

EL LIBRO DE JUEGOS DE DARIO 2 menos cuarto



Recopilado por Dario Pascual Antón
Scouts de Alicante M.S.C.

Prologo.

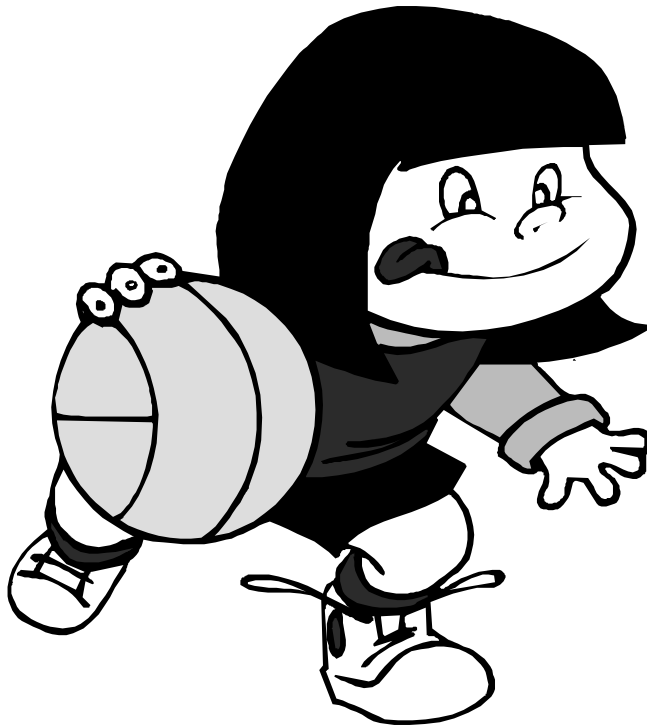
Después del éxito obtenido con el "Libro de juegos de Dario", aquí tenéis, otra vez gratuitamente una segunda parte, con más juegos para pasar un buen rato.

Este libro sigue siendo una recopilación que se pretende difundir gratuitamente.

Quizás os sorprenda el título; "El libro de juegos de Dario dos menos cuarto", con ello he pretendido indicar que no esta acabado, por ello os ruego que si este libro llega a vuestras manos y sabéis algún juego que no está incluido mandármelo por E-MAIL a: darius@mixmail.com. También podéis mandar alguna sugerencia y/o observación.

Esperando que os sea útil, buena caza:

Dario Pascual Antón



Dedicado a todas aquellas personas que han compartido alguna vez algún juego conmigo.

INDICE.

	Pagina		Pagina
1. Juegos de Presentación	4	3.12 La bomba	11
1.1. El puchero	4	3.13 Murciélago y mosquito	12
1.2. Presentación en círculos concéntricos	4	3.14 Los oficios	12
1.3. La pelota presentadora	4	3.15 ¿Dónde están mis zapatos?	12
1.4. Madeja de lana	4	3.16 El pañuelo mosqueante	12
1.5. Algunas dinámicas de presentación	5	3.17 El muerto al hoyo y el vivo al bollo	13
1.6. Maremoto	5	3.18 Buenos días mi rey	13
1.7. El detective	5	3.19 El saltamontes	13
1.8. ¿Quién tiene las llaves del convento?	5	3.20 Las historias animadas	13
1.9. El tren de los nombres	6	3.21 La bruja manda	14
1.10. La caja de sorpresas	6	3.22 Mama gallina y el zorro	14
1.11. La ruleta.	6	3.23 Abrazos musicales	14
2 Juegos de Conocimiento	6	4. Juegos Nocturnos	15
2.1. Mi diario.	6	4.1 El linternazo	15
2.2. El tío de América.	7	4.2 La linterna mágica	15
2.3. La caseta de policías.	7		
2.4. El espía	7		
2.5. Elige tu símbolo.	8		
3 Juegos de Distensión	8		
3.1. Carrera de caballos.	8		
3.2. ¡Que lío!	9		
3.3. El cerdo	9		
3.4. El correo del rey	9		
3.5. El ejercito	10		
3.6. El mundo al revés	10		
3.7. El ruidoso	10		
3.8. El desafío	10		
3.9. La caja mágica	11		
3.10. El traga peces	11		
3.11. Conquistar el fuerte	11		



1. PRESENTACIÓN

1.1. EL Puchero

Cada jugador pensará un ingrediente de un puchero, a ser posible que comience con su inicial, escribe su nombre y el ingrediente en un papel y se lo pega en la espalda.

