

JUEGOS TRANQUILOS

¿DÓNDE SE ESCONDEN?. *TRANQUILO.* Agrupamiento IND

Edades P M G Nº Jug. +8 Espacio I E Tiempo MEDIO Cada jugador: LÁPIZ y PAPEL. Se trata de formar palabras nuevas a partir de una dada, para lo cual se tendrá elaborada una lista de vocablos que tengan entre ocho y doce letras, con su definición.

El animador lee primero la definición de una palabra, y a continuación la palabra que ha definido, por ejemplo "mestizaje". Desde ese momento los jugadores tendrán que escribir todas las palabras que se le ocurran con las letras de "mestizaje", como son meseta, jeta, tiza, as, etc. (hay que decidir si se da la posibilidad de repetir las letras o no, es decir, si se pueden emplear dos "s" aunque en la palabra sólo aparezca una).

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

ABRACADABRA. *TRANQUILO.* Ver "El Juego de Kim". Agrupamiento IND

Edades P M G Nº Jug. +8 Espacio I E Tiempo CORTO 20 OBJETOS PEQUEÑOS. Se colocan 20 ó 25 objetos encima de la mesa. Los participantes los observan durante dos minutos y luego se dan la vuelta. El animador suprime uno de los objetos al azar y los jugadores vuelven a mirar a la mesa. Gana quien primero se de cuenta de qué es lo que ha desaparecido.

AGARRAR LA COLA. *TRANQUILO.* DRAGONES CHINOS. LAS

CULEBRAS Agrupamiento EQP Edades P M G Nº Jug. +20 Espacio E Tiempo MEDIO PAÑOLETAS. Se hacen varios equipos, cada equipo en fila agarrados por la cintura. El último de cada dragón llevará en la espalda una pañoleta a modo de cola, pillada con el pantalón.

A la señal todos los dragones comienzan a andar, tratando de quitarle las colas a los otros dragones, cosa que sólo pueden hacer las cabezas de los dragones.

Cualquier dragón que se separe, o que pierda su cola, se da por muerto y descalificado.

VERSIÓN COOPERATIVA: Con o sin pañoletas. Cuando el jugador de cola es cogido, pasa a formar parte del otro dragón, formándose así un dragón cada vez más largo. Cuando el dragón sea de cuatro jugadores, al ser cogido pasan todos al dragón que los atrapó. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón, en el que la cabeza deberá atrapar su propia cola.

AL CÉSAR LO QUE ES DEL CÉSAR.

TRANQUILO. Agrupamiento GRP Edades P M Nº Jug. +10 Espacio I E Tiempo MEDIO PAPELES preparados. Antes de comenzar a jugar hay que preparar unos papelitos con oficios (jardinero, enfermera...) y otros con una herramienta típica de cada uno de ellos (rastrillo, jeringuilla...). Los papelitos se introducen bien doblados en una bolsa. Cada participante coge uno. Los que hayan sacado una profesión se van hacia un lado, y los otros hacia otro lado.

Uno a uno han de ir representando su oficio mediante mímica: de la calidad de sus representaciones dependerá la victoria. Los niños que tengan un instrumento y que reconozcan que el suyo es el más apto para ese oficio han de acercarse a su pareja. Alguien tiene que cronometrar cuándo tarda cada pareja en unirse. Gana la que lo haga en menos tiempo.

ATAQUE AL FORTÍN. *TRANQUILO.* Agrupamiento EQP Edades P M

G Nº Jug. +15 Espacio E Tiempo MEDIO PELOTA. Se divide a los jugadores en dos equipos. Uno forma un círculo bien agarrados por los hombros. Eso es el fortín, con su tesoro dentro, un balón.

El resto de jugadores debe penetrar en el círculo y sacarlo sin poder utilizar las manos, cosa que deben evitar los jugadores del fortín.

Si el fortín se rompe o se consigue sacar la pelota, gana un punto el equipo invasor.

