

LISTADO DE JUEGOS CLUB DE AMIGOS

GRUPO INFANTIL de 2 a 5 años

Que viene la bruja (o el lobo)

Organización: Es un juego para niños muy pequeños. No hace falta ningún material, pero es mejor dirigirse hacia un rincón que pueda ser especial porque haya un árbol, una puerta, o unas plantas grandes...

Nº de jugadores: Variable, mejor más de 5.

Duración: Unos minutos.

Cómo jugar: El adulto que hace de bruja o lobo se dirige hacia el lugar despacito diciendo "Vamos a buscar a la bruja", fingiendo que hablamos bajito, que no queremos hacer ruido. Cuando estemos todos cerca, el adulto se da la vuelta y dice muy alto "¡Que viene la brujaaaa!", entonces saldremos corriendo hacia el lado contrario, atrapando a los pequeños y haciéndoles cosquillas.

El lobo feroz

Organización: Necesitamos darnos la mano.

Nº de jugadores: De 8 a 20.

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: Un niño hace de lobo y el resto de corderos. El lobo dice "toc-toc", y el resto contesta "¿Quién es?". "Soy el lobo feroz, abridme", "¿Para qué?", "Porque os voy a comer", "Ah entonces no te abrimos", "Pues soplaré, soplaré y la casa derribaré". Entonces, los corderos tienen que salir corriendo, hasta llegar a la casa, que puede ser cualquier lugar que se pacte al empezar, y hasta que lleguen a casa el lobo las puede pillar.

¿Lobo, estás ahí?

Organización: Necesitamos un lugar a modo de casa del lobo (puede ser una esquina del patio).

Nº de jugadores: A partir de 4.

Duración: 15 minutos.

Cómo jugar: El jugador que hace de lobo se debe situar en el lado opuesto de los que hacen de ovejas, y mientras se van acercando a la casa del lobo cantamos "Jugamos en el bosque mientras que lobo no está" o "El lobo, lobito, lobo, el lobo lobito sí, el lobito se ha marchado a la hora de dormir" y preguntamos "¿Lobo, estás ahí?". El lobo tiene que contestar: "No, me estoy poniendo los calcetines" y entonces se canta de nuevo y vuelven a preguntar

“¿Lobo, estás ahí?”. Cuando el lobo ya se ha vestido dice “¡¡¡Sí!!!” y sale corriendo a coger a los niños, el primero al que coja hace de lobo.

Laberinto

Organización: Necesitamos una pala, tiza o cuerda bastante larga para poder hacer un recorrido.

Nº de jugadores: De 5 a 10.

Duración: 5 minutos aproximadamente.

Cómo jugar: Dibujamos un laberinto en el suelo y hacemos un tren cogiendo a los compañeros por los hombros. Tenemos que ir haciendo el recorrido que hayamos marcado. El tren se puede mover deprisa, despacio o marcha atrás. Se pueden unir varios laberintos e ir pasando de uno a otro.

Tesoros

Organización: Necesitamos una caja pequeña o un pañuelo para esconder objetos (pueden ser pegatinas, muñecos, etc.), además papel o fotos para las pistas.

Nº de jugadores: De 5 a 10.

Duración: De 5 a 15 minutos, en función del grado de dificultad o del número de pruebas.

Cómo jugar: Se trata de buscar un objeto escondido, para ello tendrán que pasar una serie de pruebas, que se elaborarán en función del grupo. Pueden ser inicialmente más físicas (por ejemplo, tenemos que dar cinco pasos de cocodrilo hasta el tobogán), que incluyan alguna actividad (hacer un corro de la patata) o resolver una adivinanza. Se pueden establecer diferentes temáticas, tesoro pirata, tesoro del rey, etc.

Corre-stop

Organización: Necesitamos un espacio delimitado por dos paredes o dos puntos de referencia.

Nº de jugadores: De 5 a 10.

Duración: 5 minutos.

Cómo jugar: De pared a pared y agarrados de la mano vamos diciendo “corre-corre” y cuando decimos “stop” nos quedamos “congelados”, se pueden estipular diferentes figuras para realizar, al llegar decimos “tomate”.

La gallinita ciega

Organización: Necesitamos un pañuelo grande.

Nº de jugadores: De 5 en adelante.

Duración: De 5 minutos en adelante.

Cómo jugar: Se elige el jugador que será la "gallina ciega". Con el pañuelo se le tapa los ojos. Los demás jugadores forman un círculo. El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio. Se canta lo siguiente:

"-Gallinita ciega, ¿Qué se te ha perdido?
-Una aguja y un dedal.
-Da tres vueltecitas y lo encontrarás"

La gallina da las tres vueltas y todos los demás compañeros caminan a su alrededor. La gallina debe averiguar quién es cuando pille a alguien (solamente tocándolo) y decir su nombre. Si adivina el nombre, éste hace el papel de gallinita. Y así sucesivamente continua el juego.