A la señal, tendrán que conseguir el total de ingredientes del puchero y hacer la lista en un tiempo estipulado. Ganará quien consiga la mayor cantidad de elementos en el tiempo estipulado, y en caso de empate, los nombres que acompañan a los ingredientes.

1.2. Presentaciones en círculos concéntricos.

Se divide el grupo en dos partes, que deberán formar dos círculos concéntricos, quedando por parejas mirándose a la cara.

La dinámica que se sigue es:

- Consigna: "¡saludar con ...!"
- "hola, soy ... "
- "yo soy, ..., encantado de conocerle".

Con cada consigna, un círculo gira, con lo que se producen nuevas parejas, y se vuelven a saludar con una nueva consigna.

Éstas pueden incluir ritmo (rápido, a saltitos, a cámara lenta) y gesto (con las manos, codo con codo, cabeza con cabeza, pie con mano, ...).

1.3. La pelota presentadora

Consiste en autopresentarse, pasándose aleatoriamente una pelota entre los jugadores del círculo.

Debe hacerse lo más rápidamente posible, debiendo decir la persona que recibe la pelota además de su nombre algún otro dato personal que se convenga.

1.4. Madeja de lana

Los participantes forman un círculo. El que tiene la madeja de lana comienza diciendo su nombre, y otros datos si se quiere, y al terminar lanza la madeja de lana a cualquier otro participante sosteniendo la punta de ésta.

El que la recoge hace lo mismo, presentarse y lanzar el ovillo a otro sujetando el hilo sin que se le escape, así hasta que todos hayan dicho su nombre y demás.

Para recoger el ovillo, se irá diciendo el nombre y todo lo que ha dicho la persona que anteriormente te ha lanzado la madeja, y se le lanzará ahora a ella, así hasta que el ovillo queda recogido.

1.5. Algunas dinámicas de presentación.

Todos los participantes hacen un círculo. El primero dice su nombre. El siguiente debe repetirlo y decir el suyo. El tercero tendrá que repetir los nombres anteriores antes de decir el suyo.

El juego continua con esta dinámica hasta completar el círculo.

Con INICIALES DE ANIMALES.

Igual, pero añadiendo el nombre de un animal que comience por la misma letra. Ej. "Eduardo Elefante".

Con INICIALES DE CUALIDADES.

Igual, pero añadiendo una cualidad con la que se identifique cada persona.

NOS VAMOS DE VIAJE.

Igual, diciendo "me llamo ... y me llevo en la maleta de viaje un/una ...".

Cada jugador repite la lista de objetos y añade uno nuevo.

1.6. Maremoto

El grupo se coloca de pie formando un círculo.

Se determina la persona que comienza: grita el nombre de un compañero e inmediatamente después se lanza hacia el lugar que éste ocupa; el llamado ha de reaccionar rápidamente, gritar el nombre de otro compañero, y lanzarse hacia el lugar donde esté, así sucesivamente.

Conviene empezar lentamente para comprender la dinámica del juego, y luego imprimir más velocidad, tratando que cada vez sea más rápido

1.7. El detective.

Se puede jugar todos contra todos, o por equipos. Cada componente se pega en la espalda su nombre y edad.

A la señal, y por un tiempo determinado, cada equipo debe descubrir y anotar el máximo de nombres y edades correctas, y tratar de que no descubran los nombres de las personas de su grupo. Si el grupo ya se conoce, se pueden poner un mote, una afición, etc

1.8. ¿Quién Tiene Las Llaves Del Convento?

Se sienta a los participantes en círculo. El animador cuenta que somos monjas muy ancianas de un convento, que no tenemos dientes y por ello hay que hablar con los labios encima de los dientes, tapándolos.

Entonces, el que empieza, y dice "PEPE TIENE LAS LLAVES DEL CONVENTO", y pepe contesta "PEPE NO TIENE LAS LLAVES DEL CONVENTO LAS LLAVES DEL CONVENTO LAS TIENE MARÍA", María responderá con otro nombre.

