

JUEGOS del MUNDO Y COOPERATIVOS

CAJA DE HERRAMIENTAS PARA EL PROFESORADO
ONGD MUJERES EN ZONA DE CONFLICTO



PROYECTO COFINANCIADO POR



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E INTEGRACIÓN
Por una Europa plural



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO DE INCLUSIÓN,
SEGURIDAD SOCIAL
Y MIGRACIONES

SECRETARÍA DE ESTADO
DE MIGRACIONES

ÍNDICE

Presentación	3
Juegos del Mundo	4
África	5
América	19
Asia	30
Europa	37
Oceanía	44
Juegos Cooperativos	48
Ejercicio de pensamiento lateral	65
Bibliografía	66

¿Quiénes somos?

Mujeres en Zona de Conflicto (MZC) es una ONGD que trabaja por un Desarrollo social y humano sostenible, que garantice a mujeres y hombres el disfrute de una vida digna, en la que tengan acceso a los derechos sociales adecuados (en salud, educación, empleo, vivienda...) y que asegure la participación ciudadana y la toma de decisiones en condiciones de equidad de género en la esferas pública y privada.

¿Qué hacemos?

- **Educación para la Ciudadanía Global y Emancipadora.**
- **Cooperación y Acción Humanitaria.**
- **Trata de Personas.**
- **Derechos sociales y Migraciones.**
- **Investigación.**

Conócenos en www.mzc.es

¿Qué os presentamos?

La existencia de una sociedad, como la española, con presencia de una gran diversidad de personas, como lo son todas las sociedades en las que haya un mínimo de garante de igualdad, como lo es la nuestra, hace que esta riqueza multicultural y de diversidad tenga lugar también en los centros educativos, y se deba realizar una atención específica a favor y para promover la buena convivencia y la cohesión social.

Las actividades que se proponen en este documento son parte de las acciones contempladas en el proyecto **Mejorando la convivencia**, la cohesión social y la integración de personas nacionales procedentes de terceros países como garante de la igualdad y en el ejercicio de los derechos y la prevención del racismo, xenofobia y delitos de odio, cuyo objetivo es contribuir a mejorar la convivencia, la cohesión social y la integración de personas independientemente de su procedencia, orígenes o apariencia en los centros educativos que participan de este proyecto y población en general, así como promover acciones en la prevención del racismo, xenofobia y otros delitos de odio, como garantes de la igualdad.

Este proyecto se encuentra cofinanciado por el Fondo de Asilo, Migración e Integración de la Unión Europea y el Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migraciones. El proyecto, para la consecución del objetivo propuesto, abarca todo un compendio de actividades y, en esta ocasión, presentamos una de ellas, que se celebran en los centros de educación primaria: **Los Juegos del Mundo y Juegos cooperativos**.

Se trata de una recopilación de Juegos del Mundo que se ha realizado a partir de fuentes secundarias (que aparecen en la bibliografía y web-grafía) y fuentes primarias, es decir, juegos propuestos por el alumnado cuyas familias proceden de terceros países.

JUEGOS del MUNDO Y COOPERATIVOS

Uno de los principales puntos en común de todos los niños y niñas, cualquiera que sea su lugar o cultura de procedencia, es el **JUEGO**, por ello, vamos a mostrar a qué juegan los niños y niñas de diferentes países, pueblos y culturas.

¿Para qué juegan los niños y niñas? Independientemente del lugar de procedencia, los niños y niñas juegan



para divertirse y para emocionarse, ya que en un corto espacio de tiempo, el juego hace florar múltiples y variados sentimientos.

¿Habéis pensado alguna vez a qué juegan los niños y niñas de otros países o continentes? Muchos juegos populares son universales como la rayuela, el escondite..., pero muchos otros son específicos de cada cultura o lugar.

**VAMOS A CONOCER CÓMO JUEGAN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TODOS LOS CONTINENTES:
AMÉRICA, ÁFRICA, EUROPA, ASIA Y OCEANÍA.**



África

TAF-TAF

PROCEDENCIA: Marruecos
MATERIALES: Ninguno
ESPACIO DE JUEGO: Indiferente
PERSONAS JUGADORAS: Más de 4

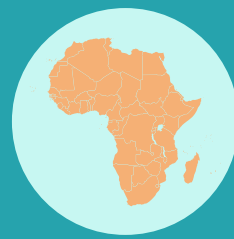
DESCRIPCIÓN: Un jugador o jugadora se la queda y lleva los ojos tapados. Los y las demás se disponen en cuclillas a su alrededor y al tiempo que dan palmadas para reclamar su atención dicen: “Taf-taf, taf-taf”. La persona que se la queda trata de atrapar a alguno o alguna. Cuando lo consigue, ambos jugadores y jugadoras intercambian sus papeles reiniciándose el juego.

Observaciones: Esta variante de otro juego conocido universalmente “la gallinita ciega”, es descrita ya en 1959 por Mohammad Ibn Azzuz Hakim como un juego dentro del folklore de la comarca marroquí de Gumara el Haila.

HADA

PROCEDENCIA: Marruecos
MATERIALES: Ninguno
ESPACIO DE JUEGO: Indiferente
PERSONAS JUGADORAS: 5 o más

DESCRIPCIÓN: Una jugadora o jugador se la queda y persigue al resto, tratando de tocar a alguno o alguna. Todo jugador o jugadora tocada se transforma en estatua. Las estatuas no se pueden mover, pero sí tocar a una jugadora o jugador libre convirtiéndolo, a su vez, en una nueva estatua. El juego finaliza cuando todas las personas jugadoras han sido tocadas. El último jugador o jugadora en ser transformada en estatua pasa a quedársela y el juego se reinicia



África

KAMESHI NE MPUKU

PROCEDENCIA: Etnia Luba. Congo

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: 18-40

DESCRIPCIÓN: Todas las personas jugadoras se colocan formando varias hileras, de pie y con los brazos extendidos, de forma que las manos de unos y unas toquen las manos de los jugadores y jugadoras que tiene a sus lados y que representan un bosque de árboles. Una persona hace de león o leona y persigue a otra persona que hace de antílope. El o la antílope corre entre los árboles perseguido por el león o leona.

Si una persona jugadora, designada previamente entre las que hace de árbol, grita ¡Viento!, todos los árboles giran 90° y vuelven a extender sus brazos, dificultando así la labor del león o la leona.

Cuando el león o leona consigue atrapar a la persona que hace de antílope, ésta hace de león o leona y el león o leona anterior, tiene que escoger a un compañero o una compañera para que haga de antílope.

POISON

PROCEDENCIA: Zimbabwe

MATERIALES: Un trozo de tela

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: 8 y 30

DESCRIPCIÓN: Una persona se la queda y se coloca en el centro de un círculo formado por el resto del grupo. En el centro se coloca también un trozo de tela.

La persona que se la queda nombra a uno o una de las jugadoras del corro. La persona nombrada se coloca en el centro, frente a la que se la queda, dejando la tela entre ambas.

En ese momento, ambos jugadores y jugadoras intentan coger la tela, y sin ser tocado o tocada por el otro u otra, salir del círculo. La persona que lo consigue se reintegra al corro mientras que la otra se la queda en la siguiente ronda. Si, por el contrario, el jugador o jugadora con la tela es tocado o tocada por el otro u otra, es él o ella quien debe quedársela mientras que, el que lo tocó o la tocó, se reintegra al círculo. También se la queda un jugador o jugadora si toca al otro u otra antes de que éste o ésta tenga la tela. Importante: Se puede colocar el monitor o monitora en el centro con el pañuelo.

El juego continúa repitiendo el proceso una y otra vez.

Observaciones: “Poison” significa “Veneno”.



África

PERSECUCIÓN DE SERPIENTES

PROCEDENCIA: Ghana

MATERIALES: Dos trozos de tela

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Entre 8 y 16

DESCRIPCIÓN: Se forman dos equipos. Las personas de cada equipo se agarran, una tras otra, de las caderas, formando una serpiente. El último jugador o jugadora de la fila se coloca en su espalda un trozo de tela. Las cabezas de las dos serpientes se colocan frente a frente y, a una señal, cada líder o lideresa trata de capturar el trozo de tela de la otra serpiente. Si una de las serpientes se rompe, o si la cabeza de la otra captura su trozo de tela hace que la otra se anote un punto. El juego se reinicia colocándose las cabezas en el último lugar. Cuando todos los jugadores y las jugadoras han pasado por la cabeza, la serpiente que más puntos tiene gana el juego.

PIE KALAH

PROCEDENCIA: Liberia

MATERIALES: Una piedra pequeña

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Entre 6 y 12

DESCRIPCIÓN: Las personas participantes se reparten en dos equipos que se colocan en dos hileras enfrentadas. Una jugadora o jugador tiene una pequeña piedra que coloca secretamente en la mano de una compañera o compañero de equipo. Cuando lo ha hecho, todos los jugadores y jugadoras de ese equipo extienden una de sus manos con el puño cerrado y cantan:

“AH! Pie ma yan ma kalah

Ah! Sa ma kalah ghon whala

Yah! Hail, yoah! Gay lay, gay lay”

Una jugadora o jugador del equipo contrario se aproxima a la hilera de personas jugadoras con los brazos extendidos, toca uno de los puños y dice: “To Kalah” (Dame la piedra). Si acierta dónde está la piedra, la toma y se la lleva a su equipo para repetir el proceso. Si, por el contrario, se equivoca, regresa sin la piedra y le toca esconderla al mismo equipo.



África

MBUZI MBUZIME

PROCEDENCIA: Zimbabwe

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Exterior y amplio

PERSONAS JUGADORAS: 6 y 20

DESCRIPCIÓN: Todas las personas jugadoras forman un círculo uniendo sus manos, excepto una que se la queda y ocupa el interior del círculo. La persona que está en el círculo trata de escapar de él, empujando con su cuerpo las manos de los otros jugadores y jugadoras, intentando pasar entre sus piernas, etc. Ellas y ellos tratan de impedirlo. Cuando la persona que se la queda logra salir del círculo, escapa corriendo, el círculo se rompe y todas y todos lo persiguen tratando de alcanzarlo o alcanzarla. La persona que lo consigue pasa a quedársela en la ronda siguiente y el juego vuelve a comenzar.

MOJA, MBILI, TATU

PROCEDENCIA: Kenia

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: 7

DESCRIPCIÓN: Todas las personas participantes forman un círculo, excepto una que se la queda y ocupa el centro de dicho círculo. La que se la queda dice, en lengua suahili, una de estas tres palabras: “moja” (uno), “mbili” (dos), “tatu”, (tres). Si dice: “Mbili” (todas), incluido la del centro, tratan de abrazarse a otro compañero o compañera para formar un grupo de dos. Si dice “tatu”, buscan abrazarse a dos compañeros o compañeras para formar un grupo de tres. En ambos casos, la persona que queda libre pasa a ocupar el centro del círculo y se repite el juego. La persona que se la queda puede decir también; “Moja”. En este caso, nadie puede moverse hasta que diga un nuevo número. Si alguien lo hace y es descubierta por la que ocupa el centro del círculo, intercambia su puesto con esta.



África

KBAIBA

PROCEDENCIA: Campamentos de Refugiados Saharauis. Argelia

MATERIALES: Una pelota

ESPACIO DE JUEGO: Exterior. Se designa un espacio como meta

PERSONAS JUGADORAS: 4 o más

DESCRIPCIÓN: Las personas jugadoras se distribuyen por parejas. Dentro de cada pareja, una hará de jinete y la otra de caballo o yegua. Los y las jinetes, montadas en sus caballos, se pasan una pelota. Cuando la pelota cae al suelo, los y las jinetes saltan de sus caballos y corren hasta el espacio designado como meta. Las personas que hacían de caballos o yeguas cogen la pelota y les persiguen tratando de golpear con ella a alguna antes de que todas alcancen la meta. Para ello pueden correr con la pelota o pasársela de unas a otras. Si consiguen golpear con la pelota a alguno de los y las jinetes antes de que lleguen a la meta, ambos grupos intercambian sus papeles. En caso contrario el juego se reinicia de la misma manera.

Observaciones: Este juego también se conoce en el Sáhara Occidental y en el sur de Marruecos.

DYAON

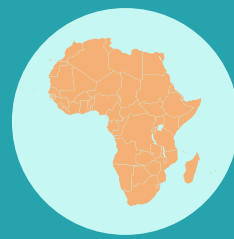
PROCEDENCIA: Burkina Faso

MATERIALES: Cinta para marcar

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: 5 o más

DESCRIPCIÓN: Una vez escogidas a la suerte dos o tres personas jugadoras, éstas se distribuyen sobre la línea central. En uno de sus extremos se colocan en hilera el resto de jugadoras. Cuando las que la pillen efectúen una señal sonora, las que están situadas en hilera se desplazan corriendo hasta el otro extremo del campo, evitando ser pilladas durante el trayecto. Los jugadores y jugadoras que son atrapadas relevan a sus compañeras y compañeros y pasan a ocupar el centro del terreno en la próxima jugada.



África

FUS IFSÚS

PROCEDENCIA: Marruecos
MATERIALES: Cinta para marcar
ESPACIO DE JUEGO: Indiferente
PERSONAS JUGADORAS: 5 o más

DESCRIPCIÓN: Los jugadores y jugadoras se distribuyen de pie alrededor de un círculo de 5-7 m de diámetro. A una señal dada por el monitor o monitora del juego, los y las participantes estiran sus brazos hacia delante, colocando el dorso o reverso de las manos mirando hacia abajo. En este instante el monitor o monitora dice: ¡dorso! O ¡palma! Y todos los jugadores y jugadoras que tengan sus manos en esa posición tienen que perseguir a sus compañeros o compañeras, las cuales huyen corriendo. A medida que van siendo pilladas regresan al círculo. Cuando todos y todas han sido tocadas, vuelve a iniciarse una nueva partida.

JOGO DE CHAMAR

PROCEDENCIA: Cabo Verde
MATERIALES: Tiza, cono
ESPACIO DE JUEGO: Indiferente
PERSONAS JUGADORAS: 4 o más

DESCRIPCIÓN: Las personas jugadoras se cogen de las manos. Se traza un círculo de 1m de diámetro. A la señal de la monitora o monitor, cada jugador y jugadora debe hacer fuerza hacia su lado con la intención de provocar que su compañero o compañera pise o se introduzca en el círculo dibujado en el suelo. El jugador o jugadora que entra en el círculo queda momentáneamente eliminada. El juego continúa hasta que solamente queden dos jugadores o jugadoras. Llegado a este punto, los dos jugadores o jugadoras se dan las manos colocando en el centro un cono. A la señal del monitor o monitora, las dos personas participantes empiezan a estirar con la intención de que la oponente derribe o traspase el cono.



