

JUEGOS MOVIDOS

1. ¡Que viene el leñador!

Material: Tizas de colores.

Se trata de una versión cooperativa del juego de la silla. Pintamos con tiza en el suelo círculos que representan los árboles, procurando dejar uno más grande que será el último árbol que intentará cortar el leñador. Utilizando una música los niños/as van bailando entre los círculos, mientras que uno de ellos desaparece. Al grito ¡Que viene el leñador!, todos los niños y niñas se dirigen hacia los círculos. Como cada vez faltará uno más deberán irse metiendo cada vez más niños y niñas en cada círculo. El juego se gana si consiguen salvar el último árbol metiéndose todos en el círculo. Dado que el espacio será reducido deberán establecer estrategias cooperativas para conseguir mantenerse dentro del círculo.

2. El lobo y el venado

Material: ninguno

Los jugadores se distribuyen en el campo de juego y se quedan en cuclillas simulando ser rocas. Dos de ellos serán lobo y venado. El lobo persigue al venado quien puede saltar encima de las rocas quedándose encima de ellas y ¡Magia! la roca sobre la que saltado el venado es ahora lobo y el lobo pasa a ser venado. Si el lobo alcanza al venado cambian los papeles.

3. La piel de la culebra

Material: ninguno

La posición inicial es en fila india, cogidos de la mano que el compañero de enfrente pase por debajo de sus piernas. Esta es una culebra. ¡Ahora la culebra va a quitarse la piel!

La instrucción para que la culebra se quite la piel es que el de atrás se tumbe, y todos vayan andando hacia atrás y tumbándose sucesivamente, sin soltarse de las manos, mientras los restantes van pasando por encima de los tumbados. El último también se tumba, con lo que tendremos a la culebra desnuda. Pero como hace mucho frío, la culebra comienza a crear nueva piel. Para esto, el último en tumbarse se vuelve a levantar, y así, sin soltarse de las manos nunca, todos comienzan a levantarse para volver a la posición inicial hacia adelante y por encima de los tumbados.

4. Guiñando el ojo exterior

Material: la mitad de sillas que participantes

Hacen falta sillas en número que corresponda a la mitad de los participantes más una. Se dividen los participantes en dos grupos (El segundo grupo con un participante más). El primer grupo representa a los "prisioneros", los cuales están sentados en las sillas. Hay una silla que queda vacía. El segundo grupo representa a los "guardianes" que deberán estar de pie, atrás de cada silla. La silla vacía tiene un "guardián". Este guardián debe guiñarle el ojo a cualquiera de los prisioneros, el cual tiene que salir rápidamente de su silla a ocupar la silla vacía sin ser tocado por su guardián. Si es tocado vuelve a su sitio.

5. El chocolateado

Material: ninguno

Los participantes se agrupan por parejas tomándose de la mano, se colocan formando un círculo y dejan a una pareja fuera. La pareja que queda afuera camina alrededor (siempre tomados de la mano) en el sentido de las agujas del reloj. En un momento determinado, la pareja que va caminando se pone de acuerdo y le pega en las manos a una de las parejas del círculo. En ese instante, ambas parejas deben correr alrededor del círculo en sentidos contrarios, tratando de llegar primero al lugar que queda vacío. Los que lleguen los últimos deberán caminar por fuera del círculo y dar una palmada a quien quieran...

6. El pequeño saltamontes

Material: ninguno

Pueden jugar los que quieran, pero debe hacerse en una superficie donde haya hierba, o en la playa, y debe estar acotado. Los jugadores en todo momento no podrán salir de ese recinto. Comienza el juego estando todos los participantes de pie, menos uno que es el pequeño saltamontes que irá a cuatro patas. Este deberá de tocar a los que van de pie. Aquel que es tocado se unirá al pequeño saltamontes en su labor de tocar al resto. Todo esto hasta que quede uno de pie y ese será el próximo saltamontes.

