

# Recopilación de juegos

Por JAEonline  
<http://www.tagnet.org/jae>



## TALLER DE DINAMICAS Y JUEGOS VIVENCIALES PARA FACILITAR PROCESOS GRUPALES (TEAM BUILDING)

Por: Luis Romo/ México.

### RESUMEN

La utilización tanto de juegos como juguetes en los procesos grupales nos da la oportunidad de aprender de una forma más experiencial, permitiéndonos vivenciar una situación real a través del juego para después hacer su análisis, reflexión y aprendizaje del ejercicio, dinámica o juego en mención. Este recurso gana terreno no sólo en el campo empresarial a través del *team building*, también los sistemas escolares empiezan a incluir esta herramienta que en ambos casos fomentan la integración, participación e involucración de las personas.

### INTRODUCCION

Una de las herramientas o técnicas que más uso e impacto que se han utilizado en los ambientes tanto pedagógicos como en la capacitación empresarial sobre todo en los últimos tiempos es sin duda la utilización de *Dinámicas y Juegos Vivenciales*, también conocido como *Team Building*.

Esta técnica o modalidad tiene como objetivo principal el de “vivenciar” o “experimentar” ya sea dentro o fuera de un salón, la vida diaria a través del juego o la misma simulación la idea de darnos cuenta de lo sucedido viendo la realidad desde “afuera” o bien simplemente ir desde la distracción, integración hasta la reflexión misma.

La aplicación de esta técnica nos hace pensar una serie de preguntas que van desde el origen de estos juegos, como, cuando y donde aplicarlas. Las respuestas a continuación.

### ORIGEN Y DEFINICION DE CONCEPTOS

No existe un dato exacto para ubicar el nacimiento de esta técnica. Algunos autores hacen una referencia como posible inicio a lo que sucedió en 1947 Bethel, Maine, Estados Unidos en el “First National Training Laboratory in Group Development” por Kurt Lewin donde el objetivo básico fue el desarrollo de habilidades de discusión de grupos. La evolución hasta nuestros días se ha manifestado en diversas formas que van desde las actividades de bajo impacto hasta las de alto riesgo. Algunas de estas actividades también están relacionadas con el ámbito de la psicología como lo son los *grupos de encuentro* o ejercicios de la terapia Gestalt específicamente. En la década de los 70's toman auge los movimientos y experiencias conocidos como “Challenges by Choice” o “High Ropes” donde se realizan actividades principalmente al aire libre (outdoors) el cuál implica un esfuerzo físico extra por parte de los participantes, ejercicios muy parecidos al entrenamiento tipo militar.

El concepto de *Team Building* esta asociado en la “formación” o “construcción” de equipos de trabajo el cuál a través de una serie de ejercicios buscan crear o formar equipos, que va desde la integración hasta el logro de retos de alto riesgo todo esto enmarcado en el crecimiento y desarrollo de los equipos.

El *juego* el cuál esta asociado a la historia de la humanidad, tiene el rol de diversión, energizador o simplemente un ejercicio físico y mental que en muchos de los casos recurrimos como entretenimiento, que para efectos de los grupos o equipos utilizamos desde rompe hielo hasta juegos que implican una reflexión, *aprender a través del juego*.

### ¿POR QUÉ UTILIZAR JUEGOS Y DINAMICAS?

Se utilizan estas herramientas para *entrenar* a las personas en el funcionamiento de los grupos a equipos donde se exponen los temas, discutiendo a fondo el contenido de los mismos así como también para percibir la realidad de una manera diferente y analizarla.

La aplicación de los juegos como de las dinámicas es tan variada que va desde las actividades recreativas que fomentan la *integración* de los individuos hasta la *cohesión* del equipo definida como “*el campo total de las fuerzas motivantes que actúan sobre los miembros para mantenerlos en el grupo*”.

## DINAMICAS GRUPALES

Es común escuchar en los programas de entrenamiento que si los cursos incluyen dinámicas grupales estos son más “dinámicos” y menos “aburridos”.

Algunos autores consideran a las dinámicas como el resultado de la interacción entre los participantes a través de los juegos o ejercicios que se aplican sea cuál se el objetivo, la dinámica es finalmente el ambiente que el grupo formo alrededor del mismo.

Otra definición que considero sencilla y directa es que son “procesos participativos en la conducción de grupos, lo que le permite al facilitador como a los participantes interactúen en una forma dinámica con el concepto de *aprender - haciendo y aprender - sintiendo*” (Jaime Grados)

## JUEGOS

Cuando escuchamos la palabra “juego” se nos ilumina la cara con una sonrisa, pensamos inmediatamente en diversión, distracción, reto, alegría, etc.

La aplicación de juegos esta más orientado -debido a su estructura- a crear atmósferas más agradables, que nos permita romper el hielo mas fácil, sobre todo cuando tenemos un grupo de personas que no se conocen aún o están en la etapa de *formación* de un equipo o bien para aliviar la tensión en dado caso.

## TEAM BUILDING

¿Cuándo recurrimos al *Team Building?*, generalmente cuando los equipos ya se encuentran en cierta medida con una madurez, cuando necesitamos explorar más sus habilidades y recursos que cuenta el equipo. El *team building* involucra más a los integrantes del equipo a ver sus debilidades y fortalezas, donde realizan planes para implementar más efectivamente maneras de cooperación.

## TIPOS DE DINAMICAS Y JUEGOS

Existe una variedad de dinámicas y juegos tanto estructurados como no estructurados. Como ya le hemos mencionado anteriormente, su utilización tiene diferentes aplicación que van desde el rompe hielo, pasando por presentación, formación de equipos, etc.

En mucho de los casos siempre estamos a la búsqueda de dinámicas y juegos que hagan de nuestros talleres ser más atractivos y sirvan de apoyo a temas como comunicación, relaciones humanas, solución de conflictos, trabajo en equipo, liderazgo, toma de decisiones, etc. sin olvidar los energizadores que tanto utilizamos cuando vemos que los equipos se encuentran fatigados o aburridos por alguna razón.

## ESTRUCTURA Y FORMA

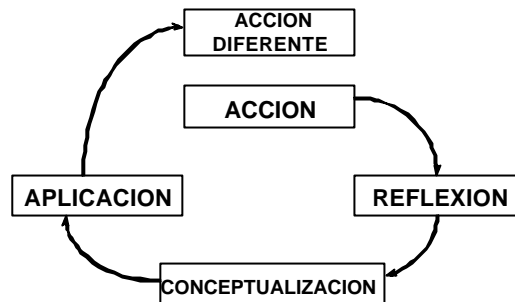
Es muy importante mencionar la forma en la cuál esta constituida una dinámica o mejor dicho, con que elementos básicos debe de contar.

Antes de aplicar cualquiera de estas herramientas, asegúrese que cuenta con:

- 1.- Objetivo (qué buscamos)
- 2.- Desarrollo (qué implica)
- 3.- Pasos (un orden)
- 4.- Meta (cuál es el fin)
- 5.- Evaluación (cómo se sintieron)
- 6.- Aprendizaje (qué hay de nuevo)

Lo anterior nos da paso para comprender mejor el ciclo de *Aprendizaje Vivencial*, que nos lleva finalmente a una *acción diferente* de nuestro pensar y sentir.

### Ciclo de Aprendizaje Vivencial.



### EL ROL DE FACILITADOR

Uno de los principales actores en este proceso, en cual esta en su habilidad el éxito o fracaso de la implementación de las dinámicas es sin duda *el facilitador*.

¿Cuál es su rol dentro de este proceso?, ¿qué habilidades debe de tener? son dos de las principales preguntas que debemos de hacernos antes de entrar en escena.

Primordialmente el rol lo entendemos como el desarrollar y llevar al grupo/equipo a un clima psicológico de seguridad, de libertad de expresión, del derecho a equivocarse y aprender de la experiencia donde también debe de contar con la habilidad de manejar y propiciar las emociones, sentimientos e ideas fomentando la interacción entre los miembros del grupo tanto de una forma intelectual como física.

Básicamente existen dos factores para evaluar el desempeño del facilitador, que son *Diseño* y *Conducción*, mismos que se traducen en una serie de elementos que van desde la secuencia, contenido, normas hasta el manejo de la voz como también la capacidad de control al grupo y sus emociones.

### BENEFICIOS Y CONCLUSIONES

La utilización apropiadas de estas técnicas nos brindan diversos beneficios desde la identificación de los obstáculos que permiten la integración y desarrollo de los grupos hasta el hecho de aprender a encontrarse con lo demás en un ambiente libre de prejuicios, donde el juego nos da esa libertad de sentirnos libres y actuar con naturalidad. De todos es conocido que aprendemos más a través de la *experiencia* y aún más si todos lo practicamos y lo *enseñamos*.

Lo importante es jugar y utilizar las dinámicas como un medio diferente, atractivo y singular, donde se aprende a través de la maravillosa experiencia de volver a jugar y divertirse.

Luis Romo

Teamwork

Juárez. México. Julio 00

## BIBLIOGRAFIA BASICA Y SUGERIDA

- *Grados, Jaime A.*- Capacitación y Desarrollo de Personal. México Edit. Trillas 1999.
- *Gonzalez/Monroy/Kupferman.* - Dinámica de Grupos. México Edit. Pax 1994.
- *Acevedo, Alejandro.* -Aprender Jugando Vol. 1,2 y 3. México Edit. Limusa 1998.
- *Connor & Schaefer.*- Manual de Terapia de Juego. Vol. 2 México Edit. Manual Moderno 1997.
- *Londono, Alejandro.* - 112 Dinámicas. México Edit. Dabar 1995.
- *Giron, Emma.*- Juegos y más Juegos. Indo-American Press Service Editores. Colombia 1993
- *Silvino Jose Fritzen.*- Juegos Dirigidos. Indo-American Press Service Editores. Colombia 1993
- *Newstrom & Scannell.*- The Big Book of Team Building Games. Edit. Mc. Graw Hill. USA 1998.

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	HACER FUERZA
TIPO	fuerza
#PARTICIPANTES	10- 12
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Los niños se dividen en dos grupos y cogen la cuerda por la mitad y tiran de ella en sentidos opuestos. Gana el grupo que tiene más fuerza.
OBSERVACIONES	Original en catalán : A FER FORÇA
TÍTULO	AFIKOMAN
TIPO	familiar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se juega en la Pascua Judía. Es un juego familiar. Luego de la ceremonia religiosa y la comida, los niños buscan un pan de Pascua que ha sido escondido por los mayores antes de la cena. El niño que lo encuentra recibe un regalo.
OBSERVACIONES	Original en hebreo: AFIKOMAN
TÍTULO	AL PASAR LA BARCA
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Parecido a "Si la barqueta es tomba"
OBSERVACIONES	Al pasar la barca me dijo el barquero: Las niñas bonitas no pagan dinero. Yo no soy bonita ni lo quiero ser porque los soldados me pisan los pies

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	ANTÓN CARABINA
TIPO	dar palmadas
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Con la ayuda de esta canción se daban palmadas y se cruzaban las manos.
OBSERVACIONES	Antón Carabina, na na na mató a su mujer jer jer jer la metió en un saco co co co la lleva a moler ler ler ler. El molinero dice ce ce ce esto no es harina na na na esto es la mujer jer jer jer de Antón Carabina na na na
TÍTULO	ARRANCAR CEBOLLAS
TIPO	fuerza
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Un jugador se sienta en un banco, otro encima de éste y así sucesivamente, fuertemente agarrados por la cintura. Otro jugador hace de payés que arranca las cebollas y tiene que hacer mucha fuerza. Cada vez que arranca una cebolla, ésta ayuda al pobre payés.
OBSERVACIONES	Original en catalán: ARRENCAR CEBES
TÍTULO	SEGUIR AL REY
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Todos los jugadores van en fila. El de delante de todos es el rey. Los demás tendrán que ir imitando al rey en todo lo que haga.
OBSERVACIONES	Original en catalán: A SEGUIR EL REI Vegeu FOLLOW THE LEADER

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	A TISKET, A TASKET - AM PIERDUT O BATISTUTĂ
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	5-20
EDAD	
MATERIALES	un pañuelo
DESCRIPCION	Es un juego americano de 'dejar caer el pañuelo' (parecido al juego rumano 'Am pierdut o batistuta'). Los niños se cogen las manos en círculo. Uno da vueltas al círculo con un pañuelo hasta que lo deja caer sobre otro que él ha elegido y continúa corriendo. El niño o niña escogido, echa a correr en dirección opuesta. El primero en alcanzar el sitio vacante se queda en él y el otro coge el pañuelo para el siguiente turno.
OBSERVACIONES	A Tisket, a tasket, A green and yellow basket, I wrote a letter to my love, And on the way I dropped it, I dropped it, I dropped it, And on the way I dropped it. A little boy/girl picked it up And put it in his/her pocket.  Am pierdut o batistuta, Ma bate mamica, Cine-o are sa mi-o deie Ca-i sarut gurita. Batista parfumata, Se afla la o fata, La o fata frumoasa, Pe care o iubesc.
TÍTULO	BALÓN PRISIONERO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	una pelota
DESCRIPCION	Se trata de un juego muy simple. Hay dos equipos. Hay unos límites que están a la misma distancia y que no se pueden ultrapasar. Hay una zona para los prisioneros. Hay que tirar el balón al campo contrario tratando de tocar a un adversari. ¡Atención! No es preciso que el balón bote una ni varias veces antes de tocar al adversario. Cuando tocan a uno de vuestro equipo, cruza el campo y va a la carcel. Desde ahí lanzará el balón tratando de tocar a un advrsario para poder liberarse. Gana el equipo que consigue tocar a todo el equipo contrario.
OBSERVACIONES	Original en francés: BALLON PRISONNIER



## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	TABA
TIPO	
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	huesos de cordero
DESCRIPCION	<p>Juego popular infantil llamado también joc de l'osset o taba, muy antiguo (para los griegos y romanos, juego del astrágalo) pero que ha llegado hasta nuestra infancia. Consiste en echar como si se tratara de dados unos hueecillos (llamados astrágalo) de la pata del cordero. Este hueso tiene cuatro caras llamadas: rei, botxí, panxa o bisbe, i forat d'aigüera. El botxí (verdugo) ejecuta los castigos o prendas ordenados por el rey.</p> <p>Existen réplicas en plástico pero es una pena no utilizar los auténticos astrágalos de cordero que podemos recuperar con mucha facilidad al comer las deliciosas patas de estos animales.</p>
OBSERVACIONES	Original en catalán: BOTXÍ
TÍTULO	CAMPOS
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	<20
EDAD	
MATERIALES	una pelota
DESCRIPCION	<p>Se hacen dos grupos de jugadores. Los capitanes de los equipos, desde una distancia de unos 3 metros caminan paso a paso diciendo: oro, plata, oro, plata... hasta que el primero pisa al segundo y esto le da derecho a elegir el primer jugador para su equipo.</p> <p>Cuando han sido repartidos todos en los dos equipos, se dividen el campo en dos partes y los de un equipo lanzan el balón a los del otro que procuran cogerlo. Si no lo cogen, un miembro del equipo pasa al otro grupo. Existen varias versiones poco claras de este juego.</p>
OBSERVACIONES	<p>Original en catalán: CAMPS</p> <p>"Periquito, se fue a la plaza, compró pan, y calabaza"</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	CARAWAY
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Todos los niños forman un círculo. Deben permanecer todo el rato con las manos cogidas. Uno de ellos para dentro del círculo, moviéndose en dirección opuesta al resto. Mientras se mueven van cantando. El del centro, llegado este punto tratará de separar a alguien. Si lo consigue, el otro para i él vuelve al círculo. Es un juego ruidoso. Se puede cantar de prisa o despacio.
OBSERVACIONES	Caraway, caraway, You can go any way (izquierda, derecha) You can go to your left, You can go to your right, You can be very tall (levantan los brazos y caminan de puntillas) You can be very small (se agachan y van hacia el centro sin soltarse las manos)
TÍTULO	CHUPETE UNO, CHUPETE DOS Y CHUPETE TRES
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Este juego sirve para iniciar en el salto a todos aquellos niños que todavía no saben. Se balancea poquísimo la cuerda y cuando se dice "tres", se levanta y así empiezan a saltar.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	CRUCES Y CÍRCULOS
TIPO	mesa
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	papel cuadriculado y bolígrafo
DESCRIPCION	En un papel cuadriculado se dibuja un rectángulo. Alternativamente, cada jugador irá repasando un lado de cuadradito. Cada vez que un jugador cierre uno o más cuadraditos, los marcará con su señal (una cruz para un jugador, una redonda para el otro). Cuando todos los cuadraditos estén cerrados, se contarán las marcas. Gana el que ha cerrado mayor número.
OBSERVACIONES	Original en catalán: CREUS I RODONES

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	CUCÚ DE LA PIEDRA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se tira la piedra lo más lejos posible a fin de que el que para la vaya a buscar. Mientras, todos los demás se esconden. Cuando vuelve al lugar estipulado intenta verlos. A medida que los ve va diciendo: "Un, dos tres, (el nombre del niño o niña) Si uno consigue llegar al lugar sin ser visto puede decir: "Salvado por todos".
OBSERVACIONES	Original en catalán: CUCUT DE LA PEDRA Véase "LA BOITE"
TÍTULO	CUCÚ DEL MAL
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	El que para persigue a los jugadores, cuando toca a alguien éste tiene que parar, pero persiguiendo a los demás poniéndose una mano en la parte del cuerpo donde le han tocado. Y así sucesivamente.
OBSERVACIONES	Original en catalán: CUCUT DEL MAL
TÍTULO	CUCÚ DEL SALVATORIO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Uno para y tiene dos ayudantes. El que para persigue a los que juegan. Cuando pill a uno lo lleva a un espacio que representa la cárcel. Los dos ayudantes hacen de vigilantes para que no se escapen. Los otros niños pueden ir a salvarlos cuando el perseguidor no ande cerca. Se salva tocando la mano, pero si el ayudante toca al prisionero, éste se vuelve a quedar. El juego termina cuando se ha pillado a todos los niños.
OBSERVACIONES	Original en catalán: CUCUT DEL SALVATORI

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	DEBAJO DEL PUENTE
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Juego de saltar a la comba al ritmo de esta canción.
OBSERVACIONES	Debajo del puente hay una serpiente, con ojos de cristal para ir al hospital. -Señora, ¿Quiere usted salir? -No Debajo del puente...
TÍTULO	EL COCHERITO LERÉ
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Se hace girar normalmente y cuando se dice "leré" se levanta la cuerda hacia arriba y el saltador de turno tiene que agacharse. A cada letra de nombre María, también se levanta la cuerda hacia arriba.
OBSERVACIONES	"El cocherito leré, me dijo anoche leré, que si quería leré, montar en coche leré, y yo le dije leré, con gran salero leré, no monto en coche leré, que me mareo leré. El nombre de María, que cinco letras tiene, la M, la A, la R, la l , la A Maria!!"

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL MAR
TIPO	
#PARTICIPANTES	5-20
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Dos niños se dan las manos mirándose a la cara. Los demás hacen una fila cogidos por la cintura. Pasan por debajo de los brazos de la pareja que están cogidos y cantan la canción. El último se queda entre los brazos de la pareja, que le preguntan: ¿"Qué prefieres, oro o plata?" según lo que responda se coloca detrás de uno u otro de los dos. Cuando han pasado todos, tirarán fuerte hacia atrás a ver que bando gana.
OBSERVACIONES	Por el mar, por el mar por la via, via, via por el mar, por el mar por la via va a pasar"  Véanse: RIVER y THE STONE BRIDGE.
TÍTULO	NONET
TIPO	dibujado en el suelo
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	un guijarro
DESCRIPCION	Primero hay que dibujar la figura en el suelo y a continuación, cada jugador, por turno tira un guijarro al número 1 desde donde tiene que hacerlo pasar por todos los números a puntapiés hasta llegar al semicírculo (marcado con 00, 000, 100, etc) que se llama Cielo. Al llegar ahí vuelve al principio pero esta vez tirará la piedra al número 2, y así sucesivamente. Cuando un jugador se equivoca se pone en la cola y cuando vuelva a tocarle tirará la piedra directamente al cuadrado desde donde se equivocó.
OBSERVACIONES	Véase el gráfico en: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/nnt.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/nnt.jpg</a>
TÍTULO	EL PADRE CALABACERO
TIPO	atención
#PARTICIPANTES	5-20
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Un grupo numerado del 1 hasta donde acaben más uno que hace de padre carbasser ("padre calabacero"). Éste empieza diciendo: -El padre calabacero cuando murió dejó seis calabazas. El niño que tiene el número 6 tiene que decir: -Seis no, siete. Y así continuar la cadena hasta que uno esté distraído. El que se distrae paga prenda. Este juego es un ejercicio de atención.
OBSERVACIONES	Original en catalán: EL PARE CARBASSER Vegeu també GARDENER

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	EL PATIO DE MI CASA
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Es posible que esta letra no sea exacta. Se dan vueltas y cuando se dice "el demonio va a pasar" pasa uno por dentro del corro dando la vuelta a la pata coja y allí donde dermina será el próximo demonio.
OBSERVACIONES	El patio de mi casa es particular, cuando llueve se moja, como los demás. Agáchate, y vuélvete a agachar, porque los marineros se pasean por el mar. Chocolate, amarillo, corre, corre, que te pillo. A estirar, a estirar que el demonio va a pasar. Desde pequeñita me quedé, me quedé algo resentida de este pie, de este pie disimulad que soy una cojita, disimulad Sal, sal, sal que te doy, que te doy un puntapié"

---

TÍTULO	EL PISOTÓN DEL REY
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	En corro se canta: "El pisotón del rey". Cuando termina, el rey tiene que dar un salto hacia su compañero y darle un pisotón. Si lo pisa queda eliminado. El rey puede hacer como que va a saltar para engañar al compañero, el cual, si salta, también queda eliminado.  Es un juego de rapidez de reacción.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL CUADRADO
TIPO	canicas
#PARTICIPANTES	5-20
EDAD	
MATERIALES	canicas - una más grande
DESCRIPCION	Se diponen las canicas dentro de un cuadrado dibujado en el suelo. Pueden jugar tantos niños como se quiera. Cada uno coloca una canica dentro del cuadrado y tiran hasta una línea la carrumba. Inicia el juego el que queda más cerca de la línea. A continuación y por orden lanzan la carrumba con el objetivo de hacer salir las canicas del cuadrado. Cada jugador se queda con las que consigue hacer salir. Cuando se han sacado todas, se vuelve a empezar. También se puede jugar intentando eliminar al contrario sin con la propia carruba se toca la suya. Si al intentar sacar del cuadrado una canica, la carrumba queda dentro, el jugador deberá poner otra canica en su lugar y volver a tirar desde la línea. Cuando un jugador saca una canica, sigue jugando hasta que falla.
OBSERVACIONES	Original en catalán: EL QUADRAT
TÍTULO	EL SABATOT
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Todos los niños en círculo cantan mientras uno va dando vueltas detrás de los demás con un zapato que dejará detrás de un compañero. Y cuando dicen "qui s'ha pixat al llit?" el que tiene el zapato detrás se levanta y persigue al que se lo ha puesto. Si no lo pilla, será él quien dé la vuelta siguiente.
OBSERVACIONES	El sabatot, l'espardenyot mans a darrere i ulls aclucats. A sota el pont del riu fileu i dormiu (bis) Qui s'ha pixat al llit?  En la Garrocha se conoce con el nombre de "L'ESPARDENYA GUENYA" con la correspondiente canción.
TÍTULO	SOLDADO PLANTADO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	El que para persigue a todos. Cuando toca a alguien, éste se tiene que quedar quieto y con los brazos en cruz. Se le puede salvar tocándole la mano o pasando por entre sus piernas.
OBSERVACIONES	Original en catalán: EL SOLDAT PLANTAT