Arenas movedizas

Organización: Necesitamos tiza o cuerda para hacer un recorrido simulando agujeros.

Nº de jugadores: De 5 a 10.

Duración: 5 minutos.

Cómo jugar: Se dibujan agujeros en el suelo y hay que ir saltando sin salirse del recorrido, sin dejar ningún hueco e intentando caer dentro del dibujo. Se puede hacer con algún amigo de la mano, al llegar se canta "campeón".

Colores

Organización: Se puede realizar en un espacio abierto o cerrado. Si los niños son muy pequeños y no identifican los colores, necesitamos algún marcador de color, como tarjetas o pañuelos y una bolsa o saco para guardarlos. Se puede elegir un participante cada vez para que saque un color sorpresa. Si no, se decide entre todos quién va a elegir el color y se hace una cadena para que cada niño diga uno.

Nº de jugadores: De 5 a 10.

Duración: 5 minutos.

Cómo jugar: Se canta la canción y todos tienen que ir a buscar el color que salga o que se diga y corremos a buscarlo. Se puede jugar en grupos de la mano o individualmente.

"Remolacha qué color: rojo, amarillo o marrón, todos los amigos tenemos que buscar el color, color..."

El ratón y el gato

Organización: No se necesita material.

Nº de jugadores: De 5 a 20.

Duración: 5 minutos.

Cómo jugar: Realizamos un círculo, nos cogemos de la mano, y nos estiramos para que quede hueco. Del grupo se elige a un gato para que tenga que pillar al ratón. Tendrán que ir pasando entre los brazos de sus compañeros que representan el queso. Durante el juego se puede cantar la canción:

“Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla de noche te pilla de madrugá”.

La zapatilla por detrás

Organización: Necesitamos una zapatilla o un objeto.

Nº de jugadores: De 5 a 20.

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: Nos sentamos en el suelo en forma de círculo y elegimos a un compañero que será el encargado de dejar la zapatilla por sorpresa a alguno de los jugadores al finalizar la canción:

“A la zapatilla por detrás tris-tras, ni lo ves ni lo verás tris-tras, mirad para arriba que caen judías, mirad para abajo que caen garbanzos a dormir a dormir que vienen los Reyes Magos”

Después todos los jugadores del círculo con los ojos cerrados preguntarán: “¿A qué hora papá?”, y el número que digan será el tiempo que tiene el que se la liga para alejarse y tomar distancia antes que el niño que encuentre la zapatilla salga a pillarle.

Burbujas

Organización: No se necesita material. Debemos disponer de un espacio amplio y regular para jugar.

Nº de jugadores: De 8 a 20.

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: Dependiendo de los jugadores se crean 2 o 3 círculos. Cada círculo es una burbuja. Las burbujas tienen que ir unas detrás de otras sin soltarse intentando capturar a miembros de otras burbujas. Cuando capturan a alguien pasa a formar parte de su burbuja.

Fútbol circular

Organización: Una o varias pelotas (según el número de jugadores).

Nº de jugadores: De 5 a 10.

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: Todos los jugadores se ponen en círculo con las piernas abiertas. Tienen que intentar colar una pelota (o varias si el número de jugadores es alto) entre las piernas de los demás, que utilizarán sus manos para intentar pararla. Conforme se le va colando a cada jugador la pelota:

1. Se quita una mano
2. Juega con las manos por dentro de las piernas
3. Juega al revés.

Las 4 esquinas

Organización: Se aprovecharán las esquinas o se puede dibujar en el suelo cuatro bases.

Nº de jugadores: 5 jugadores o en grupos, (en cada base varios niños), según se establezca. Uno de ellos irá en el centro

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: Hay que ir cambiándose de esquina sin que te pille el participante que esté en el medio. Todas las bases tienen que establecer gestos o movimientos entre ellos para hacer los cambios. Si se juega con varios participantes en cada base, tienen que ir de la mano sin soltarse.

Teléfono estropeado

Organización: No se necesita material. Tenemos que disponer de un espacio tranquilo en el que nos podamos sentar y escuchar.

Nº de jugadores: De 5 a 10.

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: Se forma un círculo con los participantes donde una persona será el emisor de un mensaje. Se tiene que inventar una pregunta y se la dirá al de su derecha al oído y tiene que ir pasando hasta la última persona. Al finalizar la rueda todos los participantes tienen que decir en voz alta lo que han dicho.

Mímica

Organización: Se puede llevar algún libro de imágenes variadas para dar ideas a los participantes.

Nº de jugadores: De 5 a 10.

Duración: 15 minutos.

Cómo jugar: Se hacen varios grupos de niños, se elige una acción y se tiene que representar sin hacer ningún sonido.

Las estatuas

Organización: Puede jugarse sin nada, o con música.

Nº de jugadores: De 5 a 25.