África

LANCAR E CORRER

PROCEDENCIA: Cabo Verde

MATERIALES: Doce pelotas de tenis, tiza

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Entre 2 o 4

DESCRIPCIÓN: Se dibuja un cuadrado de 5x5m y en el centro del mismo se traza un círculo de 1m de diámetro. En cada una de las esquinas se colocan tres pelotas. El jugador o jugadora que inicia el juego dispone de 1 minuto para lanzar de una a una las pelotas de tenis hacia el interior del círculo, desde cada una de las esquinas del cuadrado. Una vez realizados los tres lanzamientos desde una esquina, debe dirigirse hacia la otra y así sucesivamente hasta completar las cuatro esquinas antes de que transcurra un minuto. En caso de no haber agotado el tiempo el jugador o jugadora puede recuperar las pelotas que no introdujo y dirigirse nuevamente a una esquina para volverlas a lanzar. Gana el jugador o la jugadora que mayor número de aciertos consiga.

CHO CHO, CHUCKIE

PROCEDENCIA: Benín

MATERIALES: Un trozo de tela.

ESPACIO DE JUEGO: Exterior

PERSONAS JUGADORAS: Entre 6 o 12

DESCRIPCIÓN: Todas las personas jugadoras se sientan en el suelo formando un círculo. Una persona se la queda y da vueltas alrededor del círculo con un trozo de tela en la mano, al tiempo que dice "Cho, Cho, Chuckie", como si estuviera llamando a unos pollitos o pollitas. Cuando quiere, deja caer el trozo de tela detrás de uno o una de las jugadoras. Éste o ésta coge el trozo de tela del suelo, se levanta y persigue a la persona que se la queda. Si la persona que se la queda logra dar una vuelta al círculo y ocupar el lugar que ha quedado vacío, sin ser tocada por la persona perseguidora, permanece en él apoyando un solo pie, mientras que su compañero o compañera de juego repite el proceso. Las personas jugadoras que van quedando a la pata coja pueden cambiar el pie de apoyo, pero no pueden apoyar los dos pies a la vez. Si alguien lo hace y es descubierto o descubierta por el o la que se la queda, en ese momento, intercambian sus puestos. La persona que la queda sólo puede dejar el trozo de tela detrás de un jugador o jugadora sentada. Poco a poco, el número de personas jugadoras que permanecen apoyadas sobre uno de sus pies va aumentando. Cuando todos los jugadores y jugadoras están de pie, se grita "Está lloviendo" y colocan una mano sobre su cabeza y escapan de la persona que se la queda en ese momento. Cuando la persona que la queda logra atrapar a alguien, se reinicia todo el juego quedándose la el jugador o jugadora atrapada.



África

BEYNIÉ

PROCEDENCIA: Guinea

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Exterior

PERSONAS JUGADORAS: Más de 8

DESCRIPCIÓN: Una persona se sitúa en el centro de un círculo de 5 m de diámetro y el resto de personas jugadoras se distribuyen a su alrededor. El o la que para tiene que intentar coger a cualquiera de los jugadores y jugadoras que salen corriendo a tocar un objeto de una parte alejada del terreno (árbol, fuente, banco), antes de regresar al interior del círculo con el fin de salvarse. El jugador o jugadora que es pillada le toca parar en la siguiente partida.

GIANT'S HOUSE

PROCEDENCIA: Tanzania

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Exterior

PERSONAS JUGADORAS: Más de 10

DESCRIPCIÓN: Entre todas las personas participantes se elige a una para que dirija el juego. El resto de jugadores y jugadoras forman grupos de cuatro a seis personas. Cada grupo escoge una esquina del espacio de juego, hasta la que deben desplazarse durante el transcurso del juego. La totalidad de jugadores y jugadoras se cogen de las manos y forman un círculo alrededor de quien dirige, mientras le cantan: “ve a la casa del y la gigante y dínos lo que veas”. Entonces la monitora o monitor dice el nombre de un objeto o un animal, por ejemplo: ¡He visto una serpiente!, y los jugadores y jugadoras, por grupos, acuden a las esquinas designadas para representar la figura de una serpiente. El monitor o monitora escoge a una nueva persona jugadora para que la reemplace del grupo que mejor haya realizado su representación.



África

AWAKO

PROCEDENCIA: Togo

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Exterior

PERSONAS JUGADORAS: Más de 8

DESCRIPCIÓN: Se forman tres subespacios rectangulares dentro de un terreno de 40 x 20. El área central es mayor que las restantes. Entre todas las personas participantes escogen a dos, una para representar el papel de gallina o gallo y el otro u otra para ejercer de halcón. El resto de jugadores y jugadoras adoptan el papel de pollitos y pollitas. La gallina o gallo se sitúa en un extremo del terreno y los pollitos y las pollitas en el campo contrario. En el rectángulo central se coloca el halcón dispuesto o dispuesta a la caza. Cuando la gallina o el gallo exclama: “pollitos, pollitas venid aquí”, estas empiezan a correr, intentando llegar hasta el área de la gallina o el gallo. El halcón procura, si salirse de su espacio, coger el mayor número posible de pollitos y pollitas. Cuando uno de ellos o ellas es atrapada, sale fuera del juego.

AGIYÉ

PROCEDENCIA: Marruecos

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Entre 7 y 20

DESCRIPCIÓN: Todas las personas jugadoras se sientan en el suelo, formando un círculo, excepto una que ocupa el centro del círculo. La persona que está en el centro coloca sus manos en su nuca y se desplaza a la pata coja tratando de tocar, con su pie de apoyo, a cualquiera de los jugadores y jugadoras que están sentadas. Estos y estas pueden moverse, retirándose hacia detrás, pero no les está permitido levantarse.

Cuando la persona que está en el centro toca con su pie a alguno o alguna de las que forman el círculo, ambas personas jugadoras intercambian sus papeles.

Observaciones: El nombre del juego “agiyé” (grito), es debido a que los jugadores y jugadoras que forman el círculo gritan durante todo el juego para provocar a la persona que está en el centro.



África

EBEE

PROCEDENCIA: Guinea Ecuatorial

MATERIALES: Trozo de tela

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: 5 o más

DESCRIPCIÓN: A una de las personas jugadoras se le ata una tela en alguna parte del cuerpo y persigue al resto de jugadores y jugadoras. El primero o la primera que sea atrapada se le ata la tela y tendrá que perseguir a los y las demás, y así sucesivamente. Se realiza generalmente de día.

FOUR CHIEFS

PROCEDENCIA: Nigeria

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Exterior y muy amplio. Se designan cuatro lugares como casas de los cuatro jefes

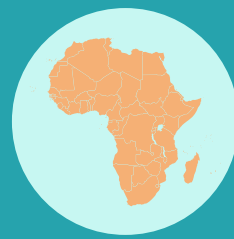
PERSONAS JUGADORAS: Más de 20

DESCRIPCIÓN: Se eligen cuatro personas como jefes o jefas, cada una de las cuales se sitúa en un lugar concreto y permanece allí durante todo el juego. Cada jefe o jefa elige a dos personas como soldados y soldadas. Los soldados y soldadas se colocan al inicio del juego a izquierda y derecha de sus jefes y jefas. El resto de personas jugadoras se distribuyen libremente por todo el espacio.

El juego comienza con los jefes y las jefas mandando a sus soldados y soldadas a capturar gente. Éstos y éstas persiguen a los y las jugadoras libres tratando de tocarles.

Si un jugador o jugadora es tocada, es acompañada por el soldado o soldada que las capturó hasta la casa de su jefe o jefa y permanece allí hasta la finalización del juego.

El objetivo de cada jefe o de cada jefa es tener el mayor número de prisioneros y prisioneras cuando todos los jugadores o jugadoras hayan sido capturadas.



África

CHIWEWI

PROCEDENCIA: Nigeria

MATERIALES: Una cuerda con una bolsita lastrada con arena atada a uno de sus extremos.

ESPACIO DE JUEGO: Indiferentes.

PERSONAS JUGADORAS: Entre 4 y 14

DESCRIPCIÓN: Un jugador o jugadora se la queda y se coloca con la cuerda en el centro de un círculo que forma el resto de jugadores y jugadoras colocados en pie.

El jugador o jugadora que se la queda sujeta la cuerda por el extremo contrario al que lleva atada la bolsita y comienza a hacerla girar de forma que la bolsa esté, en todo momento, en contacto con el suelo. Los jugadores y jugadoras saltan la cuerda, evitando que les toque, ya que si sucediera esto quedarían eliminados o eliminadas. El último jugador o jugadora a será quien coja la cuerda en la próxima partida.

BIVOE EBUMA

PROCEDENCIA: Angola

MATERIALES: Una pelota

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente. Se traza en el suelo una línea larga

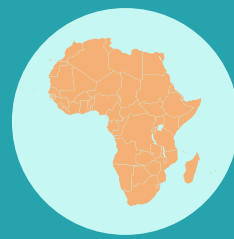
PERSONAS JUGADORAS: Entre 6 y 20

DESCRIPCIÓN: Las personas participantes se reparten en dos equipos, cada uno de los cuales se sitúa a un lado de la línea trazada en el suelo. Uno de los jugadores o jugadoras tiene una pelota que lanza hacia un jugador o jugadora del otro equipo. Si éste o ésta logra atrapar la pelota, el resto de los jugadores y jugadoras dan una palmada y, al mismo tiempo, golpean con sus pies en el suelo. Si la pelota se le escapa, nadie hace nada.

A continuación, el jugador o jugadora que ahora tiene la pelota la lanza hacia otro u otra participante del otro equipo y se repite el proceso una y otra vez.

El objetivo del grupo es pasar la pelota tan rápido como puedan, de forma que se genera una especie de baile colectivo donde el ritmo se marca con las palmas y los golpes de pies contra el suelo.

Observaciones: Bivoe ebuma, significa “pelota palmada”.



África

GADIDÉ

PROCEDENCIA: Benín

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente. Se traza en el suelo un círculo de unos 2m de diámetro

PERSONAS JUGADORAS: Entre 8 y 30. Un número par

DESCRIPCIÓN: Los y las participantes se reparten en dos equipos que se colocan enfrentados. Uno de los jugadores o jugadoras entra en el círculo trazado en el suelo, y a continuación, una persona jugadora del equipo contrario hace lo mismo.

Los dos jugadores o jugadoras se enfrentan con el objetivo de sacar al contrario o contraria del círculo. Están permitidos los agarres y empujones, pero no los golpes o patadas. El jugador o jugadora que consigue su objetivo se lleva al contrario o la contraria como prisionero o prisionera. A continuación, dos nuevos jugadores o jugadoras entran en el círculo y se repite el proceso hasta que todos y todas han luchado. El objetivo de cada equipo es tener más prisioneros o prisioneras que el equipo contrario cuando el juego finaliza.

JEU DE MOUCHOIR

PROCEDENCIA: Costa de Marfil

MATERIALES: Un trozo de tela y un tambor.

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Más de 5

DESCRIPCIÓN: Las personas jugadoras forman un círculo, una tras otra. Una de ellas coloca un trozo de tela sobre uno de sus hombros. Mientras suena una música, los jugadores y las jugadoras avanzan a pasos muy cortos, moviendo su cuerpo al ritmo de la música. Todas las personas jugadoras llevan sus brazos extendidos hacia los lados y hacia arriba. El jugador o jugadora que está detrás del o la que tiene la tela sobre uno de sus hombros, la coge, se la coloca sobre uno de sus hombros y extiende nuevamente sus brazos. El jugador o la jugadora que está detrás de él o de ella repiten el proceso y así sucesivamente. De esta forma, la tela va pasando de unos y unas a otros y otras. Cuando la música se detiene, el jugador o la jugadora que tenga la tela sobre sus hombros o en la mano, sale del círculo. El juego finaliza cuando queda solo una persona jugadora en el círculo.



África

LEOPARD TRAP

PROCEDENCIA: Sudán

MATERIALES: Ninguno.

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Más de 5

DESCRIPCIÓN: Entre todas las personas jugadoras, se escoge a dos para que formen un puente cogiéndose ambas de los antebrazos. El resto de jugadores y jugadoras forman un círculo y empiezan a correr pasando por debajo del arco formado por la pareja, “el león o leona y el leopardo o la leoparda”, mientras cantan la siguiente canción:

“El león o la leona y el leopardo o la leoparda, El león o la leona y el leopardo o la leoparda, El león o la leona y el leopardo o la leoparda, El león o la leona y el leopardo o la leoparda, atrapan a su presa”.

Cuando la canción finaliza, “el león o leona y el leopardo o la leoparda” se sueltan de las manos y cada uno y una de ellos y ellas tiene que atrapar a algún jugador o jugadora. Cuando esto sucede, los dos jugadores y jugadoras pilladas forman otra pareja de “león, leona y leopardo o leoparda” El juego finaliza cuando todas las personas jugadoras han sido cogidas.

GATO COME O RATO

PROCEDENCIA: Angola

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Más de 5

DESCRIPCIÓN: Las personas participantes, cogidas de las manos, forman un círculo. Uno de los jugadores o jugadoras (ratón o ratona) se sitúa en su interior y otro compañero o compañera (gato o gata) se coloca en el exterior. Éste o ésta debe intentar entrar en el círculo para atrapar al ratón o la ratona, mientras, los jugadores o jugadoras del círculo deben protegerlos o protegerlas, intentando evitar que entre el gato o la gata, mientras chillan: “¡Gato come o rato!” “¡El gato se come al ratón!”.



África

HAILA

PROCEDENCIA: Mauritania

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Más de 6

DESCRIPCIÓN: Para este juego es necesario contar con un grupo de seis personas jugadoras. Se trata de saltar individualmente a pata coja (derecha / izquierda) alrededor de un círculo. Gana aquella persona que consiga resistir más tiempo saltando y dando vueltas a la vez. Según el nivel de las personas participantes, el círculo puede ser de 2 a 5 m de diámetro.

Observaciones: Por regla general este tipo de habilidades servían para determinar quién era el guerrero o la guerrera más preparada para la acción. Para dar más emoción a la “contienda”, los y las participantes pueden agruparse en parejas y realizar la habilidad en sentido opuesto. Gana el jugador o la jugadora que resista más vueltas al círculo.





América

GATO DOENTE

PROCEDENCIA: Brasil

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Amplio

PERSONAS JUGADORAS: Entre 6 y 40

DESCRIPCIÓN: Una persona jugadora se la queda, hace de “gato doente”, (gato enfermo) y trata de tocar al resto. Todo jugador o jugadora tocada se transforma también en “gato doente”, coloca su manos sobre la parte de su cuerpo en la que fue tocado y ayuda al o la que se la queda a atrapar a los jugadores y las jugadoras que aún quedan libres. El juego finaliza cuando todos los jugadores y jugadoras se han transformado en “gato doente”. La última persona en ser atrapada se la queda en la siguiente ronda del juego.

ALERTA

PROCEDENCIA: Brasil

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Más de 4

DESCRIPCIÓN: Una persona jugadora se la queda. El resto se colocan tocándole la espalda con una de sus manos. Cuando la persona que se la queda empieza a contar en alto, todos y todas salen corriendo. Al llegar a 10, todos y todas deben detenerse. La persona que se la queda da entonces tres pasos hacia la persona que tiene más cerca. Una vez dado los tres pasos, intenta tocarla; si lo consigue, ambos jugadores o jugadoras intercambian sus papeles y el juego vuelve a comenzar. En caso contrario se reinicia el proceso sin cambiar roles.