1.9. El tren de los nombres.

Los participantes se colocan de pie formando un círculo. Una persona hace de locomotora y traquetea y resopla por el círculo, hasta pararse delante de otro participante y dice su nombre en alto, mientras hace con sus brazos los movimientos del semáforo de trenes. La locomotora se da la vuelta y engancha al nuevo vagón, y juntos traquetean de nuevo por el círculo hasta detenerse delante de otra persona, y tanto la persona como el vagón, gritan el nombre y hacen el movimiento del semáforo. Enganchan al nuevo vagón, y así sucesivamente hasta que todos los participantes formen parte del tren.

1.10. La caja de sorpresas.

Se sientan los participantes formando un círculo. Se levantan una persona y dice su nombre, a continuación presenta a las cuatro personas de su izquierda empezando por la más lejana, según va presentando a las personas se levantan y se sientan rápidamente, dando el efecto de una caja sorpresa. A continuación la persona de la derecha de la que inició el juego hace lo mismo.

1.11 La ruleta.

Los jugadores están sentados en círculo. En el centro se coloca una caja, un bombo, con números, tantos como jugadores. A cada jugador se le asigna un número. Se realiza el sorteo, el número que salga el jugador correspondiente se levantará y dirá su nombre, y dicha persona sacará el siguiente número, si sale un número correspondiente a una persona que ha sido presentada, se levantará en silencio y los demás dirán su nombre.

2.CONOCIMIENTO

2.1. Mi diario

Se reparten cartulinas entre los participantes, las cuales deberán doblar y cortar varias veces para hacer páginas con las que confeccionar un pequeño libretto o folleto.

En cada página se pegará una fotografía o ilustración sacada de alguna revista que tenga alguna relación o semejanza con los datos que escribirán abajo, relativos a su infancia, tales como: mi mayor travesura, mi primer amor, mi mejor regalo, mis primeros amigos, etc.

Una vez hechos todos los álbumes, se barajarán y se repartirán a los participantes. Quien crea haber encontrado a quién pertenece, lo muestra al grupo y luego revela a su dueño. Si no se ha acertado, el grupo debe adivinarlo.

2.2. El tío de América

Se hace la siguiente presentación a los participantes: "Un tío vuestro marchó a América antes de que vosotros naciésteis, y vuelve ahora. No le conocéis, así que ¿cómo os reconocerá cuando salgáis a recibirle al aeropuerto?. Vais a escribirle una carta dándole una descripción de vuestra personalidad de modo que él pueda reconoceros. Ahora bien, no vale indicar la ropa que llevaréis, ni el color de vuestro pelo, ni el de vuestros ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc."

Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se recogen todas las cartas y a cada uno se le da una que no sea la suya. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde.

Pueden dársele dos oportunidades. Si no lo adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o los que nos han despistado.

2.3. La caseta de policía.

Se forma a los participantes en dos filas, una frente a la otra. Cada uno hace por escrito la descripción física de él que tiene enfrente, y anota el nombre al final. Se recogen las descripciones y se van leyendo una por una en voz alta para que los jugadores escriban el nombre de aquel a quien creen que corresponde. Al finalizar se comprueba quién es mejor detective: quien tenga menos errores en su lista de nombres, respecto a la lista que forman las descripciones leídas en voz alta.

2.4. El espía.

Juego que se extiende a lo largo de todo un día de convivencia del grupo.

A cada participante se le asignará un amigo secreto, preferentemente entre los compañeros que menos frecuenta. No debe revelar el nombre a nadie, y mucho menos al interesado.

Durante todo el tiempo que se determine (amplio necesariamente) cada uno va a estar atento a las cualidades, valores, gestos típicos, gustos, etc. de su amigo secreto. Una vez terminado el tiempo cada uno escribirá una carta anónima al grupo. Luego todos se reúnen y se leen las cartas, tratando de adivinar de quién se trata.

Normalmente se sabe quién es con unas pocas características, por lo que es recomendable sugerir a los participantes que en su carta dejen para el final las que sean más evidentes o reveladoras, para que se mantenga el misterio en los momentos iniciales de cada carta

2.5. Elige tu símbolo,

Si el grupo es muy numeroso, conviene dividirlo en pequeños grupos. El ejercicio consiste en que cada uno debe escoger para cada uno de sus compañeros un símbolo que represente su manera de ser, indicando brevemente el motivo por el que lo representa así.