BOMBA. *TRANQUILO.* Ver "El paquete sorpresa". Agrupamiento GRP Edades P M N° Jug. +10 Espacio I E Tiempo CORTO PELOTA. Los jugadores forman un círculo, y se van pasando la pelota (música, palmas, ...). Cuando la música para, o al grito de "boom" (algún jugador hace la cuenta atrás) la bomba estalla y el jugador que la tenga en sus manos "muere", sentándose en el suelo, con una pierna extendida hacia el frente, y la otra recogida. La bomba continúa dando vueltas. El jugador que debiera pasar la bomba a otro que ya esté muerto, ha de saltar por encima de la pierna de éste (o de cuantos hubiere, siempre de uno en uno) hasta llegar al siguiente jugador vivo. Gana el último jugador que quede "vivo".

CAMINO DEL OLIMPO. *TRANQUILO.* Ver "Alicia en el País de la Maravillas" Agrupamiento IND Edades M G N° Jug. +12 Espacio I E Tiempo MEDIO BARAJAS DE CARTAS, según número de jugadores, o tarjetas preparadas. Sigue exactamente la misma dinámica que el juego "Alicia en el País de las Maravillas", sólo que no necesita un terreno amplio, puede hacerse en sitio cerrado o abierto, con sólo delimitar cinco zonas donde estarán los dioses, por los que tendrán que pasar todos los jugadores.

COLONIZADORES E INDIOS. *TRANQUILO.* Ver "El Cazador Silencioso". Agrupamiento GRP Edades P M G N° Jug. +10 Espacio E Tiempo MEDIO Para la mitad de jugadores: VENDAS para los ojos. La mitad de los jugadores forman un círculo con los ojos vendados, parados, separados unos de otros, para que les permita extender sus brazos hacia los costados sin tocarse unos con otros. El resto son los indios. En el centro del círculo se encuentran 20 pedazos de papel u objetos. Los indios se arrastrarán dentro del círculo para recoger los papeles u objetos, uno cada uno en cada viaje. Pasarán de a uno o dos por vez. Si los colonizadores oyen algún ruido mueven los brazos, y si logran tocar algún indio, queda eliminado debiéndose quedar sentado viendo el resto del juego. Se concede un límite de tiempo, al final del cual se cuentan los papeles u objetos recogidos por los indios. Luego los equipos cambian de roles.

DIBUJOS EN EQUIPO. *TRANQUILO.* Agrupamiento EQP Edades P M G N° Jug. +4 Espacio I E Tiempo CORTO Cada equipo: LÁPIZ. VARIOS PLIEGOS DE PAPEL. Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se colocan en fila, un equipo junto al otro, donde el primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando se nombra un tema, por ejemplo "la ciudad". En ese momento el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo y comienza a dibujar sobre el tema nombrado. Cada 10 segundos aproximadamente se grita "ya" y los que estaban dibujando vuelven a su equipo entregándoles el lápiz al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, y así sucesivamente. El juego finaliza después del tiempo convenido, y se le otorgan puntos al equipo que haya hecho el mejor dibujo sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema de dibujo.

EL CAZADOR SILENCIOSO. *TRANQUILO.* EL PITADOR. EL

GUARDIÁN DEL TESORO. Ver "Colonizadores e Indios". Agrupamiento GRP Edades P M N° Jug. +10 Espacio E Tiempo MEDIO VENDA para los ojos. Los jugadores se disponen en un amplio círculo, alrededor del jugador "presa", que se halla con los ojos vendados.

El animador señalará uno o varios cazadores que tratarán de acercarse y tocar a la presa sin hacer ruido. Si la presa oye ruido y señala en la dirección en que viene un cazador, éste debe volver al círculo. En caso que sea cazada, se intercambian los papeles.

Para evitar que señale sin cesar en todas direcciones conviene limitar las veces que puede señalar y equivocarse, o poner un número tope de veces, como por ejemplo el doble que enemigos que se le acerquen.

EL PITADOR.