América

MUSH-MUSH

PROCEDENCIA: Nativos Inuit, Canadá y Alaska (Estado Unidos)

MATERIALES: Un guante

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Entre 5 y 20

DESCRIPCIÓN: Los jugadores y las jugadoras se sientan en el suelo formando un círculo, muy juntas, y con las rodillas flexionadas. Una persona se la queda y ocupa el centro del círculo. Ésta cierra los ojos y las personas que forman el corro comienzan a pasarse un guante por debajo de sus piernas. La persona que está en el centro abre los ojos y trata de localizar el guante, señalando a la persona que cree que lo tiene. Si acierta, ambos jugadores o jugadoras intercambian sus papeles y el juego se reinicia. Si falla, el juego continúa con el mismo jugador o jugadora ocupando el centro del círculo.

Si el guante llega a un jugador o jugadora que está situada justo a la espalda de la persona que ocupa el centro, puede golpear con el guante el culo de la que se la queda. En este caso el juego se reinicia con el mismo jugador o jugadora en el centro del corro.

Observaciones: El nombre del juego, “Mush-Mush”, significa “Blando-Blando”.

DRAGONES

PROCEDENCIA: Perú

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Amplio, preferentemente exterior.

PERSONAS JUGADORAS: Entre 6 y 12

DESCRIPCIÓN: Dos personas jugadoras se la quedan y persiguen al resto tratando de tocarlas. Cada vez que una jugadora o jugador es tocado, une sus manos con la persona que lo tocó y, juntos o juntas, tratan de atrapar a los y las que aún quedan libres. De esta forma, se forman dos cadenas o “dragones” que van creciendo a medida que se desarrolla el juego.

Sólo pueden tocar a los jugadores y las jugadoras libres las dos personas de los extremos de cada uno de los dragones.

El objetivo de las personas jugadoras que se la quedaban al inicio del juego, es conseguir que su dragón sea el más numeroso cuando no quede nadie por atrapar. El juego se reinicia quedándose las dos personas del dragón menos numeroso, generalmente las dos primeras en ser capturadas.



América

HA-GOO

PROCEDENCIA: Indios Thlinget, Canadá y Alaska (E.E.U.U)

MATERIALES: Un palo

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente.

PERSONAS JUGADORAS: Entre 6 y 30

DESCRIPCIÓN: Las personas jugadoras se reparten en dos equipos que se colocan enfrentados y separados unos diez metros. Uno de los equipos es el poseedor del palo y llama al otro gritando: “Ha-goo” (¡Vamos!).

Los jugadores y las jugadoras del otro equipo deciden qué jugador o jugadora irá a buscar el palo. La persona elegida avanza andando hacia el otro equipo. Mientras, los jugadores y las jugadoras del equipo que tiene el palo intentan hacerle reír. Si lo consiguen debe regresar a su equipo sin el palo. Si por el contrario, no le hacen reír, el jugador o la jugadora toma el palo y regresa con él a su equipo, reiniciándose el proceso.

ALTINHO

PROCEDENCIA: Brasil

MATERIALES: Una pelota y dos palos largos

ESPACIO DE JUEGO: Exterior. Se construye una portería clavando en el suelo dos palos separados aproximadamente un metro

PERSONAS JUGADORAS: Entre 5 y 12

DESCRIPCIÓN: Las personas jugadoras forman un círculo alrededor de la portería y tratan de mantener la pelota en el aire, golpeándola con cualquier parte de su cuerpo excepto manos y brazos. Después de que tres o cuatro jugadores o jugadoras diferentes hayan tocado la pelota, sin que ésta haya tocado el suelo, cualquiera puede tirar a portería intentando que la pelota pase entre los dos palos.



América

NERVIOSO

PROCEDENCIA: Bolivia
MATERIALES: Ninguno
ESPACIO DE JUEGO: Indiferente.
PERSONAS JUGADORAS: Dos

DESCRIPCIÓN: Dos personas se colocan frente a frente. Una coloca sus dos manos con la palma hacia arriba y la otra apoya la palma de las suyas, hacia abajo, sobre las de la primera.

El objetivo de la que tiene las manos debajo es, con un rápido movimiento, tratar de golpear en el dorso de las manos de su compañero o compañera de juego antes de ésta las retire.

Si lo consigue el juego se repite sin que los jugadores o jugadoras cambien sus roles. Si, por el contrario, falla, ambos jugadores o jugadoras intercambian sus papeles antes de que el juego se reinicie.

JOAO PALMADA

PROCEDENCIA: Brasil
MATERIALES: Ninguno
ESPACIO DE JUEGO: Amplio
PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: En el exterior de un círculo que forman las personas participantes se coloca "Joao Palmada". Los jugadores y jugadoras tienen las manos cruzadas detrás con las palmas de la mano hacia arriba. La persona que la pica corre alrededor del círculo y cuando lo desea da una palmada a cualquier compañero o compañera. Éste o ésta debe salir en dirección contraria a Joao, que continúa corriendo, teniendo ambas personas que contonear el círculo siempre por su derecha. Al cruzarse, se paran, se dan la mano y dicen ¡Boa tarde!, prosiguiendo la carrera para ver quién llega al lugar vacío. Aquel o aquella que no lo consiga, pasa a ser el nuevo "Joao Palmada", reiniciándose el juego.



América

LA ESCOBA

PROCEDENCIA: República Dominicana.

MATERIALES: Escoba, Sillas (opcional)

ESPACIO DE JUEGO: Amplio

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: En círculo, cada jugador o jugadora sentada en una silla (o en el suelo). Un jugador o jugadora se coloca en el centro del círculo sosteniendo una escoba (vale otro objeto) en la palma de la mano, que deja caer al suelo cuando quiere, al mismo tiempo que dice: “Qué se va la escoba, que se va la escoba”. A esta señal, todos los participantes y las participantes deben cambiar de silla y el jugador o jugadora del centro aprovecha la confusión para sentarse en una de ellas. La persona jugadora que quede sin silla reinicia el juego.

TSI-KO-NAI

PROCEDENCIA: Estados Unidos

MATERIALES: Un aro grande y un aro pequeño

ESPACIO DE JUEGO: Amplio

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: Tres o cuatros jugadores o jugadoras, por turnos, lanzan un aro grande en cualquier dirección y distancia y, a continuación, efectúan otro lanzamiento con el aro pequeño, intentando que al introducirse dentro del aro mayor queden concéntricos. Gana quién lo consigue, pudiendo efectuar nuevos lanzamientos hasta que se equivoque, pasando el turno al próximo jugador o jugadora.



América

LOS TRENES

PROCEDENCIA: Argentina

MATERIALES: Tiza

ESPACIO DE JUEGO: Cementado y libre de obstáculos. Se traza en el suelo un número de círculos igual al número de participantes menos uno

PERSONAS JUGADORAS: Más de 8

DESCRIPCIÓN: Una persona se la queda y se sitúa en cualquier lugar del espacio fuera de los círculos trazados en el suelo. El resto de las personas participantes se colocan cada una dentro de un círculo. El o la que se la queda hace de locomotora, se pasea por entre el resto de los jugadores y las jugadoras y va tocando a las personas que quiere. Los jugadores y las jugadoras tocadas van formando un tren, una detrás de otra, con la que se la queda siempre en cabeza.

Cuando lo cree oportuno, la persona que se la queda grita "Estación". En ese instante, todas buscan un círculo vacío en el que meterse, incluido la persona que se la quedaba inicialmente. La persona que no encuentra círculo pasa a quedársela prosiguiendo el juego de la misma manera.

DESAFÍO

PROCEDENCIA: Argentina

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Amplio y libre de obstáculos. Se trazan dos líneas paralelas separadas una cierta distancia.

PERSONAS JUGADORAS: Entre 8 y 30

DESCRIPCIÓN: Se forman dos equipos, cada uno de los cuales se coloca detrás de una de las líneas que delimitan el terreno de juego. Un jugador o jugadora de uno de los equipos llega hasta la línea del otro equipo, donde sus jugadores y jugadoras la esperan con un brazo estirado. El jugador o la jugadora se pasea por delante de las personas adversarias y, cuando quiere, golpea la mano de una de ellas y echa a correr hacia su equipo.

La persona golpeada la persigue tratando de tocarla. Si el perseguidor o la perseguidora la toca antes de que el o la desafiante haya traspasado la línea de su campo, el desafiante o la desafiante debe cambiar de equipo. Si, por el contrario, no consigue atraparla, es el perseguidor o perseguidora el que se cambia de equipo. Le corresponde, entonces, mandar una persona desafiante al equipo que perdió a su jugador o jugadora.



América

LA RUEDA

PROCEDENCIA: República Dominicana.

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Entre 7 y 30

DESCRIPCIÓN: Un jugador o jugadora se la queda y ocupa el centro de un círculo que el resto forma uniendo sus manos.

Los jugadores y las jugadoras hacen girar el círculo mientras cantan:

“A la rueda, a la rueda,

De pan y canela, dame un besito

Y ve´ pa´ la escuela.

Si no quieres ir,

Acuéstate a dormir.”

En ese momento todas las personas que forman el círculo se tiran al suelo y simulan estar dormidas, sin moverse lo más mínimo. Cuando el o la que se la queda descubre a alguien haciendo un movimiento, ambas personas jugadoras intercambian sus papeles y el juego vuelve a comenzar.

LOBO, ¿YA ESTÁS?

PROCEDENCIA: Perú

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Amplio y con, por lo menos, un sitio donde poder esconderse

PERSONAS JUGADORAS: 4 o más

DESCRIPCIÓN: Un jugador hace de lobo o una jugadora de loba y se esconde en un lugar seleccionado por el grupo. El resto de los jugadores y las jugadoras se dirigen a ese lugar y cuando están cerca entablan la siguiente conversación con el lobo o la loba:

- Lobo/a, ¿ya estás?
- Me estoy levantando
- Lobo/a, ¿ya estás?
- Estoy poniéndome los calcetines.
- Lobo/a, ¿ya estás?
- Estoy poniéndome los pantalones.
- Lobo/a, ¿ya estás?
- Estoy poniéndome la camisa
- Lobo/a, ¿ya estás?
- ¡Ya estoy, y voy a comeros!

Entonces, el lobo o la loba sale de su escondite y persigue al resto de los jugadores y las jugadoras hasta que atrapa a alguna persona, la cual hace de lobo o loba al reiniciarse el juego.



América

DOG & BONE

PROCEDENCIA: Barbados

MATERIALES: Un pequeño objeto, generalmente un hueso o palo

ESPACIO DE JUEGO: Exterior y libre de obstáculos. Se trazan en el suelo dos líneas paralelas separadas una cierta distancia

PERSONAS JUGADORAS: Entre 9 y 21

DESCRIPCIÓN: Los y las jugadoras se dividen en dos equipos, cada uno de los cuales se sitúa detrás de una de las líneas trazadas en el suelo. Un jugador o jugadora hace de madre y se sitúa en el centro de esas dos líneas, colocando junto a él o ella un palo en el suelo. En sus respectivos equipos, cada jugador o jugadora adopta un número natural comprendido entre el uno y el número de personas jugadoras de su equipo. La persona que hace de madre grita un número determinado. La persona de cada equipo que posee ese número corre hacia el palo con el objetivo de hacerse con él y llevarlo hasta la zona de su equipo. Si un jugador o jugadora toma el palo del suelo y logra volver al punto de partida sin ser tocado o tocada por su oponente obtiene un punto para su equipo. Si, por el contrario, un jugador o jugadora, estando en posesión del palo o tocándolo, es tocado o tocada por su oponente el punto se le anota al equipo de su oponente. El objetivo de ambos equipos es alcanzar un número de puntos previamente determinado.

Observaciones: Este juego es conocido también en otros países con pequeñas variantes. En EEUU se juega exactamente igual y allí se denomina “Steal the Bacon” (Obtener la panceta); en Cuba se llama “La Pañolita” y el palo es sustituido por un pañuelo o por un trozo de tela. En España y en Italia se llama “El pañuelo” pero introducen la variante de que “la madre” sujeta el pañuelo.

JUEGO DEL PAÑUELO

PROCEDENCIA: Bolivia

MATERIALES: Un pañuelo

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Entre 13 y 25

DESCRIPCIÓN: Los y las jugadoras se sientan en el suelo formando una cruz, según el esquema de la ilustración, mirando hacia el centro. Cada jugador o jugadora debe tocar los hombros del que o la que tiene delante y las cuatro personas más cercas del centro se cogen las manos. Una persona se la queda y, con un pañuelo, se pasea por detrás de las filas tocando a las personas cuando pasa detrás de ellas. En un determinado momento deja el pañuelo detrás del último jugador o jugadora, entonces, todos y todas las que forman esa fila se levantan y dan una vuelta entera alrededor de la cruz, y se sientan nuevamente en el suelo formando su fila, una persona detrás de otra. La persona que dejó el pañuelo hace también lo mismo.



América

EL REY O LA REINA DE LOS MUNDOS

PROCEDENCIA: Colombia

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Entre 4 y 30

DESCRIPCIÓN: Un niño o una niña hace de rey o reina y se sienta en el suelo o en una silla. Las demás personas forman una fila delante de él o ella. La primera persona de la fila se acerca al rey o la reina y le pregunta: “¿A qué han venido?”, a lo que el jugador o jugadora le responde, sin hablar, imitando una acción de la vida cotidiana: pelar patatas, lavar la ropa, dar de comer a las gallinas, etc. El rey o la reina trata de adivinar la acción representada, y para ello tiene tres intentos. Si la adivina continúa de rey o reina; en caso contrario es destronado o destronada y el niño o la niña que hacía la imitación se convierte en el nuevo rey o reina.

Observaciones: A veces, si el rey o la reina adivina la acción, elige a otro niño o niña para que haga de rey o reina. En caso contrario el trono lo ocupa obligatoriamente el niño o la niña que representaba la acción.

TINGO, TINGO, TANGO

PROCEDENCIA: Colombia.

MATERIALES: Una pelota

ESPACIO DE JUEGO: Amplio.

PERSONAS JUGADORAS: Entre 8 y 30

DESCRIPCIÓN: En este juego, las personas jugadoras se separan en un círculo, siendo adjudicado a un jugador o jugadora la categoría de ‘eso’. La persona que es ‘eso’ se tapa los ojos mientras está separada a alguna distancia del círculo y repite ‘tingo, tingo, tingo, tingo’.

Mientras ‘eso’ continúa diciendo ‘tingo’, las otras personas se pasan un objeto pequeño de mano en mano alrededor del círculo.

En algún momento, el jugador o jugadora que es ‘eso’ grita ‘tango’; el jugador o la jugadora que tiene el objeto en la mano tiene que pagar una penalidad.

Este jugador o jugadora debe realizar una tarea, como cantar una canción, saltar en un solo pie alrededor del círculo, correr por un minuto, etc., sugerida por ‘eso’. El jugador o la jugadora que pagó la penalidad se convierte en ‘eso’ en la siguiente ronda.