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: nos movemos en círculo y cuando se diga "ya" tenemos que pararnos como estatuas, sin movernos.

La cadena

Organización: Delimitar desde dónde hasta donde se corre y elegir quién empieza en el centro.

Nº de jugadores: De 10 a 25.

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: Todos los niños se ponen en un extremo y en medio el adulto. Cuando el adulto dice "ya", todos los niños corren hasta el extremo contrario. El adulto tiene que intentar coger a algún niño y si lo coge, éste le da la mano y se queda en el medio y se vuelve a empezar. Los jugadores del medio son la cadena y cada vez la cadena es más grande, siendo más difícil pasar.

Patrulla Canina

Organización. No hace falta ningún material.

Nº de jugadores. Al menos 3.

Duración: Variable.

Cómo jugar: Aprovechando la moda de estos dibujos animados y el interés de los niños, en el grupo eligen los personajes. Al menos uno tiene que ser un gato u otro animal, que será el rescatado. Se subirá al tobogán o se esconderá debajo y los demás tienen que rescatarlo, llevarlo en el camión a su casa, o al médico, etc.

Pase-misi

Organización: No necesitamos ningún material.

Nº de jugadores: Al menos 5 ó 6

Duración: Variable

Cómo jugar: Dos jugadores que van a ser los capitanes del juego se agarran de las manos haciendo un arco por debajo del cual deben ir pasando todos los demás niños en fila mientras se canta la canción:

"Pase misí, pase misá,
por la puerta de Alcalá,
los de adelante corren mucho,
los de atrás se quedarán"

Cuando termina la canción bajan los brazos y atrapan a un jugador que debe de responder a una pregunta, eligiendo el equipo en función de su respuesta (como dos colores, dos frutas etc.). De esta manera se pondrá detrás del equipo elegido y continuará el juego cantando hasta que todos estén detrás de uno de los capitanes. Una vez cogidos a todos los jugadores habrán formado dos filas enfrentadas, agarrándose de la cintura del compañero de delante y cuando se diga la señal comenzarán todos a tirar del compañero para intentar arrastrar al equipo contrario a su campo. El que lo consiga ganará la partida.

Haced lo que haga la madre

Organización: Nos ponemos en fila.

Nº de jugadores: De dos en adelante.

Duración: De 5 minutos en adelante.

Cómo jugar: Ir formando una fila o tren haciendo lo mismo que hace el primero de la fila.

Escondite

Organización: No hace falta material. Debemos delimitar el espacio de juego.

Nº de jugadores: Entre 3 y 5.

Duración: Variable.

Cómo jugar: Rifándolo se designa al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos. Se queda junto a una pared, y de frente a ésta cuenta hasta 30 con los ojos cerrados y el resto se esconde en cualquier lugar dentro de unos límites que se establecen previamente.

A la señal convenida, se inicia la búsqueda. Cuando encuentre a algún compañero tiene que ir corriendo a la pared donde contó a decir "por X (nombre del niño)". El encontrado se puede salvar si llega antes y dice "por mí". El niño que fue encontrado en primer lugar será el que se la ligue en la siguiente ronda.

Que viene mamá pata

Organización: Nos colocamos todos en fila, teniendo que pasar el de delante una mano por debajo de sus piernas para agarrarse a la mano del de detrás.

Nº de jugadores: Al menos 3.

Duración: Variable.

Cómo jugar: Todos agarrados como se indica en la organización, cantamos:

"Que viene Mamá Pata... ¡pachín!
Que viene Papá Pato... ¡pachín!
Que vienen los Patitos... ¡pachín, pachín, pachín!
Tened cuidado con lo que hacéis, ¡pachínpachínpachín!
A los patitos no piséis."

La persona que va delante te da su mano izquierda, la de atrás, su mano derecha. Se canta la canción y en el primer "pachín" se da un paso hacia delante con la pierna derecha. En el segundo con la izquierda. En el tercero se dan tres pasos. Y en la última frase no esperamos a decir "pachín", sino que se avanza al ritmo de la música desde la cuarta.

La brujiita de los colores

Organización: No se necesita material. Debemos asegurarnos de que los jugadores conocen los colores.

Nº de jugadores: De 3 en adelante.

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: Los niños eligen una brujiita, por sorteo, y los colores los escogen el resto de los niños sin que la brujiita los escuche. La brujiita finge que toca la puerta "toc-toc". Los demás preguntan: "¿Quién es?" y la brujiita les contesta: "Soy la brujiita de los colores y vengo a buscar el color..." El niño que es ese color sale corriendo, si la bruja lo atrapa va con ella y se convierte en brujiito, sino le pillan, vuelve a la casa y cambia de color. El juego finaliza cuando todos los niños son brujiitos.

Cocodrilo

Organización. El suelo del patio tiene que estar limpio y hay que buscar un espacio acotado, según el tamaño del grupo.

Nº de jugadores: De 5 en adelante.