Es muy importante que todos los símbolos se refieran exclusivamente a cualidades positivas de los demás, y que sean cualidades reales, o que uno piense que son reales. También se indicará que se busquen símbolos con cierto toque poético, por ejemplo: una estrella, porque suelen acompañar en los momentos difíciles, como las estrellas en la noche; una rosa, porque eres guapa y delicada, etc.

Durante unos minutos, están todos en silencio, mientras cada uno escoge los símbolos que mejor representan a cada uno de sus compañeros. Posteriormente se hace una puesta en común, en la que se hace una ronda y todos dicen el símbolo de cada persona, anotando cada uno su propia constelación de símbolos.

Cuando todos han terminado, se tiene un intercambio sobre lo que a cada uno le han dicho y cómo se ve él: si está de acuerdo, si está en desacuerdo; si le han dicho cosas que nunca había pensado, etc.

3. DISTENSIÓN

3.1. Carreras De Caballos.

Todos los participantes se disponen en círculo, de rodillas. Se ha de crear ambiente propio del inicio de una carrera hípica: llamadas por los altavoces, los relinchos de los caballos, breves trotes, una vuelta de reconocimiento (para ensayar los movimientos), etc.

Los movimientos que se van alternando según vaya diciendo el animador son:

- Galope: durante todo lo que dura la carrera, nos golpeamos en las piernas con las manos. Siempre se vuelve a este movimiento después de hacer cualquier otro.
- Valla: juntamos las manos, a modo de cascos de caballos, y levantamos los brazos flexionados, a modo de las patas delanteras del caballo al saltar una valla.
- Charco: ponemos la palma de la mano en la boca y hacemos el sonido de salpicar el agua.
- Túnel: echamos el tronco hacia delante hasta el suelo, y nos tapamos la cabeza con los brazos.
- Curva: doblamos el tronco hacia la derecha o hacia la izquierda, según se diga, encima de los compañeros.
- Público: momentáneos silbidos y aplausos.

Finaliza la carrera con la emoción de llegar a la meta. El animador se lanza al centro del círculo tumbándose boca abajo y le siguen todos los jugadores encima de él.

3.2. ¡Que lío!

Se dividen en grupos de al menos seis personas. En cada grupo, se toman de las manos por entre las piernas (tu izquierda agarra la mano del de delante y le ofreces tu derecha entre tus piernas al de atrás). Las filas se colocan de espalda a la línea de partida.

A la señal, el primer competidor (que en realidad es el último de la fila) se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano al que esta delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando "sobre" él, que está en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el último (que era el primero de la fila) haya pasado y esté también de espaldas (o sea, toda la fila está tumbada en el suelo), se pone de pie el primero que se tumbó, a pies quietos, y luego todos los demás, rehaciendo el ciempiés. Se continúa repitiendo el mecanismo hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea de meta.

3.3. El Cerdo

Todos los jugadores se sientan en círculo, en el suelo o en sillas, y uno de ellos permanece en el centro con los ojos vendados.

Tras darle varias vueltas para despistar, se sentará aleatoriamente encima de las rodillas de otro jugador. El que la queda debe gruñir al oído, imitando a un cerdo, al otro jugador, y éste deberá responderle de la misma manera. Tras varios gruñidos, el que la queda debe adivinar el nombre del jugador sobre el que se ha sentado.

Si no lo acierta, se levanta y debe sentarse en otro. Si lo adivina, se cambian los papeles.

3.4. El Correo Del Rey

Todos los jugadores se sientan en círculo, quedando uno de ellos en el centro. Conviene que haya algún elemento señalizador del asiento para evitar confusiones (silla, cojín, folio...).

El jugador central dice "el correo del rey trae carta para todos aquellos que ..." diciendo cualquier característica que puedan cumplir algunos o todos los jugadores. Quien cumpla la condición debe levantarse y cambiar de sitio, momento que aprovecha el que estaba de pie para sentarse, con lo que habrá un nuevo correo del rey.