En esta variante el jugador del centro lleva un silbato colgado de la cintura, y los jugadores tratan de acercarse para tocar el silbato sin ser oído, uno a uno.

EL GUARDIÁN DEL TESORO.

El jugador central hace de guardián, el resto de posibles ladrones. Junto al guardián, a medio metro, se coloca una caja con una piedra dentro. Los jugadores deciden el ladrón que habrá de acercarse a robar la piedra. Si vuelve a su sitio con éxito sin que el guardián lo haya detectado, se convierte en el nuevo guardián del tesoro.

EL DIRECTOR DE ORQUESTA. *TRANQUILO.*

Agrupamiento GRP Edades P N° Jug. +8 Espacio I E Tiempo CORTO Un jugador se aleja del resto del grupo, y entonces se elige a aquel que será el director de orquesta. Todos forman un círculo, y en el centro se sitúa el que salió del grupo.

El grupo simula tocar diversos instrumentos (o hace cualquier gesto) siguiendo siempre y muy rápidamente los cambios que hace el director de orquesta, que ha de evitar ser visto por el jugador central.

Si el director es localizado antes de tres intentos, pasará a ser el jugador central. Si no es así, se elegirá un nuevo director de orquesta.

EL LADRÓN Y LOS CIEGOS. *TRANQUILO.* Ver "Cazar al

Ruidoso". Agrupamiento GRP Edades P M N° Jug. +10 Espacio I E Tiempo MEDIO CASCABEL.

Cada jugador: VENDAS para los ojos. Se asigna el papel de ladrón a un jugador, el cual debe llevar atado a la cintura o a un tobillo un cascabel o campanilla. Se acuerda un punto de partida, que es su guarida, y otro donde están los supuestos objetos a robar. El resto son los ciegos, que deben ir con los ojos vendados.

A la señal, el ladrón parte de su guarida, sortea a los ciegos que se guían por el tintineo para atraparlo, y alcanza el lugar del robo, debiendo volver a su guarida sin ser pillado. Cada vez que lo logra es un punto para el jugador.

Se repite con todos los jugadores, a ver quién es el ladrón más hábil

EL MURCIÉLAGO. *TRANQUILO.* Agrupamiento GRP Edades P M G N°

Jug. +10 Espacio I E Tiempo MEDIO VENDA para los ojos. Dos jugadores se designan murciélago y mosquito, respectivamente. Los demás cierran en torno a ellos un círculo, dándose las manos, con los brazos semiestirados. El murciélago debe tener los ojos vendados.

A la señal, el murciélago deberá atrapar al mosquito, sin que pueda salirse del círculo. Se ayudará guiándose con el sonido: cada vez que el murciélago diga "Mur, mur", el mosquito debe responder inmediatamente "mar, mar".

Si el murciélago no es muy hábil, se puede estrechar el círculo para facilitar su labor. Una vez que sea cazado el mosquito, se intercambian los papeles.

EL PAQUETE SORPRESA. *TRANQUILO.* Ver "Bomba".

Agrupamiento GRP Edades P M G Nº Jug. +10 Espacio I E Tiempo CORTO PAQUETE embalado. Música. Los jugadores forman un círculo, y al ritmo de la música se van pasando el paquete. Cuando la música para, o a la señal, el jugador que lo tenga en sus manos tiene un tiempo para empezar a abrir el paquete mientras los demás cuentan hasta doce (o cantan la escala musical, o pasan unos segundos...). Pasado el tiempo, el paquete debe continuar dando vueltas, desembalándose poco a poco, hasta que se descubre el objeto. Si son muchos jugadores, es más emocionante tener varios paquetes a la vez, muy bien envueltos y voluminosos.

ESCAPANDO DEL CASTILLO. *TRANQUILO.*

Agrupamiento GRP Edades P M G Nº Jug. +10 Espacio I E Tiempo MEDIO Todos los jugadores forman un círculo tomándose de las manos o enganchándose. El jugador "prisionero" queda en el centro.