7. Ajedrez exterior

Material: ninguno

Se divide a los participantes en dos equipos: "blancos" y "negros".

En cada equipo se elige a: 1 Rey, 1 Reina, 2 Alfiles, 2 Caballos, 2 Torres, 8 Peones. Si no hay número suficiente de chavales se reduce el número de peones y torres, alfiles y caballos; si hay más pues se aumenta.

Cada uno de los equipos se coloca alineado en un extremo del terreno de juego.

Un jugador del equipo blanco va a la línea del equipo de las fichas negras, y tiene que tocar a un jugador en la mano, volviéndose corriendo a su línea intentando que no lo cojan. Si toca:

a un Peón: sólo sale él a perseguirle

a un Alfil: salen los peones y él.

a una Torre: todos los anteriores más él.

a la Reina: Todos menos el Rey.

al Rey: salen Todos.

El fin del juego es tocar al Rey y no ser cogido. Es bueno ir eliminando a la gente.

8. Náufragos y tiburones

Material: hojas de periódico.

Los náufragos se colocan sobre una hoja de periódico, que es su balsa. Los tiburones tratan de arrancar tiras de papel. Cuando un náufrago toca a un tiburón, éste está muerto.

El juego termina cuando todos los tiburones están muertos o los náufragos se han quedado sin balsa.

9. Pañuelo doble

Material: dos pañuelos.

Se hacen dos equipos, que se alinearan a cierta distancia. Entre los dos se colocará el coordinador del juego que llevará los dos pañuelos, uno a cada mano.

Cada equipo se numerará a partir del 1 hasta el número de componentes de los equipos.

El coordinador gritará un número, entonces el jugador de cada equipo que tenga dicho número, saldrá corriendo para coger uno de los pañuelos, se acercará al equipo contrario y le atará a uno de sus componentes el pañuelo en la muñeca. Este jugador volverá a su

equipo inicial para coger el pañuelo que habrá dejado el jugador del equipo contrario. Una vez que lo desate irá corriendo hasta donde está el coordinador del juego y se lo atará en la muñeca. El jugador que haga antes todo esto será el ganador de esa tanda, el otro se elimina.

El juego se va repitiendo hasta que uno de los dos equipos gane, o se puede hacer por puntos para que no se elimine la gente.

10. Botella envenenada

Material: ninguno

Se elige a sorteo a un jugador para que pague. Los demás jugadores se agrupan en torno a él, tocándole en algún sitio. Cuando el que paga dice "Botella envenenada", todos tienen que ir corriendo para no ser cogidos por él. Cuando un jugador es cogido se le coloca en un sitio determinado anteriormente, y se va formando una cadena. Para poder salvarlos se ha de pasar por debajo del primero 10 veces.

11. La cabra de los cuernos de oro

Material: una pañoleta

Se elige entre los participantes, uno que será el zorro.

El que hace de zorro se va a una distancia prudencial y marca su refugio. Todos los demás participantes forman un círculo, y entre ellos, y sin que se entere el zorro, eligen un granjero. Dentro del círculo colocan una pañoleta, que hará de cabra de los cuernos de oro. Cuando ya esté, se llama al zorro, para que venga. Este tiene que intentar robar la cabra sin que le coja el granjero. Puede entrar por cualquier parte del círculo y perseguir al zorro. Si lo toca antes de que éste llegue a su guarida, el granjero será el próximo zorro, sí, no lo coge, el zorro sigue siendo el mismo, hasta que le cogen. Cada vez tiene que haber un nuevo granjero.