América

EL CHUCHO ESCONDIDO

PROCEDENCIA: Cuba

MATERIALES: Un palo

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: 4 o más

DESCRIPCIÓN: Previo al inicio del juego, las personas participantes determinan un espacio como guarida: una valla, un árbol, una zona determinada... Un jugador o una jugadora se la queda y esconde el “chucho”, un palito, sin que lo vean los demás personas. Una vez escondido grita “El chucho ya se escondió”. En ese momento todos y todas salen a buscar el palo.

La persona que se la queda puede decir “Tibio, tibio o Frío, Frío”. Cuando alguien lo encuentra grita “Se quemó”. En ese instante todos y todas salen corriendo hacia el lugar designado como guarida, perseguidos por la persona que encontró el palo, a quien toca antes de llegar a la guarida, intercambiarán los papeles con esta.

EL O LA QUE SE SUELTE

PROCEDENCIA: Bolivia.

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente.

PERSONAS JUGADORAS: Entre 8 y 12

DESCRIPCIÓN: Todos los jugadores y jugadoras forman un círculo uniendo sus manos. Mientras dicen una y otra vez: “El o la que se suelte, tiene penitencia”. Hacen girar el círculo cada vez más rápido hasta que se rompe. Los dos jugadores o jugadoras que soltaron sus manos ocupan el centro del corro y el proceso se repite. Cuando el círculo se vuelve a romper, los dos jugadores o jugadoras que soltaron sus manos intercambian su posición con las personas que ocupan el centro, de forma que, salvo la primera vez, siempre hay dos jugadores o jugadoras en el centro del corro.



América

AJUTATU

PROCEDENCIA: EEUU. Canadá

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente.

PERSONAS JUGADORAS: Entre 8 y 12

DESCRIPCIÓN: Todas las personas forman un círculo, de pie o de rodillas y colocan una mano en su espalda. El objetivo del juego es que una pelota vaya pasando de un jugador o jugadora al de su derecha, golpeándola con la palma de la mano libre y evitando que caiga al suelo. No está permitido agarrar la pelota en ningún momento. Podemos contar el número de vueltas que da la pelota antes de caer al suelo.

Observaciones: Hacer especial mención a que no pueden agarrar de ninguna manera la pelota y solo golpearla para pasarla a su compañero o compañera de la derecha. Sería conveniente que participe una monitora en el círculo.

CABALGADA A CUESTAS

PROCEDENCIA: México

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente. Por parejas

DESCRIPCIÓN: Se juega por parejas. Uno o una de los jugadores o las jugadoras de cada pareja hace de caballo o yegua, llevando al otro jugador o jugadora a sus espaldas. Delimitar una longitud de 300 o 400m. Las personas jugadoras se tienen que alinear ante una raya hecha en el suelo, que corresponderá al punto de salida. El o la "Jinete" tiene que estar cómodamente instalado o instalada a lomos de su "caballo" o "yegua". Cuando el monitor o monitora da la señal de salida, cada "caballo" o "yegua" deberá correr hasta el otro extremo del campo, hasta llegar al punto de llegada.



América

MUK

PROCEDENCIA: Canadá

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente.

PERSONAS JUGADORAS: Entre 8 y 12

DESCRIPCIÓN: Las personas jugadoras dispuestas en círculo se sientan en el suelo y eligen a una de ellas para que dirija el juego desde el centro. Cuando la persona que está en el interior del círculo señala con el dedo a cualquier jugador o jugadora, ésta tiene que decir “muk” y permanecer callado o callada y con semblante serio, mientras la persona que se encuentra en medio intenta hacer expresiones y gestos cómicos para provocar su risa. Si lo consigue, se intercambian los papeles.

EL VEN CONMIGO

PROCEDENCIA: Cuba

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: Se elige a una persona que será el “Eso”. El resto de los jugadores y jugadoras se sientan en círculos pequeños de 4 o 5 personas poniéndose una enfrente de la otra. El “Eso” da vueltas alrededor de cada grupo. Cuando golpea ligeramente a alguien en el hombro, la persona y el “Eso” deben correr alrededor de todos los grupos, compitiendo para poder sentarse donde está el jugador o jugadora que fue tocada. Quien quiera que consiga sentarse en el lugar primero deja de ser un “Eso” y el juego lo continúa con el otro jugador o jugadora como la nueva “Eso”.

Observaciones: Debemos hacer un ejemplo previo. La primera persona “Eso” será la monitora. Debemos de hacer hincapié que deben de tener cuidado al correr.



Asia

SHUTUR BAZI

PROCEDENCIA: Afganistán
MATERIALES: Ningunos
ESPACIO DE JUEGO: Amplio
PERSONAS JUGADORAS: Entre 8 o 30

DESCRIPCIÓN: Dividimos al grupo en dos equipos, los cuales se colocan enfrentados y separados una cierta distancia. En cada equipo hay una persona que será el o la jefa, que se coloca de pie. El resto son camellos y camellas y se colocan a cuatro patas.

El Jefe o la jefa de uno de los equipos, digamos el "A", dice al jefe o la jefa del otro, pongamos el B: "He perdido un camello o una camella. Puede que esté en tu rebaño". El Jefe o la jefa del equipo B responde: "Ven y mira". El Jefe o la jefa del equipo A se acerca y se pasea entre los camellos y camellas del equipo B. Cuando quiere, toca a uno o una, grita: "Este o esta es mío o mía" y escapa. En ese momento, todas las personas que hacen de camellos y camellas se levantan y tratan de atrapar al jefe o la jefa del equipo contrario. Los jugadores y jugadoras del equipo que lo consigue tienen el privilegio de ser transportados y transportadas "a caballito" por las personas del otro equipo.

MUSH E GORBE

PROCEDENCIA: Irán.
MATERIALES: Ninguno
ESPACIO DE JUEGO: Amplio.
PERSONAS JUGADORAS: Más de 20.

DESCRIPCIÓN: Todas las personas jugadoras excepto dos, se dividen en grupos de cuatro personas, de las cuales tres forman un círculo y la cuarta se sitúa en su interior. Se supone que los círculos son madrigueras y la persona que está dentro es un ratón o una ratona. Las dos personas restantes simulan ser un gato o gata y otro un ratón o una ratona.

La persona que hace de gato o gata persiguen a la que hace de ratón o ratona tratando de atraparla. Para estar a salvo, el ratón o ratona puede meterse dentro de cualquier madriguera, momento en el cual el ratón o la ratona que estaba dentro debe abandonarla. Cuando el gato o la gata atrapan a un ratón o ratona, ambas personas intercambian sus papeles y el juego se reinicia.

Observaciones: Es bastante habitual que, cada cierto tiempo, roten las personas que hacen de madriguera y de ratón o ratona.



Asia

MECH GUMI

PROCEDENCIA: Nepal

MATERIALES: Una piedra menos que el número de jugadores

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente. Se traza en el suelo un círculo cuyo diámetro estará en función del número inicial de participantes

PERSONAS JUGADORAS: Entre 5 o 30

DESCRIPCIÓN: Todas las personas jugadoras se sitúan, una tras otra, al rededor del círculo trazado en el suelo dentro del cual se han colocado tantas piedras como el número de participantes menos una.

Mientras suena una música, generalmente producida por una especie de flauta o simplemente mediante golpes en cualquier instrumento de percusión, todos los jugadores y jugadoras caminan alrededor del círculo. Cuando la música se detiene, corren al interior del círculo para tratar de hacerse con una de las piedras; la persona que no lo consigue abandona el juego.

También abandona el juego la participante que penetra dentro del círculo antes de que la música deje de sonar.

A continuación, todas las personas que han conseguido hacerse con una piedra la depositan nuevamente en el interior del círculo, se retira una de las piedras y el proceso vuelve a empezar. El objetivo de todos los jugadores y las jugadoras es hacerse con la última piedra.

BAKARI

PROCEDENCIA: India

MATERIALES: Ningunos

ESPACIO DE JUEGO: Libre de Obstáculos. Se traza en el suelo un círculo cuyo diámetro estará en función del número de jugadores

PERSONAS JUGADORAS: Entre 5 o 30

DESCRIPCIÓN: Todas las personas jugadoras se sitúan en el interior del círculo trazado en el suelo. Una de ellas se queda y une sus manos por detrás de su espalda. En esta posición trata de tocar con la cabeza a cualquier otra. Cuando lo consigue, la persona tocada pasa a quedársela.



Asia

LA COLA DEL DRAGÓN

PROCEDENCIA: China

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Entre 6 y 12

DESCRIPCIÓN: Todas las personas jugadoras forman una fila, agarrándose de la cintura o de los hombros de la de delante. La fila es un dragón que tiene una cabeza (el primer niño o niña de la fila), y una cola (el último o la última). Mientras haya silencio, el dragón permanece dormido y, por lo tanto, no se mueve. A una señal el jugador o la jugadora que hace de la cabeza trata de tocar a la cola, pero sin que el dragón se rompa, es decir, sin que nadie se suelte de la persona que tiene delante. Si el dragón se rompe, la cabeza pasa a ser la cola del dragón y se reinicia el juego con un nuevo jugador o jugadora en la cabeza. Si, por el contrario, la cabeza logra tocar la cola sin que el dragón se rompa, repite nuevamente el juego siendo cabeza.

CHA-OL CHHOUNG

PROCEDENCIA: Camboya

MATERIALES: Una pelota del tamaño de un coco

ESPACIO DE JUEGO: Exterior. Libre de obstáculo

PERSONAS JUGADORAS: Entre 6 y 12.

DESCRIPCIÓN: Los jugadores y jugadoras se reparten en dos equipos. Uno de los grupos, tiene una pelota que la lanza al aire. Durante el tiempo que está en el aire, el equipo que ha lanzado la pelota, se alejan, mientras que el otro equipo debe recogerla. Cuando alguna persona la tiene, grita y todos y todas, deben detenerse y, a partir de ese momento, nadie puede despegar sus pies del suelo.

El objetivo de los equipos es golpear a alguna persona del otro equipo sin que la pelota toque previamente el suelo; para ello, la persona que la tiene puede lanzarla directamente contra alguien del otro equipo que tenga cerca o bien puede pasársela a alguna persona de su equipo, quien a su vez, puede lanzarla contra una persona del otro equipo o a otra persona de su equipo, pero esta tercera persona tiene que lanzarla obligatoriamente.

Si durante ese proceso la pelota toca el suelo sin haber impactado antes en el cuerpo de alguna persona del otro equipo, toda jugada es nula. Si por el contrario, la pelota golpea en el cuerpo de alguna persona sin haber tocado el suelo, aquel o aquella tiene que dirigirse y cantar una canción. En ambos casos, el juego se reinicia después de intercambiar ambos grupos sus papeles.



Asia

KALAGAK/MIKADO

PROCEDENCIA: Afganistán/ Japón

MATERIALES: Piedras planas pequeñas y una taza./ Palos de Mikado

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Entre 2 y 5

DESCRIPCIÓN: Los jugadores y las jugadoras llenan una taza con piedrecitas planas. A continuación le dan la vuelta dejando caer las piedras contenidas en ella.

Una de las personas participantes inicia el juego tratando de tomar una de las piedras, sin que se mueva ninguna otra. Si lo consigue lo intenta con otra y así sucesivamente hasta que falla. Entonces, cede el turno a un nuevo jugador o jugadora. Gana el jugador o la jugadora que toma la última piedra.

HONG-LUI-TEN

PROCEDENCIA: China

MATERIALES: Ningunos

ESPACIO DE JUEGO: Amplio

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: Se trata de un juego de persecución donde un jugador o jugadora se la pilla y el resto de personas deben desplazarse según las indicaciones del monitor o la monitora. Cuando ésta diga “Hóngsè” ¡Rojo!, todos los jugadores y las jugadoras se quedan quietas en el lugar en el que se encuentren, y la persona que la pilla, puede dar tres pasos para intentar tocar a un compañero o compañera. “Huángsè”, ¡Amarillo!, todos y todas se desplazan a pata coja. “Lǜ sè” ¡Verde! Todos y todas corren. Si mientras que se hace el juego, el jugador o jugadora atrapa a un compañero o compañera, cambian los papales.



Asia

GULTARA «Lanza a las estrellas»

PROCEDENCIA: Bangladesh

MATERIALES: Una pelota

ESPACIO DE JUEGO: Amplio

PERSONAS JUGADORAS: Entre 6 y 12

DESCRIPCIÓN: Una persona comienza el juego lanzando una pelota tan alta y fuerte como pueda. Las otras tratan de atraparla antes de que toque suelo; si alguna lo consigue, vuelve a lanzarla. Pero si la pelota toca el suelo, aquel o aquella que la lanzó, la recoge y persigue al resto de los jugadores y jugadoras, a las cuales trata de dar con la pelota. El jugador o la jugadora tocada se convierten en la nueva persona lanzadora.

TETSUAGUI ONI

PROCEDENCIA: Japón

MATERIALES: ninguno

ESPACIO DE JUEGO: amplio, pero limitado

PERSONAS JUGADORAS: Entre 15 y 40

DESCRIPCIÓN: Un jugador o jugadora persigue al resto y cuando atrapa a otro/a se cogen de la mano y siguen persiguiendo a los y las demás. Cuando la fila de personas perseguidoras es muy larga, se puede dividir en dos y seguir jugando. El juego termina cuando todos los jugadores y jugadoras han sido atrapados o atrapadas y están en la fila.

Observaciones: El nombre del juego significaría algo así como “la cadena del diablo o la diablo”. Una variante del mismo se practica en España, donde recibe el nombre de “cadeneta”.



Asia

DON'T LAUGH

PROCEDENCIA: Siria

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Entre 6 o 12. (Hacemos dos grupos)

DESCRIPCIÓN: Todas las personas se encuentran de pie alrededor de un círculo. Una de ellas es elegida para dirigir el juego. Realiza un gesto o una mueca, y las demás, una detrás de otra tienen que imitarla con rapidez. Ninguna persona participante puede reír mientras intenta reproducirlo. Sin embargo, el resto de jugadores y jugadoras intentan que no lo consiga. Si es así, le toca inventarse otro gesto.





Europa

FANGELED

PROCEDENCIA: Dinamarca

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Amplio aunque no demasiado

PERSONAS JUGADORAS: Entre 5 y 25

DESCRIPCIÓN: Una persona se la queda y persigue al resto tratando de tocar a alguna. Cuando lo consigue, el jugador o la jugadora tocada se sienta en el suelo, en el mismo lugar donde fue atrapado o atrapada. El objetivo de la persona que se la queda es conseguir tocar a todas las personas participantes en el juego.

AMBULANCIA

PROCEDENCIA: Suecia

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Amplio. Se delimita un pequeño espacio como Hospital.

PERSONAS JUGADORAS: Entre 12 y 22

DESCRIPCIÓN: Una persona se la queda y otra hace de médico o médica. El médico o la médica se sitúa en el espacio designado como hospital y no puede salir de él.

La persona que se la queda persigue al resto tratando de tocar a alguna.

Todo jugador o jugadora tocada se tumba en el suelo y permanece inmóvil.

Si un jugador o jugadora libre toca a una persona inmóvil está a salvo, si bien, ambas deben permanecer juntas sin moverse.