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LAS CUATRO ESQUINAS
TIPO	atención y correr
#PARTICIPANTES	5
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Este juego es para 5 jugadores pero se puede ampliar. Uno de ellos para y los demás se sitúan en los ángulos de un cuadrado dibujado en el suelo. El juego consiste en ir intercambiando sus posiciones mientras el que para intentará conquistar alguno de los ángulos. El que se pierda su sitio será el que para de ahora en adelante.
OBSERVACIONES	Original en catalán: ELS QUATRE CANTONS
TÍTULO	LOS SOLDADOS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Por parejas, cogidos de la dos manos, pero curzándolas, se avanza con paso ligero y saltando se canta la canción.
OBSERVACIONES	Original en catalán: ELS SOLDATS  Els soldats se'n van a França i no saben el camí. Gira't aquí, gira't allà.
TÍTULO	HUNDIR LA FLOTA
TIPO	mesa
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	papel y lápiz
DESCRIPCION	Dos jugadores. Cada uno dispondrá de una hoja en la que habrá dibujado dos rectángulos de las mismas dimensiones, e idénticas a las del compañero, en los que se habrá señalado las coordenadas con letras y números. Uno de los rectángulos representa el propio mar, el otro el del contrincante. Habrá que ponerse de acuerdo en el número y dimensiones de los barcos, que deberán ser iguales para ambos jugadores. Cada uno los colocara en su "mar" como mejor le parezca. Alternativamente irán disparando diciendo unas coordenadas (ej.: B-6, C-4, etc.). El contrincante sólo puede contestar: "agua" si no hay ningún barco, "tocado" si las coordenadas corresponden a parte de un barco, y "hundido" si ya está completamente tocado. El segundo "mar" sirve para tener un control del estado del contrincante y no repetir los disparos. Gana el primero que hunde toda la flota contraria.
OBSERVACIONES	



Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL TOUR DE FRANCE
TIPO	dibujado en el suelo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	chapas de refrescos
DESCRIPCION	<p>Este juego se practicaba coincidiendo con las fechas reales del Tour y con los nombres de ciclistas y etapas reales</p> <p>Primero hay que dibujar con los dedos un circuito en el suelo con tramos rectos, curvas, pendientes... Cada jugador dispone de su ciclista que es una chapa de refresco. Por turnos las irán empujando uniendo los dedos índice y pulgar y soltandolos. Cuando una chapa sale del circuito, el turno pasará al jugador siguiente. Gana el primero que llega a la meta.</p>
OBSERVACIONES	
TÍTULO	EL TREN ELÉCTRICO
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	>3
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	<p>Este juego consiste en dar un salto, dos o los que sean precisos sin perder el compás (Es decir, sin que pase ninguna vuelta de cuerda entre un saltador y el siguiente). Puede ser más divertido cuando el primero de la fila va a dar la vuelta a un árbol o al patio y llega con el tiempo justo de saltar (Los demás le siguen).</p>
OBSERVACIONES	Original en catalán: EL TREN ELÈCTRIC
TÍTULO	GIRAR LA CUERDA
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	<p>Un niño tiene la cuerda y el resto están situados a su alrededor. Cuando empieza a hacer girar la cuerda los que le rodean intentan saltar. Aquél a quién pille, para.</p>
OBSERVACIONES	Original en catalán: GIRAR LA CORDA

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	HACER EL PUENTE
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Rodando la cuerda normalmente, intentar pasar por debajo.
OBSERVACIONES	Original en catalán: FER EL PONT
TÍTULO	GOGOIM
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	semillas de durazno
DESCRIPCION	Se juega con semillas de duraznos. Cada niño pone sus semillas de durazno en un círculo en la tierra. Cada niño en su turno tira una semilla al círculo. Se queda con las semillas que logró sacar del círculo.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	X-NIÑO
TIPO	dibujado en el suelo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se dibujan sobre baldosas o sobre cualquier piso con tiza varios cuadrados. En el primero se escribe X (equis), en el segundo Niño, en el tercero Niña, en el cuarto Color, en el quinto Letra, en el sexto Numero, en el séptimo Animal, y en el último Fin. El juego consiste en saltar de distintas maneras sobre cada cuadrado y decir la palabra correspondiente al cuadrado, fuera del primero cuadrado y el último. Por ejemplo: Equis, Pedro, Maria, Azul, Eme, Tres, Burro, Fin. Primera vuelta del juego: Los niños saltan con un pie dentro de cada cuadrado y otro salto fuera (con un solo pie). Cada vez que saltan sobre un cuadrado deben decir el nombre. Luego saltan y dicen dos palabras en cada cuadrado. Por ej.: Equis, Equis, Pedro, Pedro, Maria, Maria, etc., Fin, Fin. Así hasta cinco nombres por cuadrado. Segunda vuelta: Esta vez se salta con un solo pie, primero un nombre, luego hasta cinco nombres. Tercera vuelta: Se salta de Fin hacia Equis, con el mismo sistema de nombres. O sea se salta para atrás. Cuarta vuelta: Se salta con ojos cerrados.</p> <p>Los niños son eliminados si se olvidan de decir un nombre a tiempo o no saltan sobre el cuadrado. Los cuadrados se pueden modificar o alargar. Por ejemplo: dibujar un cuadrado más con nombres de Países, Ciudades, Flores, etc.</p>
OBSERVACIONES	Original en hebreo: ICS-BEN

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	JUEGO DE CROMOS
TIPO	cromos
#PARTICIPANTES	5-10
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Antes se hacía colección de cromos. Para tener más, se jugaba con los repetidos. Se colocaban en un suelo liso y con la palma de la mano se les tenía que dar la vuelta dando palmadas en el suelo.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	LAS ESTATUAS
TIPO	
#PARTICIPANTES	5-10
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se trata de una tienda de estatuas donde hay el tendero, el comprador y las estatuas. El comprador las toca por el botón que las hace funcionar que está en la cabeza. Las estatuas deben moverse con gracia para que el cliente las compre.
OBSERVACIONES	Original en catalán: JOC DE LES ESTÀTUES
TÍTULO	EL TELÉFONO
TIPO	
#PARTICIPANTES	5-20
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	1ª versión Se coloca el grupo en fila y el de delante dice una palabra al que tiende dtrás y este la repite al siguiente hasta llegar al final. Después todos dirán en voz alta lo que han entendido.  2ª versión Igual que la anterior pero en vez de palabras se deben transmitir gestos. Sólo pueden tener los ojos abiertos el que pasa el mensaje y los que ya lo han recibido
OBSERVACIONES	Original en catalán: JOC DEL TELÈFON

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	JUEGOS RITUALES
TIPO	dibujado en el suelo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Estos juegos suelen ser individuales. Cada niño se los inventa, cuando pasa por encima de un dibujo. Puede ser también que un grupo de niños juegue a ello. Se pueden pintar en el suelo círculos grandes, rayas, curvas, cuadrados... Todo esto puede ser casa, caminos, cuevas...</p> <p>Pueden ser juegos de circuito, de pasar de círculo a círculo, de pasar exactamente por encima de la raya, de no pisarla...</p> <p>Recordad el juego "Qui xafa ratlla, xafa medalla" (Quien pisa raya, pisa medalla).</p>
OBSERVACIONES	Original en catalán: JOCS RITUALS
TÍTULO	LA BOÏTE
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	5-20
EDAD	
MATERIALES	una pelota
DESCRIPCION	<p>Uno lo chuta, y mientras el lobo va a buscarlo, todos los demás corren a esconderse. Cuando el lobo ve a uno grita: « 1, 2, 3, vista Melania (por ejemplo)».</p> <p>Para salvar al preso es preciso chutar el balón sin ser visto.</p>
OBSERVACIONES	Véase CUCÚ DE LA PIEDRA
TÍTULO	LA CADENA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>1ª versión: El que para toca a un compañero. Se dan la mano hasta que tocan a otro y así van alargando la cadena. No vale tocar a nadie si la cadena está rota.</p> <p>2ª versión: La cadena se puede partir en grupos de dos, tres, cuatro. Así se consigue un juego más rápido.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LA CUETA D'ABADEJO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los niños sentados en círculo. Uno de ellos para haciendo de madre i dando vueltas por fuera del círculo. Mantienen un diálogo cantando. Los indisciplinados hijos, sin orden determinado se van manifestando contrarios a dormir, diciendo cosas como: -¡No tengo sueño! -¡Mamá, quiero beber! y todo lo que se les ocurre mientras no sea "dormir" que consiste en bajar la cabeza cerca de las piernas cruzadas y taparse los ojos para no ver nada. La madre les toca la cabeza para hacer dormir a los que protestan hasta que todos lo hacen. Entonces deja el objeto (originalmente era un zapato propio) que lleva en la mano detrás de uno de los jugadores y dice: "¿Quién se ha hecho pipí en la cama?" El que encuentre el objeto detrás de sí se levantará y correrá alrededor del círculo intentando atrapar a la "madre" quien, para salvarse tendrá que sentarse en el sitio que ha dejado libre el "hijo" antes de que este la atrape.
OBSERVACIONES	La cueta d'abadejo, aquí me la menjo, aquí te la deixo, mireu cap a dalt que cauen gotetes, mireu cap avall que cau un ruixat, un trago de llet(vi) i a dormir

---

TÍTULO	LA MARELLE
TIPO	dibujado en el suelo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	un guijarro y tiza
DESCRIPCION	- trazar la marelle. - tirar el guijarro en el 1, luego saltar a la pata coja. Donde hay dos casillas, hay que poner los pies encima de ellas sin ultrapasarse sus límites. Cuando se llega a las dos últimas casillas (7 y 8) hay que saltar y darse la vuelta
OBSERVACIONES	podéis encontrar el gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/marelle.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/marelle.jpg</a>

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LA PULGA
TIPO	mesa
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los jugadores se colocan alrededor de una mesa grande recubierta de una manta. En el centro se coloca un vaso o una taza. Cada jugador dispone de un botón grande y un cierto número (4 o 5 es suficiente) de botones más pequeños. Por turnos, cada jugador hará saltar un botón de los pequeños presionando sobre su borde con el botón grande -la manta facilita el salto-, e intentará hacerlo entrar dentro del vaso. El primero que ha conseguido hacer entrar todos sus botones en el vaso es el ganador.
OBSERVACIONES	Original en catalán: LA PUÇA
TÍTULO	LA RATITA
TIPO	precisión
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Con un espejo o cristal se aprovechan los rayos solares y se mandan a la pared y el contrincante intenta atrapar el reflejo del sol en la pared.
OBSERVACIONES	Original en catalán: LA RATETA
TÍTULO	LA SARDANA DE L'AVELLANA
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	1-5
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se hace un corro y se van dando vueltas, agachándose cuando se dice "gana" y "poll".
OBSERVACIONES	La sardana de l'avellana, pica de peus i mata la gana. La sardana del Ripoll mata la puça i deixa el poll.

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LA SEMANA
TIPO	dibuixat a terra
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se dibuja en el suelo una cuadrícula de 3x3, es decir, 9 casillas. Se numeran del 1 al 9, rodeando con un círculo el 3, el 6 y el 9, que serán las zonas de descanso.</p> <p>Comienza un niño tirando un guijarro (puede ser un trozo de ladrillo que resbale sobre el suelo rugoso) al número 1 y a la pata coja lo chuta hacia el número 2, hasta llegar al 3 donde descansa. Se sigui a la pata coja hasta el 6, se descansa y se llega hasta el 9. Del 9 se echa el guijarro fuera hacia adelante y se pisa con uno dos o tres pasos. Si el jugador ha fallado, ahora seguirá tirando el guijarro al número 2 y así hasta llegar al 9.</p> <p>Llegado a este punto con los ojos cerrados se empieza a pasar por todo el recorrido entrando en el 1, mirando, entrando en el 2 con los ojos cerrados, mirando después... hasta el 9. Ni el jugador ni el guijarro pueden pisar ninguna línea.</p>
OBSERVACIONES	<p>Original en català: LA SETMANA.</p> <p>Podéis encontrar el gráfico en: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/setmana.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/setmana.jpg</a></p>
TÍTULO	LA SEMANA
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los dos niños que hacen girar la cuerda, la mantienen bien tensa y empiezan teniéndola en la posición más baja. Los que saltan pasan por encima diciendo los días de la semana. Cada día que pasa, la cuerda sube más arriba.</p>
OBSERVACIONES	<p>Original en catalán: LA SETMANA</p>
TÍTULO	EL AVIÓN
TIPO	dibujado en el suelo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se dibuja un avión en el suelo tal como se indica en el gráfico. Se empieza tirando un guijarro al número 1 y se salta a la pata coja hasta el 3. En el 4 y el 5 se ponen las dos piernas, en el 6 a la pata coja, y en el 7 y el 8 con los dos pies. Entonces se da la vuelta y sigue el mismo recorrido hasta el 1. Sigue el juego tirando el guijarro al 2, etc. Existen variantes de este juego que dicen los propios niños.</p>
OBSERVACIONES	<p>Original en catalán: L'AVIÓ</p> <p>Podéis encontrar el gráfico en: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/avio.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/avio.jpg</a></p>

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	GOMAS
TIPO	saltar
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	una goma elástica larga
DESCRIPCION	Se necesita una goma elástica larga. Dos personas deben mantenerla entre sus piernas separadas. Una tercera persona salta enmedio sin pisarla, sinó pierde. Se pueden hacer muchas figuras con el juego de l'elastique: Alfabeto, Coca-cola, etc...
OBSERVACIONES	Original en francés: L'ÉLASTIQUE
TÍTULO	LAS BRUJAS
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	15-20
EDAD	> 4
MATERIALES	una pelota
DESCRIPCION	Se colocan todos los niños en círculo excepto uno que se pondrá enmedio. Éste elegirá con el dedo a 3 o 4 jugadores del círculo, a los que denominará brujas. Entonces las brujas se podrán enmedio y el resto comenzarán a rodar cogidos de las manos cantando la canción "Plou i fa sol". Al terminar, las brujas pasarán a pedir a los niños del corro el nombre de alguna cosa que ellas han ido decidiendo mientras los otros cantaban (Ej.: tenéis que decir nombres de golosinas...). Hecho esto, el gran grupo pide a las brujas: ¿Y vosotras quiénes sois? A lo que ellas responderán: Las brujas. Todos empiezan a escaparse y las brujas los tienen que alcanzar.. Los últimos en ser atrapados pueden ser las brujas del próximo juego.
	COMENTARIO: Es un juego que gusta mucho a los niños, siempre que salen al patio quieren jugar a él. Los niños de Educación Infantil necessitan que el maestro elija las brujas para evitar conflictos.
OBSERVACIONES	Original en catalán: LES BRUIXES
TÍTULO	LAS SILLAS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>5-6
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se colocan tantas sillas como jugadores. A una señal todos empiezan a dar vueltas. Mientras, el que dirige el juego, quita una. A otra señal todos buscan donde sentarse, pero uno sde quedará sin sitio y será eliminado. Gana el que consigue no ser eliminado.
	Actualmente, en vez de una señal, se suele poner música para que vayan dando vueltas y en el momento en que esta para, tienen que sentarse.
OBSERVACIONES	Original en catalán: LES CADIRES



## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LAS GOMAS ELÁSTICAS
TIPO	precisión
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Este juego está recogido de unos niños que jugaban en él en Thailandia El juego consiste en tirar las gomass por turnos. Cada vez que una goma va a parar encima de la de un compañero, el jugador se queda con las dos.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	L'ESCARABAT BUM-BUM
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	El que está parando está de cara a la pared y dice "Un, dos, tres, escarabat bum bum". Los demás están a una distancia de 5 a 10 m. Mientras el que para dice la frase, todos los niños intentan avanzar sin ser vistos. Si los ve, tienen que retroceder hasta el principio.
OBSERVACIONES	Véase también: - THE QUEEN'S STOLEN STEPS - UN DUE TRE, PER LE VIE DI ROMA - UN DOS TRES, PLATERETS, TRES, TRES)  En algunos lugares la cancioncilla es: "Un, dos tres, botifarra de pagès", "Un, dos, tres, pica paret", "Un, dos, tres, pajarito inglés"...

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	ESCARABAT BUM-BUN
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	2-5
MATERIALES	
DESCRIPCION	Este juego es para niños y niñas muy pequeños (2 a 5 años). Un adulto sentado se coloca al niño sobre su regazo, boca abajo y mientras le va dando palmaditas en la espalda, va cantando la canción. Con el último verso, alguno de los presentes le da un pellizquito en el trasero. Entonces el niño o la niña irá nombrando a los presentes tratando de adivinar quien le ha pellizcado.
OBSERVACIONES	"Escarabat bum bum, posa oli, posa oli. Escarabat bum bum, posa oli en el llum. Si en el llum no n'hi ha a la bombeta*, a la bombeta*, si en el llum no n'hi ha a la bombeta n'hi haurà. Escarabat, endevina qui t'ha pessigat! "  * variantes: escalfeta, estufeta...
TÍTULO	PALOS
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	3 palos
DESCRIPCION	Conviene que los niños jueguen en tierra este juego y no sobre baldosas. Se ponen a distancia tres palos sobre la tierra. Luego los niños tratan de saltar por sobre los tres palos. Luego que todos los niños han logrado saltar, se agranda la distancia entre los palos. Así van siendo eliminados los niños, hasta que el ultimo pierde.
OBSERVACIONES	Original en hebreo: MAKLOT
TÍTULO	MEDIO, UNO Y MEDIO, DOS Y MEDIO...
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Los saltos enteros se hacen normales pero cuando se tiene que hacer el medio, es aconsejable saltar de lado y levantar una pierna y la cuerda queda parada.
OBSERVACIONES	Original en catalán: MIG, UN I MIG, DOS I MIG.

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	OLLA BARREJADA
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	>3
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	En este juego entra el primer saltador, cuando se termina de decir el segundo verso tiene que entrar el segundo, y cuando se acaba de decir el cuarto tiene que salir el primero. Y así sucesivamente con el tercero, cuarto...
OBSERVACIONES	Podéis encontrar la canción en estas direcciones: partitura: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/ollab.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/ollab.jpg</a> archivo midi: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/ollab.mid">http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/ollab.mid</a>
TÍTULO	PASAR EL ANILLO
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	5-20
EDAD	
MATERIALES	un anell o qualsevol altre obj
DESCRIPCION	Es un juego ideal para los días de lluvia. Un buen número de niños en fila y con las manos juntas (como para rezar) esperan que el que pasa el anillo se lo deje en las manos. Cuando lo ha dejado en las manos de alguien, canta:  Pica martell endevina qui té l'anell  A quien le toca adivinar quien tiene el anillo nombra a un compañero. Si acierta es él quien lo pasa, si no, paga una prenda.
OBSERVACIONES	Original en catalán: PASSAR L'ANELL Pagar una prenda significa dar un objeto propio personal que para recuperar deberá hacer algo que le mandarán los demás.
TÍTULO	PERIQUITO SE FUE A LA PLAZA
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	una pelota
DESCRIPCION	En este juego se trabaja la lateralidad ya que primero se hace con las dos manos, después on la mano izquierda y con la derecha, dando una palmada, levantando una pierna y dando palmadas... En cada verso se tira la pelota a la pared y cada vez que acaba la canción, con un mayor grado de dificultad. Cuando uno pierde continúa el siguiente.
OBSERVACIONES	"Periquito, se fue a la plaza, compró pan, y calabaza"

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PIES QUIETOS
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	una pelota
DESCRIPCION	Se colocan los niños en círculo y uno en el centro con un balón. El niño lo lanza al aire diciendo el número de uno de sus compañeros. Todos los demás se escapan y el que ha sido nombrado intenta coger el balón lo más rápidamente posible. Cuando ya lo ha alcanzado dice: "Pies quietos" y todos los demás tienen que pararse. Da tres pasos largos en dirección al que tiene más cerca y le tira el balón intentando tocarlo. Si lo consigue entonces para este otro niño.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	POM POM
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Juego de saltar a la comba al ritmo de esta canción.
OBSERVACIONES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pom pom</li> <li>- ¿Quién hay?</li> <li>- El cartero</li> <li>- ¿Qué quería?</li> <li>- Una carta</li> <li>- ¿Para quién?</li> <li>- Para usted</li> <li>- Vaya a otra parte que no hay dinero</li> </ul>
TÍTULO	RIVER
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Estoy segura que tenéis alguna canción sobre un río, utilizadla. "How does a river flow? This fast, this slow". La gracia del juego consiste en cambiar el tempo de repente. La clase está de pie en una fila, por parejas, cogidos de las manos; deben levantar o bajar los brazos alternativamente. Mientras cantan, la primera pareja pasa corriendo entre la fila, tan aprisa o tan lentamente como cantan. Si levantan los brazos, la pareja puede correr normalmente; si los bajan, deben agacharse. Cuando han llegado al final de la fila, la siguiente pareja deberá pasar por entre la fila. Jugamos juntos padres y niños.
OBSERVACIONES	Véase también: EL MAR i EL PONT DE PEDRA

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	SALTO DEL CABALLO
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Rodando la cuerda al revés, entrar por el centro y dar un salto.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	SALTO DEL CABALLO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	una pelota
DESCRIPCION	Se tira la pelota a la pared y cuando rebota en el suelo hay que saltar. El jugador siguiente hace lo mismo y se pone al final de la fila.
OBSERVACIONES	Original en catalá: SALT DEL CAVALL
TÍTULO	TROMPO
TIPO	trompo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	un trompo especial
DESCRIPCION	<p>Se juega generalmente durante las fiestas judías de Hanukah (en Diciembre). Se trata de un trompo de seis caras, que se hace dar vuelta con los dedos. El trompo cae sobre una de las caras. Los niños apuestan de qué cara caerá.</p> <p>Otra forma del juego: En cada cara del trompo está escrita la primera letra de una frase de la fiesta de Hanuka: "Nes Gadol Haia Po" (en hebreo quiere decir: aqui ha habido un gran milagro). O sea: N, G, H, P. En las otras dos caras hay un dibujo de un candelabro judío y en el otro una Estrella de David. Los niños apuestan, por ejemplo por figuritas. Luego el niño que le toca tirar deben decir una palabra que empiece con la letra de la cara que salió. Si no la dice pierde y tampoco puede repetir una palabra que ya fue usada. Si sale el candelabro o la Estrella de David, ganan directamente.</p>
OBSERVACIONES	Original en hebreo: SEVIVON

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	SI LA BARQUETA ES TOMBA
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	En los dos primeros versos, se balancea la cuerda por el suelo y el que salta tiene que ir la cruzando. Al empezar el tercer verso, se levanta la cuerda rodando normal hasta el final
OBSERVACIONES	Si la barqueta es tomba, nena no tinguis por. Alça la corda enlaire i fes un saltiró.
TÍTULO	SOY LA REINA DE LOS MARES
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Se salta normalmente. Sólo tiene la pequeña dificultad de tirar y recoger el pañuelo mientras se salta.
OBSERVACIONES	Soy la reina de los mares y ustedes lo van a ver. Tiraré el pañuelo al suelo y lo vuelvo a recoger. Tengo tengo tengo, tú no tienes nada tengo tres ovejas en una cabaña una me da leche otra me da lana otra mantequilla para la semana. Lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado y domingo. Enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio, agosto, setiembre, octubre, noviembre y diciembre".
TÍTULO	TE LA QUEDAS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Uno para y los demás se escapan. Cuando el que para toca a alguien, deja de parar y sigue el juego del mismo modo. Actualmente a este juego le llaman la peste y para evitar que te toquen dicen "anti".  (El título corresponde a la frase que dice el persebuidor cuando toca a un compañero. En otros lugares la frase es: "Te l'emportes". "N'ets", etc).
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	TIERRA, MAR, AIRE
TIPO	dibujado en el suelo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Este juego es ideal para patios que tienen bancos de piedra. Se puede pintar en el suelo cubos y palas que simbolizarán la tierra, más allá se dibujan peces, que representarán el mar y encima del banco se dibujan los pájaros que darán la imager del aire. Cuando la maestra dice tierra, mar o aire, los niños deben situarse en el lugar correspondiente.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	ROMPER HILOS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Parecido a "Te la quedas" pero el que pase entre perseguidor y perseguido rompe el hilo y pasa a ser perseguido. Es un juego muy ágil. El que esté deseoso de movimiento, lo tiene asegurado.
OBSERVACIONES	Original en catalán: TRENCAR FILS
TÍTULO	UN, DOS, TRES, JULI
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Se salta normal hasta que se dice "juli". Entonces se rueda y salta mucho más rápido. El "juli" se puede hacer después de cualquier canción.
OBSERVACIONES	