12. Los centauros.

Material: un balón

Se hacen dos equipos, "los caballeros" y los "centauros". Los caballeros, montados sobre los centauros, forman un gran círculo y se pasan el balón, sin dejarlo caer en tierra. Los centauros, por el contrario, saltan y se agitan para hacer perder el balón a los caballeros. Cuando el balón cae al suelo, los caballeros se apean de los centauros y huyen hacia los límites del terreno. De inmediato, un centauro se precipita, recoge el balón y trata de alcanzar a un caballero lanzándolo contra él, o bien se lo pasa a otro centauro, que lo disparará contra un caballero. Si el centauro falla, los caballeros vuelven a montar sobre los centauros, y el juego continúa. Por el contrario, cuando el balón alcanza a un caballero, los papeles se invierten y los centauros marcan un punto.

Si un caballero recoge el balón al vuelo, el equipo de los caballeros gana tres puntos. Al final del partido, cuya duración debe señalarse por adelantado, gana el equipo que haya conseguido más puntos.

13. Carga de caballería

Material: un pañuelo.

Equipos de jinete y caballo. Han de luchar para arrebatar al jinete contrario el pañuelo que lleva como distintivo. Cuando el jinete es desposeído de su distintivo, se convierte en porteador y, si ambos han sido desposeídos del distintivo, quedan eliminados. Se trata de que uno de los bandos consiga eliminar totalmente a los jugadores del bando contrario. Jinete y porteadores se pueden relevar para evitar el cansancio.

14. Los vigías

Material: ninguno

Los jugadores se dividen en dos equipos: los Vigías y los Rastreadores. Los rastreadores van a esconderse por los alrededores, mientras que los vigías se quedan en el campamento, sin mirar hacia dónde han ido sus adversarios. Cuentan hasta un número determinado y, después, salen a buscar a sus enemigos, tomando todas las precauciones necesarias.

Cuando uno de los vigías ve a un rastreador grita: ¡Fulano de Tal! A esta llamada, todos los vigías vuelven lo más rápidamente al campamento. El rastreador visto sale de su escondrijo y mira de apoderarse de uno o varios vigías antes de que lleguen al campamento.

Si obtiene buen resultado, el equipo rastreador gana 1 punto y la partida empieza de nuevo con los mismos participantes. Si, por el contrario, el rastreador no alcanza a nadie, los vigías, después de haber llegado al campamento, ganan 1 punto y reprenden sus búsquedas.

Puede suceder que un rastreador impida a un vigía llegar a su campo sin capturarlo; entonces aquél grita: "A mí, rastreadores", y todos sus compañeros de equipo salen de sus escondrijos para ayudarlo.

Si, de esta manera, el vigía es capturado por un rastreador, la partida comienza como se indicó anteriormente.

Si, por el contrario, el vigía consigue escapar y llega a su campamento, su equipo gana la partida y se cambian los papeles.

15. Franceses y rusos

Material: ninguno

Hay dos equipos, uno los franceses (están de pie con una línea que no pueden atravesar y con una misión de capturar a los rusos).

Los del otro equipo, los rusos, están tumbados en el suelo a unos 40 de distancia.

El director de juego dice "CARGUEN" y los franceses empiezan a correr hacia los rusos, que permanecen quietos. Cuando dicen "APUNTEN", los rusos seguirán en el suelo, pero con los pies levantados del suelo y los brazos en posición de disparar. Al gritar "FUEGO" los rusos se levantan y empiezan a correr hacia un límite marcado y que está detrás de ellos, mientras que los franceses intentarán cogerlos. Esto se repite hasta que los rusos han sido liquidados; pero cada vez la línea de inicio de los rusos estará más cerca de los franceses.

16. Cazadores y conejos

Material: un balón.

Se hacen dos equipos con igual número de participantes, unos son los cazadores, que se atarán un pañuelo a la muñeca para distinguirse, y otros los conejos.

Se delimita un espacio de terreno en función del número de participantes. Los cazadores deben cazar conejos, para esto disponen de una pelota y cada vez que acierten a un conejo este es eliminado. El cazador que lleva la pelota no se puede desplazar, sólo pasar o tirar. Pasados tres minutos se comienza de nuevo invirtiendo los papeles y al final se cuenta qué equipo ha cazado más conejos.