Cuando cuatro jugadoras libres consiguen tocar a una inmóvil se forma una “ambulancia” que tiene cuatro ruedas y una persona herida. Las cinco jugadoras se mueven entonces, sin perder el contacto, hasta el hospital donde el médico o la médica las toca, salvándolas. Las personas salvadas se reintegran al juego como jugadoras libres. El juego finaliza cuando todas las personas han sido inmovilizadas.



Europa

KARTUL

PROCEDENCIA: Estonia

MATERIALES: Una pelota

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente.

PERSONAS JUGADORAS: Entre 7 y 30

DESCRIPCIÓN: Todas las personas forman un círculo. Una de ellas tiene una pelota que pasa a otra persona jugadora, ésta a otra y así sucesivamente.

Cuando un jugador o jugadora no logra atrapar la pelota que le pasan y ésta cae al suelo, debe ponerse de cuclillas en el centro del círculo.

Los jugadores y las jugadoras que están en el centro saltan tratando de interceptar alguno de los pases. Si alguien consigue atrapar la pelota, todas vuelven a ocupar su posición inicial en el círculo.

MUR

PROCEDENCIA: Dinamarca

MATERIALES: Un balón

ESPACIO DE JUEGO: Amplio, sin obstáculos y con una pared grande.

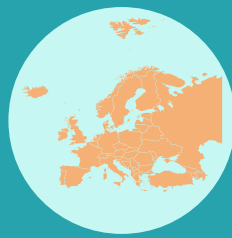
PERSONAS JUGADORAS: Entre 2 y 15

DESCRIPCIÓN: Cada persona elige un número : 1,2,3..., hasta la última. La primera jugador da una patada al balón de forma que golpee el muro. La segunda jugadora, sin para la pelota, la vuelve a golpear con el pie de forma que golpee en la pared, luego corresponde el turno a la tercera, a la cuarta, etc.

La única regla es que sólo se permite a los jugadores y jugadoras golpear una vez el balón, por lo que no pueden parar la pelota. Cuando un jugador o jugadora golpea el balón pero éste no llega hasta la pared, dicho jugador o jugadora es eliminada.

El juego prosigue hasta que sólo queda una persona jugadora.

Observaciones: En nombre del juego “Mur”, significa “Pared”.



Europa

LA BOMBA

PROCEDENCIA: Suiza

MATERIALES: Una pelota

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: A partir de 6

DESCRIPCIÓN: Las personas forman un círculo, una de ellas tiene una pelota, que simula ser una bomba, y que lanza a cualquiera de las otras al tiempo que comienza a contar en voz alta desde el número uno hasta el diez. Durante ese tiempo los jugadores y las jugadoras van pasándose la pelota unas a otras sin que exista un orden establecido. Al llegar a diez el jugador o jugadora grita ¡Bum!. Aquella persona que en ese momento tenga la pelota queda eliminada. En caso de que la pelota esté en el aire queda eliminada la última jugadora que la tocó. El juego prosigue hasta que sólo queda una persona jugadora.

KELLAD LOOVAD

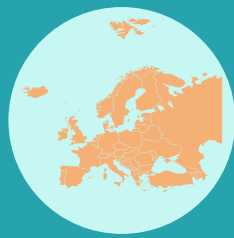
PROCEDENCIA: Estonia

MATERIALES: Una cuerda larga

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

Personas jugadores: Entre 3 y 15

DESCRIPCIÓN: Dos personas agarran sendos extremos de la cuerda y la hacen girar. El resto forman una fila una tras otra. Las personas que hacen girar la cuerda dicen: “Kellad Loovad...” (Las campanas sonarán.) y añaden el número de veces. El primer jugador o jugadora de la fila debe saltar la cuerda el número de veces indicado y salir por el otro extremo. El proceso se repite una y otra vez hasta que alguna persona saltadora falla. En este caso intercambia su lugar con una de las personas que hacen girar la cuerda y el juego continúa.



Europa

HOOP GAME

PROCEDENCIA: Luxemburgo

MATERIALES: Una pelota

ESPACIO DE JUEGO: Amplio aunque no demasiado

PERSONAS JUGADORAS: Entre 8 y 12

DESCRIPCIÓN: Se elige una persona, ésta lanza la pelota contra la pared y nombra a un compañero o compañera para que la recoja. El resto de las personas se alejan mientras el jugador o jugadora nombrada intenta atrapar rápido la pelota al mismo tiempo que dice ¡STOP!. Entonces los jugadores y las jugadoras se giran de espaldas a él o ella y colocan sus brazos encima de la cabeza formando un círculo. La persona que tiene la pelota puede efectuar tres pasos antes de lanzarla a través de cualquiera de los arcos formados por los brazos del resto de personas jugadoras. Si consigue encestar la pelota, el compañero o la compañera encestanda será eliminada, y será quién lance la pelota a la pared, si por el contrario no lo consigue, la persona eliminada y quien lanza la pelota es ésta.

LES GRELOTS "Los Cascabeles"

PROCEDENCIA: Francia

MATERIALES: Una campanilla y una pañuelo para cada jugadora/a

ESPACIO DE JUEGO: Amplio aunque no demasiado

PERSONAS JUGADORAS: Indiferentes

DESCRIPCIÓN: Entre las personas participantes se elige a una para que la pille. Con una campanilla en la mano que debe hacer sonar, intensamente, tiene que desplazarse alrededor del resto de personas jugadoras que, con los ojos vendados, intentan atraparla. Quien lo consiga, intercambia la posición.



Europa

ASSALTO DO CASTELO

PROCEDENCIA: Portugal

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Entre 10 y 30

DESCRIPCIÓN: Se reparten en dos equipos. Las personas componentes de uno de los equipos forman un círculo, uniendo sus manos, en el castillo. Las personas del otro equipo tratan de meterse en el interior del castillo como pueden. Las que forman el castillo tratan de impedirlo, interponiéndose entre las que intentan entrar. Cuando todos los jugadores y las jugadoras han conseguido entrar en el castillo, ambos grupos intercambian sus papeles y el juego se reinicia.

PAN BOUM

PROCEDENCIA: Francia

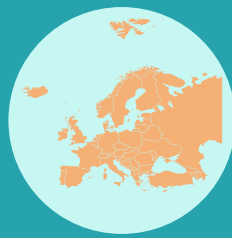
MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: En hilera en un extremo del terreno.

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: Entre las participantes eligen a una para que desempeñe el papel de cazadora o cazador, que se sitúa en el centro de un círculo. El resto de las jugadoras y jugadores, “los conejos y las conejas”, están sentadas cada una en una silla. El cazador o cazadora va dando vueltas alrededor del redondel y cuando simula disparar a un “conejo o coneja” y exclama: “¡Pan!”, ésta rápidamente tiene que ponerse ambas manos al lado de la cabeza, representando las orejas del conejo. Si el conejo o la coneja no reacciona a tiempo, queda muerta y debe cruzar ambos brazos. Si ha estado atenta, el cazador o la cazadora tiene que proseguir su cacería buscando a otro conejo o coneja. Sin embargo, si el cazador o cazadora grita: “¡Boum!”, el conejo o la coneja debe permanecer inmóvil puesto que, si levanta las manos, también muere.

Observaciones: Cuando los conejos y conejas son jugadoras expertas pueden añadirse exclamaciones, como por ejemplo: “¡Pif!, ¡Paf!, ¡Pouf! o ¡Pan Pan!” que se utilizan de la misma manera que el “¡Boum!”. ¡Buena cacería!



Europa

LEAPSA IN CERC

PROCEDENCIA: Rumanía

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Libre de obstáculos. Se designa un espacio como refugio

PERSONAS JUGADORAS: A partir de 4

DESCRIPCIÓN: Todas las personas forman un círculo y se mueven siempre en el mismo sentido repitiendo: “Pe mine un ma poate prinde”. (A mí no me puede coger). Una persona se la queda y ocupa el centro del círculo.

A una señal, de la persona que se la queda, corren hacia el espacio designado previamente como refugio, perseguidos y perseguidas por ésta. Si la persona que se la queda logra tocar a alguien antes de que entre en el refugio, ambas jugadoras intercambian sus papeles. En caso contrario, la persona que se la queda sigue ocupando el centro del círculo.

O BOM BARQUEIRO

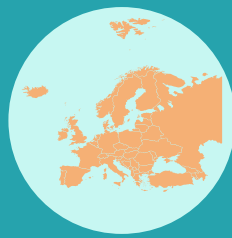
PROCEDENCIA: Portugal

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Entre 6 y 20

DESCRIPCIÓN: Dos personas se colocan frente a frente y unen sus manos formando una especie de arco con sus brazos. Estas personas deciden en secreto quién de él o ella será el Sol y quién la Luna. El resto de las personas jugadoras forman una fila, una tras otra. La primera de la fila dice a las que están formando el círculo: “Bom barqueiro, bom barqueiro, deixai-me pasar que tenho os meus filinhos por acabar de criar” (Buen barquero, buen barquero, déjame pasar que tengo a mis hijitos todavía sin criar”). Entonces todas van pasando, pero las que forman el arco pueden bajar los brazos y atrapar a alguno o alguna. Si esto sucede, le preguntan al oído “Sol ou Lua” a lo que ésta persona atrapada responde, sin que le escuchen las demás jugadoras que forman la fila. Al contestar, le mandan colocarse detrás de una o de la otra en función de lo que responda. El juego prosigue hasta que todas las personas han sido atrapadas y están, por tanto, detrás de una u otra de las personas jugadoras que forman el arco. Entonces, se hace una línea en el suelo y los y las jugadoras, agarrándose de la cintura de la persona de delante, formando dos filas situadas a ambos lados de la línea y encabezadas por los dos jugadores o jugadoras que forman inicialmente el arco y que ahora se agarran fuertemente de las manos. Las dos filas comienzan a tirar con el objetivo de pasar a su terreno, al menos, al jugador o jugadora que encabeza la fila contraria.



Europa

JAS SIE MASZ

PROCEDENCIA: Polonia

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: Más de 8

DESCRIPCIÓN: Todos los y las participantes se sientan formando un círculo y mirando hacia el centro, excepto uno o una que se la queda y camina alrededor del corro siempre en el mismo sentido.

En un determinado momento, la persona que se la queda toca a cualquier otra y echa a correr mientras que el jugador o la jugadora tocada se levanta y hace lo mismo pero en sentido contrario. Cuando ambos jugadores o jugadoras se encuentran, se saludan, dándose la mano, siguiendo a continuación su camino. La persona que no lo consigue pasa a quedársela reiniciándose el juego.





Oceanía

WHAT'S THE TIME, MR./MRS WOLF?

PROCEDENCIA: Australia

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Se traza una línea en el suelo.

PERSONAS JUGADORAS: 5 o más.

DESCRIPCIÓN: Una persona es el lobo o la loba y se coloca de espaldas al resto, a unos diez metros de la línea de partida. Los jugadores y las jugadoras preguntan "What,s the time, Mr. /Mrs Wolf?, ¿Qué hora es Sr./ Sra Lobo o Loba?, a lo que el lobo o la loba se da la vuelta y responde "Ten o'clock "Las diez" o cualquier otra hora. El resto de los jugadores y jugadoras dan tantos pasos como la hora que sea, acercándose al lobo o la loba. Por ejemplo; a las diez dan diez pasos, a las dos, sólo dos, etc. El juego continúa de la misma forma pero, cuando el lobo o la loba quiera, puede responder a la pregunta que le formulan diciendo: "Dinner time!", "la hora de comer". Entonces, corre hacia el grupo mientras el resto de los jugadores y las jugadoras escapan tratando de traspasar la línea de partida. Si el lobo o la loba atrapa a algún jugador o jugadora antes de que llegue a ese punto, el jugador o jugadora atrapada se convierte en el nuevo lobo o loba. En caso de que no coja a nadie, el juego se reinicia con el mismo lobo o loba.

FOLDING ARMS

PROCEDENCIA: Nueva Zelanda

MATERIALES: Una pelota

ESPACIO DE JUEGO: Se traza una línea en el suelo

PERSONAS JUGADORAS: Entre 4 y 8

DESCRIPCIÓN: Una persona se la queda y tiene una pelota. El resto se colocan, una junta a otra, detrás de la línea marcada en el suelo, con los brazos cruzados delante de su pecho, a una cierta distancia de la persona que se la queda.

El jugador o jugadora que tiene la pelota se la lanza a cualquier otra persona. Ésta debe descruzar sus brazos y atraparla, evitando que bote en el suelo. Si no lo consigue, intercambia su puesto con la persona que se la quedaba. Si, por el contrario, atrapa la pelota, se la devuelve a la que se la queda que repite el proceso con otra persona.

El jugador o jugadora que se la queda puede también fingir un lanzamiento y no soltar la pelota. En este caso, nadie puede descruzar sus brazos ya que si alguien lo hiciera, pasaría a quedársela.



Oceanía

PO PO MANOÓ

PROCEDENCIA: Samoa

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: A partir de 5

DESCRIPCIÓN: Todas las personas se sientan muy juntas, formando un círculo mirando al centro y cantan:

“Po po Manoó”- “Golpea suavemente al pez”

“Po po Manoó”- “Golpea suavemente al pez”

“Toso le taliga”- “Tira de la oreja que está roja”

“Ua mu falo!”- “¡Del tirón!”

Mientras cantan van colocando sus manos, alternativamente, una encima de la de los y las demás. Al finalizar la canción, la persona que tiene su manos encima de todas agarra la oreja del compañero o compañera que tiene a su derecha o a su izquierda, dependiendo de cuál de sus manos es la que tiene en la parte superior del montón. Se vuelve a cantar la canción, repitiendo el proceso, hasta que todos y todas terminan agarrando la oreja de los compañeros y compañeras de los lados. En ese momento se da una señal y todas y todas tiran de las orejas con fuerza. La primera persona que grita queda fuera del juego, el cual vuelve a empezar o también, se le debe imponer una penitencia y así no quedará fuera del juego. Cuando la haga regresa al juego y se vuelve a comenzar.

VER VER ARAS LAMA

PROCEDENCIA: Nueva Zelanda

MATERIALES: Cinco aros, seis pelotas pequeñas

ESPACIO DE JUEGO: Amplio

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: Se sitúan cuatro aros en el suelo, separados entre ellos 4m y formando un cuadrado. En el centro del cuadrado se deposita otro aro, colocando en su interior cinco o seis pelotas. Dentro de cada uno de los aros se sitúa una persona. Los jugadores y jugadoras, en número de cuatro, tienen que intentar dejar tres pelotas en su aro robándolos del aro central o bien de sus compañeros o compañeras. En cada trayecto solamente puede coger una pelota, debiéndola depositar en su aro sin lanzarla. El resto de compañeros y compañeras deben hacer lo mismo, no pudiendo interferir en la trayectoria de los otros jugadores y jugadoras, ni evitar que les quiten las pelotas de su aro. Gana la persona que más rápido consiga colocar tres pelotas en el interior de su aro.