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	UN, DOS, TRES, LA XARRANCA
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Este juego se practica saltando y haciendo al mismo tiempo lo que dice la canción (abrir las piernas, la pata coja, la mano arriba, la mano al suelo, media vuelta, adiós).
OBSERVACIONES	Un dos tres la xarranca, un dos tres el peu coixet, un dos tres la mà enlaire, un dos tres la mà a terra, un dos tres la giravolta, un dos tres adéu

TÍTULO	UN, DOS, TRES, PLATERETS TRES TRES
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	5-15
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Pueden jugar a este juego entre 4 y 18/20 jugadores. Un niño/a para de cara a la pared. El resto se sitúan a una distancia entre 10 y 15 m. de él. El que para cuenta en voz alta mirando a la pared: " un, dos, tres, platerets, tres tres" y se da la vuelta. El resto, mientras está contando, se mueven hacia la pared, quedando quitos antes que este se dé la vuelta, si ve a alguien lo hace volver a la línea de salida. El que llega al que para sin ser visto dice " mareta " y es quien para para comenzar de nuevo el juego.
	NOTA.- En la Garrotxa jugábamos diciendo: "Un, dos, tres, donde estaba el que paraba, le daba una palmada en la espalda. Entonces el que paraba le perseguía. Si conseguía atraparlo entonces era él quien paraba, si no, volvía a parar el mismo. En Barcelona y alrededores hemos oído: "Un, dos, tres, pajarito inglés".
OBSERVACIONES	Véanse también: - L'ESCARABAT BUM BUM - THE QUEEN'S STOLEN STEPS - UN DUE TRE, PER LE VIE DI ROMA



TÍTULO	EL PUENTE DE PIEDRA
TIPO	
#PARTICIPANTES	5-20
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Este juego probablemente tiene un "pariente" en cada país. El inglés es "London bridge is falling down". El juego significa el deseo de los niños de crecer i convertirse en adultos buenos y fuertes. Dos muchachos están de pie uno frente al otro con las manos levantadas formando una especie de pueta o carco. Los demás se mueven en fila mientras cantan: The stone bridge broke down...</p> <p>Cuando termina la canción, los dos que aguantan la puerta bajan las manos y capturan a un "prisionero" a quien pieden que elija a uno de los dos de la puerta. Entonces se coloca detrás de su favorito, incrementando la solidez del "puente".</p> <p>El juego sigue hasta que todos han elegido. Ahora se dividen en dos equipos y se dibuja una línea en el suelo entre los dos. Cada jugador se agarra a la cintura del que tiene delante y los dos de la puerta se cogen las manos. Cada fila estira a la otra. El equipo que cruza la línea pierde la partida.</p>
OBSERVACIONES	<p>Original en inglés:: THE STONE BRIDGE Esta es la canción:</p> <p>The stone bridge broke down, The water came and took it away, But we'll build another one down the river, A more solid and more beautiful one.</p> <p>Véanse también: - RIVER - EL MAR</p>
TÍTULO	SE COME, NO SE COME
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Unos cuantos están alrededor del que para. Éste da la pelota a uno mientras le dice una cosa. Si esta cosa se puede comer, debe coger la pelota, si no es de comer, debe permanecer quieto. Si coge la pelota cuando se trata de algo que no se come, como por ejemplo, silla, entonces éste para. Y si no la coge cuando es algo de comer, para también. Existen diversas variantes de este juego</p>
OBSERVACIONES	Original en inglés: EATING, UNEATING

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	AGUA Y FUEGO
TIPO	interior
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los niños eligen a uno que sale de la habitación. Los demás esconden un objeto. El que ha salido debe encontrarlo. Cuando entra en la habitación, los niños le irán diciendo "Agua" si está lejos y "Fuego" si está cerca. El "buscador debe encontrar el objeto. Si lo consigue, tiene el derecho de elegir a un niño para continuar el juego.
OBSERVACIONES	Original en rumano: APĂ SI FOC
TÍTULO	MARCO POLO
TIPO	piscina
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Uno de los niños para. Con los ojos cerrados grita "¡Marco!" Los demás le contestan "¡Polo!" El que para nada hacia otro niño. Si lo atrapa debe decir su nombre. Si acierta, el niño atrapado será quien parará.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	SEVEN UP
TIPO	interior
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Nuestra parte de Arizona está en el desierto. Solamente llueve entre 15 y 20 cm por año. ¡Nos gustan los días de lluvia! Un juego al que gusta jugar a los niños de la escuela los días de lluvia se llama "Seven up". Los días de lluvia no podemos salir a jugar a la hora de recreo. Los niños, en cambio, permanecen sentados en sus pupitres. El maestro elige a siete para que paren. Entonces el maestro dice: "¡Pulgares arriba!" Los que están sentados se tapan la cara con los brazos cruzados. Cierran el puño dejando el pulgar hacia arriba. Los que paran, de puntillas y sin hacer ruido tocan el pulgar a uno y vuelven al frente de la clase. El maestro dice "¡Seven up!". Todo el mundo mira y los que han sido tocados tratan de adivinar quien les ha tocado el pulgar. Si aciertan paran y los demás se sientan.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	MANZANAS
TIPO	de destreza
#PARTICIPANTES	5-7
EDAD	
MATERIALES	un bol con agua y una manzan
DESCRIPCION	Pueden participar entre 5 y 7 jugadores y se necesita un bol con agua para cada jugador. En cada bol ponemos una manzana grande. Los jugadores, con las manos cruzadas en la espalda intentarán sacar la manzana del agua con la boca. El que lo consiga gana la partida.
OBSERVACIONES	Original en rumano: MĂRUL
TÍTULO	POARCA
TIPO	
#PARTICIPANTES	5-7
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Pueden participar entre 5 y 7 jugadores. Se dibuja un círculo en el suelo y dentro de él tantos círculos como número de jugadores. Cada jugador necesita un palo que coloca en su pequeño círculo. En el centro del círculo grande está el que para, el "porquerizo", que tiene un "poarca" (un trozo de madera). Él acerca este trozo de madera (poarca) hacia una nuez de haya golpeándola con su palo y apuntando a uno de los jugadores. Éste trata de reenviarlo a otro jugador, o bien puede tratar de enviarlo al círculo del que para. Tiene que vigilar el pequeño círculo que queda sin palo. Cuando consigue tocar uno de los círculos vacíos con su palo, el dueño de este círculo cambia su papel con el que para. El que para, con la otra mano debe guardar su propio círculo. Si un jugador consigue poner el "poarca" en el pequeño círculo del que para se convierte en "porquerizo", incluso si toca con su palo uno de los pequeños círculos que han quedado vacíos.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	LOBO COMEFRUTA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	5-15
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	A "el lobo comefruta" pueden jugar entre 5 y 15 personas. Se elige al que hará de lobo. Los otros niños eligen ser una fruta cada uno sin que el lobo les oiga; después las frutas deben ponerse en fila a unos 20 pasos del lobo. Entonces el lobo dice: "Toc Toc" y todas las frutas contestan: "¿Quién es?" y el lobo dice: "Soy el lobo comefruta" y las frutas contestan: "¿Qué fruta quieres?" y el lobo dice una fruta al azar. Si entre los niños hay uno que sea la fruta que ha dicho el lobo, debe escapar y el lobo intentará pillarlo. Si lo consigue, el que hacía de fruta será el nuevo lobo. Si no, continuará siéndolo el mismo niño de antes.
OBSERVACIONES	Original en italiano. LUPO MANGIA FRUTTA

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	BANDERA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	3-15
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>A este juego pueden jugar tres como mínimo, pero el número ideal es de 15 jugadores.</p> <p>Los jugadores se dividen en dos equipos y luego cada uno debe asignarse un número. Un niño está en medio con un pañuelo. Los dos equipos están alineados a la misma distancia del niño del pañuelo. Entonces el niño del pañuelo debe decir un número. Los dos niños que tienen aquel número deben correr para coger el pañuelo.</p> <p>El niño que coge primero el pañuelo y vuelve a su grupo sin que el otro le toque gana un punto. El equipo que obtenga más puntos será el ganador.</p> <p>No hay que empujarse ni cruzar la línea.</p>
OBSERVACIONES	Original en italiano: BANDIERA
TÍTULO	PAISES
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los niños se sientan en el suelo. En el centro se sienta el que para con un balón en la mano. Tira el balón al aire mientras dice el nombre de un país. El niño que tiene el nombre de este país debe correr a coger la pelota antes de que caiga al suelo. Si no lo consigue queda eliminado. El que para debe ir diciendo los nombres de todos los países que han elegido los demás jugadores. Gana el que coge la pelota más veces.</p>
OBSERVACIONES	Original en rumano: TĂRILE
TÍTULO	LA SOMBRA
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	
EDAD	6-12
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los alumnos se colocan por parejas, Un alumno va corriendo por la pista, y su compañero hace "la sombra", teniendo que imitar todos los movimientos del primero: saltos, movimientos de brazos, cambios de dirección y de sentido, paradas, y todo lo que se le ocurra a los alumnos</p>
OBSERVACIONES	<p>Comentarios: Este juego se puede utilizar como calentamiento, orientando el profesor a los alumnos en los movimientos a realizar, por ejemplo: movilidad articular de brazos, sipping, talones atrás, desplazamientos laterales, correr de espaldas, andar de puntillas, con los talones, etc</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	CARRERA DE RELEVOS
TIPO	d'aniversari
#PARTICIPANTES	
EDAD	els més gr
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Es divertido para los mayores. Necesitáis dos equipos iguales. Cada niño o niña necesita un palillo. Cada equipo necesita un "salvavidas" (un caramelo con agujero en medio).</p> <p>Cada jugador debe pasar el caramelo salvavidas del palillo que tiene en la boca hasta el palillo del siguiente jugador. ¡No se pueden utilizar las manos!</p> <p>El palillo se mueve. El salvavidas resbala. ¡Los niños y niñas ponen caras REALMENTE divertidas!</p> <p>Puede ser aún más divertido cuando la fila está formada por niño-niña-niño-niña.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	INELUSUL
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Un corro de niños. Uno de ellos está de pie con los ojos cerrados o vendados, de espaldas a los demás. Los niños estiran los brazos hacia el centro del círculo mostrando los dedos de uno en uno.</p> <p>El que dirige el juego, hace girar un dedo encima de los demás, empuja a uno y dice: Inelus- învârtecus,</p> <p>Adivina de quien es el dedo que te he puesto encima?</p> <p>El que tiene los ojos cerrados debe adivinar quien es el niño elegido. Puede tocarlo para reconocerlo.</p> <p>Si lo adivina, se cambia con el otro. Si no lo reconoce, el juego vuelve a empezar con la misma fórmula</p>
OBSERVACIONES	<p>En rumano, lo que se dice es:</p> <p>Inelus- învârtecus,</p> <p>Ghici pe-al cui deget te-am pus?</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	BULLDOGS
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se forma a los niños en fila en el extremo de una cancha por ejemplo de basquetbol viendo hacia el centro de la misma se coloca un alumno quien será el bulldog al frente y gritará la palabra "BULLDOG" en ese momento salen todos hacia el otro extremo, o sea la línea final de la cancha, el bulldog atrapa a otro compañero y este le ayudará a atrapar a otros cada quien atrapa a uno, quien llega a la línea sin que lo toquen se salva, y se vuelve a repetir en el otro extremo hasta que todos queden atrapados
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL CAP DEL MONSTRE
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	
EDAD	més de 4
MATERIALES	
DESCRIPCION	"Hace mucho tiempo, cuando nuestros cavernarios ancestros querían desprestigiar : alguien iban de compras con el brujo local, quien les vendía una Cabeza de Monstruo, entonces, con rapidez la colocaban sobre la cabeza de su víctima y éste se transformaba en monstruo, y no podía quitarse el hechizo hasta que hacía lo mismo con otro inocente que pasaba por ahí". Esta es la historia que contará el profesor antes de presentar a los alumnos la Cabeza del Monstruo (un sombrero, gorra o implemento similar) la cual entregará a un voluntario quien, emulando a esos hipotéticos cavernarios perseguirá a sus compañeros tratando de colocar la cabeza del monstruo, quien la tenga puesta perseguirá a los demás. Variante: Con varias "Cabezas" (sombreros) el monstruo colocará la cabeza a su víctima y acto seguido irá a tomar otro sombrero y seguirá persiguiendo a otras víctimas, de este modo el número de monstruos se eleva de manera proporcional al número de víctimas que han recibido un sombrero en la cabeza al no poder escapar. Pueden usarse aros.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	CAZA EN CADENA
<b>TIPO</b>	atrape
<b>#PARTICIPANTES</b>	<3
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Uno de ellos toma el rol de "cazador". Éste debe pillar a los demás jugadores de uno en uno. Cuando atrapa al primero, tiene que perseguir a los demás, con él tomados de la mano (no se pueden soltar), formando una cadena de dos eslabones. Cuando dicha cadena posee cuatro componentes se dividirán en parejas (dos por un lado y dos por el otro) que a su vez irán a atrapar a otros jugadores. Y así sucesivamente hasta que queda un único jugador libre, que será el ganador.</p> <p>NOTA: A veces, en este juego, surgen problemas entre niños y niñas, cuando se tiene que dividir la cadena de cuatro componentes en dos parejas, debido a que los niños quieren ir con niños y niñas con niñas. Cuando esta situación aparece, se suele colocar a los 2 primeros que formaron la cadena, juntos y al 3º y al 4º juntos a su vez.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	CAZADORES Y LIEBRES
<b>TIPO</b>	atrape
<b>#PARTICIPANTES</b>	<4
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se divide al grupo en 2 equipos de igual número de componentes (en el caso de ser un grupo impar, uno de los jugadores tendrá 2 vidas). Un equipo se distribuye libremente por el lugar destinado al juego (liebres), mientras que el otro, se coloca en un extremo del lugar, ubicados en fila organizados en un orden de salida (cazadores). A la orden del profesor, un "cazador" saldrá corriendo en busca de una "liebre" cualquiera intentando atraparla. Una vez atrapada la liebre queda eliminada momentáneamente del juego, y el cazador se dirige al punto de salida a darle la mano a otro cazador quien realizara la misma tarea. Una vez atrapadas todas las liebres, se intercambian los roles (los cazadores pasan a ser liebres y viceversa), repitiendo el juego. Se cronometrará el tiempo que tardan los cazadores en atrapar a todas las liebres, y una vez que los dos equipos han pasado por el rol de cazadores se comparan los tiempos y gana el equipo que ha tardado menos en atrapar al otro.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	COMECOCOS
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	<3
EDAD	menys de 1
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los jugadores se distribuyen de pie libremente en el espacio. Uno de los jugadores se coloca en cuadrupedia (Comecocos) y persigue a los demás intentado agarrarlos y tirarlos. Una vez que un jugador es tumbado o toca el tatami con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies, es considerado "comecocos" y pasa a atrapar a los demás. Y así sucesivamente, hasta que queda un solo jugador de pie, el cual es considerado el ganador.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	CONGELATORS
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	
EDAD	més de 4
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Se eligen dos jugadores que serán los "Congelators", es decir que perseguirán a los otros jugadores y cuando los pillan se quedaran congelados como estatuas de hielo. Al mismo tiempo se elegirá a otro jugador que será el "Sol", y tendrá la función de ir descongelando a las estatuas heladas. Gana el jugador que no ha sido congelado nunca.
OBSERVACIONES	NOTA: El número de "Congelators" y de "Soles" dependerá de la cantidad de jugadores a participar. Si son muchos es conveniente poner varios "Congelators" para evitar que los jugadores que nos son perseguidos se aburran. Siempre colocar menor número de "Soles"



## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	EL SALVAVIDAS
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	
EDAD	4-7
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>En la introducción del juego el profesor explica que a partir de ahora todo lo que es piso, se transformará en "agua" y que ellos serán contentos bañistas que desarrollarán las actividades que se le ocurran. El profesor será el Salvavidas de la playa que vigilará todo con sus "largavistas", y avisará cuando haya algún tipo de peligro, como los TIBURONES!!! frente a los cuales deberán subir rápidamente a los "botes" (colchonetas) y ayudar a sus compañeros a que se escapen de los peligrosos animales. Una vez que el peligro se alejó, el Salvavidas con una señal avisará que pueden regresar a jugar al agua. Luego se irán agregando otras variantes, como puede ser las GAVIOTAS!!, de las cuales nos defenderemos levantando nuestros "botes" y cubriéndonos de las mismas. Queda a criterio del docente dejar librado a la imaginación de los niños los diferentes "PELIGROS" o si los chicos son más grandes, se pueden agregar compañeros que realicen el papel de TIBURONES o GAVIOTAS, y que "manchen" a los que no lograron buscar refugio en los botes.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL HELADERO
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	
EDAD	5-6
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>El profesor comienza siendo el heladero, estará dentro de un semicírculo determinado. Los chicos fuera de este semicírculo van pidiendo gustos de helados y el profesor ira diciendo "no" o "si". En el momento que diga "si" deberá correr a los niños y atrapar algunos, los niños atrapados se convierten en ayudantes.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	INDIOS Y PISTOLEROS
<b>TIPO</b>	atrape
<b>#PARTICIPANTES</b>	10-30
<b>EDAD</b>	6-12
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se forman dos equipos de igual número de jugadores; unos serán los "indios" y tendrán que pillar a los otros que serán los "pistoleros". Los "pistoleros" se acuestan en el suelo a unos 15 metros aproximadamente de los "indios" y se hacen los dormidos (ojos cerrados). Los "indios" salen sigilosamente hasta que se acercan a unos 10 metros de los "pistoleros" entonces deberán de empezar a gritar como los indios con la mano en la boca. Una vez que los "pistoleros" oigan gritar a los "indios" se levantarán y saldrán corriendo para evitar que los pillen los "indios".</p> <p>Comentarios: se puede jugar a que los "indios" pillen a todos los "pistoleros", o bien que los "indios" persigan a los "pistoleros" hasta que éstos atraviesan una línea situada a unos 10 metros de distancia, repitiéndose después el juego solamente con los "pistoleros" que han logrado atravesar la línea.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	LA BRUJA PIRUJA
<b>TIPO</b>	atrape
<b>#PARTICIPANTES</b>	10-30
<b>EDAD</b>	6-14
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Distribuidos por todo el terreno se escogen a unos alumnos (de 1 a 3 alumnos), que serán la "Bruja Piruja" y con unas hojas de periódico enrolladas, a modo de escoba de bruja, tratan de dar a los demás. Cuando la bruja logra dar a alguien, le dice el nombre de un animal, y este deberá imitarlo hasta que termine el juego</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	LA CUCARACHA
<b>TIPO</b>	atrape
<b>#PARTICIPANTES</b>	15-30
<b>EDAD</b>	4-6
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se forma un círculo con los alumnos tomados de la manos. Uno de ellos se colocará en el centro del círculo (quien será la cucaracha). En el momento que indique el profesor todos comenzarán a cantar la canción. En ese momento todos empiezan a correr, el alumno que estaba en el centro del círculo comenzará a perseguir a sus compañeros y al que alcance será la cucaracha</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>La cucaracha, la cucaracha, ya no puede caminar, porque no tiene, porque le faltan las dos patitas de atrás, echenle FLIT, echenle más, ya se murió, ya revivió.</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LA LLAMADA DE LOS ANIMALES
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	>10
EDAD	6-8
MATERIALES	fitxes
DESCRIPCION	<p>Se reparte a cada alumno una ficha, en la que hay dibujado un animal (elefantes, gatos, perros y ranas). Se designa a 4 alumnos, cada uno con una ficha de un animal distinto, que actuarán con el rol de "madre". Las madres se situarán en cada una de las esquinas de la pista. A la señal del profesor, los alumnos se dirigen hacia las esquinas. Cuando se encuentren con la madre, emitirán el sonido del animal que representaba su ficha, y la madre le responderá con el suyo. Si coinciden se colocará al lado de la madre, si no coinciden, se dirigirá a buscar la que le corresponde. Gana aquel grupo de animales que antes reúna a todos sus miembros</p> <p>Variante: se puede añadir una ficha que es la del "cazador". Este se situará en otro lugar de la pista, y cuando algún "animal" emita su sonido frente a él, perderá una pierna y tendrá que desplazarse a la pata coja.</p>

### OBSERVACIONES

TÍTULO	LAS CINTAS
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	5-10
EDAD	més de 6
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>En el grupo hay una vendedora y una compradora ( o vendedor y comprador, o de sexos diferentes) y los demás son cintas. La vendedora le dice al oído a las cintas el color que tienen (sin que se entere la compradora). Se desarrolla el diálogo entre compradora y vendedora.</p> <p>A continuación la compradora dice un color, el niño o niña que tenga ese color sale corriendo hacia un lugar previamente determinado y vuelve a la "venta". La compradora lo intenta tomar y si lo hace, antes de que llegue a la misma, lo pone en un lugar determinado (está comprada ). termina el juego cuando todas las cintas estén compradas</p>
OBSERVACIONES	<p>COMPRADORA: tun, tun.          VENDEDORA: ¿quién es?          COMPRADORA: la vieja Inés con los zapatos al revés.          VENDEDORA: ¿y que quería?          COMPRADORA:: una cinta.          VENDEDORA: ¿y de qué color?</p>

Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	UN DUE TRE, PER LE VIE DI ROMA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	3-5
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se cuenta para elegir a la parsona que para. Esta se coloca en un sitio contra una pared y de espaldas a los demás jugadores que deben estar bastante alejados. Cuando el que para dice: "Une due tre, per le vie di Roma" (Una dos tres, por las calles de Roma) los niños deben acercársele sin que les vea. El que para, apenas ha terminado de decir "un due tre, per le vie di Roma", se da la vuelta para ver si todos los jugadores están inmóviles. Aquel que se mueva vuelve al lugar de partida.
OBSERVACIONES	Véanse también: - L'ESCARABAT BUM BUM, - THE QUEEN'S STOLEN STEPS - UN DOS TRES, PLATERETS, TRES, TRES)

---

TÍTULO	THE QUEEN'S STOLEN STEPS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	8-14
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Este juego incita a los niños a llegar al lugar donde se halla quien para y a quitarle el sitio. Pueden participar en él entre 8 y 14 niños. Cuentan para elegir a una reina. Esta deberá estar de espaldas a los demás, de cara a una pared o a un árbol. A una distancia de unos veinte metros, se dibuja una línea en el suelo. Los jugadores comenzarán desde aquí e irán avanzando hacia el lugar de la reina. Deben hacer "pasos furtivos", es decir, ir hacia la reina sólo cuando ésta está vuelta de espaldas. Si la reina pill a alguien moviéndose cuando ella se da la vuelta, éste debe volver al punto de partida. Los niños deben ser lo bastante listos como para llegar hasta donde está la reina, tocarla y quitarle el sitio sin ser vistos. Por otra parte, la reina debe intentar mantener su posición pillando a alguien moviéndose. Debe estar de espaldas (de cara al árbol o a la pared) por espacios de tiempo más o menos largos
OBSERVACIONES	Véase también: - L'ESCARABAT BUM BUM - UN DOS TRES, PLATERETS, TRES, TRES - UN DUE TRE, PER LE VIE DI ROMA

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	¿QUIEN LO LLENA MÁS RÁPIDO?
<b>TIPO</b>	relevos
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	4 cubos y 2 tazas
<b>DESCRIPCION</b>	Los niños se dividen en dos equipos, cada uno de ellos en una fila. Frente a cada fila hay una taza de te y un cubo vacíos. Diez metros más allá de la fila hay un cubo lleno de agua. A un señal del director del juego, los niños empiezan el juego. Tienen que transportar agua con la taza y llenar el cubo que hay cerca de las filas. El recorrido de la carrera de relevos es la siguiente: cada participante coge la taza vacía, corre los diez metros, llena la taza y la lleva llena delante de su equipo. Echa el agua al cubo y da la taza vacía al participante siguiente. El equipo que primero llene el cubo será el ganador.
<b>OBSERVACIONES</b>	Original en rumano: CINE UMPLE MAI REPEDE?