Duración: Variable.

Cómo jugar: El que se la liga hace de "cocodrilo" y tiene que pillar a los demás en la postura de reptil. Los demás niños tienen que ir corriendo de un punto a otro del espacio marcado. Cada vez que el "cocodrilo" atrape a uno se convertirá en cocodrilo también y podrá pillar.

El mundo al revés

Organización: No se necesita material.

Nº de jugadores: Al menos 2 jugadores.

Duración: Variable.

Edad: a partir de 5-6 años

Cómo jugar: Consiste en hacer lo contrario de lo que se dice, pasando a ligarla el que se equivoque o tarde más en reaccionar.

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

Escondite Inglés

Organización: Se necesita una pared o un árbol para apoyarse y espacio para que vayan avanzando los jugadores.

Nº de jugadores: De 8 a 20.

Duración: 15 minutos

Cómo se juega: Uno la liga y se pone de espaldas diciendo “Una, dos y tres, al escondite inglés sin mover las manos ni los pies” y se da la vuelta rápidamente para ver si alguien se mueve, si ve a alguien, éste tiene que volver al punto de salida. Los demás deben recorrer la distancia que los separa hasta llegar al que la liga y decir “tomate”. El primero que llega cuenta en la siguiente ronda.

JUEGOS DE PALMAS

El chino capuchino

Organización: Se puede jugar de pie.

Nº de jugadores: 2 jugadores, después se puede añadir una rueda de niños y niñas y hacer cambios con todos los jugadores.

Duración: 15 minutos

Cómo se juega: Los jugadores se sitúan frente a frente, pueden hacer los gestos durante la canción señalándose la coleta o los ojos y volver a chocar las manos siguiendo el ritmo de la canción en las sílabas que se repiten:

“Soy el chino capuchino mandarín, chin-chin,
de la era del país de la ilusión, chin-chin,
Mi coleta tiene un tinte natural,
Soy el chino capuchino mandarín, chin-chin”

La calle 24

Organización: Se puede jugar de pie.

Nº de jugadores: 2 jugadores

Duración: de 5 a 10 minutos

Cómo se juega: Dos jugadores uno en frente del otro, tienen que hacer un juego de palmas al son de la canción:

“En la calle-lle-lle...
veinticuatro-tro-tro...
ha habido-do-do...
un asesinato-to-to,
una vieja-ja-ja...
mató a un gato-to-to...
con la punta-ta-ta...
del zapato-to-to...
pobre vieja-ja-ja...
pobre gato-to-to...
pobre punta-ta-ta...
del zapato-to-to”.

Cada jugador levanta la mano derecha palma hacia abajo y el contrario levanta la mano izquierda palma hacia arriba. Tienen que palmear en las manos del otro, una mano hacia arriba, la otra hacia abajo. Al llegar el estribillo cada

uno palmea dos veces en sus propias manos. Se pueden añadir secuencias, como por ejemplo agacharse o ladear la cabeza al realizar las repeticiones.

Toma tomate

Organización: El suelo del patio tiene que estar limpio y hay que buscar un espacio acotado, según el tamaño del grupo.

Nº de jugadores: mínimo 2, máximo indefinido.

Duración: de 5 a 10 minutos

Cómo se juega: Se hace un círculo con los participantes, que tienen que poner la palmas de las manos hacia arriba, de modo que una de ellas se coloque sobre la palma del compañero de al lado, mientras el compañero del otro lado, pone su palma sobre la nuestra. Si hay más participantes se realizará de la misma forma hasta que el círculo que de cerrado. Se cantará la siguiente canción:

"Toma tomate, tómalo, ia, ia oh, plon ,
Toma tomate, tómalo, ia, ia oh, plon,
Toma tomate; tómalo, ia, ia oh...plon"

En este tercer "plon" el compañero que espera recibir la palmada, no se debe dejar, debe esquivarlo. Pero en el caso que el compañero de al lado logre darle la palmada este deberá realizar la "penitencia" que se le ordene (por ejemplo contar un chiste o pillar al compañero en la ronda, etc.)o bien se van eliminando jugadores.

Una paloma

Organización: Se puede elegir un lugar limpio donde poder sentarse, aunque también se puede jugar de pie.

Nº de jugadores: 2 jugadores

Duración: de 5 a 10 minutos

Cómo se juega: Cada jugador levanta la mano derecha palma hacia abajo y el contrario, la mano izquierda palma hacia arriba. Tienen que palmear en las manos del otro, una mano hacia arriba, la otra hacia abajo, al llegar al final de cada frase tiene que chocar sus propias manos y después las de su compañero, y volver a retomar todos los pasos hasta que se termine la canción.

"Una paloma, punto y coma
que venía de Marte, punto y aparte
se calló de un nido, punto y seguido
era un animal, punto final
era una lombriz, punto feliz"

El conejo de la suerte

Organización: El suelo del patio tiene que estar limpio y hay que buscar un espacio acotado a determinar según el tamaño del grupo.