- Los conejos vivos le pueden dar patadas al balón para evitar el peligro.

- Los conejos pueden coger el balón que esté libre por el espacio, una vez que haya dado un bote, y pasárselo entre ellos para eludir el peligro.

- El conejo cazado pasa a ser cazador.
- El conejo cazado sigue sentado en el terreno de juego y si coge el balón resucita. También puede pasárselo a otros conejos que estén muertos.
- Si el grupo es numeroso se pueden introducir dos balones.

17. Salvamento de los heridos

Material: ninguno

Se forman equipos de tres jugadores, y se designa un herido por equipo.

Los heridos se van a un sitio destinado por el animador del juego, a unos 800 metros (este lugar sólo es conocido solo por el animador, y, claro, por los heridos), y se dispersan en un radio de unos 30 metros. Allí estarán atados de pies y una mano.

Cuando suena el silbato, los salvadores se ponen en camino. Los heridos con el cartón enrollado, en forma de embudo, guían a los salvadores. Sólo pueden señalar su posición durante dos minutos y con intervalos de 10 segundos.

Cuando un equipo descubre a su herido, lo tiene que llevar rápidamente al lugar de salida. El herido no puede moverse, ni andar, ni correr para ayudar a sus salvadores (Los jefes vigilan esta norma).

Gana el equipo que llegue primero.

18. Carrera de ciegos

Material: vendas.

Un miembro de cada equipo se venda los ojos. Este deberá llegar a la meta, salvando los obstáculos que habremos colocado en el suelo. Para poder salvarlos, cada equipo crea un código de comunicación que servirá para guiar al vendado. Por ejemplo: 1 a la izquierda, 2 a la derecha, gana quien llegue antes.

- El juego se puede realizar cada equipo por separado o todos a la vez.
- El código puede ser dicho por todos a la vez o sólo por uno.
- Si la información no llega al vendado, uno del equipo puede seguir l por detrás indicándole.
- Se puede aumentar la complejidad teniendo que recorrer varios puntos antes de llegar a meta.

19. Caza de la liebre

Material: ninguno

Se designa a dos jugadores, uno hará de zorro y otro de liebre. Los demás jugadores estarán agrupados de 3 en 3. Dos de ellos hacen de madriguera dándose las manos, y el 3º es la liebre que está en la madriguera. A una señal el zorro empezará a perseguir a la liebre, que se podrá refugiar en una madriguera, expulsando a la que estaba en ella y que será perseguida por el zorro. Cuando el zorro atrape a la liebre se cambiarán los papeles.

20. El reloj de la vieja iglesia

Material: ninguno

Se forman dos líneas con dos equipos que previamente se han numerado. El director de juego se coloca entre las dos líneas con un pañuelo. Si dice, por ejemplo, "El reloj de la vieja iglesia da las dos campanadas", el primero que lo coge y llega a su sitio sin ser pillado, elimina al contrario, si es pillado es él el eliminado, Si el director no dice "El reloj de la vieja iglesia"...sino que se deja alguna palabra o cambia el orden, ningún jugador debe de salir por el pañuelo. El jugador que se equivoque y salga será eliminado. También se puede jugar a puntos.

21. Los raíles

Material: 2 palos largos, Balón.

Se disponen dos palos largos de madera, paralelos, y a cierta altura del suelo. En un extremo se asegurará que la distancia entre ambos sea inferior al ancho de un balón, e igualmente que no varía fácilmente (que no se muevan). En el otro extremo se coloca el jugador, sujetando los palos, y encima de éstos el balón sin que se caiga. A una distancia del jugador, y bajo los raíles, se dispone un cubo.

El jugador, elevando suavemente su extremo de los raíles por encima del extremo opuesto, deberá hacer rodar el balón y calcular cuándo separar los raíles para dejar caer el balón dentro del cubo.

VARIANTE: con dos cuerdas gruesas paralelas y una pelota grande pero de poco peso (de playa).