3.5. El ejercito.

Todos los participantes se disponen en círculo y se asignan ordenadamente graduaciones militares a cada uno. Según el número de jugadores, pueden ser: insumiso, objetor, recogecolillas, soldado, cabo, sargento, brigada, subteniente, alférez, teniente, capitán, comandante, coronel, teniente coronel, general de brigada, general de división, teniente general y capitán general.

Siempre comienza el general de más alto rango, y se establece el siguiente diálogo (por ejemplo):

- Capitán general: "El general, pasando revista a sus tropas vio que faltaba el teniente".
- Teniente: "El teniente no faltaba".
- Capitán general: "¿Entonces quién?"
- Teniente: "Faltaba el cabo"

Se continúa el diálogo, que resulta una repetición de las tres últimas frases, según quien haya sido llamado. Hay que intentar llegar a general y mantenerse el mayor tiempo posible. Si un jugador se equivoca, o es llamado y no responde, todos los jugadores por debajo de él suben un puesto, colocándose él en el lugar más bajo.

3.6. El mundo al revés

Consiste en hacer lo contrario de lo que se dice, quedando eliminado el que se equivoque o tarde más en reaccionar.

Por ejemplo: correr/pararse, sentarse/de pié, reír/llorar, brazos en cruz/brazos cruzados, callarse/hablar, etc.

3.7. El Ruidoso

Se delimita una zona de juego. Todos los participantes con los ojos vendados menos uno, el "ruidoso", que se desplaza de forma trabajosa (a cuatro patas, en cuclillas, botando...) y haciendo distintos ruidos cada pocos segundos, al que intentan dar caza los demás.

El que lo consiga pasa a ser el nuevo ruidoso.

3.8. El desafío.

Los jugadores se dividen en equipos.

Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad esta rascándose la tripa. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA TRIPA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza.

Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer, el equipo desafiante gana un punto.

3.9. La caja mágica

Todos los jugadores se ponen en cuclillas y se tapan la cabeza con los brazos y manos, metiendo la cabeza entre las piernas.

El animador dice "Se abre la caja mágica y de ella salen motos" (por ejemplo). Entonces todos deben imitar al objeto mencionado. Cuando se diga "Se cierra la caja", todos vuelven a la posición inicial.

3.10. El Traga Peces.

Se señalan dos zonas de terreno en el suelo (o dos paredes opuestas) con un terreno que las separe, donde están todos los jugadores y el que la queda, que es el "tragapeces".

Éste puede gritar "Barco" o "Costa", que son las dos zonas de terreno determinadas, y es a donde deben de correr todos los jugadores. Si grita "Tragapeces", todos se tiran al

suelo boca abajo, y deben arrastrarse y reptar para conseguir agarrarse unos a otros. El tragapeces, con los brazos extendidos hacia delante, a modo de enorme boca, se comerá a aquellos peces que no estén unidos a nadie.

Si alguien se equivoca o es engullido, queda eliminado. Si todos los peces están unidos, se puede gritar "Pirañas", momento en el que todos persiguen al tragapeces, y el primero que lo toque, se convierte en el nuevo tragapeces.

3.11. Conquistar El Fuerte

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.

3.12. La Bomba.

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".

3.13. Murciélago Y Mosquito

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, el mosquito pasa a ser murciélago y otro jugador será el mosquito.

3.14. Los Oficios.

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.

3.15. ¿Dónde Están Mis 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.

3.16. El Pañuelo Mosqueante

Es la dinámica del pañuelo pero con dos pañuelos, uno en cada extremo del centro de la pista de juego, cuando un jugador diga se diga un número, el jugador correspondiente deberá de coger el pañuelo que crea que sea el correcto, si es el falso se baja y se ha de ir a por otro.

3.17. El Muerto Al Hoyo Y El Vivo Al Bollo

Los participantes se dispersan por el terreno de juego, se lanza una pelota al aire, quien la coja tendrá que lanzar la pelota contra otro, si la pelota rebota en el cuerpo del que le han lanzado la pelota, éste estará muerto, y se sentará donde le han matado; si al que le han lanzado la pelota la coge en el aire, pasará a ser muerto el lanzador. Los muertos pueden resucitar de las siguientes formas, tocando un vivo, que este pasará a ser muerto ó si coge la pelota y se la pasa a otro muerto y el otro muerto la coge.