Nº de jugadores: mínimo 5, máximo indefinido.

Duración: de 10 a 20 minutos

Cómo se juega: Todos los participantes se colocan en corro, con las manos cogidas con las del compañero que tengan a ambos lados, colocadas alternativamente, unas encima de las otras dando la vuelta al corro, cantamos todos juntos la siguiente canción:

"Ahí va
el conejo de la suerte
haciendo reverencias
con su cara de inocencia...
tú chocarás
al chico o a la chica
que te guste más,
o te deje de gustar,
pero mucho más"

A medida que vamos cantando la canción, cada uno choca la mano con el siguiente compañero y cuando ésta se acabe, el niño/a que le haya tocado finalizar debe "chocar los cinco" a quién elija, y a continuación se intercambiarán el lugar donde ambos están situados.

GRUPO 1º, 2º Y 3º DE PRIMARIA

El globo

Organización: Necesitamos agarrarnos la manos en corro

Nº de jugadores: De 8 a 25.

Duración: 10 minutos

Cómo jugar: Nos damos las manos formando un corro. Cuando el adulto dice "yo", se da un paso adelante, y cuando dice "ya" uno para atrás. Tenemos que aguantar todo lo posible cuando se dice "ya", antes de romper el "globo" (cuando se sueltan dos niños).

La serpiente

Organización: Necesitamos darnos la mano. Debemos disponer de un espacio amplio y despejado.

Nº de jugadores: De 8 a 20.

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: Nos agarramos de las manos, formando una serpiente, un niño es la cabeza. El niño de la cabeza tiene que tirar de los demás haciendo zig-zag, los demás tienen que aguantar sin soltarse.

Cascabel

Organización: Se necesitan pañuelos y un cascabel o un objeto sonoro. Se puede hacer en un espacio abierto, pero no puede haber mucho ruido.

Nº de jugadores: De 5 a 15.

Duración: 15 minutos.

Cómo jugar: El compañero que ligue se tiene que poner un cascabel, el resto se tapan los ojos y le tienen que pillar.

El pañuelo

Organización: Necesitamos un pañuelo.

Nº de jugadores: De 10 a 15.

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: Se hacen dos equipos con el mismo número de participantes. Se le da un número a cada participante y se tiene que repetir en cada grupo. La persona que sostiene el pañuelo dice un número y los participantes de cada grupo tienen que correr para conseguirlo. El que lo coja gana si consigue volver a su equipo sin ser tocado por el otro, que le perseguirá. Una variante es jugar con dos pañuelos y que cuando los cojan tienen que volver corriendo al equipo y atarlo en la mano de alguien, ganando el primero que lo ate.

Tulipán

Organización: No se necesita material. Debemos disponer de un espacio amplio y despejado.

Nº de jugadores: De 5 a 15.

Duración: 15 minutos.

Cómo jugar: Es como un "pilla-pilla", pero cuando te van a pillar te puedes salvar diciendo "tulipán" a la vez que te paras con las piernas abiertas. Te pueden salvar si alguien pasa por debajo.

Muralla China

Organización: Delimitar desde dónde hasta donde se corre y elegir quién empieza en el centro.

Nº de jugadores: De 10 a 25.

Duración: 10 minutos.

Cómo se juega: Como la cadena, solo que a quien pille el del medio se queda quieto en el sitio. Desde ahí puede pillar a quien pase al lado, pero sin mover los pies. Hay una variante más compleja, cuando hayan jugado mucho, que es la "muralla china triple", con tres barreras intermedias teniendo tres veces más posibilidad de ser pillado.

El lobo de colores

Organización: Elegir quién es el lobo. Ocasionalmente se puede jugar con varios lobos.

Nº de jugadores: De 18 a 25.

Duración: 10 minutos.

Cómo se juega: El lobo dice que los niños tienen que tocar algo de color "X". Mientras que lo encuentran el lobo les puede pillar.

Balón prisionero

Organización: Necesitamos un balón de gomaespuma. Debemos delimitar el campo de juego.

Nº de jugadores: De 8 a 25.

Duración: 15 minutos.

Cómo se juega: Se hacen dos equipos. Primero uno se sitúa fuera y el otro en el centro. Los integrantes del equipo de fuera deben de dar a los que están dentro y luego cambian.

Balón envenenado

Organización: Necesitamos un balón de gomaespuma.

Nº de jugadores: De 8 a 25.

Duración: 15 minutos.

Cómo se juega: Igual que el prisionero, pero los que tiran la pelota están en círculo, y el resto dentro de ese círculo.

Torito en alto

Organización: No necesitamos ningún material. Debemos disponer de un espacio amplio con elementos en los que los participantes se puedan subir (banco, tobogán, columpios, bordillos, etc).

Nº de jugadores: De 6 a 25.