A la señal, ha de tratar de escapar, rompiendo el círculo o escabuyéndose "como pueda" entre los jugadores que hacen de muralla.

VARIANTE: los jugadores "muralla" con los ojos vendados.

ESCONDIENDO MI NÚMERO. *TRANQUILO.* Agrupamiento

GRP Edades M G Nº Jug. +10 Espacio E Tiempo MEDIO LÁPIZ Y PAPEL Cada participante. MAQUILLAJE o CERA blanda. A cada participante se le entrega lápiz y papel. Luego se le escribe en la frente un número y corre a esconderse sin que los demás vean su número. El lugar de juego debe tener abundante vegetación o bastantes escondites como para que todos los participantes puedan esconderse y acecharse entre ellos.

A la señal cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros sin que vean el suyo propio. Gana el que anota más participantes con su respectivo

FUTBOLÍN HUMANO. *TRANQUILO.* Agrupamiento EQP Edades M G

Nº Jug. +15 Espacio I +E Tiempo MEDIO BALÓN. Se juega en un campo de futbito o similar, o en un salón amplio. Al igual que un fútbolín se forman líneas de marcaje: portero, defensas, medios y delanteros. En cada línea de marcaje los jugadores estarán cogidos de la mano y sólo podrán moverse a izquierda y derecha, nunca a delante y atrás.

LA CADENA DE GESTOS. *TRANQUILO.* Agrupamiento GRP

Edades P M Nº Jug. +10 Espacio I E Tiempo MEDIO La mitad de los participantes tiene que salir de la habitación. La otra decide un oficio a representar y se llama a uno de los que salió.

Ante él, un voluntario le representa el oficio y el recién llegado observa durante un minuto. Tras ese tiempo, se hace regresar a un segundo jugador. Quien entró en primer lugar representa el trabajo que ha creído entender. Así hasta completar la cadena de concursantes. El último debe adivinar el oficio que se eligió al principio.

Lo más divertido es que el oficio va degenerando y, lo que inicialmente, por ejemplo, era un jardinero, acaba siendo una enfermera. El juego vuelve a comenzar con el equipo que salió de la habitación como promotor del oficio.

LO MÁS LEJOS. *TRANQUILO.* Agrupamiento EQP Edades P M G Nº Jug. +4

Espacio E Tiempo CORTO Equipos en fila y paralelos.

El primero de cada equipo salta desde una misma señal longitudinal en el suelo, trazando una señal tras los talones. Desde ese punto -diferente para cada equipo- saltará el segundo de cada equipo, y así sucesivamente.

Gana el equipo que haya saltado más, es decir, aquel cuyo último jugador quede más lejos de la señal de salida.

LOS PUNTOS CARDINALES. *TRANQUILO.* LA BRÚJULA.

Ver "Tierra, mar, aire". Agrupamiento GRP Edades P M G N° Jug. +10 Espacio I E Tiempo CORTO Se señalan los cuatro puntos cardinales, ya sean reales (en medio abierto) o imaginarios (las cuatro paredes de una habitación). Los jugadores se colocan de pie, en círculo o en filas.

El animador nombra los puntos cardinales al azar, debiendo los jugadores girarse rápidamente hacia el punto cardinal nombrado.

Los jugadores que se equivoquen son descalificados. El animador incrementará gradualmente la velocidad del juego, añadiendo palabras de fonética similar para despistar, o rumbos (noreste, sureste, etc.).

PERROS LADRADORES. *TRANQUILO.* Agrupamiento PAR

Edades P N° Jug. +15 Espacio I E Tiempo CORTO Los jugadores se disponen en dos círculos concéntricos, mirando hacia el centro: los del interior muy juntos, de pie, con las piernas abiertas; los otros, a cuatro patas, detrás (los perros). Un jugador en el centro.

A la señal, los jugadores que hacen de perros se asoman por entre las piernas del compañero correspondiente ladrándole al jugador central, que tratará de tocarles. El "perro" que sea tocado, pasará al centro.