3.18. Buenos días mi rey.

Se sortea uno que será el rey y se pone enfrente de la corte (los demás participantes). La corte piensa un objeto para hacer con mímica, y se mantiene el siguiente diálogo:

Corte: - buenos días mi rey.

Rey: - buenos días mis hijos.

Corte:- venimos de un país muy lejano.

Rey:- ¿y que me habéis traído?

Corte:- muchas cosas bonitas.

Rey:- ¿cómo cual?

Corte:- Como está

Entonces la corte con mímica empiezan a representar el objeto, cuando el rey lo adivina, sale corriendo a pillar a alguien de la corte, a quien pille, pasa a ser rey con él, y se va repitiendo la dinámica hasta que todos sean reyes.

3.19. El Saltamontes.

Para este juego necesitamos una sábana con un agujero en medio y una pelota(saltamontes).

Los participantes cogerán la sábana con las dos manos y moviéndola deberán de introducir la pelota en el agujero.

3.20 Las historias animadas.

Los participantes se sientan en círculo. El animador asigna a los participantes una palabra, y dice una general; el animador va contando la historia y cuando diga una palabra que ha asignado, los que tengan esa palabra se levantarán darán una vuelta sobre sí mimos y se volverán a sentar, cuando se diga la palabra general lo harán todos.

El que se equivoque, pierde un punto, paga una prenda o pasa él al centro a contar la historia.

3.21. La bruja manda.

El que paga es la bruja y tiene una varita mágica, los demás participantes se colocan frente a él de pie.

La bruja con su varita ha hipnotizado a todos, si levanta la varita todos saltan si la baja todos se agachan.

Pero deben de estar muy atentos, ya que si se le cae la varita deben de echar a correr, hasta llegar a un sitio, al que pillen pasa a ser bruja.

3.22. Mama gallina y el zorro.

Uno de los participantes será mamá gallina y otro el zorro. Los demás son los pollitos. Cada pollito para crecer ha de conseguir las lombrices (trozos de lana de color), pero ha de evitar ser comido por el zorro.

Se delimita en el terreno de juego un espacio muy amplio que es el corral. Después se cortan las lanas en trocitos y se diseminan por todo el corral. Al iniciar el juego se le asigna a cada pollito un color, y solo podrá comer lombrices de ese color. La mamá gallina vigilará para que el zorro no se rapte a ningún pollito. El zorro permanecerá fuera del espacio delimitado como corral.

En cualquier momento el zorro puede entrar para coger un pollito, cuando lo haga la gallina gritará: “¡Qué viene el zorro!, y entonces todos los pollitos han de correr y formar una fila detrás de la gallina, agarrándose unos a otros. El zorro sólo puede capturar a los pollitos que estén sueltos, y un pollo por vez. Una vez que se ha capturado un pollo ha de salir del corral, entonces los pollos aprovechan para coger más lombrices.

El juego acaba, cuando el zorro ha capturado a todos los pollitos. Si las lombrices se acaban se pueden añadir más.

3.23 Abrazos musicales.

Suena la música al mismo tiempo, las personas participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detienen, cada persona abraza a otra. La música continua y los participantes bailan por parejas, cuando se para la música se hacen abrazos de tres personas, así sucesivamente hasta lograr un abrazo final.



4. JUEGOS NOCTURNOS.

4.1. El linternazo.

Se divide a los participantes en varios grupos, a cada grupo se le asigna un color, y a cada persona del grupo un número, letra o palabra determinada que será su “clave de identificación”. Cada participante debe de disponer de una linterna, un papel y un bolígrafo. A cada participante se le pinta en las mejillas o frente la clave con el color de su grupo. Una vez que todos los participantes estén identificados, se inicia el juego; los componentes de cada grupo se esparcirán por el terreno de juego e intentarán adivinar las claves de los componentes de otros grupos, que anotará en el papel, e intentar que no descubran la suya. Gana el grupo que al finalizar el juego adivine más claves.

4.2. La linterna mágica.

Se divide a los participantes en varios grupos, cada grupo formará una base donde se colocarán formando un círculo varios objetos, y dos componentes del grupo en el centro con linternas. El juego consiste en adivinar los objetos de los otros grupos y anotarlos en un papel, sin ser descubiertos, si se es descubierto, iluminado con la linterna, debe de retroceder hasta su base.