Oceanía

GEMO «Espiritu»

PROCEDENCIA: Papua Nueva Guinea

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Amplio con árboles o muros

PERSONAS JUGADORAS: Entre 8 y 16

DESCRIPCIÓN: Se dividen en dos equipos, cada uno de los cuales defiende un árbol. Un jugador o jugadora toca su propio árbol y se convierte en el portador o portadora del gemo, grita ¡Gemo! Y corre a tratar de tocar el árbol del equipo contrario. Si un jugador o jugadora contraria le toca, ésta pasa a ser el portador o portadora del gemo. El gemo no se puede pasar entre jugadores y jugadoras de un mismo equipo. El objetivo de ambos grupos es que una persona de su equipo, portador o portadora del gemo, toque el árbol del equipo contrario.

PUNIPUNI

PROCEDENCIA: Étnia Maorí. Nueva Zelanda

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Indiferente

PERSONAS JUGADORAS: En parejas

DESCRIPCIÓN: Uno o una de los jugadores o jugadoras extiende uno de sus brazos y coloca su mano con los dedos separados. El otro o la otra participante se sitúa a unos cuantos pasos de distancia y, con los ojos cerrados, trata de enlazar sus dedos con el de su compañero o compañera.

Observaciones: El jugador o jugadora que espera, no puede moverse. Para aprovechar y cerrar la actividad, decimos que, una vez unidos y unidas vayan poco a poco bajando hasta tumbarse en el suelo y cerramos la actividad.



Oceanía

TREES

PROCEDENCIA: Australia

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Se trazan dos líneas paralelas una cierta distancia

PERSONAS JUGADORAS: Entre 20 y 40

DESCRIPCIÓN: Una jugadora o un jugador se la queda y se coloca en el espacio delimitado entre las dos líneas paralelas. El resto de los jugadores y jugadoras se sitúan detrás de una de las líneas. El jugador o jugadora que se la queda grita: "Trees", (árboles). El resto corren hacia la otra línea tratándose no ser tocados/as por el que está en el centro. Todo jugador o jugadora tocada se detiene y permanece de pie allí donde fue atrapada. A partir de ese momento, ayuda al o la que se la queda pudiendo atrapar a los y las que cruzan de una línea a otra, pero debe hacerlo sin moverse de su sitio. El juego finaliza cuando todos los jugadores y jugadoras han sido atrapadas.

MUMU

PROCEDENCIA: Papua Nueva Guinea

MATERIALES: Una tela

ESPACIO DE JUEGO: Amplio

PERSONAS JUGADORAS: Entre 5 y 20

DESCRIPCIÓN: Un jugador o jugadora se la queda y, con los ojos vendados, se sitúa en el interior de un círculo formado por el resto de las personas participantes. La persona que se la queda, siempre con los ojos vendados, trata de tocar a cualquiera de sus compañeros y compañeras. Por su parte, estos intentan tocar a la persona que se la queda en la espalda, al tiempo que dicen: "Mumu" (humo). El jugador o jugadora que lo consigue se salva y se coloca junto a un árbol o en cualquier otro lugar determinado previamente. Si el que o la que se la queda toca a algún jugador o jugadora antes de que esta le haya tocado en la espalda, ambos jugadores y jugadoras intercambian sus papeles. Los jugadores y jugadoras salvadas se reincorporan al juego y el proceso se reinicia.

JUEGOS COOPERATIVOS

Un **juego cooperativo** es un juego sin ganadoras y ganadores, ni perdedoras, ni perdedores, sin excluidas o excluidos ni eliminadas, ni eliminados, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas. Estos juegos, tienen el acento puesto en la convivencia, el placer de encontrar a otras y otros y un desafío, encontrar una meta en común.

El juego cooperativo es un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones. Estos juegos nos permiten ver los diferentes comportamientos dentro del grupo, su funcionamiento, conocer a los/las integrantes y superar conflictos.



¿Qué aportan los juegos cooperativos?

- Tener confianza en sí mismo/a
- Tener confianza en otras personas
- Poder experimentarse y experimentar aquello que sienten
- Poder interpretar y aceptar los comportamientos de las otras/os
- Poder transformar sus comportamientos en función de las otras/os
- Comprenderse mejor a sí mismas/os y a las demás/os
- Superar sus angustias, sus culpabilidades y la sensación de sentirse juzgadas.
- Vivir en grupo y sentirse responsable de si y de las otras/os
- Comunicarse positivamente con las otras/os

El juego es la primera pedagogía de la vida. Es el medio de crecer y aprender.

El juego cooperativo está directamente ligado al placer intenso, tomar un lugar dentro del grupo, aquel que se elige y se muestra a los y las otras. Es comunicar.

Normalmente cuando jugamos, podemos observar que hay niños/as que se sienten mal, otros/as que actúan con violencia, aparecen envidias y rencores. Los juegos cooperativos tratan de no excluir ni humillar a nadie, de conseguir diversión sin tener la amenaza de no conseguir el objetivo marcado, y de favorecer un ambiente de aprecio recíproco donde no se mira a la otra como competidora sino como compañera/o de juego.

AROS MUSICALES

MATERIALES: Aros medianos y equipo de sonido (altavoz adaptado al móvil)

ESPACIO DE JUEGO: Amplio

PERSONAS JUGADORAS: 25

DESCRIPCIÓN: Colocamos en el suelo un aro por niña o niño. Todos y todas bailan al son de la música alegre. Cuando paramos la música todas las personas se meten dentro de un aro. Lo volvemos a repetir pero esta vez con un aro menos. Seguimos así sucesivamente de manera que cada vez queden menos aros y tengan que ir compartiendo aros y ayudando a los y las compañeras que quedan fuera.

UN COCHE REDONDO

MATERIALES: Aros medianos. Aprovechamos los utilizados en la actividad anterior, si son pequeños los cambiamos por otros más grande. (10 aros)

ESPACIO DE JUEGO: Amplio

PERSONAS JUGADORAS: 25

DESCRIPCIÓN: Colocamos un aro en el suelo en el centro de la sala. Indicamos a dos niñas o niños que lo cojan y los lleven a un lugar concreto. Lo hacemos de nuevo, esta vez con tres niñas o niños, luego con cuatro. Les indicamos acciones a realizar agarradas al aro (elevar los brazos, agacharse, bailar...)

ZAPATOS VIAJEROS

MATERIALES: Saco. Zapatos del alumnado participante. Antifaz o media que tape la cara para el ladrón o ladrona

ESPACIO DE JUEGO: Amplio

PERSONAS JUGADORAS: Entre 5 y 20

DESCRIPCIÓN: La monitora o monitor comentará a los niños y niñas que está muy cansado, y que le duele un pie. Por eso, se quita el zapato e invita a todos y todas a quitarse uno. Los niños y niñas estarán sentadas en el suelo formando un círculo.

Cada niño o niña, al igual que la monitora o monitor echarán su zapato en un gran saco, el cual, se sacará del círculo con el objetivo de un “ladrón o ladrona” se los lleve sin el conocimiento previo de ellos y ellas. La monitora o monitor saldrá al rescate del zapato, logrando alcanzar al ladrón o ladrona. Aprovechando que ha recuperado el saco, la monitora o monitor sacará uno de los zapatos y deberá buscar a su dueño o dueña y entregárselo. La persona que lo haya recuperado, será la encargada de sacar el próximo zapato y repetir la acción anterior. Y así sucesivamente.

ABRAZOS MUSICALES

MATERIALES: Altavoz con música

ESPACIO DE JUEGO: Amplio

PERSONAS JUGADORAS: 25

DESCRIPCIÓN: Ponemos la música, a la vez que las personas participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, las personas participantes vuelven a bailar. La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. La consigna de partida debe ser que: no quede ninguna persona participante sin ser abrazado o abrazada.

LA FIESTA BAJO LA LLUVIA

MATERIALES: Folios de colores, por grupo de 4

ESPACIO DE JUEGO: Amplio

PERSONAS JUGADORAS: 25

DESCRIPCIÓN: Tiramos en el suelo los folios de colores. Hoy, el espacio de juego se ha convertido en una ciudad y estamos de fiesta. Cantamos y bailamos por la ciudad libremente, pero de repente comienza a llover y se tiene que suspender la música, la gente se tiene que refugiar bajo los portales de los edificios (cogen un folio cada uno o una y se lo ponen sobre la cabeza), cuando para de llover, se colocan de nuevo los folios en el suelo y se renueva el baile. Poco a poco se van retirando folios, lo que conllevará a tener que recibir ayuda de los compañeros y compañeras que sí tienen folio.

EL PAÍS DEL SILENCIO

MATERIALES: Una silla llamativa, una corona, vara colorida

ESPACIO DE JUEGO: Amplio

PERSONAS JUGADORAS: 25

DESCRIPCIÓN: Preparamos un espacio amplio donde colocamos una silla llamativa. La persona que monitoriza se sienta allí con una corona en la cabeza y una vara colorida. Cuenta la historia del país del silencio. *Había una vez un país en el que no se oía nada. No se oía el ruido de las cosas y los niños y las niñas estaban muy callado y calladas. Todos y todas eran muy felices.*

Allí había una señora que tenía una gran casa. A todos los niños y niñas que veía en silencio les invitaba a su lado. Y si alguien hacía ruido le mandaba a su sitio de nuevo. Se lo pasaban muy bien en silencio.

Ya no dice nada más. Comienza a señalar con el dedo a las niñas y niños que están callados y les indico sin hablar que se coloquen a mi lado. Sigo así hasta el final.

Si alguien hace ruido, le indico en silencio con gestos que se vuelva a su puesto hasta que lo o la llame de nuevo hasta que esté en silencio.

La última niña o niño en ser llamado se convierte en la nueva dueña de la gran casa del silencio. Se sentará en la silla y se colocará con la corona y comienza de nuevo el juego.

¿Qué os ha parecido el juego?. Hablamos de la importancia de estar en determinadas situaciones en silencio y lo necesario que es para escuchar.

TRANSPORTAR LA TARTA

MATERIALES: Aros

ESPACIO DE JUEGO: Amplio

PERSONAS JUGADORAS: 25

DESCRIPCIÓN: Hacemos grupos de cuatro o cinco personas que se ponen alrededor de un aro de gimnasia grande. Lo ponen a la altura de la cintura. Lo sujetan con la cintura. Hacen actividades y movimientos sin tocar el aro con las manos y sin que se caiga. Lo repetimos con el aro detrás de los cuellos metiendo la cabeza. Lo hacemos de nuevo poniendo el aro por encima de las cabezas. Cada grupo se pone un aro por encima de las cabezas y lo han de llevar a un punto prefijado sin que se caiga y sin tocarlo con las manos.

TE LO CAMBIO

MATERIALES: Aros y pelotas

ESPACIO DE JUEGO: Amplio

PERSONAS JUGADORAS: 25

DESCRIPCIÓN: Dos personas se ponen de pie frente a frente. Una pasa a la otra un aro rodando por el suelo. La otra pasa a la primera un balón por el aire.

Ambas jugadoras habrán de recibir el objeto que llega sin que se caiga.

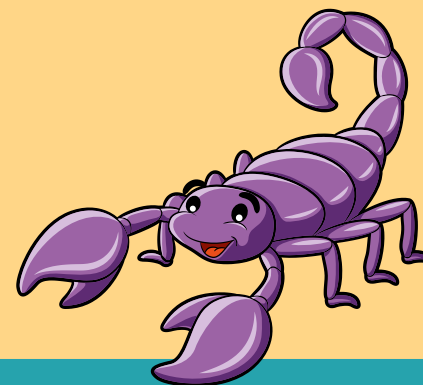
EL ESCORPIÓN

MATERIALES: Ninguno

ESPACIO DE JUEGO: Amplio

PERSONAS JUGADORAS: 25

DESCRIPCIÓN: El escorpión es un animal que, cuando se siente amenazado, se pincha en la cabeza con el aguijón que tiene en la cola. Un grupo de 6 u de 8 persona se coloca en fila cogidas por la cadera. Formando como un trenecito. Quién está en la cola habrá de intentar tocar en la cabeza a quién está en el primer puesto y todo ello sin que se rompa la fila. El grupo de la fila se moverá de manera que impide a la cola tocar la cabeza de la primera persona. Si se rompe la fila, se comienza de nuevo. Cuando la cola toca la cabeza de la primera persona, se coloca en primer lugar de la fila y se repite la actividad teniendo en cuenta que las personas que están atrás del todo y adelante son personas diferentes.



PARTIDO DE FÚTBOL COOPERATIVO

MATERIALES: Tela elástica con dos agujeros en cada lateral, pelota
ESPACIO DE JUEGO: Amplio
PERSONAS JUGADORAS: 25

DESCRIPCIÓN: Preparamos una o dos telas. Hacemos dos equipos de 10/12 o 15 personas, dependiendo del grupo. Cada persona se colocará cogiendo un trozo de la tela y la monitora o monitor dejará caer en el centro de la tela la pelota. Todos y todas deberán mover la tela hasta meter la pelota por uno de los agujeros.

EL ORDEN DE LAS EDADES

MATERIALES: Ninguno
ESPACIO DE JUEGO: Amplio
PERSONAS JUGADORAS: A partir de 7

DESCRIPCIÓN: Antes de nada, a las personas jugadoras se les dice que no podrán hablar durante el juego, tan solo comunicarse a través de gestos. En principio, todas se colocan en fila india, y a una señal, deberán colocarse ordenadas según fecha de nacimiento, de menor a mayor (o viceversa), siempre sin hablar. El grupo se puede ordenar según la edad, pero también siguiendo un sinfín de variables.

NUDOS

MATERIALES: Ninguno
ESPACIO DE JUEGO: Amplio
PERSONAS JUGADORAS: Ilimitado

DESCRIPCIÓN: Las personas participantes se cogen de las manos formando una fila, salvo una que se queda aparte. Entonces, la primera de la fila empieza a pasar entre los compañeros y las compañeras hasta que todos y todas quedan envueltas, pero sin soltarse de las manos. La persona que se había quedado fuera vuelve al grupo intentando deshacer el lío sin romper la cadena formada por sus compañeros y compañeras.

PINGÜINOS AL ICEBERG

MATERIALES: Papel continuo, bancos o colchonetas
PERSONAS JUGADORAS: Más de 8

DESCRIPCIÓN: Se coloca el papel en el suelo, la monitora o monitor le explica al grupo que ese papel es un iceberg y ellos y ellas son pingüinos y pingüinas. Tienen que ir andando cerca del iceberg y cuando la monitora o monitor diga: "pingüinos/as al iceberg" tienen que subirse todos y todas, sin dejar espacios libres y sin poner ningún pie en el suelo, la monitora o monitor irá retirando los espacios en blanco y cada vez tendrán menos sitio para subirse. El juego sigue hasta que solo queda espacio para unas pocas personas.