Duración: 10 minutos

Cómo se juega: Es como un pilla-pilla pero si te pones en alto, en cualquier sitio, estás en casa.

El comecocos

Organización: No necesitamos material. Debemos disponer de un campo de fútbol, baloncesto o pista de tenis. Otra opción es que nosotros dibujemos las rayas con tiza.

Nº de jugadores: De 8 a 25.

Duración: 10 minutos.

Cómo se juega: Es como el juego del comecocos. Se usan las líneas de la pista de baloncesto, y esos son los caminos que siguen los fantasmas, y uno hace de comecocos, y tiene que comerlos. No se puede correr, solo andar rápido. Cuando alguien es comido se convierte también en comecocos, habiendo cada vez más y más, hasta que no queden fantasmas.

Las llaves

Organización: Necesitamos algo que suene, como por ejemplo unas llaves. Debemos disponer de un espacio tranquilo en el que se pueda escuchar bien.

Nº de jugadores: De 4 a 10.

Duración: Variable.

Cómo jugar: Los participantes se sientan en círculo. Un jugador se pone en el centro con los ojos tapados (el niño atento). La persona que dirige el juego coloca unas llaves cerca del jugador. Del círculo elige a otro participante que deberá coger las llaves sigilosamente. Cuando el jugador del centro escuche algún ruido señalará en esa dirección. Si pilla al jugador que va a coger las llaves gana. Si el jugador sigiloso consigue su objetivo (las llaves) gana él.

Caramelo-Caracol

Organización: No se necesita material. Debemos delimitar las líneas de llegada de cada equipo.

Nº de jugadores: Al menos 8 jugadores.

Duración: Variable.

Cómo jugar: Los jugadores se dividen en dos equipos y se ponen en fila uno enfrente del otro. A cada equipo se le asignará un rol: caramelo- caracol. Cuando la persona que dirija el juego diga en alto el nombre de uno de los equipos, dicho equipo tendrá que ir a pillar al otro.

¡Atomizado!

Organización: Se necesita un abrigo ó manta.

Nº de jugadores: De 5 a 15.

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: Los jugadores caminan por el espacio como quieran. Cuando la persona que dirige en juego grita "atomizado" los jugadores se agachan en el suelo y cierran los ojos. Esta persona tapa a un jugador con el abrigo ó la manta. El resto de jugadores abren los ojos y tienen que descubrir quién es el jugador que está tapado

Director de orquesta

Organización: No se necesita material. Debemos disponer de un espacio en el que poder sentarnos.

Nº de jugadores: Al menos 5 hasta 15.

Duración: Variable.

Cómo jugar: La persona que dirige el juego elige a alguien que se la liga y se va a un sitio aparte, los demás se colocan sentados en círculo. Se asigna un "director" que será la persona que haga gestos y música con su cuerpo. El resto de jugadores deben seguirlo y hacer los mismos movimientos sin que el que se la liga adivine quién es el director. Si descubre quién es el director, gana.

El dragón

Organización: No se necesita material. Debemos disponer de un espacio amplio y despejado.

Nº de jugadores: De 10 a 20.

Duración: 15 minutos.

Cómo jugar: Se elige un cabeza de dragón y un cabeza de cola, todos los niños deben cogerse de los hombros y la cola tiene que pillar a la cabeza.

Juego de la manta

Organización: Necesitamos una manta.

Nº de jugadores: Al menos 8 jugadores.

Duración: Variable.

Cómo jugar: Se divide a los participantes en dos grupos. Cada grupo se pone a un lado de la manta levantada, y se disponen los jugadores en fila, fila uno tras otro. Al bajarse la manta, las personas que se ven (es decir, sólo los primeros de la fila) deben decir el nombre del que están viendo, antes que lo diga el otro. Quien tarde más se elimina. Gana el grupo que más participantes tenga al final de una ronda.

Seta

Organización: No se necesita material. Debemos disponer de un espacio amplio y despejado.

Nº de jugadores: Al menos 8.

Duración: 10 -15 minutos.

Cómo jugar: Los jugadores se colocan agachados en el suelo. Uno la liga y tiene que pillar a otro. Cuando el que huye salta una seta (un jugador agachado), éste se convierte en seta. Entonces la seta se la liga y tiene que pillar al jugador que anteriormente pillaba. El juego consiste en que el jugador que huye tiene que saltar alguna seta antes de que le cojan.

Bolos escurridizos

Organización: Necesitamos una pelota

Nº de jugadores: De 8 a 20.

Duración: 10 minutos

Cómo se juega: Todos los niños se ponen en la pared y en frente, a una distancia de unos 5 o 6 pasos se pone un niño con una pelota, que tirará la pelota y tratará de dar a los que están en la pared, estos a su vez podrán moverse lateralmente para evitar la pelota, y pasarán a ligársela si les toca la pelota. El que coja la pelota puede elegir ligársela o seguir en la pared.