---

<b>TÍTULO</b>	BLIND MAN'S BUFF
<b>TIPO</b>	corro
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Los niños están en círculo. Uno de ellos está en el centro con los ojos vendados. Trata de coger a uno de los jugadores del círculo. Cuando lo consigue, le hace una pregunta. El niño que ha sido atrapado contesta la pregunta y el que va con los ojos tapados debe adivinar a quién ha cogido. Si acierta, se intercambian los sitios, si no, debe intentarlo otra vez. Se puede preguntar algo relacionado con lo que se ha enseñado últimamente:  ¿Estás jugando? Sí. ¿Vas a la escuela el domingo? No. ¿Qué desayunas? Leche. ¿Dónde fuiste ayer? Ayer fui al cine. ¿A qué hora te levantarás mañana? A las 8.
<b>OBSERVACIONES</b>	

TÍTULO	XARRANCA
TIPO	dibujado en el suelo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>El "Hopscotch" empezó en el mundo antiguo durante el primitivo Imperio Romano. Los soldados romanos practicaban los ejercicios originales del "Hopscotch" como entrenamiento militar. Fue entonces cuando exportaron el juego a los niños de toda Europa. Los niños romanos dibujaban sus propios "Hopscotches" imitando a los soldados, añadiendo un sistema de puntuación. Se desconoce cómo el "Hopscotch" se extendió por todo el mundo. Existen múltiples versiones en todos los continentes. El juego se denomina "Marelle" en Francia, "Templehupfen" en Alemania, "Hinkelbann" en los Países Bajos y "Rayuela" en Argentina. En la actualidad se juega de la siguiente manera: Primero de todo los niños dibujan su "Hopscotch" en una superficie asfaltada. Puede ser un grupo de recuadros dispuestos en círculo o en espiral. Los niños franceses juegan a una versión del "Hopscotch" llamada "escargot" (caracol). Las dimensiones de los cuadrados se dibujarán teniendo en cuenta la edad de los jugadores, de manera que puedan alcanzar el recuadro siguiente de un solo salto. Se juega con un marcador, que suele ser una piedra corriente o un simple guijarro. El primer jugador lanza su marcador al primer recuadro. El marcador debe caer completamente dentro del recuadro sin tocar las líneas ni salirse de él. Si no es así, el jugador cede su turno al siguiente. Si lo lanza correctamente salta al cuadrado. Cuando llega al final, se da la vuelta y salta en sentido contrario a través del dibujo, de cuadro en cuadro en sentido inverso y parando para recoger su marcador. El jugador continúa el juego lanzando la piedra al cuadrado siguiente y continuando del mismo modo. Pierde su turno si pisa una línea, se salta un cuadrado o pierde el equilibrio. Debe volver a empezar la secuencia cuando le vuelva a tocar. El primer jugador que complete un recorrido por todos los recuadros numerados del "Hopscotch" es el vencedor.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	XARRANCA
TIPO	dibujado en el suelo
#PARTICIPANTES	
EDAD	5-12
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Este juego es para niños y niñas de 5 a 12 años. Pueden participar individualmente o en equipos. Se dibuja una figura en el suelo combinando cuadrados, rectángulos o círculos. Se pueden numerar des de el primero hasta el último. El primer jugador/equipo tira una piedrecita a la primera figura. Debe saltar desde la primera figura hasta la última y luego hacer lo mismo en sentido contrario. La segunda prueba consiste en saltar de figura en figura utilizando ambos pies. Gana el que lo consigue sin equivocarse. El juego del Sotronul es una buena y agradable manera de aprender los días de la semana: en lugar de los números se pueden escribir los días de la semana.</p>
OBSERVACIONES	Original en rumano: SOTRONUL

Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	EL JARDINERO
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Uno de los juegos infantiles tradicionales del Kirguizistan és el JARDINERO. Se juega en el suelo. Los jugadores están en círculo. El/la que dirige el juego da a cada jugador el nombre de una planta o de una fruta, por ejemplo: rosa, manzana, etc. Él/ella es el jardinero. Al iniciar el juego, el jardinero dice: "Cuando yo andaba por mi jardín vi la rosa". La rosa dice rápidamente y como asustada: "¡Oh!" El jardinero pregunta enseguida: "¿Y qué te ocurrió a tí, rosa?". La rosa contesta: "Me enamoré del limón". Entonces el limón dice: "¡Oh!" Si el jugador no puede contestar en seguida o si dice el nombre de alguien que ya está eliminado, debe salir del juego y dejar algo como prenda al jardinero. El juego continúa. El último que quede será el ganador, que será el encargado de dar las órdenes para recuperar las prendas.
OBSERVACIONES	Véase EL PADRE CALABACERO

---

TÍTULO	ERES UNA FLOR
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Juego de niñas (*)  Las niñas están en círculo y cantan la canción mientras dan palmadas. En el interior del corro hay una niña que se para frente a otra. La niña elegida pasará al interior intercambiando sus posiciones. Sigue el juego de la misama manera cantando cada vez la canción.
OBSERVACIONES	(*) Así dice el original.  Canción en rumano:  Esti o floare, esti un crin, Esti parfumul cel mai fin Si ca semn că te iubesc, Colo jos mă iscălesc.  Canción en inglés:  You are a lily, you are a flower, You have got the finest scent And I'll sign down for the power Of the love I feel for as a friend!

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>LAS OLLITAS</b>
<b>TIPO</b>	de atrape
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	5-7
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Se seleccionan dos participantes y se colocan delante del grupo. Los participantes estarán colocados en posición de cuclillas con las manos por debajo de la parte de atrás de las rodillas. Los dos compañeros llegarán a preguntar si tienen ollas y los demás responderán que sí que pasen a comprarlas. Los dos niños tendrán que detener a sus compañeros por los brazos sin que él suelte para nada sus manos de debajo de las piernas hasta llegar a un límite marcado. Luego el compañero que compraron tiene que correr mientras que ellos pagan por su adquisición. Si lo atrapan les ayudará con los que faltan, en caso contrario, volverá a ser olla.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>BOTXES / BALES</b>
<b>TIPO</b>	
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Las canicas es un juego en el cual una canica es impulsada con el dedo pulgar hacia las otras canicas, normalmente tratando de sacarlas de un círculo marcado. Una canica es una bolita de piedra, vidrio, arcilla o acer que se utiliza en este juego. Se han encontrado canicas en tumbas egipcias y en excavaciones griegas y romanas. El poeta Ovidio habla de las canicas en sus poemas. Pieter Bruegel también describe a niños jugando a las canicas en "Juegos de Niños". Los jugadores dibujan un círculo de tiza en el suelo. Entonces colocan de 10 a 12 canicas en él. El objetivo del juego consiste en hacerlas salir del círculo. La canica será impulsada por el dedo pulgar en dirección a las otras canicas. El primer jugador, que debe estar a unos 10-12 metros de distancia del círculo, lo intenta. Si lo consigue, vuelve a tirar, si no, continuará el siguiente jugador. Gana aquel que consigue sacar más canicas.
<b>OBSERVACIONES</b>	Original en rumano: JOC CU BILE



## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	PIEDRA ALTA
<b>TIPO</b>	
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	cantos rodados
<b>DESCRIPCION</b>	<p>El juego consiste en intentar, por turnos, realizar cinco piedras con cinco piedras. Cada vez que un jugador consigue realizar correctamente una prueba pasa a la siguiente. Cuando falla, pasa el turno a otro jugador. Gana el primero que consigue realizar las cinco pruebas.</p> <p>Éstas son las pruebas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Se dejan caer las piedras en el suelo. Se coge una y se tira al aire. Antes de volver a cogerla se debe recoger una piedra del suelo. Se repite hasta que se han recogido las cuatro piedras del suelo.</li> <li>2.- Igual que el anterior, pero se recogen de dos en dos.</li> <li>3.- Igual que los anteriores, pero primero se recoge una y después las otras tres.</li> <li>4.- Igual que los anteriores pero hay que recoger las cuatro de golpe.</li> <li>5.- Se tiran las cinco piedras al aire y se da la vuelta a la mano para que las piedras puedan caer sobre su dorso. Si no es así se irán recogiendo del suelo con esta misma mano si que caiga ninguna de las que le han caído encima.</li> </ol>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	EL CIRC
<b>TIPO</b>	mesa
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	tablero, dados, fichas
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se dibujan cuadritos con dibujos de circo. Se tiran los dados y se va a parar a un cuadrado. Es un juego de tablero con muchas trampas que uno se inventa. No importa cuantos jueguen. Todos los cuadrados están numerados del 1 al 120. El primer jugador que alcanza la casilla 120 gana.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	EL GATO
<b>TIPO</b>	correr y pillar
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Uno de los jugadores es un "gato" y los demás son "ratones". El "gato" intenta atrapar a los "ratones". El "ratón" que ha sido atrapado se convierte en "gato". Y entonces, este "gato" intenta atrapar a los otros ratones. Y continúa el juego del mismo modo.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	ELS RATOLINS I EL GAT
TIPO	corro - atrape
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los/as niños/as se colocan en pie en círculo de cara al centro. Dentro del círculo se coloca un/a niño/a (el ratón) y fuera otro que será el gato. Empieza el juego. El gato debe atrapar al ratón. Los jugadores del corro facilitan el trabajo al ratón permitiéndole entrar y salir del corro levantando las manos. Pero deben impedir que pase el gato a través del círculo. Si el gato atrapa al ratón, el maestro escogerá a dos niños/as más para los dos papeles. Lo mismo hará si el gato no consigue atrapar al ratón en un determinado tiempo.
OBSERVACIONES	Original en rumano: SOARECELE SI PISICA

---

TÍTULO	SEGUIR AL JEFE
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Nos gusta este juego. Es divertido 1. Los/as niños/as se colocan en fila. 2. El primero de la fila es el capitán. 3. El capitán camina, salta, corre, da palmas. 4. Todos los/as niños/as de la fila hacen lo mismo que el capitán. 5. El capitán da una vuelta. 6. El capitán se pone al final de la fila. 7. El siguiente jugador será el nuevo capitán. 8. El juego dura hasta que todos los jugadores han sido una vez capitanes.
OBSERVACIONES	Original en inglés: FOLLOW THE LEADER  Véase A SEGUIR EL REI

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	BACKGAMMON
<b>TIPO</b>	mesa
<b>#PARTICIPANTES</b>	2
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	un tablero especial
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se juega entre dos personas en un tablero especial. Cada jugador tiene 15 piezas que se mueven según lo que vayan marcando los dados. Este juego tiene su origen en Mesopotamia. Era popular en la antigua Grecia, en Roma, en Persia y en el Extremo Oriente. Actualmente se denomina "Table" en Rumanía, "Tavola reale" en Italia, "Tablas reales" en España, "Trictrac" en Francia, "Plakato" en Grecia, "Backgammon" en Gran Bretaña y en EE.UU. El juego es una combinación de estrategia y suerte. Suelen jugar a él los jóvenes. Se juega entre dos personas y se necesitan quince piezas de dos colores contrastados. En el tablero hay 12 triángulos alargados. El objetivo del juego consiste en ser el primero en mover sus quince piezas de lugar dentro del propio tablero llamado "casa". Las piezas se moverán el número exacto de puntos indicado por los dados. La pieza no puede ir a un punto ocupado por dos o más piezas del adversario. Si la pieza va aun punto ocupado por una sola pieza, la del oponente debe ir a la barra. Los jugadores tampoco podrán mover mientras tengan una pieza en la barra, ya que antes que nada debe regresar esta. Ésto sólo será posible cuando haya un punto vacío o con una sola pieza en el tablero del oponente. El ganador es el que primero saca todas sus piezas de su tablero.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	LAS NUECES
<b>TIPO</b>	puntería - apuestas
<b>#PARTICIPANTES</b>	3-5
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	10-12 nueces
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Hay que buscar un terreno inclinado. En la parte más alta se hace un hoyo y se toman 10-12 nueces. Pueden tomar parte en el juego tres, cuatro o cinco muchachos. Se juega con dinero. Se establecen las reglas y entonces el primer jugador coge las nueces y las lleva a una determinada distancia del hoyo. Los demás se colocan alrededor del hoyo y ponen sus dineros alrededor de él. Uno debe tirar las nueces intentando que entren en el hoyo un determinado número. Si lo consigue se llevará todo el dinero de las apuestas. Si no, continuará otro jugador.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL SEMÁFORO
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se traza una línea en el suelo. Todos los participantes estarán de pie detrás de esta línea. Dibujad otra línea a unos 5 metros de la primera. El que pare dirá un color. Los niños/as que lleven alguna prenda de este color podrán ir hasta la otra línea sin ningún problema, pero los que no lleven nada de este color, deberán correr hasta la otra línea procurando no ser atrapados. Si el que para atrapa a alguien éste será quien pare en la siguiente jugada.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	PELÍCULAS
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Un niño/a para. Los demás están detrás de una línea. El que para va diciendo para sí mismo el abecedario. Cuando los demás le dicen "¡Para!" él pronuncia una letra en voz alta y todos los demás intentarán decir el título de una película, (o una ciudad, una canción, etc). que empiece por dicha letra. Los que lo dicen podrán ir hasta otra línea; los que no sepan qué decir irán corriendo hasta la otra línea con el riesgo de ser atrapados por el que para. Si alguien es atrapado, parará en la próxima jugada.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	EL GIGANTE
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los niños y niñas se colocan en círculo alrededor de la "Madre". Le preguntan: "Mamá, ¿Podemos salir a jugar? La madre contesta: "Sí, podéis ir, pero no os acerquéis a la cueva del "gigante". El "gigante" es uno de los críos y se colocará detrás de algún objeto o dentro de un círculo dibujado en el suelo. Los niños y niñas se van de su sitio cerca de la "Madre" y estarán corriendo libremente hasta que la "Madre" diga:  "Niños, volved corriendo a casa o el gigante os pillará".  Entonces vuelven corriendo a casa mientras el gigante intenta atrapar a uno antes de que lleguen a casa. El que sea atrapado será el nuevo "gigante".
OBSERVACIONES	Original en rumano: CĂPCĂUNUL

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	EL VAMPIRO
<b>TIPO</b>	atrape
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Pueden jugar un número indeterminado de niños. Se sitúan en un círculo i en medio, sentado, se coloca el vampiro, que puede ser el maestro. Los niños dan vueltas en el sentido de las agujas del reloj preguntando: "Vampiro, ¿qué hora es?" Y el vampiro va diciendo las horas hasta que dice las 12, hora en que se despiertan los vampiros y entonces sale en persecución de los niños. Los que son atrapados ante de llegar al lugar destinado como casa se convierten en "vampiritos" hasta que todos sean atrapados. Se pueden hacer algunas variantes cambiando las horas por los días de la semana, colores,... Entonces se debe cambiar la pregunta inicial que hacen los niños y acordar cuándo saldrá el vampiro a atrapar a los niños. Se puede adaptar a distintas edades

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	A LA VORA DE LA MAR
<b>TIPO</b>	motriz musicado
<b>#PARTICIPANTES</b>	10-20
<b>EDAD</b>	> 5
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se escogen dos niños y se colocan cara a cara, cogidos de las manos, formando un puente. Estos dos jugadores eligen en secreto quien será mar y quien tierra. El resto de los niños se colocan en fila uno detrás de otro, delante de los jugadores que paran. La fila de niños va cantando la canción y saltando al ritmo mientras pasan por debajo del puente. Cuando ha terminado la canción, los que hacen de puente se quedan como prisionero al último niño que pasaba por debajo en aquel momento y le preguntan al oído:</p> <p>- ¿Qué quieres, mar o tierra?</p> <p>Según lo que escoge se colocará detrás de uno u otro, cogiéndose de la cintura. Todo esto debe hacerse muy bajito y con suma discreción para que los de la fila no descubran quién es cada cosa. El juego continua así hasta que no queda ningún niño en la fila. Entonces, los que hacían el puente, al grito de "¡Ya!" hacen fuerza en sentido contrario ayudados por los que tienen detrás de ellos, que también tiran. Se trata de conseguir arrastrar al otro equipo.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>Fuente: Juego popular</p> <p>Observaciones: Este juego puede hacerse con otras canciones. Una de las más usadas es SOta del Pont (Véase el juego Passar el pont en "Jocs populars. I tu a què jugues"). Los niños que hacen de puente pueden elegir también el nombre de dos colores, dos animales, dos frutas, etc.</p> <p>Más información en:  <a href="http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm">http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</a></p>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	BALL RODÓ CATERINETA
TIPO	motriz musicado
#PARTICIPANTES	> 8
EDAD	> 3
MATERIALES	
DESCRIPCION	Todos los niños se cogen de las manos formando un corro, mientras se canta se van dando vueltas y cuando se llega al final de la canción se dice - "Só Caterineta, Só!!", muy fuerte. Entonces todo el mundo se agacha a la vez y se estiran fuerte de los brazos, intentando hacerse caer unos a otros. Evidentemente muchos acaban en el suelo.
OBSERVACIONES	Fuente: "El joc col·lectiu tradicional" Imma Marin. Observaciones: Hay quien acaba la canción con la frase: "-Ajoca't moixó", en vez de "Caterineta só!".  Más información en: <a href="http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm">http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</a>
TÍTULO	EL DIRECTOR DE ORQUESTA
TIPO	musicado
#PARTICIPANTES	
EDAD	> 4
MATERIALES	
DESCRIPCION	Sale un niño del lugar donde están todos. Los demás, sentados en círculo, eligen al director. Éste, al ritmo de una canción, deberá hacer gestos repetitivos simulando la acción de tocar los diversos instrumentos musicales que aparecen en una orquesta: el tambor, los platillos, la trompeta, la flauta, el violín, la guitarra, etc. y deberá variarlos frecuentemente. Los demás, disimuladamente, deberán observarlo y hacer lo mismo. Cuando entra el niño que estaba fuera, se sitúa en el centro del corro y va observando detenidamente a fin de adivinar quien es el director del juego. Para conseguirlo dispone de tres oportunidades. Si no lo consigue paga una prenda y se elige a un nuevo director. Si ha conseguido adivinarlo será el director del juego quien pare la próxima vez.
OBSERVACIONES	Fuente: "Jocs populars: I tu, a que jugues?" Imma Marin Observaciones: Este juego puede hacerse con cualquier canción, pero la que citamos es una de las más adecuadas y aparece en la recopilación "Sobre tradicions de Vilanova i la Geltrú"  Más información en: <a href="http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm">http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</a>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL CAZADOR
TIPO	musicado
#PARTICIPANTES	>10
EDAD	> 4
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Empieza el juego con todos sentados en círculo menos el cazador, que se coloca en el centro con los ojo vendados. Los niños sentados cantan:</p> <p>"Tots els ocells que canten sense por s'amaguen quan arriba el cacador".</p> <p>El cazador toca a un niño del corro y le dice: "Pajarito, ¿como cantas?". El pajarito debe hacer, siguiendo la música de la canción:</p> <p>"Piu, piu, piu, piu piu, piu, piu. piu piu piu piu, piu, piu, piu, piu piu piu. piu piu piu."</p> <p>El cazador, por el timbre de la voz y ayudado por el reconocimiento táctil de las facciones de la cara, debe adivinar el nombre del "pajarito" que ha cantado. Si no lo adivina, todos le cantan:</p> <p>"Ah! caçador que bades, no era ell, escolta bé com canta cada ocell".</p> <p>Y así sucesivamente hasta que acierte alguno. Cuando el cazador consigue adivinar el nombre del "pajarito" cazado, este pasa a ser cazador y continua el juego.</p>
OBSERVACIONES	<p>Fuente: "Jocs populars: i tu, a què jugues?" Imma Marin</p> <p>Observaciones: A veces, en vez de cantar el "piu, piu...", siguiendo el ritmo de la canción, los niños lo dicen simulando un pajarito.</p> <p>Más información en:  <a href="http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm">http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</a></p>
TÍTULO	PAQUETE DE MANZANAS
TIPO	musicado
#PARTICIPANTES	> 10
EDAD	> 5
MATERIALES	un pañuelo o similar
DESCRIPCION	<p>Hay un jugador que dirige el juego. El resto obedecen sus órdenes. Todos los jugadores se distribuyen por el espacio de manera arbitraria, guardando una cierta distancia entre ellos; ni demasiado juntos ni demasiado seaparados. El que hace de capitán grita por ejemplo: "Pomeres de 2!" (¡Manzanos de 2!" Entonces los niños se agrupan formando los manzanos tal como se ha mandado. cuando están todos agrupados canta y bailan al ritmo de la canción según las manzanas mandadas por el capitán. En este caso diríamos: "Dos pometes té el pomer, de dos una..."</p> <p>Cuando se acaba de cantar, el capitán variará el orden y dirá: "Pomeres de 3!", "Pomeres de 8!" etc. (¡Manzanos de 3! ¡Manzanos de 8!, etc.) y así hasta que se cansen. todos los jugadores se esforzarán para formar parte de un manzano y no ser los últimos en conseguirlo.</p>
OBSERVACIONES	<p>Fuente: "Jocs populars: i tu, a què jugues?" Imma Marin</p> <p>Más información en:  <a href="http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm">http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</a></p>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LOS CONEJOS A SUS MADRIGUERAS
TIPO	motriz
#PARTICIPANTES	> 10
EDAD	> 4
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los jugadores se agrupan de tres en tres. Dos de ellos se dan las manos y forman una madriguera; el tercero se coloca dentro de la madriguera, es el conejito. Hay un jugador que también es un conejo pero este no tiene madriguera. A una señal del director del juego todos los conejos salen de sus madrigueras y van saltando con el conejito solitario; si quieren pueden ir canturreando algo: laralarilo la la... Las madrigueras también pueden dar vueltas sin moverse del sitio. A un sñal (por ejemplo, el disparo de un cazador) los conejos se apresuran a meterse en las madrigueras; el que no tenia debe intentar encontrar una. Ahora otro niño hará de conejo solitario. Los conejitos no deben estar siempre pegados a las madrigueras, al contrario, deben mirar de ser un poco atrevidos para dar más emoción al juego. Termina el juego cuando se cansen.</p>
OBSERVACIONES	<p>Fuente: "Jocs populars. i tu a què jugues". Imma Marin  Observaciones: Cuando los niños juegan entre ellos, a menudo el director del juego y el conejo solitario son un mismo niño.</p> <p>Más información en:  <a href="http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm">http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</a></p>
TÍTULO	LA ZORRA
TIPO	motriz
#PARTICIPANTES	més de 4
EDAD	+ 4
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>El que hace de "rey" va dando órdenes según su imaginación diciendo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La zorra dice... ¡saltad sobre un pie!</li> <li>- La zorra dice... ¡tocaos la barriga!</li> <li>- La zorra dice... ¡dad una vuelta s..! etc</li> </ul> <p>Entonces todos los jugadores deben hacer exactamente lo que manda la "Zorra". Sin embargom el que hace de "rey", de vez en cuando da la orden sin decir: "-La zorra.." en cuyo caso deben todos permanecer quietos. Por ejemplo, dice: -¡hacedle cosquillas al compañero de la derecha! En este caso deben quedarse quietos. Cuando los niños se equivocan, el "rey" bromea diciendo: ¡eh, despistados!, o ¡ay, cómo os engaño!, etc. El juego es más divertido cuanto más divertidas y originales sean las órdenes.</p>
OBSERVACIONES	<p>Fuente: Juego popular.  Observaciones: Puede introducirse la variante de que el jugadorque se equivoque pague una prenda.</p> <p>Más información en:  <a href="http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm">http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</a></p>



## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL PARQUE DE LOS SALTAMONTES
TIPO	motriz
#PARTICIPANTES	> 6
EDAD	> 5
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se dibuja un gran círculo, dentro del cual los "saltamontes" van y vienen muy contentas. No pueden salir de este patio y circulan en el saltando con los pies juntos. Les persigue una rana que debe saltar en cuclillas, lo cual le impide de ir muy aprisa. La rana, al saltar va gritando: "croa, croa". Cada uno de los saltamontes atrapados se va convirtiendo en rana, de modo que cada vez hay más ranas y menos saltamontes. El último de los saltamontes que sea atrapado hará de rana en la próxima jugada.
OBSERVACIONES	Fuente: adaptación del juego El parc de les llagostes de "Jocs populars. I tu a què jugues". de Imma Marin. Observaciones: Se puede jugar también con niños mayores, haciendo que los saltamontes circulen a la pata coja.  Más información en: <a href="http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm">http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</a>
TÍTULO	L'ESPARDENYETA
TIPO	motriz
#PARTICIPANTES	> 6
EDAD	> 4
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los niños se colocan en círculo, sentados en el suelo, con los ojos cerrados, menos el que hace de "madre" que va dando vueltas por fuera del círculo. Los niños del círculo y la "madre" mantienen este diálogo: Círculo: - ¡mamá, tengo sed! Madre: - ¡bebe agua! Círculo: - ¡hay una mosca! Madre: - ¡bebe vino! Círculo: - ¡hay un mosquito! Madre: - ¡bebe vino del bueno! Círculo: - ¡mm, qué rico! ¡mamá, tengo sueño! Madre: - ¡duerme! Círculo: - ¿hasta qué hora? Madre: - ¡hasta las...!  La "madre dice un número no superior a 20 o 25, ya que de lo contrario se hace demasiado largo. Todo el círculo con los ojos cerrados cuentan en voz alta. Mientras, el que hace de "madre" pone la prenda detrás de un niño del círculo. Cuando se acaba de contar, el que la tiene se levanta de prisa para perseguir a la "madre". Si la pilla antes de que esta alcance el lugar que él ha dejado, la "madre" vuelve a parar y si no, el perseguidor será quien hará de "madre".
OBSERVACIONES	Fuente: "Jocs populars: i tu a què jugues?" d' Imma Marin  Más información en: <a href="http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm">http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</a>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	VUELAN, VUELAN
TIPO	motriz
#PARTICIPANTES	> 5
EDAD	> 3
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>El que hace de "rey" va diciendo: - Vuelan, vuelan... ¡palomas! o cualquier otro animal que vuele. Al oírlo, los demás jugadores, deben levantar, a un tiempo y de prisa, las manos y moverlas como si volasen, desplazándose libremente por el espacio mientras dicen: - ¡vuelan, vuelan! Si se nombra un animal que corre, por ejemplo: -corren, corren... ¡perros!, los jugadores empiezan a correr moviendo los brazos, haciendo el gesto de correr y diciendo: -¡corren, corren!, y si se nombra un animal que nada, por ejemplo: - nadan, nadan... ¡sardinas!, los niños deberán desplazarse moviendo los brazos como si nadaran y decir: - ¡Nadan, nadan! Ahora bien, el "rey" puede dar una orden falsa, por ejemplo: -Corren, corren... ¡periquitos! En este caso los jugadores deberán permanecer completamente quietos. Los que se equivoquen podrán continuar jugando, eliminarse o pagar una prenda.</p>
OBSERVACIONES	<p>Fuente: Juego popular.  Observaciones: Versión libre del juego "Volen Volen" recogido en el libro "Jocs populars: tu, a què jugues?" de Imma Marín.  Otra manera de jugar sería nombrando vehículos en vez de animales.</p> <p>Más información en:  <a href="http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm">http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</a></p>
TÍTULO	PATO, PATO, GANSO
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los niños están sentados en círculo. Uno para. Va andando alrededor del círculo y tocando a sus compañeros en la cabeza mientras va diciendo: "Pato, pato, pato...". En el momento en que dice: "¡Ganso!" el niño tocado se levanta y le persigue alrededor del círculo.</p> <p>El primero en llegar al lugar vacío se sienta en él. El otro para. Ocurre a veces que el que paraba es atrapado por el que paraba. En este caso debe sentarse en el centro del círculo, de donde no podrá salir hasta que el que para sea atrapado y le substituya.</p> <p>Este juego gusta mucho a los más pequeños</p> <p>El primer que arriba al lloc buit, seu. L'altre para. A vegades el que parava és atrapat pel que ha tocat. Llavors ha de seure al centre del cercle. No en pot sortir fins que el qui para sigui atrapat i el substitueixi.</p> <p>És un joc que agrada molt als més menuts.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LUZ VERDE, LUZ ROJA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Salid al patio.</li><li>2. Pueden jugar muchos niños.</li><li>3. Elegid a uno que hará de "Semáforo"</li><li>4. Los otros niños serán "coches"</li><li>5. Se ponen en fila en la línea de salida, a unos 30 metros del semáforo.</li><li>6. El "Semáforo" grita "Luz verde" y se vuelve de espaldas a los niños.</li><li>7. Los niños corren en dirección al "Semáforo"</li><li>8. El "Semáforo" se da la vuelta y grita: "Luz roja".</li><li>9. Los niños deben quedarse quietos. Si se mueven deben volver a la línea de salida.</li><li>10. Continúad jugando hasta que uno toque al "Semáforo". Entonces él será el nuevo "Semáforo" mientras que el viejo se unirá a sus compañeros en la línea de salida para volver a jugar.</li></ol>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	LA VARETA
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	de 8 en 8
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los jugadores se distribuyen en grupos de 8 jugadores. Todos se colocan en fila y uno hace de madre, y es el que lleva una vara. La madre pregunta, por ejemplo, nombres de inmovilizaciones, o marcas de coche....., aquel que responda lo que la madre pensó, obtendrá la vara y perseguirá con ella a los demás pudiéndole golpear hasta que estos lleguen a "casa". Se puede usar un cinturón en clases de artes marciales o un balón en otros deportes. En estos casos se trata de preguntar contenidos técnicos a los alumnos para que aprendan y jueguen.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LOS ANIMALES SALVAJES
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	
EDAD	6-12
MATERIALES	fichas
DESCRIPCION	<p>Se reparte a cada alumno una ficha, en la que hay dibujado un animal (elefantes, gatos, ratones, cerdos, águilas, perros, ranas...). El profesor dirá: ¡Los animales salvajes son los ...!, y dirá el nombre de un animal. Los alumnos que tengan esa ficha serán los que tratarán de pillar al resto de los "animales". Cuando pillen a un "animal", lo llevan a la "madriguera", (por ejemplo una portería).</p> <p>Variante: Se pueden añadir dos fichas que representen a un "cazador". Estos podrán pillar a cualquier animal. Si algún "animal" pilla al "cazador", este le contara hasta 5 y podrá pillar a ese "animal". De este modo se añade un mayor grado de incertidumbre al juego</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	COMECOCOS (2)
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	10-30
EDAD	6-12
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Este juego trata de simular al homónimo de los video juegos. se eligen a dos o tres alumnos que son los "fantasmas" y el resto son los "comecocos". cuando un "fantasma" atrapa a un "comecocos" este se convierte en "fantasma".</p> <p>Variantes: Se puede jugar de muchas formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tanto los "fantasmas" como los "comecocos" tienen que ir pisando siempre una línea cualquiera de la pista.</li> <li>- Cuando el profesor toca el silbato, los "comecocos" pueden pillar a los "fantasmas" convirtiéndose éstos en "comecocos". De este modo se simula a cuando en el video juego el "comecocos" se come un punto de mayor tamaño.</li> </ul>
OBSERVACIONES	<p>Comentarios: Para jugar a este juego es necesaria una pista en la que se encuentre señalados varios campos, como por ejemplo, una pista de voleibol, una de bádminton, baloncesto, etc</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	MARCIANITOS Y TERRÍCOLAS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	>6
MATERIALES	pinzas de tender ropa
DESCRIPCION	<p>Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. En el centro de dicho espacio se coloca una bolsa o una caja donde se colocan las pinzas (pinzas de colgar la ropa). Un jugador es elegido como "Marcianito". Este jugador se colocará una pinza en algún lugar visible de su camiseta e ira a pillar a los "Terrícolas". Cada vez que pilla a un "Terrícola", éste se convertirá en marciano y tendrá que tomar una pinza y colocársela en un lugar de su camiseta. De esta manera ya podrá atrapar a los demás.</p> <p>Gana el jugador que quede en ultimo lugar sin atrapar</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	MIRAD PARA ARRIBA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	gran grupo
EDAD	6-8
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Todos sentado en círculo menos uno, que está de pie en el exterior y que tiene un trapo en la mano. Todos los alumnos cantan una canción al mismo tiempo que dramatizan lo que dice la letra. Ésta termina con un número. Todos cuentan hasta ese número mientras están con los ojos cerrados como si estuvieran durmiendo. El que está fuera del círculo deja el pañuelo tras uno de los sentados, cuando terminan de contar, al que le han dejado el pañuelo, se levanta y trata de tomar al otro antes de que se siente en el hueco que ha quedado.</p>
OBSERVACIONES	<p>Mirad para arriba que caen las hormigas mirad para abajo que caen escarabajos manos delante que viene el comandante manos detrás que viene el capitán ¡niños a dormir! ¿Hasta qué hora?, Hasta las...</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>PÁJAROS Y JAULAS</b>
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	>6
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los alumnos se colocan en grupos de tres componentes, dos de los cuales se colocan enfrentados, de pie y tomados por las manos (formando la "Jaula"). El tercer participante se coloca, en medio de ellos, entre las manos (el "Pájaro"). El jugador que se encuentra en medio tendrá el nº 1, y los otros dos serán el 2 y el 3 respectivamente.</p> <p>Cuando el profesor diga nº 1 (el que ocupa la posición de pájaro) éste sale corriendo y la "Jaula" (compuesta por los números 2 y 3) tomados de la mano salen detrás de él para atraparlo.</p> <p>Cuando el profesor dice otro número, por ejemplo el 2, los números 1 y 3 se cogen de las manos, formando una nueva "Jaula" y van a atrapar al nuevo "Pájaro", y así sucesivamente.</p> <p>Gana el jugador, que cuando ocupó el rol de "Pájaro" no ha sido atrapado nunca</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>PERROS, GATOS Y RATONES</b>
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	>15
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	fichas
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se reparte a cada alumno una ficha, en la que hay dibujado un animal. Los animales de las fichas son: perros, gatos y ratones. Las fichas mas numerosas serán las de los ratones, seguidas por los gatos, y de las que menos habrá será de perros. A la señal del profesor los perros tratarán de pillar a los gatos y enviarlos a la "madriguera" (por ejemplo una portería). Los gatos intentarán pillar a los ratones, a la vez que huyen de los perros. Los ratones, sin embargo, tendrán que huir de los gatos. Si un perro pilla a un ratón, no sucede nada. Si un gato pilla a un perro tampoco sucede nada, este le contará hasta 5 y podrá pillar al gato.</p> <p>Variante: Se pueden añadir dos fichas que representen a un "cazador". Estos podrán pillar a cualquier animal. Si algún "animal" pilla al "cazador", este le contará hasta 5 y podrá pillar a ese "animal". De este modo se añade un mayor grado de incertidumbre al juego.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>PISA EL TACO</b>
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	grupos >5
<b>EDAD</b>	>8
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se colocan tacos de plástico (en algunos sitios les llaman "ladrillos") por el suelo, bien separados. El número ideal de tacos es de aproximadamente un cuarto del número de jugadores. se elige a dos o tres jugadores que "la quedan", cuya misión es tocar al resto de los jugadores. Los tocados pasan a quedarla y el que ha tocado se salva. Para no ser tocados. Los jugadores tienen que estar pisando un taco (con un pie), pero tienen que abandonar ese lugar si otro compañero pisa el taco (no pueden volver a ese hasta haber estado en otro). El objetivo del juego es no ser agarrados nunca.</p> <p>VARIANTE: Los que "la quedan" no se salvan cuando tocan a alguien, así va aumentando el número de los que "la quedan" y ganarán el juego aquellos que, al final, queden pisando un taco (señal de que no los han cogido nunca).</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>POLICÍAS Y LADRONES</b>
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	eqp de 10
<b>EDAD</b>	6-14
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se forman dos equipos de igual número de jugadores y se sitúa cada uno en un extremo de la pista. Un equipo son los "policías" y el otro los "ladrones", los policías deben pillar a los ladrones y llevarlos a la "cárcel" (por ejemplo, una portería). cuando todos los ladrones son pillados se produce el cambio de rol.</p> <p>Variante: "Policías y ladrones salvando" . Todos los "ladrones" que son pillados y llevados a la cárcel, se cogen de las manos formando una cadena. si algún "ladrón" sin pillar toca la cadena se salvan todos los ladrones capturados.</p> <p>Comentarios: En el primer ciclo este juego gusta mucho. El profesor puede motivar a los alumnos, dando unas placas de policía imaginarias o reales a los "policías", y unos antifaces a los "ladrones". Por ejemplo, se pide a los alumnos que extiendan las manos, y el profesor les va dando una palmada que representa la entrega de las placas de policía o los antifaces, y los alumnos se los van colocando imaginariamente</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	QUITARLE LA COLA AL ZORRO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	gran grupo
EDAD	>6
MATERIALES	
DESCRIPCION	Cada alumno tiene un pañuelo, cinta o trozo de papel entre la parte trasera del pantalón y el cuerpo, con un trozo sobresaliendo a modo de cola. Los jugadores correrán libremente. Tratan de quitarle la cola a los demás. Si un jugador se queda sin cinta y no posee más queda eliminado. Si ha conseguido tomar alguna, se la coloca y sigue jugando. Gana el que al finalizar el tiempo tenga un mayor número de pañuelos o cintas.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	RATONES BAILARINES
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	>15
EDAD	6-12
MATERIALES	
DESCRIPCION	Todos los participantes, se sitúan por el terreno de juego, procurando aprovechar el mayor espacio posible. Se nombra a un participante que haga de GATO perseguidor, el resto simulan ser RATONES BAILARINES, que empiezan a GIRAR antes de ser cazados por el Gato. En caso de ser cazado (tocado), por el GATO SIN ESTAR EN GIRO, se tornarán GATO, de esa forma los Gatos van aumentando progresivamente, y decreciendo el número de RATONES BAILARINES, resultando al final del juego el más rápido el último RATÓN BAILARÍN, que pondrá fin a este "movido" juego de ATRAPE.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	TE PILLO SI NO TE EQUILIBRAS
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	10-30
EDAD	6-14
MATERIALES	
DESCRIPCION	Todos los alumnos con un volante, se eligen unos 3 ó 4 que son los cazadores. A la señal, todos los alumnos se colocan el volante en la cabeza y ya no lo pueden tocarlo con las manos. tienen que mantenerlo en equilibrio sin que se les caiga. Cuando esto ocurra los cazadores intentarán pillarlos. Los cazadores podrán hacer risa a los que tienen el volante en la cabeza para que, de este modo se les caiga antes. Está prohibido tocar al alumno, o soplar, etc. Variante: Los objetos se pueden equilibrar de distintas formas: en la palma de la mano, en la rodilla (manteniendo una pierna flexionada), a los alumnos se les ocurrirán muchas posibilidades.
OBSERVACIONES	Comentarios: este juego se puede hacer también con latas de refrescos vacías. Estas son más difíciles de mantener en equilibrio. de este modo tenemos un juego en el que se pueden trabajar otros contenidos como: reciclar el material, utilizar el material de deshecho, educación ambiental, educación para el consumidor, etc



## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	VOLI-GLOBO
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	
EDAD	>8
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>En parejas.</p> <p>Se divide el terreno en dos campos iguales, delimitando las marcas; se coloca un lazo, listón, red, de un extremo a otro para dividir el terreno de juego, se utilizan globos con agua, toallas, costales, cada uno de los jugadores toma la toalla por un lado y su compañero del otro extremo, el globo estará arriba de la toalla, el otro equipo estará de la misma forma, pero en el otro lado de la cancha, y con su toalla, el objetivo del juego es pasar por arriba de la red el globo y los del otro equipo deberán correr, desplazarse, para atrapar el globo antes de que caiga, la pareja que deje caer el globo perderá; también puede realizarse con 3 equipos de 2 personas e cada parte de la cancha</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	ZORROS Y PALOMAS
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	
EDAD	6-12
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Hacemos dos líneas a una distancia aproximada de 20 metros, que serán las casas de las palomas. En medio de estas dos líneas se colocará un alumno/a que será el zorro que a la señal del profesor/a intentará atrapar al mayor número de palomas que irán de una casa a otra. todas aquellas palomas que sean atrapadas se convertirán en zorros, colocándose en el medio, ganará aquel jugador/a que sobreviva como paloma</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	PESCADITO, PESCADITO
TIPO	cuerda
#PARTICIPANTES	10-30
EDAD	>12
MATERIALES	una cuerda por alumno
DESCRIPCION	<p>Requiere una soga de cuando menos un metro por cada alumno participante. Se dividen dos equipos: uno dentro de la cuerda, (los pescaditos), el otro en los dos extremos, (los pescadores). Se informa a los de adentro que deben empujar con las manos a la altura de la cintura y no dejar a los de los extremos llevarlos fuera del agua, (un círculo pintado con gis o tiza, puede ser también un círculo de la cancha de baloncesto). Naturalmente los de afuera tiran y derriban a todos los de adentro, Sugiero hacerlo con cuidado, el resultado es un grupo ( el de dentro ) en el suelo unos sobre otros. Como medida adicional de seguridad, a la señal del moderador (silbato), NADIE puede seguir tirando de la soga.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>ZORROS Y CAZADORES</b>
<b>TIPO</b>	cuerda
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	>6
<b>MATERIALES</b>	una cuerda/alumno
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los jugadores se distribuyen en dos equipos. Un equipo, los Zorros, se colocan en la parte de atrás del pantalón una cuerda, la cual quedará arrastrando por el suelo. Este equipo se colocan libremente por el espacio, mientras que el otro equipo, Cazadores, se encuentran en un extremo del gimnasio.</p> <p>A la señal del profesor, todos los Cazadores, corren hacia los Zorros y tratan de pisar la cuerda de uno de ellos.</p> <p>Una vez que a todos los Zorros se le han quitado las cuerdas, se cambian los roles. Gana el jugador que logra quitar primero una cuerda a un Zorro</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>EL RELOJ</b>
<b>TIPO</b>	relevos
<b>#PARTICIPANTES</b>	<10
<b>EDAD</b>	>6
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los jugadores se distribuirán por equipos. Los jugadores se colocaran uno detrás del otro sentados en el suelo y se les asignará un número a cada uno, comenzando por el número desde el primer jugador, el dos al segundo, etc.</p> <p>Los equipos toman posición en forma de círculo, colocándose los primeros jugadores en el centro del círculo y el resto de la fila, en diagonal hacia el extremo del círculo.</p> <p>El profesor dice un número, y el jugador de cada equipo que tenga asignado ese número se levanta y sale corriendo, pasando por detrás de todos los equipos contrario, hasta llegar nuevamente a su sitio.</p> <p>El jugador que completa el recorrido primero, da un punto a su equipo.</p> <p>NOTA: Este juego se puede combinar perfectamente utilizando sumas, restas, divisiones o multiplicaciones (de acuerdo a la edad de los jugadores) . De esta manera los jugadores realizan una operación matemática cuyo resultado será el número del jugador que saldrá corriendo.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	JUEGO DE CANICAS
<b>TIPO</b>	canicas
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	canicas
<b>DESCRIPCION</b>	Se hacen tres hoyos. Cada jugador lanza la canica. El que consigue llegar más lejos empieza el juego, que consiste en intentar meter las canicas sucesivamente en los 3 hoyos que están en línea recta, empujándolas con los dedos. Cuando se consigue llegar al último hoyo, se hace el recorrido en sentido opuesto. A medida que los jugadores van consiguiendo estas etapas, tienen derecho de intentar acertar a las canicas de los demás jugadores, utilizando también la técnica de empujarlas con los dedos en el suelo. Cuando aciertan, ganan estas canicas
<b>OBSERVACIONES</b>	Original en portugués: JOGO DOS BELINDES

---

<b>TÍTULO</b>	RODA DA CABACINHA
<b>TIPO</b>	
<b>#PARTICIPANTES</b>	2
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p><b>OBJETIVO:</b> Dar balanceo con el cuerpo y dar vueltas lo más deprisa posible sin caer ni soltar las manos.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Dos jugadores colocados de frente uno al otro se dan las manos al mismo tiempo que juntan los pies e inclinan el cuerpo para atrás de modo que los brazos queden estirados. Empiezan a girar lentamente diciendo:          RODA RODA CABACINHA , RODA RODA CABAÇÃO ...          o bien          XIXA CANELA , XIXA CANELA          hasta conseguir girar lo más aprisa posible.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	CABRA CIEGA
<b>TIPO</b>	atrape
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p><b>OBJETIVO:</b> La cabra ciega trata de atrapar a los demás jugadores e identificarlos por el tacto.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se pone una venda a un jugador que hará de Cabra Ciega. Los demás se mueven a su alrededor tocándole y diciendo Cabra Ciega, pero sin dejarse atrapar ni alejarse mucho. Cuando un jugador es atrapado por la Cabra Ciega, no puede hablar porque ésta debe identificarlo por el tacto. Si lo consigue, pasa entonces el jugador atrapado a ser Cabra Ciega.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

