosas. Son galletas "María", untadas con mantequilla y salpicadas con azúcar. Pueden juntarse dos galletas.
- Naranja azucarada. En pequeños vasos se pone una naranja cortada e impregnados de azúcar.

PARA BEBER

Aparte de las bebidas comunes como: limonada, naranjada, refrescos, etc., les sugerimos a continuación otras más originales, a la vez que dejamos campo abierto a la imaginación.

- Bebida exótica: Necesitamos una botella de jugo de piña, una lata de piña en

almíbar y medio litro de gaseosa. Colocar en una jarra el jugo, las rodajas coratdas en pedazos y también el jugo de la lata de almíbar. Añadir luego medio litro de gaseosa y ponerlo en la nevera. Se sirve bien frío.

- Naranjada tropical. Al jugo de dos naranjas se le añade el de un limón, luego añadir agua y azúcar al gusto.

[REGRESAR](#)