Serpiente

Organización: Se tiene que dibujar un círculo en el suelo o se puede hacer con una cuerda.

Nº de jugadores: De 5 a 15.

Duración: 15 minutos.

Cómo jugar: Dentro del círculo está la "serpiente", que es un compañero. Sin salir del círculo tiene que pillar a los demás, si no llega puede pedir "paso", en este caso los niños tienen que dar tantos pasos como diga la serpiente, en cuanto les intente pillar se pueden ir corriendo de nuevo. A medida que los va cogiendo se van dando de la mano alargando la serpiente.

Polis y cacos.

Organización: No se necesita material.

Nº de jugadores: De 8 a 15.

Duración: 15 minutos.

Cómo jugar: Se hacen dos grupos. Los que pertenecen a los polis tienen que pillar a los cacos, y cuando les cogen los llevan a la cárcel. Una vez allí se colocarán haciendo látigo por si el resto de su grupo les pueden salvar.

Bote

Organización: Necesitamos una pelota u objeto que haga de "bote".

Nº de jugadores: Al menos 5.

Duración: Variable.

Cómo jugar: El que se la liga, coloca el "bote" en el suelo y cierra los ojos contando hasta, por ejemplo, 30. El resto de jugadores se esconde. Cuando termina de contar, tiene que buscar a todos. Cada vez que vea a alguno tiene que ir hasta el bote, y golpearlo (dar una palmada, un bote de pelota, depende del objeto) diciendo el nombre del que había visto y éste tiene que salir de su escondite. Así sucesivamente, hasta que encuentre a todos. Los jugadores

atrapados se quedan en "casa". Pueden ser salvados si otro consigue llegar sin ser visto y tocar el "bote".

El reloj

Organización: Necesitamos un saltador.

Nº de jugadores: Mejor un grupo grande, a partir de 5 ó 6 niños

Duración: Variable.

Cómo jugar: Se sortea el puesto de un jugador en el centro y los otros se sitúan alrededor. El que se la liga sostiene el saltador por una punta y gira sobre sí mismo a un ritmo medio de manera que la cuerda gira a ras de suelo. Los demás tienen que saltar y cuando uno no pueda saltar y la cuerda le roce, pasa a ligársela al centro.

Pelota-pared

Organización: Se necesita un pelota que bote bien y una pared despejada.

Nº de jugadores: Al menos 3.

Duración: Variable.

Cómo jugar: Se hace una fila. El primero lanza la pelota a la pared y el de atrás tiene que darle con la mano después del primer bote, y así sucesivamente. Hay que ir poniéndose nuevamente en la fila. Se marcan distintas reglas para los fallos. Los fallos son: Lanzar demasiado baja la pelota, o bien recogerla antes o después del primer bote. Se establece que después de dos o más fallos, depende de la habilidad de los participantes, se van eliminando hasta que solo queda uno.

Stop

Organización: Folios y lápices. Un lugar donde apoyarse.

Nº de jugadores: al menos 2, mejor entre 3 y 5.

Duración: De 10 minutos en adelante.

Cómo jugar: El folio se coloca de forma horizontal y se hace una columna para las letras, otra para nombres propios, otra para comidas, otra para animales, otra para lugares (pueblos, ciudades, países, ríos, etc.), otra para marcas y se puede añadir alguna más como juegos. Hay que dejar un espacio final para la última columna, donde se suman los puntos. El adulto repasa mentalmente en silencio el abecedario, alguien dice "stop" y se elige la letra que en ese momento esté pensando. Los participantes tienen que situarse de manera que no se copien unos a otros, pues tienen que escribir una palabra de cada clase que empiece por la letra escogida. El primero que termina empieza a contar hasta 10 y los demás han de dejar de escribir. Se cuentan 0 puntos por un error de significado, de letra o si no se ha escrito nada, se cuentan 5 puntos si dos o más jugadores han puesto una misma palabra, y 10 puntos por cada palabra que esté correcta y no haya sido repetida. Se suman las columnas y se van anotando. Gana la partida el que más puntos suma después de varias rondas.

Stalking

Organización: No se necesita material. Debemos disponer de un espacio amplio con elementos que sirvan para esconderse (bancos, columnas, árboles...).

Nº de jugadores: De 4 a 15.

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: Se va contando una historia y cuando se digan las palabras clave (acordadas con anterioridad) los niños tienen que esconderse durante un tiempo preestablecido. Quien la liga tiene que buscar a los participantes. A quién encuentre, le ayuda a contar la historia y a pillar. Para volver a juntar a los participantes y continuar con la historia se grita "recuento". Los que se la ligan tienen que quedarse quietos y solo pueden dar tres pasos.

Escondite al revés

Organización: No se necesita material. Debemos disponer de un espacio amplio con sitios para poder esconderse.

Nº de jugadores: Al menos 4 jugadores.

Duración: 5 minutos.

