

Juegos para niños de 8 a 11 años a más

- 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.- Transformación
- 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 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.
- Denos 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 capturar 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 traten 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 cuadrículadas, 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 soplo

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 sietes (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 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 cucullas, 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 desInembrarse. 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 desInembrarse. 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 que 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.- Transformación

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 engañío 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 vencedor. El nerviosismo hace, muchas veces, que la persona coja la llave acertada pero no logre abrir el candado. Por tanto, calma!