CIEMPIÉS

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Ilimitado

DESCRIPCIÓN: Se colocan en filas de seis o siete, sentados y sentadas una detrás de la otra, con las piernas abiertas. Cuando el monitor o monitora da una señal, todos y todas se tienen que girar hacia la izquierda (con lentitud) y quedarse con las manos apoyadas en el suelo, el cuerpo paralelo al suelo y las piernas encima del compañero o compañera que antes tenían delante. Sólo el último jugador o jugadora tiene que apoyar las manos y pies en el suelo. Se trata en definitiva, de dar media vuelta a la posición inicial para intentar formar un ciempiés. Este juego entrena, sobre todo, la coordinación entre las personas participantes

TOCO A MI COMPAÑERA/O

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Ilimitado

DESCRIPCIÓN: Las personas participantes se irán tocando según las indicaciones del monitor o monitora. El objetivo es que se forme un gran nudo y todos y todas esté tocándose entre ellos/as. P.e.: Con la mano derecha toco una trenza, con la izquierda un cordón.

LA ERE

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Ilimitado

DESCRIPCIÓN: Establecer al principio unos límites de espacio entre los cuales se desarrollará el juego. Una persona, la “ere”, persigue a los y las demás. Cuando ésta toca a la otra persona, se incorpora a la “ere” y las dos, agarradas de las manos, siguen persiguiendo a los y las demás. El proceso sigue hasta incorporar a todos/as.

NÁUFRAGO A LA ISLA

MATERIALES: Folios

PERSONAS JUGADORAS: Ilimitado

DESCRIPCIÓN: Se colocan los folios en el suelo, la monitora o monitor le explica al grupo que los folios son las islas y ellos y ellas son náufragos y náufragas. Tienen que ir andando cerca de la isla y cuando la monitora o monitor diga: “náufragos y náufragas a la isla” tienen que subirse todos y todas, sin dejar espacios libres y sin poner ningún pie en el suelo, la monitora o monitor ira retirando folios y cada vez tendrán menos sitio para subirse. El juego sigue hasta que solo quedan folios para unas pocas personas, pero tienes que estar todos y todas subidos y subidas.

CRUZAR EL PANTANO

MATERIALES: Colchonetas y espalderas

PERSONAS JUGADORAS: Más de 8

DESCRIPCIÓN: Todo el grupo subido a las espalderas. Las dos colchonetas debajo de esta, el grupo pasa de las espalderas a las colchonetas y a partir de ese momento comienza a ingeniárselas en cómo ir avanzando hasta la otra orilla (espalderas). Los alumnos y alumnas deben actuar en grupo puesto que las colchonetas son muy pesadas y no pueden ser desplazadas a no ser que sea por todo el grupo. Así van surgiendo diversas soluciones a dicho problema. El juego finaliza cuando todos/as los/as alumnos/as han llegado a la otra orilla, es decir, han subido a las espalderas

LEVANTAR AL COMPAÑERA/O

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Parejas

DESCRIPCIÓN: Las personas se sientan una frente a otra con las plantas y los dedos de los pies en contacto con el suelo y tocando las de la otras. Los jugadores y jugadoras se inclinan hacia delante, doblando las rodillas tanto como necesiten y se agarran las manos. Para levantarse juntas, ambas tiran una de otra y, a continuación, intentan volver a la posición inicial.

DICTAR DIBUJOS

MATERIALES: Papel, lápiz y dibujos.

PERSONAS JUGADORAS: A partir de 4

DESCRIPCIÓN: Las personas participantes se dividen en parejas, que se situarán espalda contra espalda, pero sin tocarse. El monitor o monitora entregará a una de ellas un dibujo o pintura de tipo abstracto. La persona que lo recibe deberá dictar a su compañero o compañera el dibujo para que lo reproduzca, y éste o ésta no podrá hacer ninguna pregunta ni matización. Tampoco podrá girar la cabeza para echar un vistazo al dibujo o pintura.

EL SACO DE LAS PALABRAS

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: A partir de 4

DESCRIPCIÓN: Empieza una persona diciendo una palabra (“mesa”, por ejemplo). La siguiente deberá repetir la de la compañera o compañero y decir otra distinta (“mesa”, “coche”). La tercera, lo mismo, pero ya con tres palabras (“mesa”, “coche”, “farola”). Y así sucesivamente. Cuantas más personas participantes haya, antes llegarán los problemas para retener tantas palabras. El juego admite también múltiples variantes, como por ejemplo que las palabras sean de un mismo ramo, que contengan sólo una determinada vocal, que sean esdrújulas, nombres de ciudades, de países, etc.

ARRANCAR CEBOLLAS

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Ilimitado

DESCRIPCIÓN: Una persona se sienta apoyada en una pared, abre las piernas y delante de ella se van sentando con las piernas abiertas, todas lo más apretadas que puedan. Entonces, se cogen todas, una a una, por la cintura, y con fuerza.

Luego persona coge de las manos a la primera de la fila e intenta arrancarla de sus compañeras. Cuando lo consigue, la persona “arrancada” se pone detrás de quien la ha arrancado, la coge a su vez por la cintura y le ayuda a arrancar a las demás. Se puede dar por terminado el juego cuando todas han sido arrancadas.

PONER LA COLA AL BURRO

MATERIALES: Una cartulina grande, una curda u objeto similar y algún adhesivo para pegarla

PERSONAS JUGADORAS: A partir de 4

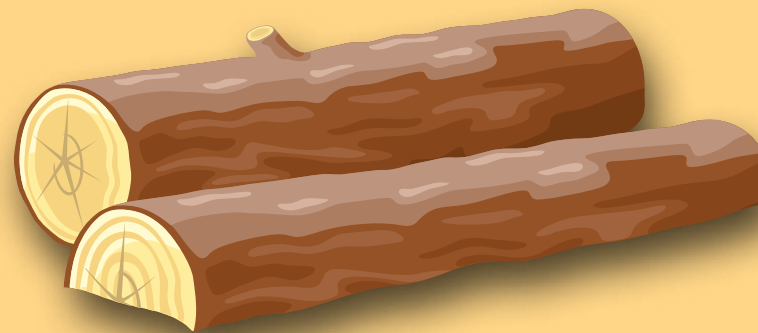
DESCRIPCIÓN: En la cartulina se dibujará un burro, pero sin la cola. Se elige a suertes a una persona participante que se vendará los ojos y deberá colocar la cola del burro en su sitio, pero después de haber dado unas cuantas vueltas sobre sí misma para desorientarse un poco. Sus compañeros y compañeras deberán ir indicándoles dónde está y hacia dónde tiene que ir para ponerle la cola al burro.

TRONCOS RODANTES

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: Los troncos son los jugadores y jugadoras: se tumban una al lado de la otra boca abajo en el suelo, sobre una estera, una alfombra o la hierba. La persona que hará de jinete se tumba también boca abajo, pero perpendicular a los troncos, y no sobre la hierba o la alfombra, sino encima de las espaldas de sus compañeros y compañeras. Todos los troncos empiezan a rodar en la misma dirección, con la intención de llevar a la persona jinete a su gusto, a veces a toda velocidad y otras muy suavemente. Cuando la persona jinete ha pasado sobre el último tronco, se convierte en un nuevo tronco rodante al final de la fila. El primer tronco pasa a convertirse entonces en el o la jinete, y el juego puede seguir hasta que se llegue al final del espacio de juego.



EL SALTO LARGO

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Ilimitado

DESCRIPCIÓN: El objetivo es lograr un salto colectivo tan largo como sea posible. La primera persona participante marca la línea de salida y, desde ahí, da un salto.

La siguiente saltará desde donde aterrizó su compañera, y así sucesivamente. Posteriormente, el grupo puede intentar superar su marca anterior. El juego admite múltiples variaciones: saltar hacia atrás, a la pata coja, de dos en dos, con las piernas juntas, etc.

EL SUBMARINO

MATERIALES: Pañuelo o venda para los ojos

PERSONAS JUGADORAS: A partir de 6

DESCRIPCIÓN: Todas las personas se sientan en el suelo, separados aproximadamente por un metro. Una persona se tapaná los ojos y paseará entre el resto a gatas. Cuando las que están sentadas vean que el submarino, está a punto de chocar contra él o ella, debe emitir rápidamente un pitido (¡¡pii,pii!!) o cualquier otra señal previamente establecida para avisar a su compañero o compañera de que cambie de ruta.

EL O LA DETECTIVE

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Un máximo de 10

DESCRIPCIÓN: Una persona es nombrada el detective o la detective. Debe observar atentamente cómo van vestidos sus compañeros y compañeras y salir del espacio de juego. En este momento, las personas que se quedan intercambian algunas de sus prendas. Al regresar, el detective o la detective tiene que adivinar quienes se han intercambiado las prendas y, lógicamente, decir qué prendas son.

EL OFICIO

MATERIALES: Una pelota

PERSONAS JUGADORAS: Máximo de 12

DESCRIPCIÓN: Las personas forman un corro. Se trata de lanzar una pelota a un compañero o compañera, y la persona que lanza debe decir, en el momento de tirar la pelota, un oficio. En este momento, el o la que la recibe tiene que decir en voz alta un instrumento que se use en tal profesión u oficio. Luego vuelve a lanzar la pelota a otra persona, diciendo otra profesión.

LA RATA Y EL GATO

MATERIALES: Dos pelotas, una grande y otra más pequeña

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: Un grupo grande de personas sentadas en círculo. Se le entrega la pelota grande a uno de los niños o niñas, esta pelota será el GATO, a otro u otra que esté situada a la derecha o izquierda, se le dará la otra pelota, la cual será la RATA. A la señal la pelota grande (GATO), deberá ir pasándose de mano a mano, para intentar atrapar a la otra pelota (LA RATA), la cual también estará en movimiento

LAS ESTATUAS

MATERIALES: Ninguno (Puede emplearse pañuelo o venda para taparse los ojos)

PERSONAS JUGADORAS: Entre 4 y 15

DESCRIPCIÓN: Una persona se tapa los ojos. Mientras, el resto de participantes adopta una postura curiosa o especial. El “ciego” o la “ciega” debe emparejar al resto de jugadores y jugadoras en función de la postura que hayan adoptado.

GRUPOS DE COLORES

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: Este juego además de ser cooperativo nos puede servir para dividir a nuestro grupo grande en diferentes subgrupos. Se sitúan todas las personas participantes en círculo, se les pide que cierren los ojos y el monitor o monitora les pone en la frente una pegatina de un color (o bien les pinta una raya con un color). Los colores deben de estar mezclados de forma que cada participante no esté al lado de otro u otra con su mismo color. Una vez “marcados” todas las personas, se les indica que ya pueden abrir los ojos, y que sin hablar deben de tratar de juntarse con aquellos y aquellas del mismo color. El juego acaba cuando se han formado tantos grupos como colores y todo el mundo está situado con su color.



FILA DE CUMPLEAÑOS SIN HABLAR

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: El monitor o monitora de juego solo da estas instrucciones: “Sin hablar, haced una fila según el día y el mes de vuestro cumpleaños. Tenemos que hacer una fila desde enero hasta diciembre”. Las personas participantes tienen que buscar la manera de comunicarse sin palabras y dónde deben empezar y terminar la fila. No importa mucho que no salga todo correcto.

LAS ABEJAS TRABAJADORAS

MATERIALES: Objetos varios (Pueden ser de dentro del aula)

PERSONAS JUGADORAS: Más de 8

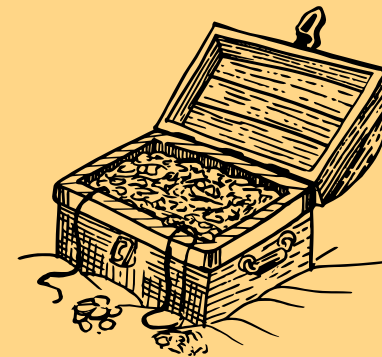
DESCRIPCIÓN: Una persona sale de la habitación, mientras los otros y otras eligen un objeto como un cuadro, un reloj, etc. Al incorporarse la persona que salió, el resto imitará el ruido de las abejas: “Bzz, bzz...”, aumentando la intensidad si se aproxima al objeto seleccionado y disminuyendo si se aleja de él. Tendrá que adivinarlo en tres minutos si quiere ganar.

EL/LA GUARDIÁN/A DEL TESORO

MATERIALES: Una piedra y una caja

PERSONAS JUGADORAS: Más de 6

DESCRIPCIÓN: Una persona hace de guardiana. El resto, son posibles ladrones y ladronas. Haciendo un círculo de un par de metros de diámetro, el guardián o guardiana se sitúa en el medio con los ojos vendados, con las piernas cruzadas y con una piedra dentro de una caja, a un par de palmos de las piernas del guardián o guardiana. Ése es el tesoro que uno de los ladrones o ladronas tendrá que birlar. ¿Quién será?. Los niños y niñas lo deciden mediante señas. El ladrón o ladrona habrá de acercarse, sin hacer el más mínimo ruido y tendrá que volver con el tesoro a su sitio. Si el guardián o guardiana detecta el más leve sonido, gritará: “Ladrón”, “ladrona” y señalará el lugar donde cree que está el caco. Si éste o ésta ha sido desenmascarada, se designará otro guardián o guardiana y el ladrón o ladrona volverá a su sitio. Si consigue robar el tesoro, él o ella se convertirá en el nuevo guardián o guardiana del tesoro



CÍRCULO DE AMIGOS Y AMIGAS

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: 5-10 (si son más se harán dos grupos bajo la supervisión de cada monitora)

DESCRIPCIÓN: Las personas participantes, de pie, forman un círculo, hombro con hombro. Una de ellas se pone en medio del círculo y, manteniendo el cuerpo rígido y los brazos pegados al cuerpo, se deja caer hacia algún lado. Lógicamente, se trata de que sus compañeros y compañeras colaboren para evitar su caída al suelo, sujetándole cada vez que se balancee hacia uno de ellos y ellas y empujándole suavemente hacia otra dirección. Luego, los participantes y las participantes se turnan.

EL ARO

MATERIALES: Un aro por equipo

PERSONAS JUGADORAS: Más de 10 .Divididos en subgrupos de 5 personas

DESCRIPCIÓN: Consiste en elevar un aro desde el suelo hasta la cabeza sin poder utilizar las manos. El monitor o monitora invita a 5 o 6 personas jugadoras a colocarse alrededor de cada aro. Se colocan muy juntas, poniendo los brazos sobre los hombros de las compañeras y compañeros, de forma que el aro quede sobre sus pies, la idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter todos y todas la cabeza dentro de él.

ROBAR LA BANDERA

MATERIALES: Algo que simule una bandera, por ejemplo una pica fijada con un cono o un recogedor

PERSONAS JUGADORAS: Más de 10

DESCRIPCIÓN: Se divide el grupo en policías y ladrones y ladronas y se trata de que los ladrones y ladronas roben la bandera y la lleven al campo propio con la oposición de los policías.

Consignas de Partida: Los ladrones y ladronas tiene una persona inmune que además puede cazar a policías. Los cazados y cazadas se colocan con los brazos en cruz hasta ser salvados y salvadas. Se atrapa a la persona oponente solo con tocarla.

Desarrollo: El juego empieza con la creación de dos grupos antagonistas (policías y ladrones y ladronas) y la elección de la persona inmune. Se coloca la bandera en el interior del campo de los y las policías. El juego termina cuando:

- Es robada la bandera y llevada al campo de los ladrones y ladronas
- Cuando un ladrón o ladrona es cazada con la bandera

En el último caso si hay duda sobre si dejo la bandera antes de ser tocada el beneficio es para la persona atacante.