Cómo jugar: Se esconde una persona y todos los demás le buscan. Cuando le encuentran tienen que quedarse escondidos con él. El juego termina cuando todos los jugadores han encontrado al que se la liga.

Kia

Organización: No se necesita material.

Nº de jugadores: De 8 a 20.

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: Los jugadores se ponen en círculo. Se tienen que ir pasando a través del círculo una "bola de energía", siguiendo las diferentes indicaciones:

- Kia → pase al de al lado
- Jondo → cambio de sentido
- Fugimori + nombre de persona → se lo mandas al jugador que quieras
- Blup → salto de turno

La patata caliente

Organización: Necesitamos una o varias pelotas según el número de jugadores.

Nº de jugadores: de 4 a 15.

Duración: 15 minutos.

Cómo jugar: Todos los jugadores se ponen en círculo y comienzan a pasarse la pelota en orden. En el centro hay un jugador que va realizando una cuenta atrás. Cuando finaliza la cuenta grita "patata" y la persona que en ese momento tenga la pelota tiene que contar un chiste.

El jugador del centro también puede dar las siguientes indicaciones:

- Cambio de sentido
- Regalito → la persona que tiene la pelota se la puede pasar a cualquier jugador del círculo.

Ogros, duendes y hadas

Organización: No se necesita material. Debemos disponer de un espacio amplio y delimitar las líneas de llegada de cada equipo.

Nº de jugadores: Al menos 8.

Duración: 10-15 minutos.

Cómo jugar: Los jugadores se dividen en dos equipos. Cada equipo elige el personaje que quiere ser. A la señal de la persona que dirige el juego realizan el gesto y el sonido de su personaje. Si el otro equipo ha elegido un personaje que les come, tiene que correr. Si ellos comen, tienen que pillar al otro equipo.

Orden: Ogros comen hadas

Hadas comen duendes

Duendes comen ogros

JUEGOS DE CARTAS

Cuadrado

Organización: Baraja de cartas española.

Nº de jugadores: 4.

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: Se hacen dos equipos y tienen que intentar conseguir cuatro cartas iguales. Se reparten cuatro cartas a cada participante y se dejan otras cuatro destapadas en el centro. Cuando se dice "ya" tienes que coger la carta del centro que prefieras. Te puedes "compinchar" con tu compañero a través de señas o gestos. Si te pillan se dice "se corta cuadrado" y se quitan puntos o se pierde la partida, según se estipule.

UNO

Organización: Baraja de cartas del UNO.

Nº de jugadores: De 2 a 6 jugadores.

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: Los participantes se sientan en círculo. Se reparten 7 cartas a cada jugador. Del mazo que sobra se saca una bocarriba (carta de referencia) y el resto se dejan al lado bocabajo (para robar). Por turnos, cada jugador debe poner una carta del mismo número o del mismo color que la del centro. Gana el jugador que se queda sin cartas. Si un participante no tiene ninguna carta para poner en el centro debe robar una carta del mazo central. Cuando a un jugador le queda solo una carta tiene que gritar "UNO" o los demás podrán decirle "corto UNO" y tendrá que coger dos cartas más.

El juego incluye cartas específicas, como un salto de turno, cambio de sentido, +2 (el jugador roba 2 cartas), +4 (el jugador roba 4 cartas), cambio de color y comodín.

Dobble

Organización: Baraja de cartas de Dobble. Juego de atención, formado por una baraja de cartas en las que hay una serie de imágenes. Cada carta coincide con otra en una imagen.

Nº de jugadores: De 2 a 6 jugadores.

Duración: 10 minutos.

Cómo jugar: Los participantes se sientan en círculo. Se reparte una carta a cada jugador bocabajo y el resto del mazo se deja en el centro. A la cuenta de tres, cada jugador levanta su carta. Debe buscar rápidamente cual es la imagen de su carta que coincide con la del centro y decirlo en alto. El primero que lo hace recoge la carta del centro y la pone en su mazo. Gana el jugador que más cartas tiene.

Se incluyen variantes descritas en las instrucciones.

Jungle Speed

Organización: Baraja de cartas de Jungle Speed. Juego de atención formado por una baraja de figuras parecidas e iguales de diferentes colores y un tótem de madera.

Nº de jugadores: De 3 a 6 jugadores.

Duración: 15-20 minutos.

Cómo jugar: Los participantes se sientan en círculo. Se reparten todas las cartas bocabajo y se pone el tótem en el centro. Por turnos cada jugador va levantando una carta. Si su figura coincide con la de otro jugador deberán coger el tótem del centro. El primero que coge el tótem le da las cartas que tiene sobre la mesa al otro. Gana el primero que se queda sin cartas.

El juego incluye varias cartas con otras normas específicas, como cambio de sentido, cambio de color o forma, sacar todos a la vez, poner la mano encima del tótem y cogerlo todos a la vez.