TÍTULO	CARACOL
TIPO	dibujado en el suelo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	piedras, tiza
DESCRIPCION	<p>OBJETIVO: Llegar al centro del Caracol sin perder.</p> <p>DESARROLLO: Se dibuja un caracol grande en el suelo. El primer jugador tira una piedra al principio del caracol; después la va empujando a la pata coja hasta conseguir llegar al centro del caracol sin que esta salga del caracol. Si la piedra sale del interior del caracol, pasa la vez a otro jugador y así sucesivamente</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	O SENHOR BARQUEIRO
TIPO	fuerza
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>OBJETIVO: Obtener el mayor número de elementos para ganar la prueba.</p> <p>DESARROLLO: Dos niños cogidos de las manos, eligen cada uno un nombre: de frutas, animales, países o cualquier cosa, sin que los oigan los demás. Los otros hacen una fila y cantan una canción.</p> <p>Cuando pasan por debajo del arco que forma los dos niños, se para el último de la fila. Este elige uno de los nombres que le proponen y se coloca detrás del niño que tiene el nombre elegido. Cuando han elegido todos, forman dos grupos según los nombres elegidos. Trazan una línea en el suelo para dividir a los grupos, se dan las manos y estiran en dirección a su grupo.</p> <p>El grupo que cruza la línea pierde la partida.</p>
OBSERVACIONES	<p>Véase también EL MAR, RIVER, THE STONE BRIDGE, etc.</p> <p>Esta es la canción en portugués</p> <p>Ó senhor Barqueiro deixe-me passar, tenho filhos pequeninos não os posso sustentar..., passará ,passará , mas algum deixará, se não for a mãe da frente é o filho lá de trás.</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	ESTATUAS DE SAL
<b>TIPO</b>	
<b>#PARTICIPANTES</b>	>2
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Si sois más de dos niños podéis jugar al siguiente juego. Debéis elegir a uno que será el cazador. Los demás deben escapar del cazador. El jugador que sea atrapado queda "congelado", es decir, no puede moverse y debe quedarse como un poste de sal. Si alguien le toca queda "descongelado". Entonces puede volver a moverse. Es por esto por lo que el cazador intentará que nadie se le acerque. El cazador debe congelar a todos los jugadores. El último poste de sal será el nuevo cazador.</p> <p>P.S.- En letón se dice que alguien "está quieto como un poste de sal" para significar que está asustado y no puede moverse.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	EL ESCONDITE
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los niños se sientan en círculo con las manos tendidas. Uno pasa delante de ellos tocándolos y diciendo:</p> <p>En una colina Brama un burro I ha hu Sal fuera tú! o Hoja verde de xxx ¿Cuántas hojas hay en el jardín?</p> <p>El último en ser tocado debe parar de cara a la pared. Tiene que contar hasta 20 o 30, de modo que todos los demás tengan tiempo de esconderse. Cuando termina de contar, tiene que ir a buscar a los que están escondidos. Si les ve, pueden escapar de ser perseguidos por el que para si tocan con la mano el lugar de parar antes que su perseguidor. El juego vuelve a empezar del mismo modo.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>Canción en rumano:</p> <p>Pe un deal Rage un măgar I ha hu lesi afarã tu! Sau Foaie verde de sulfinã Cãte flori sunt în grãdinã?</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	EL ESCONDITE
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>3
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Este juego es popular en muchos países. Nosotros lo practicamos así: Si sois más de tres niños o niñas podéis jugar a este juego. Los jugadores deben elegir al que para. Este, vuelto de espaldas y con los ojos cerrados cuenta hasta diez. Los demás deben esconderse durante este tiempo. Cuando ha terminado la cuenta dice "¡Voy a por vosotros!" e intentará encontrar a todos los jugadores. Aquél a quien encuentre primero será el que parará la próxima vez. El juego vuelve a empezar.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	KYZ KUU
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	caballos
DESCRIPCION	Estas son las reglas del juego: un chico y una chica montan en sus caballos y la chica empieza a correr a toda velocidad, alejándose del chico que debe atraparla. Ambos cabalgan durante un tiempo determinado en un área limitada. Si el chico no atrapa a la chica pierde el juego y ella (la chica) debe pegarle con el látigo (pero sin fuerza). Y si el chico la atrapa tendrá derecho a besarla. Es un juego muy divertido. Los jugadores deben saber montar a caballo muy bien y a la carrera.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL ESCONDITE
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	3-15
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	A "Nascondino" pueden jugar tres como mínimo, pero el número ideal de jugadores es de catorce. Se cuenta para decidir quien para; éste cuenta con los ojos cerrados hasta un número igual al número de jugadores multiplicado por diez más uno. Mientras, los demás deben esconderse. Cuando ha terminado de contar debe ir a buscar a los que se han escondido. Cuando ve a algún debe ir al lugar de parar y decir en voz alta su nombre y el lugar donde lo ha visto. Los jugadores escondidos deben ir a tocar el lugar de parar antes que el que para. El primer atrapado será quien pare. En cambio, si uno hace "¡Todos libres!" volverá a parar el mismo.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL PULPO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	5-12
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Número mínimo de jugadores: 5            Número ideal de jugadores: 12            A la "piovra" (pulpo) se juega así: un niño hace de "pulpo" y está en el centro del patio mientras los demás están frente a él. Los jugadores deben ir al otro lado del "pulpo", quin sólo puede moverse por una línea horizontal. Cuando un jugador es tocado por el "pulpo" se convierte en "pulpito" que no se puede mover, pero puede balancearse sobre sus piernas. Cuando el "pulpo" ha tocado a todos lo jugadores, el primero que ha sido tocado hace de "pulpo".</p>
OBSERVACIONES	
TÍTULO	DAMAS Y CABALLEROS
TIPO	
#PARTICIPANTES	6-16
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Número mínimo de jugadores: 6            Número ideal de jugadores: 16            A damas y caballeros se juega así: los niños están a un lado y las niñas al otro. Un niño se acerca a una niña y le hace una reverencia; si la niña acepta, entonces ella también debe hacer una reverencia, en cambio, si no lo acepta debe volverse de espaldas. Los jugadores que se aceptan tes veces se convierten en una pareja; entonces, junto con las demás parejas hacen un puente por el que pasarán los jugadores que no han sido aceptados.</p>
OBSERVACIONES	
TÍTULO	REINA, REINA BELLA
TIPO	
#PARTICIPANTES	4-10
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se elige la Reina, quien se coloca al lado del patio opuesto a donde están el resto de jugadores. Éstos cantan esta canción:            "Reina, Reina bella, ¿cuántos pasos debo hacer para llegar a tu castillo cpn la fe, con el anillo, con la punta del cuchillo?" ("Regina Regina bella, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello con la fede, con l'anello, con la punta del coltello?").            La reina dice un número de pasos y el nombre de un animal; entonces los jugadores deben dar tantos pasos como ha dicho la reina como si fuesen aquel animal (por ejemplo, cortos si son de hormiga, enormes si son de elefante). El juego termina cuando un/a niño/a llega donde está la reina. Este será la próxima reina.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LA BRUJA MANDA COLOR
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	3-11
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>El número mínimo de jugadores es de 3                      El número ideal de jugadores es 11                      Se cuenta para elegir a la bruja. La bruja dice un color y los niños que juegan deben ir a tocar dicho color: en los vestidos, en los objetos, en la naturaleza. El juego termina cuando la bruja toca a un niño que aun no ha tocado el color, así luego éste se convierte en bruja.</p>
OBSERVACIONES	
TÍTULO	FAZZOLETTO PEO PEO
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	5-14
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Número mínimo de jugadores: 5.                      El número ideal es de 14 jugadores.                      Antes que nada se hace un corro de niños y se cuenta para elegir quién comenzará. Aquel a quien le toca, coge un pañuelo de papel o de ropa y empieza a dar vueltas alrededor de los niños que están sentados en el corro. Éstos empiezan a cantar la canción. El niño que da vueltas debe colocar el pañuelo detrás de la espalda de uno de los del corro sin que éste se dé cuenta. El que ha recibido el pañuelo debe levantarse y correr hacia la izquierda mientras el que lo ha dejado lo hace hacia la derecha. El que llega primero al lugar del que ha cogido el pañuelo, gana.</p>
OBSERVACIONES	<p>Fazzoletto Peo Peo                      se ti trovo ti dareo                      se ti trovo in un canton                      ti darei uno scupazon</p>
TÍTULO	GUARDIAS Y LADRONES
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	2-14
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>El número mínimo de jugadores es de 2.                      El número ideal de jugadores es de 14.                      Descripción: Los jugadores se agrupan de forma que sean igual número de ladrones que de guardias. Se finge que hay un tesoro muy precioso y los guardias deben vigilarlo mientras que los ladrones deben intentar robarlo. Se simula que los ladrones lo roban y empieza la persecución. Si los policías consiguen capturar a los ladrones, ganan los guardias, y si los ladrones, después de haberlo robado, consiguen escapar, ganan ellos.</p>
OBSERVACIONES	



## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	BRUJA HIELO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	3-7
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se cuenta para elegir a la bruja. Una vez elegida, los jugadores se ponen a correr por el patio para que la bruja no les "hiele" (toque), ya que si les toca tres veces, se convierten ellos en bruja. Si un jugador toca a uno de los que están "helados" éste es liberado. Pero la bruja no puede estar pendiente de un jugador "helado" ni puede dar empujones a ningún jugador (esta regla vale también para los jugadores).
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL OSO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Un niño hace de oso. Los demás cogen setas y frutas silvestres. Los niños eligen al oso, trazan la casa del oso, él está tumbado y los niños se acercan hasta una línea especial, o van alrededor del oso o se ponen detrás de él. Cantan a coro: En el bosque del oso Cogemos setas y frutos silvestres Y el oso gruñe Porque está hambriento.  El oso atrapa a los jugadores. El primero en ser atrapado será oso en la próxima partida.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	EL GATO Y LOS RATONES
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>4
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Uno de los niños es el gato. Va con los ojos tapados. Los demás son ratones. Dan vueltas a su alrededor y dicen: - ¿Dónde estás? Él contesta: - Encima del puente. Ellos preguntan: - ¿Qué estás bebiendo? Él responde: - Zumo. Corren lejos del gato y gritan: - ¡Intenta encontrarnos y pillarnos! Dan palmadas y el gato con los ojos cerrados debe atrapar a alguno de sus compañeros que pasará a ser gato.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	ENCANTADOS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>4
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Uno de los jugadores debe perseguir a los demás y tratar de tocarlos. Cuando toca a alguien, éste debe permanecer quieto en su sitio y gritar: "¡Ayudadme!" Los demás niños intentarán tocarlo con el fin de liberarlo para que pueda volver a correr. El juego termina cuando están todos los niños atrapados.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL ALTO (o LAS FLORES o LOS PAÍSES)
TIPO	pilota - motriu
#PARTICIPANTES	>10
EDAD	
MATERIALES	un balón
DESCRIPCION	<p>El juego consiste básicamente atarpar el balón cada vez que es lanzado al aire y también tiene una acción de apuntar con el balón al cuerpo de los participantes. Se ubican todos los participantes en un sector central del patio, previamente se establece la identificación de c/u de ellos, utilizando los nombres de pila, o buscando una denominación de alguna flor o país.</p> <p>El niño que tiene el balón en sus manos, lo lanza hacia arriba, al mismo tiempo que dice un nombre de un niño, la persona aludida debe tratar de tomar el balón, sin que este caiga al suelo: de ocurrir así el resto de los participantes debe estar a la expectativa de escapar hacia cualquier sector. Una vez recuperado el balón no atrapado, se debe gritar "alto", lo que indica que nadie puede seguir corriendo. En ese momento el niño debe apuntar con el balón, a alguno de los participantes, si dá en el blanco, el niño tocado pierde una vida, en caso contrario pierde una vida quien no acertó. Se juega hasta que quede un ganador.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	LAS NACIONES
TIPO	pelota - motriz
#PARTICIPANTES	>20
EDAD	
MATERIALES	un balón de esponja
DESCRIPCION	<p>Este juego tiene como principal acción apuntar con el balón a blancos móviles que son los participantes. También se utiliza el atrape del balón.</p> <p>El sector de juego se limita como una cancha con 2 mitades iguales, cada equipo se ubica en uno de los sectores y determina a uno de sus componentes como el embajador de su equipo, el cual se ubica en el extremo opuesto al de su equipo. Conformados los equipos, se sortea quien comienza con el balón en su poder, iniciándose un juego de "quemar" a los rivales, estableciendo combinación con su "embajador".</p> <p>Reglas principales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los jugadores no pueden traspasar los límites de su sector.</li> <li>- Cada jugador que es "quemado", pasa al sector donde está ubicado su embajador.</li> <li>- Un jugador es "quemado". cuando el balón golpea una parte de su cuerpo y luego toca el suelo, no es válido si es al revés (toca suelo primero y después el cuerpo).</li> <li>- Si el jugador tocado con el balón logra atraparlo antes que caiga, se salva de ser quemado.</li> <li>- Una vez que han sido "quemados" todos los jugadores de un sector, se integra como último jugador "el embajador".</li> </ul>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	CABALLITO DE BRONCE
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Este es un juego en que se coordina el salto, el equilibrio, la fuerza.</p> <p>Los equipos sortean quien comienza saltando, el equipo perdedor se ubica conformando una hilera todos unidos entre sí ( posición de pie, con piernas separadas, tronco inclinado, con la cabeza entre las piernas del compañero de adelante) frente al jugador que controla el juego, quien se ubica apoyado contra una pared para mantener el apoyo del "caballito de bronce".</p> <p>El equipo que salta debe intentar hacerlo sobre las espaldas del "caballito de bronce", saltando de uno en uno.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada saltador debe evitar tocar el suelo con alguno de sus pies.</li> <li>- El caballito debe mantener el peso de los rivales.</li> <li>- Si un saltador toca el suelo, se cambian los equipos de lugar.</li> <li>- Si un caballo se dobla y pierde su posición, se reinicia los saltos.</li> <li>- Una vez que todo el equipo ha saltado, el que controla el juego cuenta hasta 11.</li> <li>- Si los caballos no logran mantener el peso, pierden y continúan en esa función.</li> <li>- Si a la cuenta de 11 han sostenido a los jinetes, se cambian los roles.</li> </ul>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	HA LLEGADO CARTA
TIPO	
#PARTICIPANTES	>10
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>A un extremo del espacio a utilizar se ubica un niño, que será el "cartero". Al otro extremo de frente al cartero se ubican el resto de los participantes.</p> <p>Se inicia el juego con el siguiente diálogo entre el cartero y el resto de los niños.</p> <p>Cartero: Ha llegado carta  Niños en coro: ¿Para quien?  Cartero: Para Carlos.  Niños en coro: ¿Qué dice?  Cartero: Dice que Carlos dé 3 saltos de canguro.(Carlos avanza)  Cartero: Ha llegado carta.  Niños coro: ¿Para quien?  Cartero: Para Andrea.  Niños coro: ¿Qué dice?  Cartero: Dice que Andrea dé 10 pasos de Oso (Andrea avanza)</p> <p>Las ordenes van reproduciéndose para cada uno de los participantes, hasta lograr que uno de ellos llegue al lugar del Cartero, para reemplazarlo.</p> <p>Variante: Para agilizar la participación, las cartas pueden llegar para varios niños a la vez. También se busca que el niño represente diversas formas de desplazamiento de los animales.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	PALOMA
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	3-10
EDAD	
MATERIALES	una pelota que bote bien
DESCRIPCION	<p>Todos los jugadores se colocan frente a una pared. Se establecen los turnos de actuación. El primero toma el balón y lo lanza contra la pared y salta, abriendo sus piernas para que el balón, después de rebotar en la pared, pase por entre ellas. Pueden suceder dos cosas:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Que lo consiga. En este caso le corresponde hacer lo mismo a otro jugador.</li><li>2. Que no lo consiga. En este caso se coloca en la pared, de frente al resto de los jugadores y con una parte de su cuerpo en permanente contacto con la pared. Además, cede el turno a otro jugador.</li></ol> <p>A partir de ese momento el juego continúa de la misma manera, con una dificultad añadida. Los que están en la pared tratan de tocar la pelota. Si alguno lo consiguiera, el jugador que la lanzó pasaría a la pared y el que estaba en la pared "sale" (se salva).</p> <p>El juego prosigue hasta que todos los jugadores excepto uno están en la pared. Entonces, uno por uno, los que están en la pared lanzan la pelota de esta forma: de espaldas a la pared la lanzan por encima de su cabeza de forma que rebote contra la pared. El que está fuera debe atraparla antes de que bote en el suelo. Si lo consigue, el que estaba en la pared continúa allí; en caso contrario, el que estaba en la pared sale fuera.</p> <p>Uno tras otro repiten el proceso todos los que estaban en la pared con el último jugador que quedó fuera. Al finalizar esta secuencia puede suceder:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Que haya dos o más personas fuera, es decir, que se salve al menos uno de los jugadores de la pared. En este caso el juego prosigue como al principio.</li><li>2. Que ninguno de los que estaban en la pared se salve. En este caso se repite el último proceso hasta que se dé la situación anterior.</li></ol>
OBSERVACIONES	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel</a>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LOS TRES NAVÍOS
TIPO	amagar
#PARTICIPANTES	>10
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se jugaba por las calles de todo el pueblo. Los jugadores se dividen en dos equipos. Todos los de un equipo se esconden juntos en un mismo sitio, excepto uno que espera en una esquina a que todos sus compañeros estén escondidos. Entonces grita: "¡Los tres navíos ya están escondidos!" y corre a esconderse también él en el mismo sitio que sus compañeros.</p> <p>El otro equipo espera en un lugar determinado, llamado tuba, a que el jugador que esperaba les dé la señal para salir, todos juntos, en su busca. Si localizan a dicho jugador antes de que pueda esconderse gritan: "¡Tierra descubierta!" y el juego se reinicia intercambiando ambos grupos sus papeles.</p> <p>Si el jugador que dio la señal logra esconderse con los de su grupo sin ser descubierto pueden suceder dos cosas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Que todo el grupo escondido sea localizado por el grupo que los busca, en cuyo caso gritan: "¡Tierra descubierta!" y el juego se reinicia intercambiando ambos grupos sus papeles.</li> <li>2. Que el grupo escondido logre regresar a la tuba sin ser localizado por el grupo que los busca. En este caso los jugadores gritan: "¡Los tres navíos ya están en la tuba!" y el juego se reinicia volviéndose a esconder el mismo grupo.</li> </ol> <p>Conviene insistir en que los jugadores del grupo que busca no pueden separarse.</p>
OBSERVACIONES	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel</a>
TÍTULO	EL BAILE DE LA PATATA
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	patatas y un radio-caset
DESCRIPCION	<p>Los participantes se ponen por parejas. Cada pareja tiene una patata que sujetan con sus frentes. Todos los jugadores llevan sus manos en la espalda. Las parejas van bailando al ritmo de la música y aquella a la que se le cae la patata se elimina. Gana última pareja que queda.</p>
OBSERVACIONES	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel</a>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL BOTE
TIPO	pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	un bote
DESCRIPCION	<p>Un jugador se la queda y coloca el bote en el centro del círculo. Otro jugador le da una patada alejando el bote tanto como puede. El que se la queda va a por él, lo coge y regresa de espaldas para dejarlo nuevamente en el centro del círculo al tiempo que, golpeando el bote contra el suelo dice: "¡Bote, bote. Voy!". El resto de los jugadores aprovechan este intervalo de tiempo para esconderse.</p> <p>El que se la queda comienza a buscar a los escondidos. Cuando identifica a alguno, regresa donde está el bote, lo agarra y golpeándolo contra el suelo dice: "¡Bote por... (el nombre del que ha identificado)". El jugador nombrado debe salir de su escondite y permanecer en un lugar cerca del círculo con el bote.</p> <p>Si alguno de los escondidos llega al bote antes de que el que se la queda, puede da una patada al bote al tiempo que dice: "¡Bote por mí y por... (uno, varios o todos los compañeros ya identificados)". El que se la queda debe ir a colocar el bote en su sitio, aprovechando ese tiempo los salvados para volver a esconderse.</p> <p>Cuando todos los escondidos han sido identificados, el juego se reinicia quedándose la el primero en haber sido dado.</p>
OBSERVACIONES	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel</a>
TÍTULO	CIVILES Y LADRONES
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los jugadores forman dos grupos, uno son los civiles y otros los ladrones. Los ladrones se escapan y los civiles, pasado un corto espacio de tiempo, salen a buscarles. Cuando un civil atrapa a un ladrón lo lleva a un lugar previamente elegido como cárcel. Un ladrón libre puede salvar a un compañero preso si logra llegar hasta la cárcel sin ser atrapado y le toca. Cuando todos los ladrones han sido atrapados el juego se reinicia cambiando ambos grupos sus papeles.</p>
OBSERVACIONES	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel</a>

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LOS ALFILERES
TIPO	puntería
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	alfileres
DESCRIPCION	Se hacía un círculo en el suelo. Se cogía un alfiler con la mano y se dejaba caer al suelo. Golpeándolo con el dedo pulgar se metía dentro del círculo y se volvía a sacar fuera. Si un alfiler quedaba sobre la raya del círculo se dejaba dentro del círculo. Los alfileres que estaban dentro podían sacarse una vez metido y sacado el alfiler propio de forma correcta. Todos los alfileres que se sacaban del círculo pasaban a ser de la persona que los había conseguido sacar.
OBSERVACIONES	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel</a>
TÍTULO	EL HUEVO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	una cuchara y un huevo por jug
DESCRIPCION	Cada jugador sujeta una cuchara con la boca y coloca un huevo encima de la cuchara. Se trazan dos líneas, una de salida y una de meta. Todos los jugadores corren desde la línea de salida a la de meta con el huevo en la cuchara. Si alguien toca el huevo con las manos o se le cae al suelo queda eliminado. Gana el primero que llega a la línea de meta.
OBSERVACIONES	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel</a>
TÍTULO	EL ARO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	un aro y una guía
DESCRIPCION	Se trataba de hacer rodar un aro metálico, dirigiéndolo con la guía. Si jugaban varios jugadores se podían echar carreras.
OBSERVACIONES	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel</a>



Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PETANCA
TIPO	puntería
#PARTICIPANTES	>1
EDAD	
MATERIALES	2 bolas/jugador + 1 b.pequeña
DESCRIPCION	Se traza una línea en el suelo. Desde allí se lanza la bola pequeña. Después cada jugador lanza, por turno, una de sus bolas tratando de que quede tan cerca de la pequeña como le sea posible. Cuando todos han lanzado la primera de sus bolas repiten turno para lanzar la segunda. Aquel jugador cuya bola queda más cerca de la pequeña gana el juego.
OBSERVACIONES	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel</a>
TÍTULO	EL HINQUE
TIPO	puntería
#PARTICIPANTES	>1
EDAD	
MATERIALES	un palo con punta
DESCRIPCION	Se hacía una señal en el suelo y a una cierta distancia se trazaba una línea. Los jugadores tiraban desde la línea tratando de clavar el palo en el blanco.
OBSERVACIONES	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel</a>
TÍTULO	TABAS
TIPO	
#PARTICIPANTES	>1
EDAD	
MATERIALES	tabas
DESCRIPCION	Se cogían cinco tabas, una de ellas se utilizaba para lanzarla al aire. El resto se colocaban en el suelo. Por turnos, los jugadores lanzaban una taba al aire y trataban de colocar el resto en una determinada posición, primero de una en una, luego de dos en dos, etc. Para que una jugada fuese válida tenían, además, que evitar que la taba lanzada al aire tocara el suelo. Cuando un jugador fallaba, cedía el turno al siguiente.
OBSERVACIONES	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafiel</a> Véanse también "Taba" y "Piedra alta"