SEÑALES. *TRANQUILO.* Ver "Simón Dice". Agrupamiento GRP Edades P M N° Jug.

+8 Espacio I E Tiempo MEDIO SONIDOS diferentes. Se necesitan varios objetos que produzcan sonidos característicos como silbatos, cascabeles o campanas, y se asociará a cada sonido una acción o gesto.

Tras una fase de prueba para asociar mentalmente sonido y gesto, se empieza a eliminar a los que lo hagan mal o a los últimos en hacer el gesto.

TIERRA, MAR, AIRE. *TRANQUILO.* Ver "Los puntos cardinales" y

"Tragapeces" Agrupamiento GRP Edades P M G N° Jug. +10 Espacio I E Tiempo CORTO Se señalan tres franjas de terreno en el suelo, longitudinales y consecutivas, mediante dos líneas. Cada franja corresponde a la tierra, al mar y al aire. Los jugadores se colocan de pie en una de las tres franjas.

El animador va nombrando al azar las tres posibilidades, debiendo los jugadores saltar rápidamente a la franja correcta. En cualquiera de los tres sitios, una cuarta opción es decir "Subterráneo", debiendo los jugadores agacharse.

Los jugadores que se equivoquen son descalificados. El animador incrementará gradualmente la velocidad del juego, añadiendo palabras de fonética similar para despistar.

TRENES CIEGOS. *TRANQUILO.* CUNCUNA CIEGA. CIRCUITO CIEGO.

SUBMARINOS. Agrupamiento EQP Edades P M G N° Jug. +10 Espacio E Tiempo MEDIO Cada jugador: VENDA para los ojos. Se hacen dos equipos, cada equipo en fila, con los brazos apoyados en los hombros del jugador de delante, y todos con los ojos vendados, excepto el último. Se determinan varios puntos clave por donde se ha de pasar y una meta definitiva ha donde hay que llegar.

A la señal todos comienzan a andar. El último jugador debe guiar a los demás, sólo dando un leve golpe en uno u otro de los hombros del jugador que tiene delante, según quiera que la fila gire a

un lado o al otro, golpe que deberá recorrer toda la fila hasta llegar al primer jugador, que es quien debe empezar los giros para que no se rompa el tren. Si se golpea en ambos hombros a la vez, se sigue recto. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.

SUBMARINOS.

En esta variación no hay recorrido, sino que los equipos deben moverse libremente por el terreno guiados por las instrucciones (golpes) del último. En esta ocasión, si se da un golpe en la cabeza, el primero sale corriendo hacia delante (hace de torpedo) y si choca con un submarino dicho submarino queda hundido (eliminado). Si no choca queda eliminado el torpedo y dicho equipo seguirá con uno menos.

VISITA AL ZOO. *TRANQUILO.* Agrupamiento EPQ GRP Edades P M Nº Jug.

+8 Espacio I E Tiempo MEDIO Preparar lista de animales con sus características. El juego, por equipos o todos juntos, consiste en descubrir el primero de qué animal se trata, según las características que se van proporcionando.

Se comienza con pistas muy generales, y se va concretando poco a poco a lo largo de una decena de pistas, con lo que la dificultad va disminuyendo. La puntuación que se consigue es inversa a la numeración de las pistas (10 puntos la pista 1, y 1 punto la pista 10).

Se propone un modelo:

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

ZAPATERÍA REVUELTA. *TRANQUILO.* Agrupamiento EQP

Edades P M G Nº Jug. +10 Espacio I E Tiempo CORTO ZAPATOS. Todos los participantes se descalzan y hacen un montón con todos los zapatos.

A la señal, dos jugadores han de salir de un punto determinado, encontrar sus zapatos y llegar de nuevo a la meta.

VARIANTES: ponerse los zapatos antes de llegar, encontrarlos con los ojos vendados, encontrar los zapatos de un compañero que se nombre, etc.