Si un ladrón o ladrona deja la bandera y esta cae al suelo, está cazada, debe ser levantada por esta.

EVALUACIÓN: ¿Cómo se organizó el grupo? ¿Qué tipo de estrategia se siguió?

CONFLICTO DE NÚMEROS

MATERIALES: Tarjetas con números del 1 al 0 (tantas como participantes)

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: Todas las personas se colocan la tarjeta con su número en el pecho. El monitor o monitora va diciendo números de diversas cifras. Las personas participantes intentarán formar estos números entre ellos/as pudiendo utilizar fórmulas matemáticas: sumas, restas, multiplicaciones, divisiones; y sobre todo la imaginación (un número al lado del otro). Hay que intentar evitar que queden personas participantes aisladas.

¿Cómo se dio la colaboración? ¿Qué roles se dieron? ¿Qué soluciones?

DRAGÓN

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: Para esta dinámica todas las personas se sitúan en fila. Cada persona toma la cintura de la que tiene delante con las manos. Entonces la “cabeza” (primera persona de la fila) del dragón intenta tocar la “cola” (última persona de la fila), mientras que el “cuerpo” (las demás personas) ayuda a que la cola no sea tocada, sin que cada persona pierda el contacto con quien tiene delante. Si hay más de un dragón cada uno puede operar independientemente.

EL ESCUADRÓN

MATERIALES: Hojas de papel Bond, tamaño A4, Aro de cincuenta centímetros de diámetro

PERSONAS JUGADORAS: Grupos entre 3 y 5 personas

DESCRIPCIÓN: Cada grupo va a hacer una nave voladora, esta nave tiene que recorrer una distancia de 5 metros, y debe atravesar un aro de 50 cm. de diámetro. Tienen tres intentos para lograr su cometido. Cada equipo debe hacer una nave voladora usando dos hojas de papel (de tamaño A4) y tiene que hacer que vuele y atravesese una distancia para llegar a un objetivo.

Se forman los grupos (3 a 5 personas). Se les entrega los papeles. Se les imparte la consigna. El grupo concluye la prueba cuando logra que su nave vuele y atravesese el aro (tiene hasta 3 intentos)

Los intentos de cada grupo no pueden ser consecutivos (a fin de fomentar la participación de todos)

El juego termina una vez que todos los grupos han cumplido la prueba.

Evaluación:

El moderador o moderadora debe aplaudir los aciertos. Felicitar a todo el escuadrón por el logro del objetivo. El equipo debe aplaudir los aciertos. Felicitar al primer grupo que cumplió con el objetivo.

El moderador o moderadora preguntara de manera abierta: Pedir opiniones

- ¿Qué podemos sacar de aprendizaje de este juego?
- ¿Cuál ha sido el momento más difícil?
- ¿Qué se siente ver que los otros grupos pasan y nuestro grupo se queda?
- ¿Que sentimos ahora que todos hemos cumplido con el objetivo?

El monitor o monitora debe hacer un cierre reflexivo sobre lo que ha hecho que cada grupo llegue a su objetivo: en términos de comunicación, trabajo en equipo y sobre todo motivación.

CRUZAR EL PASILLO DE AROS

MATERIALES: 20 aros

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: Hacemos una fila con todos los aros que nos apetezca. Cuantos más mejor. Utilizamos los pequeños, que no tengan más de cincuenta centímetros de diámetro, si es posible. En un extremo de la sala hacen una fila la mitad de las personas del grupo una detrás de otra mirando a la fila de aros. En el otro extremo hacen fila la otra mitad una detrás de otra mirando a la fila de aros en sentido opuesto a la fila anterior. Cuando empieza la actividad, todas las niñas y niños caminan hacia delante pisando en el interior de cada uno de los aros de manera que las dos filas se encontrarán en el aro y para cruzarse al lugar opuesto tendrán que avanzar de manera que en cada aro se encontrarán una niña o niño que va y otra u otro que viene. Insistiremos en que lo hagan despacio, que se ayuden, que no se empujen pues la finalidad es disfrutar y llegar al lado contrario.

REFLEXIÓN:

¿Queréis comentar algo? ¿Os ha parecido bien? ¿Os ha molestado algo?
¿Podríamos hacerlo mejor? ¿Qué podríamos hacer para que todas disfrutemos más con esta actividad? ¿Os gusta ayudar a las personas que necesitan ayuda? ¿Quién pone un ejemplo? ¿Hay alguien que disfruta molestando a las compañeras y compañeros? ¿por qué será?
¿Qué podemos hacer?

ABRAZADAS

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: Necesitamos mucho espacio para esta actividad. Nos colocamos por parejas muy separadas alrededor del espacio. Recordamos cómo es un abrazo. Cada pareja se mira. Estira los brazos formando una cruz. Nos acercamos mucho hasta pegar cuerpo con cuerpo. Y cerramos los brazos detrás de la espalda de nuestra compañeras, todas se abrazan menos una, que se pone en el centro y dice *Paraguaya*. En ese momento todas sueltan el abrazo y buscan nueva pareja para abrazarse. Quien se queda sin pareja comienza la actividad de nuevo y se encarga de decir *Paraguaya*. Podemos variar el juego diciendo *Uruguaya* para darse abrazos en grupos de tres personas. Entonces puede quedar más de una persona sin pareja. Se juntan y dicen la siguiente palabra las dos a la vez por acuerdo mutuo.

ABRAZADAS EN MOVIMIENTO

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: Necesitamos una sala amplia sin obstáculos. Ha de ser proporcional al número de personas participantes. Se puede calcular 5 metros cuadrados por persona. Todas corren por la sala mientras otra pilla, es decir va corriendo a tocar a alguien. Las demás corren por la sala para no ser tocadas. Si se encuentran en peligro de ser pilladas se abrazan a otra jugadora. O sea, que la que pilla no puede tocar a una persona que está abrazada con otra. Pero cada una decide cuándo se suelta y se pone a correr. Pueden pillar dos personas a la vez si hay más de doce personas.

SIGUE LA HISTORIA

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: La primera persona del grupo dispone de un minuto de tiempo para contar una historia. A continuación, la siguiente participante seguirá contando la historia desde el punto en el que el anterior compañero o compañera la dejó. Así, sucesivamente, hasta que todas las persona del grupo cuenten su parte de la historia.

EL PARTIDO

MATERIALES: Fichas de roles

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

Se trata de un juego de roles sobre un conflicto de discriminación sexista en el deporte con el objetivo de estimular la creatividad y la imaginación a la hora de resolver conflictos. Aprender a respetar la diferencia y a superar las discriminaciones por razones de sexo.

DESCRIPCIÓN: Ver las propias de un juego de rol (ficha tipo). Dividir el grupo - CLASE EN TRÍOS: uno hará de observadora, otro de niño y otro de niña. Irán invirtiendo sus papeles a una señal del animador.

El escenario es el patio de un recreo. Una niña pide al capitán entrar en el equipo de fútbol de su clase, que hasta ahora siempre ha sido sólo de niños. A partir de aquí el juego continuará desde las consignas propias de cada rol:

- **CAPITÁN:** sabes que ella juega bien, pero piensas que el fútbol de los chicos no es igual al de las chicas. Ella no tendría la fuerza necesaria para jugar como vosotros. Además, ¿qué te dirían los demás chicos de tu equipo y de otros equipos si dejaras que entrara?

- **CHICA:** llevas tiempo jugando al fútbol con las chicas, pero piensas que no tiene por qué seguir habiendo equipos de chicas o chicos, que pueden ser mixtos. En tu barrio ya has jugado muchas veces con los chicos y siempre has metido o cedido buenos goles como delantera. No estás dispuesta a permitir que no te dejen entrar al equipo por el hecho de ser chica, en lugar de por tu capacidad de jugar al fútbol.

Después de 5-10 minutos se puede invitar a cambiar los roles y comenzar de nuevo. Si otra vez hasta que todos/as hayan pasado por los tres roles.

EVALUACIÓN: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Sabes que sentía el otro/a? ¿Cómo te sentirías si te niegan hacer aquello que quieres por el hecho de ser mujer, hombre, blanco, negro...? ¿Sabes de situaciones en la vida real en que ocurra esto?...

Si llegáis a un acuerdo de formar un equipo de chicas y chicos y sois seleccionados para un certamen con otros colegios en el que dicen que no pueden participar las chicas, ¿qué haríais? ¿Qué posturas tomaríais como clase?

CAMBIO DE TRONO

MATERIALES: Dos o tres colchonetas

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente. Se hacen grupos de 8

DESCRIPCIÓN: Ocho personas sujetan una colchoneta a la altura de sus caderas. Sobre la colchoneta se subirá de pie una persona. Otro grupo realiza lo mismo. Ambos grupos caminan partiendo de extremos opuestos de la pista. Al llegar al centro las dos personas que van de pie deberán cambiarse de colchoneta sin que los grupos bajen las colchonetas de la altura de la cintura.

VARIACIONES:

Para facilitar la actividad, el alumno o la alumna se subirán de rodillas. Aún más fácil sería empezar tumbado.

OBSERVACIONES:

La verdadera dificultad radica en coordinarse y coger bien la colchoneta para soportar el peso del compañero o la compañera que está de pie, evitando que se “escurra” y la colchoneta caiga al suelo, al concentrar el peso sobre un punto concreto. Es importante intentar que el mayor número posible de alumnos y alumnas suban a la colchoneta

DESPISTE -PSICÓLOGO/A-

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: Se hace salir a una persona del espacio de juego. Esta debe hacer una pregunta a los y las participantes para adivinar de qué se trata. Entre tanto, las personas restantes se ponen de acuerdo en lo siguiente: “al ser interrogados e interrogadas, debemos fijarnos si la última palabra que él o ella diga, termina en vocal, entonces responderemos no, si termina en consonante: sí”. Cuando regrese el jugador o jugadora, se le dice: “todos y todas hemos pensado en un objeto que hay en el salón y tendrás que adivinar por medio de preguntas”. Si no adivina, debe hacer un juego de “penitencia”.

PALOMITAS PEGADIZAS

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: Cada palomita salta por la habitación o el espacio en el que nos encontremos, pero si en el salto se “pega” con otra, deben seguir saltando juntas. El juego prosigue hasta que se consigue una sola palomita.

GLOBOS AL AIRE

MATERIALES: Globos

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente. Grupos de 6 u 8

DESCRIPCIÓN: Todas las personas están de pie, distribuidos en grupo de 6 u 8 personas. A cada grupo se le entrega 3 o 4 globos. El juego consiste en tener entre todos y todas los globos en constante movimiento sin dejarlos caer al suelo. Para ello, las personas del grupo, habrán de cooperar y ayudarse mutuamente. Según el desempeño del grupo. Podemos invitarles a no utilizar las manos y los brazos o a utilizar determinadas partes del cuerpo. Conviene recordar que han de cuidarse a lo largo de todo el ejercicio para que nadie se haga daño. Debemos tener inflado los globos, para no perder tiempo. A cada agrupo se le asignará un color de globos, así sabrán a qué globos tienen que prestar atención, para que no se haga un revuelo.



EL COLOR DE MIS PIES

MATERIALES: Folios de colores

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: Se colocan cuadrados de folios del mismo color en el suelo, la monitora o monitor le explica al grupo que esos cuadrados son zapatos de colores y el resto del espacio es el suelo, tienen que ir andando cerca de los cuadrados y cuando la monitora diga: “mis pies son de color...” tienen que subirse todos y todas, sin dejar espacios libres y sin poner ningún pie en el suelo, la monitora o monitor ira retirando folios del cuadrado y cada vez tendrán menos sitio para subirse. El juego sigue hasta que solo queda espacio para unas pocas personas.

BÚSQUEDA DE COLORES

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Indiferente

DESCRIPCIÓN: El monitor o monitora dice “COLOR, COLOR...”, los niños y niñas tienen que ir a buscar y tocar el color, puede ajustarse únicamente a la ropa de sus compañeros y compañeras, antes de que el monitor o monitora los atrape. El atrapado o atrapada pasa a ser el o la que dice el color.

PALMA CON PALMA

MATERIALES: Ninguno

PERSONAS JUGADORAS: Parejas

DESCRIPCIÓN: Se trata de un juego tranquilo por parejas. Se colocan por parejas más o menos de la misma estatura y se colocan con las manos hacia delante, haciendo coincidir nuestras palmas. Dejamos caer los brazos y con los ojos cerrados intentamos hacer coincidir las palmas de nuevo. Ahora un poco más difícil: haremos lo mismo pero previamente damos tres vueltas sobre nosotros mismos

EJERCICIO DE PENSAMIENTO LATERAL

DESCRIPCIÓN: Se trata de una técnica para resolver problemas de manera indirecta y con un enfoque creativo. Consiste en buscar una solución mediante estrategias alejadas de lo común, es decir, ignorando la parte lógica que normalmente utilizamos para resolver problemas. Si se hacen de manera común, ayuda el trabajo en equipo y cooperativo.

LA SEÑORA QUE OLVIDÓ SU CARNÉ DE CONDUCIR.

Un buen día, una señora se dejó olvidado en su casa el permiso de conducir. No se detuvo en un paso a nivel, no hizo caso de una señal de dirección prohibida y viajó por tres calles en dirección contraria. Una agente de policía la observó durante todo ese trayecto, pero no hizo nada para impedirsele ni la detuvo ni le pidió explicaciones. ¿Por qué?

SOLUCIÓN: Es sencillo, la señora iba andando.

EL ANILLO EN EL CAFÉ. Esta mañana, cuando me disponía a desayunar, se me ha caído un anillo en el café. La taza estaba llena, pero el anillo no se mojó. ¿Cómo es posible?

SOLUCIÓN: Es sencillo, damos por hecho que el café es líquido, pero el enunciado no lo detalla. Así que el anillo no se mojó porque le café era en grano o molido.

LOS MESES DEL AÑO. Algunos meses tienen 31 días, otros solo 30. ¿Cuántos tienen 28 días?

SOLUCIÓN: Todos

EL HOYO. ¿Cuánta tierra hay en un hoyo de un metro de largo por un metro de ancho y un metro de profundidad?

SOLUCIÓN: Es un hoyo: es hueco, no tiene tierra.

BIBLIOGRAFÍA

“365 JUEGOS DE TODO EL MUNDO”

C. Velázquez Callado

“JUEGOS MULTICULTURALES. 225 JUEGOS TRADICIONALES PARA UN MUNDO GLOBAL”

J. Bantula Janot y J. M. Mora Verdeny

“JUEGOS COOPERATIVOS. JUGAR PARA QUE TODOS GANEN”

Javier Giraldo

DIFERENTES PÁGINAS WEBS





PROYECTO COFINANCIADO POR



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E INTEGRACIÓN
Por una Europa plural



GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE INCLUSIÓN,
SEGURIDAD SOCIAL Y MIGRACIONES
SECRETARÍA DE ESTADO DE MIGRACIONES