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LA COMBA
TIPO	cuerda
#PARTICIPANTES	>3
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Dos niños se colocan uno en cada extremo de la cuerda y la hacen girar. El resto van entrando a saltar la cuerda por tunos. Mientras uno salta se puede cantar una canción. Si el que salta pisa la cuerda o se le queda trabada pasa a ocupar uno de los extremos. Si cuando termina la canción no ha fallado, entra un nuevo jugador a saltar y la canción se repite.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	LA MOMIA
TIPO	
#PARTICIPANTES	~10
EDAD	
MATERIALES	agua, harina y una venda
DESCRIPCION	Uno se la queda, se pone una venda con la que tapan sus ojos y se tumba en el suelo. Los demás se ponen a su alrededor y dicen: "la momia tiene sangre en las venas y dice que se va a levantar". El que se la queda se pone de rodillas y mientras los otros esparcen agua y harina por el suelo. El que se la queda va de rodillas por el suelo a buscar a los demás. Estos no se pueden mover del sitio desde donde siguen echando agua y harina. Cuando la momia encuentra a alguno, al que le ha pillado se le moja la cara y se le unta de barina.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	PALO
TIPO	equipo
#PARTICIPANTES	8-14
EDAD	
MATERIALES	dos palos
DESCRIPCION	Se divide el campo en dos mitades dibujando en el centro una línea. Cada equipo ocupa una mitad del terreno y en su mitad coloca un palo y señala un espacio como cárcel a la que llevar a los prisioneros del otro equipo. El objetivo del juego es hacerse con el palo del otro equipo y llevarlo hasta el propio campo pero respetando unas reglas. Si un jugador pisa en campo contrario puede ser capturado por un jugador del otro equipo sólo tocándole. Todo jugador capturado es trasladado hasta la cárcel. Los jugadores presos pueden ser liberados si un jugador libre de su equipo llega hasta la cárcel y los toca. Gana el equipo que consigue llevar el palo del equipo contrario hasta su campo.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	¡BOMBA!
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	>6
EDAD	
MATERIALES	un balón
DESCRIPCION	Un jugador se la queda y se pone en el centro de un círculo que forman el resto de las personas que juegan. Los que forman el círculo se van pasando el balón mientras el que se la queda cuenta con los ojos cerrados, hasta 30. Al llegar a 10 da el primer aviso, al llegar a 20 da el segundo aviso y cuando llega a treinta dice ¡Bomba! El jugador que en ese instante tiene el balón en la mano cambia su puesto con el del centro y el juego vuelve a empezar.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	VIDAS
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	un balón
DESCRIPCION	Los jugadores se dividen en dos grupos. Un grupo se la queda, hace dos mitades y se coloca una frente a la otra. Entre ambas mitades se coloca el otro grupo. Los que se la quedan tratan de golpear con un balón a los que están en el medio. Todo jugador al que le golpea el balón se elimina. Cuando sólo queda un jugador, los que se la quedan tienen que conseguir eliminarlo en ocho lanzamientos ya que si no lo consiguen salva a todos sus compañeros. Cuando todos los jugadores son eliminados los grupos reinician el juego intercambiando sus papeles.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	LA RASA
TIPO	cuerda
#PARTICIPANTES	>10
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Dos niños agarran la cuerda, uno de cada extremo y corren tratando de intentar tirar a los demás con la cuerda. Cuando uno se cae se elimina y gana el último que queda.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	EL PUNTO NEGRO
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	>4
EDAD	
MATERIALES	papeles y un bolígrafo
DESCRIPCION	<p>Se dibuja un punto negro en uno de los papeles, el resto se quedan en blanco. Se doblan para que no se sepa qué papel tiene el punto negro y cada jugador coge uno de los papeles. Al que le toca el que tiene el punto negro se la queda. El que se la queda cuenta hasta una cierta cantidad mientras los demás se esconden. Cuando termina sale a buscarles. Si ve a alguno le persigue hasta tocarlo. Tiene que encontrar a todos y el primero en ser capturado será el que se la quede en el siguiente juego.</p> <p>El último en ser encontrado puede salvar a todos, para ello debe llegar hasta el punto donde contaba el que se la quedaba, sin ser tocado por éste y decir: "Puntito negro, salvadito estoy como todos mis compañeros". En este caso vuelve a quedársela el mismo.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	LOS TITOS O ACEITUNAS
TIPO	apostar
#PARTICIPANTES	>1
EDAD	
MATERIALES	olives negres i verdes
DESCRIPCION	<p>Se tiran, con la misma mano, dos aceitunas una verde y otra negra a lo alto. Previamente se ha apostado a ver cuál es la que va a caer antes. Si sale la que hemos dicho ganamos la apuesta, en caso contrario la perdemos.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	TRUCO
TIPO	dibujado en el suelo
#PARTICIPANTES	3-4
EDAD	
MATERIALES	tiza y un canto plano
DESCRIPCION	<p>Se dibuja en el suelo una figura como la de la ilustración. Los jugadores juegan por turno. El primero coge el canto y lo tira a la casilla del número uno. Después, a la pata coja, salta a esa casilla y va empujando la piedra por el resto de las casillas, de una en una, evitando que la piedra quede sobre una de las rayas. Si esto sucede, si el propio jugador pisa alguna de las líneas o si apoya los dos pies en el suelo cede su turno a otro jugador. Si un jugador completa todo el recorrido correctamente coge la tiza y tacha una de las casillas, la que él quiera. A partir de ese momento nadie puede pisar la casilla tachada, a la que se llama reguleta, excepto su dueño. El juego finaliza cuando no quedan casillas por tachar.</p>
OBSERVACIONES	gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/truco.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/truco.jpg</a>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL PINCHO CALÉ
TIPO	dibujado en el suelo
#PARTICIPANTES	>1
EDAD	
MATERIALES	un palo en punta por jugador
DESCRIPCION	Se hacía un círculo en el suelo. Por turno, cada jugador tiraba su palo tratando de que se clavase dentro del círculo. Si alguien fallaba, el jugador dejaba su palo tumbado dentro del círculo y los demás tiraban los suyos para sacarle. El que lo sacaba cogía el palo y lo tiraba tan lejos como podía. Entonces tenía que clavar su propio palo diez veces en el círculo, antes de que el dueño del palo lanzado lejos fuera a por él, regresara y lo clavase dentro del círculo tres veces.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	EL JUEGO DE LAS MENTIRAS
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	>6
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Todos forman un corro. La primera persona hace, en voz baja, una pregunta a su compañero de la derecha y así hasta que el último pregunta al que empezó. Después, en voz alta, van diciendo la pregunta de la izquierda y la contestación de la derecha, resultando situaciones de lo más disparatadas.
OBSERVACIONES	En Cataluña se conoce como EL JUEGO DE LOS DISPARATES
TÍTULO	PICO, TALLE, TALLETÍN
TIPO	adivinar
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	una silla
DESCRIPCION	Un jugador hace de madre y se sienta en la silla. Otro se la queda y mete la cabeza entre las piernas de la madre. El resto se colocan en fila, uno tras otro. El primero de la fila se acerca al que se la queda y muestra a la madre un dedo. La madre dice: "¡Pico, talle, talletín!" y el que se la queda debe adivinar cuál es el dedo que muestra. Si lo adivina pasa a ocupar el último lugar de la fila y el que mostraba el dedo pasa a quedársela; si no lo adivina el que muestra el dedo se coloca el último de la fila y el que se la quedaba sigue quedándose.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LAS CHAPAS
TIPO	puntería
#PARTICIPANTES	5-6
EDAD	
MATERIALES	chapas y piedras
DESCRIPCION	Se marca un triángulo en el suelo y se meten las chapas dentro del triángulo. Desde una línea situada a una cierta distancia los jugadores lanzan, por turno, piedras tratando de sacar alguna chapa. La chapa que sacaba cada jugador pasaba a ser para él.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	LA GOMA
TIPO	saltar
#PARTICIPANTES	>3
EDAD	
MATERIALES	una goma elástica
DESCRIPCION	Dos sujetan la goma elástica y otras la saltan, por turno, a distintas alturas, desde la más baja hasta la más alta (situada a la altura de la cabeza). Cuando alguna no consigue superar la altura intercambia su puesto con alguna de los extremos.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	LA ÓSCAR
TIPO	apuestas
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	monedas
DESCRIPCION	Un jugador tiraba una moneda al aire y la pisaba diciendo qué prefería, cara o cruz. Otro jugador tiraba todas las monedas al aire y aquellas en las que salía lo que el primero había dicho eran para él.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>EL RELOJ DE CUERDA</b>
<b>TIPO</b>	motriz-pelota-corro
<b>#PARTICIPANTES</b>	>8
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	una pelota
<b>DESCRIPCION</b>	Se organizan dos equipos del mismo número de jugadores. Un equipo se coloca en círculo y el otro en hilera junto al primero. A la señal, los del círculo comienzan a pasarse una pelota correlativamente y cada vez que se realice una vuelta completa se canta una hora. Simultáneamente el otro equipo correrá dando vueltas alrededor del círculo dándose una palmada para darse el relevo hasta que todos completen la vuelta en carrera. A continuación se cambiarán los papeles. Gana el equipo que menos "tiempo" (horas cantadas por el equipo del círculo) tarde en completar la carrera de relevos.

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>LA FILA SALTARINA</b>
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	>10
<b>EDAD</b>	>6
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Se distribuyen a los jugadores por equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro. El primer jugador dobla hacia atrás su pierna derecha, la cual será cogida por la mano derecha del segundo jugador. Éste colocará su mano izquierda sobre el hombro izquierdo del jugador de adelante y a su vez dobla hacia atrás su pierna derecha. Y así sucesivamente. Una vez que todos los equipos están en posición de partida y correctamente colocados, deberán desplazarse saltando sobre una pierna lo más rápido posible hasta una señal colocada a unos cuantos metros por delante de cada equipo. Darán la vuelta alrededor de dicha señal y volverán al punto de partida. Gana el equipo que recorre el trayecto en menos tiempo y sin que se suelte ningunos de sus componentes.

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	LA SERPIENTE
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	<10
<b>EDAD</b>	>6
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Se distribuyen a los jugadores por equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie, con las piernas separadas. El primer jugador pasa su mano derecha por entre sus propias piernas, agarrando la mano izquierda del compañero que está en segundo lugar. Éste a su vez pasa su mano derecha por entre sus piernas tomando al tercer compañero, y así sucesivamente. Una vez que todos los equipos están en posición de partida y correctamente colocados, deberán desplazarse lo más rápido posible hasta una señal colocada a unos cuantos metros por delante de cada equipo. Darán la vuelta alrededor de dicha señal y volverán al punto de partida. Gana el equipo que recorre el trayecto en menos tiempo y sin que se suelte ningunos de sus componentes.

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	CARRERA DE PINGÜINOS
<b>TIPO</b>	córrer
<b>#PARTICIPANTES</b>	>5
<b>EDAD</b>	>6
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Se les dice a los niños que traigan además de los pantalones largos, unos cortos debajo. Todos se ponen detrás de una raya y se marca cual es la meta, cuando se dé la señal los alumnos se bajan los pantalones largos y van corriendo hasta la meta. Es una carrera muy divertida y motiva mucho a los niños, los profesores se mueren de risa y los niños también. La gracia del juego no está en llegar el primero si no en participar y caerse lo menos posible, es un juego ideal para el último día de clase o como parte de una gimkana.

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	CINTA SIN FIN
<b>TIPO</b>	
<b>#PARTICIPANTES</b>	gran grupo
<b>EDAD</b>	10-12
<b>MATERIALES</b>	una colchoneta
<b>DESCRIPCION</b>	La clase se reparte entre dos colchonetas. Los jugadores se colocan a ambos lados de la colchoneta (por la parte más larga). Con desplazamiento de la colchoneta; utilizando solo las manos, los jugadores van pasando la colchoneta para el compañero que tienen a su izquierda. El jugador que por la derecha se va quedando sin colchoneta corre rápidamente hacia la derecha para seguir sujetando y pasando la colchoneta.

### OBSERVACIONES



## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>EL ALFARERO</b>
<b>TIPO</b>	
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se distribuyen a los jugadores en parejas. Uno de los integrantes de la pareja se tumba en el suelo hecho una bolita. Éste es una bola de barro. Su compañero lo amasa, luego hace una figura con él, moviéndole los brazos, piernas y tronco, para colocarlos en la posición que le interese. El que hace de barro nunca se mueve por sí solo, sino que conserva la posición en la que le coloca su compañero. Cambiar periódicamente de papeles.</p> <p>Variantes: En vez de barro puede ser alambre, variando la posición inicial y oponiendo un poco de resistencia a los movimientos y posiciones en que nos quiere colocar el compañero.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>EL ASESINO</b>
<b>TIPO</b>	
<b>#PARTICIPANTES</b>	10-30
<b>EDAD</b>	>6
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los alumnos sentados formando un círculo. Todos los alumnos con los ojos cerrados, se eligen a dos de ellos, sin que nadie los vea, que serán "el policía y el asesino". El "asesino" tiene que intentar "matar" a todos los alumnos sin que el "policía" se dé cuenta. La forma de "matar" del "asesino" es guiñando un ojo a los demás. al que le guiñe el "asesino" un ojo tiene que contar hasta 3 en silencio y después "morirse" echándose hacia atrás. Si el "policía" descubre al "asesino" ganará. Si el "asesino" logra matar a unos cuantos (1/3 de los alumnos que jueguen) ganará éste.</p> <p>Comentarios: Para escoger al policía y al asesino sin que nadie se dé cuenta, se puede utilizar el siguiente procedimiento: todos los alumnos cierran los ojos, el alumno al que el profesor toque la cabeza una vez será "el policía", el alumno al que el profesor toque en la cabeza dos veces, será "el asesino".</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	EL DIRECTOR
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	>6
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Todos los jugadores sentados en círculo, menos uno que se aleja un poco y se pone de espaldas. El profesor señala a un alumno, que hará de director y le hace volver al que estaba de espaldas, que se sitúa en el centro del círculo. El director hace "algo", procurando que el que está en medio no lo vea y los compañeros lo imitan. El que se "queda" tiene tres oportunidades para descubrir al director, si no lo consigue se "queda otra vez, si lo logra, el que se "queda" es el que hacía de director.</p> <p>Comentario: Este juego también es conocido como "el director de orquesta" se juega igual que "el director" con la diferencia de que el alumno que hace de director tiene que representar que toca algún instrumento y los compañeros lo imitan. El que está en el centro tiene que intentar averiguar quién es el director de la orquesta. Éste cada cierto tiempo cambia de instrumento</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	FORMAR LETRAS
TIPO	
#PARTICIPANTES	equips 10
EDAD	5-9
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se forman los equipos (10 integrantes). Cada equipo debe poner atención al profesor. quien anuncia una letra. Los alumnos tratarán de formarlas acostados en el suelo. Tienen 10 segundos para formarlas. Motivar al equipo que lo haga mejor.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	INDIACA
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	>10
MATERIALES	indiaca,xarxa,pals de vòlei
DESCRIPCION	<p>En un terreno de juego similar al del bádminton o al de voleibol se pone una pareja o grupo en cada campo. Cada dos parejas tienen una indiaca Se saca desde detrás de la línea de fondo golpeando la indiaca con la mano por debajo de la cintura, para que vuele hacia el otro campo. La otra pareja debe tratar devolverla al campo contrario antes de que esta toque el suelo.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LA BOMBA
TIPO	pilota
#PARTICIPANTES	10-30
EDAD	6-12
MATERIALES	una pilota
DESCRIPCION	<p>Todos los alumnos de pie formando un círculo y uno en el centro con los ojos cerrados. Los alumnos del círculo se tiene que pasar una pelota lo más rápidamente posible que puedan. Mientras, el alumno del centro irá contando en silencio y rápidamente hasta llegar a 50. Cuando cuenta hasta 10 coloca un brazo en posición horizontal, cuando cuenta hasta 20 el otro brazo en posición horizontal, cuando llega a 30 coloca un brazo en posición vertical, cuando llega a 40 coloca el otro brazo en posición vertical, cuando llega a 50 da una palmada fuerte, que representa a una bomba explotando. El alumno que tuviera la pelota en este momento queda eliminado y se sienta en el suelo, o bien sustituye al alumno del centro. Este juego es muy parecido a otro conocido como "la patata caliente".</p> <p>Comentarios: Si lo hacemos eliminando jugadores, se puede realizar de modo: ante de pasar el balón al compañero de la derecha, hay que saltar a los alumnos eliminados que se encuentren a la derecha. Los alumnos eliminados se colocarán en el suelo con las piernas extendidas.</p>

### OBSERVACIONES

TÍTULO	LA ISLA DE LOS NÁUFRAGOS
TIPO	
#PARTICIPANTES	gran grup
EDAD	
MATERIALES	2 plintos
DESCRIPCION	Se divide la clase en dos grupos, cada uno con un plinto. Se trata de ver qué grupo puede mantener a más gente sobre el plinto

### OBSERVACIONES

TÍTULO	NO PUEDO PARAR EL PIE
TIPO	
#PARTICIPANTES	gran grup
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los participantes se dispersan por el espacio de juego. Se va cantando la canción y los niños van haciendo lo que se indique (TODOS CANTAN), moviendo la parte del cuerpo que se va señalando. El movimiento de cada parte se va sumando, es decir: 1º el pie, 2º la mano y el pie, 3º la pierna, la mano y el pie... y así sucesivamente. Al final, puede decirse, "no puedo parar todo el cuerpo..." con el fin de que muevan todas las partes posibles de su cuerpo a la vez.</p>

Nota: Es un juego muy bueno para reforzar el esquema corporal.

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	SALÚDAME COMO QUIERAS
TIPO	
#PARTICIPANTES	gran grup
EDAD	6-10
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>En el gimnasio, se colocan los participantes, de forma dispersa, atentos a la música procurando seguir el ritmo de la misma. Desplazándose al ritmo de la música saludaremos de distinta forma a los compañeros cada vez que aquella sufra una interrupción. No podemos saludar dos veces al mismo compañero. se saludará con cualquier parte del cuerpo, pero no vale emitir ningún sonido.</p> <p>Variante: Este juego da lugar a que se presenten multitud de variantes sobre la marcha.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	QUE LO BAILE, QUE LO BAILE
TIPO	
#PARTICIPANTES	gran grup
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los jugadores se sitúan en el interior del gimnasio ocupando el mayor espacio posible. Con la música de la canción "Que lo baile, que lo baile", el profesor, en un principio, irá cantando consignas del siguiente tipo: - Una mané en la orejé, y la otra mané en la otra orejé. - Una mané en la naricé, y la otra mané en la naricé del compañéré. Poco a poco serán los alumnos quienes tomen la iniciativa, inventándose ellos las estrofas letradas. El profesor deberá incitar a la participación de todos los alumnos.</p> <p>Variantes: Los alumnos adoptan una disposición en el espacio de la clase determinado: corro, por parejas, etc.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>LOS INDIOS VAN A LA GUERRA</b>
<b>TIPO</b>	
<b>#PARTICIPANTES</b>	gran grupo
<b>EDAD</b>	6-8
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Los jugadores se dispersan libremente por el terreno, con las manos manchadas de tiza. También se pueden disponer en corro. Los niños bailan y saltan mientras cantan "los indios van a la guerra, van a la guerra, y se van a pintar..."; entonces el profesor dice una parte del cuerpo, por ejemplo: la espalda. Todos tratan de pintar la parte del cuerpo que se ha nombrado en los compañeros, pero intentando evitar que le pinten la suya. Cada cierto tiempo los alumnos volverán a su "base" para pintarse de nuevo las palmas de las manos. Variantes: Por equipos, utilizando un mismo color los componentes de cada grupo. A una señal, se parará el juego comprobándose cuantas veces un alumno ha sido tocado por los distintos equipos.

**OBSERVACIONES**

---

<b>TÍTULO</b>	<b>LÁNZATE</b>
<b>TIPO</b>	
<b>#PARTICIPANTES</b>	>8
<b>EDAD</b>	>12
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Se colocan todos los integrantes, menos uno, por parejas, agarrados de las manos fuertemente y el que está solo debe subirse a una altura considerable, para tirarse encima de la "cama" que tienen puesta los demás con sus manos. Se trata de confiar en los demás y dejarse llevar por la emoción de tirarse al vacío.

**OBSERVACIONES**

---

<b>TÍTULO</b>	<b>DEFENSA DEL TESORO</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	>10
<b>MATERIALES</b>	balones
<b>DESCRIPCION</b>	Se coloca un objeto dentro de un círculo. Alrededor de ese círculo se colocan los defensores. Por el exterior hay otro círculo mayor, por fuera del cual están los atacantes con balones. Los atacantes lanzan balones para darle al objeto. Los defensores tratan de parar esos balones. Se cuentan las veces que le dan en un tiempo determinado. Luego se cambian los papeles. Los atacantes pueden pasarse los balones entre ellos.

**OBSERVACIONES**

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>EL ESPÍA</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	>8
<b>MATERIALES</b>	un balón de fútbol
<b>DESCRIPCION</b>	En un terreno pequeño se enfrentan dos equipos de cuatro o cinco jugadores. El terreno está dividido en dos mitades. Cada equipo está en una mitad, pero sitúa un componente en el campo contrario, el "espía". Un equipo tiene un balón de fútbol. El equipo que tiene el balón se hace pases mientras el espía del otro equipo trata de impedirlo. Cuando pueden pasan a su espía que está en el campo contrario.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>GANAR TERRENO</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	>8
<b>MATERIALES</b>	un balón
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se divide el terreno en dos campos iguales, de existir marcas de concreto, adoquín o otras de carácter regular, éstas se aprovechan para delimitar el terreno, si no, pueden ser las líneas de la cancha de baloncesto: Ejemplo línea final, línea de tiro libre, línea de tiro de 3 puntos y línea de media cancha, así cada equipo posee la mitad del área y se lanza el balón al aire, el lanzamiento es hacia arriba y la finalidad es que caiga al suelo sobre el terreno rival, que tratara por todos los medios posible de evitarlo, (A semejanza del cachibol). Si la pelota cae al piso, el equipo que la dejó caer pierde terreno; puede ser un cuadro de concreto o tres metros de distancia o un par de pasos o hasta las líneas de la cancha de basquet o voleibol, el otro equipo toma la pelota y lanza para tratar de ganar terreno y recuperar lo perdido, el objetivo del juego es lograr sacar de su terreno al equipo rival, pueden aplicarse diversas reglas de acuerdo a la edad y grado de habilidad de los participantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) No tener más de dos segundos la pelota.</li> <li>2) Prohibido lanzar el balón hacia abajo.</li> <li>3) Se puede colocar una red o cuerda en la línea que divide el campo y trasladarla según se gane terreno (sujetada por dos alumnos).</li> </ol>

**OBSERVACIONES**

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	LA CRESTA Y EL TÚNEL
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	<10/equip
<b>EDAD</b>	>8
<b>MATERIALES</b>	1 balón/equipo
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los jugadores se distribuyen en equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie, con las piernas separadas. El primer jugador tiene una pelota. A la señal del profesor, el primer jugador pasa la pelota al segundo por encima de su cabeza, éste a su vez se la pasa al tercero y así sucesivamente. Cuando la pelota llega al ultimo jugador, la coge y con ella entre sus manos pasa andando en cuadrupedia por entre la piernas de sus compañeros, y se coloca en primera posición provocando que todo el equipo se mueva una posición hacia atrás). y comienza nuevamente el ciclo pasando la pelota por encima de su cabeza.</p> <p>Gana el equipo que complete el ciclo primero, llegando a la posición inicial.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	LA GRÚA
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	>8
<b>MATERIALES</b>	1 balón/equipo
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los grupos (un balón por grupo) se colocan por filas tumbados boca arriba. La cabeza del primero estará junto a las plantas de los pies del segundo, y así sucesivamente. El primero tiene un balón cogido entre los pies. A la señal, los primeros de cada grupo levantan el balón hasta llevarlo a las manos y lo colocará en los pies del segundo jugador, el cual realiza la misma acción. Cuando el balón llega al último, corre a colocarse el primero y comienza de nuevo el ciclo. Gana el equipo que primero realiza un número determinado de ciclos.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	LA OLA
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	<10/equip
<b>EDAD</b>	>8
<b>MATERIALES</b>	1 balón/equipo
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los jugadores se distribuyen en equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie, con las piernas separadas. El primer jugador tiene una pelota. A la señal del profesor, dicho jugador pasará al segundo la pelota por entre sus piernas. Éste la tomará y se la pasará al tercero por encima de su cabeza, el tercero se la pasará al cuarto por entre sus piernas, y así sucesivamente. Cuando el último coge la pelota, se desplaza corriendo hasta la primera posición, (provocando que todo el equipo se desplace una posición hacia atrás), comenzando el ciclo nuevamente.</p> <p>Gana el equipo que complete el ciclo primero, llegando a la posición inicial.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>LA PELOTA INQUIETA</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	<10/equip
<b>EDAD</b>	>6
<b>MATERIALES</b>	1 pilota/equip
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los jugadores se distribuyen en equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie. El primer jugador se coloca una pelota pequeña entre las piernas, apretándola con las rodillas.</p> <p>A la señal del profesor, el primer jugador se desplaza saltando o andando, sin que se le cae la pelota, hasta un pivote colocado a unos metros delante de cada equipo. Pasa alrededor de él y vuelve, para pasarle la pelota al segundo jugador, quien repite el recorrido.</p> <p>Gana el equipo, que todos sus componentes realicen dicho recorrido en menor tiempo y sin que se les haya caído la pelota.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>LOS 10 PASES</b>
<b>TIPO</b>	
<b>#PARTICIPANTES</b>	10-30
<b>EDAD</b>	6-8
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los 10 Pases. De 6 a 8 años. De 10 a 30 jugadores. Patio, Gimnasio. Juegos de Balón</p> <p>Se forman dos equipos de igual número de jugadores. El juego consiste en lograr 10 pases seguidos sin que el otro equipo intercepte el balón. Se puede dirigir a los alumnos, mediante la técnica del descubrimiento guiado, para que realicen fintas para intentar engañar al defensor y de este modo poder desmarcarse y recibir el balón.</p> <p>Variantes: Se puede hacer también con el pie, y de este modo estamos ante un juego de iniciación al fútbol sala o al fútbol.</p> <p>Comentarios: Se puede hacer con pases especiales, es decir que sólo cuenten aquellos pases que se hacen dentro de una zona delimitada previamente, por ejemplo los círculos de baloncesto.</p>

### OBSERVACIONES



## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	PASO A DERECHA, PASO A IZQUIERDA
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	<10/equipo
EDAD	>8
MATERIALES	un balón
DESCRIPCION	<p>Los jugadores se distribuyen en equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie, con las piernas separadas. El primer jugador tiene una pelota.</p> <p>A la señal del profesor, el primer jugador gira sobre su cintura hacia la derecha y le pasa al segundo la pelota. El segundo gira hacia su izquierda y le pasa la pelota al tercero. Y así sucesivamente. Cuando el último coge la pelota, corre hacia la primera posición (provocando que todo el equipo se desplace un lugar hacia atrás), y comienza nuevamente el ciclo por la derecha.</p> <p>Gana el equipo que complete el ciclo primero, llegando a la posición inicial.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	PICHI
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	7/equip
EDAD	>8
MATERIALES	un balón
DESCRIPCION	<p>Dos equipos de 7 jugadores o más. Se usa un balón de fútbol y 5 banderines (ruedas, aros...) para delimitar las bases. Se distribuyen las bases formando un pentágono de unos 10 metros de lado. El equipo que batea se sitúa en la salida, el otro equipo se sitúa en dispersión por todo el campo. Junto al punto de salida se sitúa el "pichi" en un aro. El "pichi" envía la pelota con el pie al primer bateador. Éste tiene que enviar de una patada el balón al campo de juego. Después iniciará la carrera hasta la primera base. El objetivo es realizar un recorrido completo pero puede detenerse en cualquier base. Los jugadores del otro equipo tienen que recuperar la pelota y hacerla llegar al pichi. Cuando el pichi tienen el balón Grita ¡Pichi!, si el jugador que corre se halla entre base y base, queda eliminado. Si la pelota es cogida al vuelo, también queda eliminado. En cualquier caso, el pichi inicia su acción con el segundo jugador. Cuando este jugador inicia su carrera, el primer jugador, en caso de no estar eliminado aprovecha el lanzamiento del segundo jugador para finalizar su recorrido. Si un jugador consigue hacer una carrera completa (recorrer todas las bases sin interrupción), salva a uno de los jugadores eliminados. Cuando un equipo se queda sin jugadores porque han sido eliminados bien cada cierto tiempo, se cambian los papeles.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LA QUEMA
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	2-100
MATERIALES	una pelota de goma
DESCRIPCION	Se hacen dos grupos separados por una línea imaginaria y se le da una pelota de goma pequeña a uno de los dos equipos, eligiéndolo a sorteo. Más tarde se lanzan la pelota un equipo al otro, al que le dé la pelota queda eliminado, pero el que retenga el balón con las manos tiene una vida, si le dan puede seguir jugando una vez más o salvar a otro de su equipo. Gana el que consiga dejar al otro equipo sin ningún miembro.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	ZAPATILLA FUERA
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	gran grupo
EDAD	>8
MATERIALES	balones
DESCRIPCION	Zapatilla Fuera. Más de 8 años. Gran Grupo. Gimnasio, Patio, etc. El grupo se coloca en el exterior de un círculo. En el centro del círculo hay una zapatilla. Los jugadores tienen balones en las manos. Se trata de golpear la zapatilla con el balón para conseguir sacarla del círculo a base de balonazos.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	RECONOZCO TU ANIMAL
TIPO	conocimiento
#PARTICIPANTES	grupo-clas
EDAD	>6
MATERIALES	una silla menos que participan
DESCRIPCION	DEFINICIÓN Se trata de reconocer a una persona por el sonido que hace de un animal. OBJETIVOS Cohesión de grupo, concentración auditiva, percepción de los otros/as por otro canal, distensión. DESARROLLO Todo el grupo sentado en círculo. Una persona se pasea por el centro con los ojos cerrados, sentándose sobre las rodillas de alguien del grupo. La persona sobre la que se ha sentado imita el sonido de un animal. Si la que está con los ojos cerrados la reconoce cambian de lugar. Si no continúa el paseo, sentándose sobre otra. NOTAS Puede hacerse al revés, todo el grupo con los ojos cerrados y la persona que está sin silla con los ojos abiertos. Hay que evitar que permanezcan mucho tiempo con los ojos vendados.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	GALLINITA CIEGA, LA
TIPO	conocimiento
#PARTICIPANTES	grupo-clas
EDAD	>6
MATERIALES	un pañuelo o venda
DESCRIPCION	<p>DEFINICIÓN Se trata de reconocer a una persona del círculo por el tacto.</p> <p>OBJETIVOS Cohesión de grupo, atención táctil, percepción de los otros/as por otro canal, distensión.</p> <p>DESARROLLO Todos los participantes se colocan en círculo tomados de las manos menos la "gallinita ciega" que se encuentra en el centro y con los ojos tapados. Después de dar tres vueltas sobre sí misma se dirigirá hacia cualquiera del círculo y palpará su cara para reconocerlo. Si lo consigue, intercambiarán su papel</p> <p>NOTAS El grupo puede desplazarse para impedir que la gallinita lo atrape pero no vale soltarse de las manos. Hay que evitar que permanezcan mucho tiempo con los ojos vendados.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	SPLASH
TIPO	afirmación
#PARTICIPANTES	grupo-clas
EDAD	>8
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>DEFINICIÓN Se trata de evitar que te pillen y librarte "queriendo" a los compañeros/as.</p> <p>OBJETIVOS Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico. Quitar prejuicios.</p> <p>DESARROLLO El animador/a trata de pillar a alguien, tocándole. Si lo consigue ésta será la nueva persona que intente pillar. Para tratar de evitar que te pillen, puedes, en cualquier momento, pararte, juntando las manos (dando una palmada) con los brazos estirados al tiempo que gritas SPLASH. A partir de ese momento quedas inmóvil en la posición. Para reanimar a las que están inmóviles alguien tiene que entrar dentro del hueco que forman con sus brazos y darle un beso. Mientras se está dentro de los brazos sin darle un beso, los dos están en zona libre, sin que puedan darles.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	KOUTSO
TIPO	dibujado en el suelo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los niños dibujan un rectángulo en el cemento y utilizando líneas paralelas lo dividen en 4 partes, las "escaleras". Las tres primeras son iguales, pero la última es aproximadamente 3 veces más grande que las demás y se llama "rey". Los niños numeran las escaleras y sortean el orden en que cada uno va a jugar. El que juega primero coge una piedra plana llamada el "equipo" y la tira a la primera "escalera". Entonces, encogiendo la pierna izquierda, salta con la derecha de "escalera" en "escalera". Cuando llega al "rey" puede quedarse o volver, tratando de no bajar la pierna encogida. Entonces hace el mismo camino hacia atrás, a la pata coja, y cuando llega a la "escalera" donde está la piedra, la empuja con la punta de su zapato, lanzándola fuera, salta y avanza con ella. Hace lo mismo con las demás "escaleras". El niño que está jugando debe procurar no poner el pie encogido en el suelo, ni pisar con la pierna "buena" ninguna línea, ni poner el "equipo" sobre ninguna línea. Si comete algún error pierde el turno y juega el siguiente jugador. Si termina con todas las "escaleras" sin errores, hace un "rubi". Gana el juego el que consigue obtener tres "rubos".</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	SACOS, JUEGO DE LOS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	3 grupos
EDAD	
MATERIALES	3 sacos
DESCRIPCION	<p>TERRENO Terreno libre de obstáculos.  OBJETIVO. Ver cual es el grupo que gana  DESARROLLO: Se hacen 3 filas con un saco al frente de cada uno. Al sonar el pito, los primeros de la fila se visten los sacos y van saltando hasta la meta y vuelven hacia atrás. Cuando llegan a la fila dejan el saco y se colocan al final; el siguiente se viste el saco y hace lo mismo. Van haciéndolo todos hasta llegar al primero de la fila. Gana el grupo que lo completa más rápidamente.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	ARO, EL
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	un aro
DESCRIPCION	<p>Juguete consistente en un arco de madera fino, el cual se hace dar vueltas mediante la impulsión de un palillo. El juego consiste en mantenerlo en equilibrio y hacerlo rodar. Es juego de habilidad y destreza. Algunos tenían grandes diámetros lo cual permitía al niño el traspasarlo mientras lo hacía girar. Durante el primer cuarto de este siglo, se jugaba al aro y era moda que las niñas con vestidos adornados con blondas y los niños con trajes de marineros, se fotografiaran o fueran llevados a cuadros pintados al óleo. Los niños de las barriadas juegan llevando el cerco de latón que se emplea para sujetar las tablas o duelas de las barricas, rodando con la mano o con intervención de un alambre convenientemente torcido en un extremo; y no faltan los que juegan con una llanta de automóvil. No dejan de decirse locuciones y frases en relación con el aro, como "entrar por el aro o pasar por el aro", que es realizar obligado por la fuerza o por la maña, lo que no se quiere hacer.</p> <p>Origen: Homero, Virgilio y Ovidio se refieren al aro. Los niños en Roma y Grecia antigua usaban aros de metal. El aro fue en su origen un objeto sagrado. El círculo delimita una zona mágica para alejar el espíritu del mal o para conservar el poderío de la magia. El aro es, como toda figura redonda y cerrada, un símbolo de la continuidad y de la totalidad o del tiempo en eterno rotorno. Por eso el anillo ha servido como emblema del matrimonio, como la pulsera, por igual razón.</p> <p>Denominación. Argentina, "arco"; Chile, "aro". Catalonia: "cércol", "rutlla", "aro" (castellanismo)</p> <p>Dispersión. Internacional.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	PEPS I PEPES
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se forman dos equipos, normalmente uno de niños (Pepes) y uno de niñas (Pepas). Cada equipo se coloca en una fila paralela al otro equipo y a una cierta distancia de éste. El juego empieza cuando el director del mismo diga "¡Pepes!" o "¡Pepas!". Después irá diciendo alternativamente uno u otro nombre. Cuando diga "¡Pepes!" los niños intentarán atrapar a las niñas. Cuando diga "¡Pepas!" serán las niñas quien persiga a los niños. Es preciso que el director vaya alternando uno u otro grito con la suficiente rapidez para hacer un juego ágil y divertido. Cada vez que un alumno es atrapado, queda eliminado. El juego termina cuando un equipo se queda sin jugadores.</p>
OBSERVACIONES	

Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	EL PEZCADITO
TIPO	coordinación
#PARTICIPANTES	>15
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los participantes se ubican en parejas enfrentadas tomados de las manos, formado una larga hilera. Uno de los niños es el "pezcadito", quien con gran impulso, se lanza por sobre los brazos de las parejas, con su cuerpo extendido. La idea es que las parejas vayan trasladando al pezcadito hacia adelante, mientras van cantando: "El pezcadito se va - za-za". Las parejas se van ubicando al final de la hilera, a medida que el "pezacadito" va avanzando.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL TARRITO
TIPO	coordinación
#PARTICIPANTES	>10
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Este es un juego de escondidas, fijando un lugar determinado para dejar el "Tarrito". Una vez elegida la persona que tendrá que buscar; el juego se inicia así:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- uno de los que tiene que esconderse, toma el tarro y lo lanza lo más lejos posible, momento en el cual todos aprovechan para econderse.</li> <li>- recuperado el tarro, se deja en el lugar determinado y se comienza a buscar a cada participante. Cada vez que esto ocurre, se dirige al lugar del tarro y golpeandolo 3 veces en el suelo dice "1-2-3 por fulano"; "1-2-3 por zutano" etc.hasta que los pille a todos.</li> <li>- en el caso que uno de los participantes llegue antes al lugar, toma el tarro y dice: 1-2-3 por mí y por todos mis compañeros y lanza el tarro, para que todos vuelvan a esconderse</li> </ul>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	SEMANA, LA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Todos los jugadores se colocan sobre una escalera con seis peldaños en la que cada peldaño representa un día de la semana: lunes, martes... y sábado. Un jugador se la queda, se sitúa en el suelo y va nombrando los días de la semana, sin que sea necesario hacerlo en un orden determinado. El resto de los jugadores descienden hasta el peldaño que representa el día nombrado. Cuando dice "¡Domingo!", todos descienden y pisan el suelo para volver a subir hasta el primer peldaño. Si en el momento en que pisan el suelo, el que se la queda logra pisar el pie de alguno, ambos jugadores intercambian sus papeles, reiniciándose el juego.</p> <p>Cuando los niños no disponen de una escalera con seis peldaños dibujan los que faltan mediante líneas paralelas en el suelo.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	ARAÑA, LA
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los niños trazan dos líneas en el suelo separadas unos siete metros. Una persona se la queda y se sitúa entre esas líneas. El resto de los jugadores se colocan detrás de una de las líneas. Cuando el que se la queda grita "¡Araña!" todos tienen que correr desde su línea hasta la otra. Si el que se la queda logra tocar a alguien, ambos unen una de sus manos y, a partir de ese momento, actúan como si fueran una sola persona formando una cadena a la que se van uniendo el resto de los niños a medida que son capturados. El juego se repite hasta que todos los jugadores han sido capturados. La primera persona en ser capturada pasa a quedársela y el juego se reinicia.</p> <p>Nota: Cuando se ha formado la cadena, sólo los jugadores de los extremos pueden tocar a los que cruzan de una línea a otra.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LOBO Y LAS OVEJAS, EL
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>La verdad es que no se si este juego es tradicional o no pero es muy divertido, hay dos versiones, una competitiva y otra cooperativa:</p> <p>La competitiva se juega de la siguiente forma, un jugador es el lobo y el resto son las ovejas, estas están en un rincón de la habitación bien delimitado y deben intentar que el lobo no se las coma, pero entre ellas se empujan para salir del "establo" si salen el lobo las atrapa y se convierten en lobo teniendo que atrapar al resto, así hasta que no quede ni una oveja.</p> <p>La forma cooperativa es más divertida, en vez de empujarse unas ovejas a otras se ayudan entre si, el lobo puede entrar en el establo, pero las ovejas están atadas entre si, se cogen de los brazos, piernas, etc.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	SILLAS, LAS
TIPO	correr y atención
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	una silla/jugador
DESCRIPCION	Es el juego tradicional de las sillas pero de forma cooperativa, el juego se desarrolla de forma normal pero en vez de cada vez eliminar un jugador y una silla se elimina solamente se elimina una silla, teniendo al final que subirse todos a una sola silla, s hay mucha gente se hacen varios grupos y gana el que en menos sillas se suba.

### OBSERVACIONES



TÍTULO	ANTOAKYIRE
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los niños están sentados en círculo. Uno de ellos da vueltas alrededor de los demás sosteniendo un pañuelo, mientras van cantando:  anto akyire o anto akyire o  y los demás responden:  yie yie yie!</p> <p>anto akyire o anto akyire o  y los demás responden:  yie yie yie!</p> <p>obiba bewu o  (el hijo de alguien está sufriendo o muriendo)  yie yie yie</p> <p>Kapoi poi  todos: yie yie yie</p> <p>La canción se va repitiendo mientras alguien va dando vueltas al corro. Da unas cuantas vueltas y se trata de que ninguno de los que están sentados mire atrás. En este proceso, el que la queda, en secreto y en silencio, deja caer el pañuelo detrás de la espalda de uno de los que están sentados y sigue cantando como si nada. Ahora le toca a aquel detrás del cual han dejado el pañuelo, levantarse y cogerlo y perseguir al que la queda. Si consigue atraparlo antes de que se siente, será él que la quede. Pero si el que está sentado no se da cuenta de que le han dejado el pañuelo antes de que el que la queda haya dado una vuelta y se encuentre de nuevo detrás de él, le dará un golpe en la espalda y todo el mundo se reirá de él. Entonces se levantará y perseguirá a su compañero. El juego dura tanto como quieran los jugadores.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	AMPE
TIPO	saltar
#PARTICIPANTES	2 personas
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Suelen ser las niñas quienes juegan a este juego. Normalmente son dos participantes. También pueden ser dos equipos de más de dos por equipo. Las jugadoras o equipos se identifican como "Ohyiwa" y "opare". "Ohyiwa" consigue un punto cuando la pierna izquierda de un jugador toca la derecha de "opare". "Opare" también consigue un punto cuando su pierna izquierda toca la izquierda o su derecha la derecha de "oyiwa". La primera en conseguir 10 puntos gana la partida. El juego: Dos participantes cada vez, uno de cada equipo empiezan a dar palmas mientras cantan y saltan. Cada vez que tocan el suelo mueven las piernas y colocan una más adelantada. Tal como se ha explicado más arriba, 'oyiwa' gana cuando toca con la pierna izquierda la derecha o con la derecha la izquierda de "opare". "Opare" consigue puntos con la pierna izquierda tocando la izquierda o con la derecha tocando la derecha de "ohyiwa". Cada equipo va contando sus puntos a medida que los consigue, y el primero en obtener 10 es el ganador. Se juegan unas cuantas partida y el que tiene más puntuación es el ganador.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	MENYA KWAN MANSEN
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Buscando el camino: ""Menya Kwan Masen", como decimos en nuestra lengua, es un juego para chicos y chicas mezclados. Un determinado número de jugadores se colocan en círculo cogidos de las manos. Uno está dentro del corro. Se trata de que éste consiga romperlo y escapar. Va dando vueltas y pregunta "¿Qué camino es este?" Los demás contestan mencionando los nombres de las ciudades y pueblos del entorno. Este jugador, entonces, inicia una canción: "Menya Kwan Masen" y los demás responden: "oowa". "Mennya Kwan Mensen" "oowa". Significado: "Quiero un camino para salir y no consigo hallarlo". Mientras va dando vueltas y cantando la canción, va buscando la unión de menor resistencia, golpeando las manos que están unidas. Cuando lo ha encontrado, canta más fuerte y da un golpe más fuerte, con el que consigue romper el corro y escapar. Uno de los dos que lo han dejado escapar será quien la quede y se coloque dentro del círculo para volver a empezar el juego.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	¡ALTO AHÍ!
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Reglas: Inicialmente un integrante, cualquiera, tomaba la pelota. En ese instante todos corren alejandose de jugador que tira la pelota. Cuando este canta "Alto Ahi!, para Manuel", el nombrando debe ir en busca de la pelota y una vez que la toma entre sus manos, canta "Alto Ahi! y el resto debe quedarse quieto en su lugar. El que tiene la pelota tiene la opcion o ventaja de acercarse tres pasos al que le convenga acercarse, le tiene que tirar la pelota y pueden suceder dos cosas.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Toca con la pelota a la persona seleccionada. La persona seleccionada tiene una "mancha". La persona seleccionada debe tirar la pelota y cantar "Alto Ahi para .... " nombrando a uno de los integrantes.</li> <li>2. No toca con la pelota a la persona seleccionada. La persona seleccionada queda "limpia". El que tiro y erro tiene una "mancha". La persona seleccionada debe tirar la pelota y cantar "Alto Ahi para .... " nombrando a uno de los integrantes.</li> <li>3. El que acumula tres "manchas" paga "prenda". Esto consiste en que debe acatar la voluntad del resto haciendo lo que se le pida.</li> <li>4. Si no cumple con la "prenda" a satisfaccion, se le "castiga" con otras dos "prendas". Si nuevamente no cumple con lo solicitado, comienzan de nuevo el juego, quedando todos "limpios" para la nueva ronda.</li> <li>5. Si cunple con la "prenda" a satisfaccion, sigue el juego, quedando la persona "limpia" porque cumplio las prendas a satisfaccion. El resto no queda "limpio" de las "manchas" en este caso, sino las conserva. Se continua con el juego.</li> <li>6. No tiene limite de tiempo, o por lo menos no es manifestado explicitamente. Usualmente termina cuando la mayoría se cansa de correr y/o aburre.</li> </ol> <p>Hechos particulares sucedidos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. En algunas ocasiones, alguien esta en desacuerdo en algo, y manifiesta su desagrado yendose enojado. Depende de la actitud del resto, si le hacen caso es posible que se pare el juego, alguien haga de conemporizador y lo convenza al disidente y lo reintegre para continuar. Algunos quieren seguir igual, otros esperan, otros se muestran fastidiados por la tardanza.</li> <li>8. En otras ocasiones, el que esta en desacuerdo, si es reiterado el caso, el resto no se molesta en atender sus reclamos, siguen. El disidente tiene tomo dos opciones: Reintegrarse solo espontaneamente. Irse del lugar.</li> <li>9. Los mas chicos protestaban que los mas grandes hacian zancadas mas largas. Imposible solucionarlo habia bastante diferencias de edad que se reflejaban en ello. Igual protestaban pero seguian jugando los mas peque#os. "Pero vos saltas mas porque sos mas grande".</li> <li>10. Los mas grandes, aducian innovaciones, al respecto. "Vos que sos mas chico, marca una raya en el primer salto, retrocede y veni corriendo hasta la raya, salta sin pasarte y entonces vas a llegar mas lejos".</li> <li>11. Fue aceptada inicialmente por los mas peque#os, pero luego lo hacian tambien los grandes. Asi que la desigualdad era entonces todavia mayor. Los mas chicos saltaban mas lejos, pero los mayores usando el mismo metodo tomaban aun mas ventaja. Los mas pequeños perdian aun mas. Esto es lo mas relevante que pude observar.</li> </ol>
OBSERVACIONES	

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PESEK CAMINA A VUESTRO ALREDEDOR
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Todos los niños están sentados en círculo. Uno de ellos la queda y es "Pesek". Todos menos Pesek tienen los ojos cerrados mientras Pesek va caminando alrededor del corro mientras canta "Pesek está caminando alrededor de vosotros. No miréis hacia él. Aquél que le mire recibirá un golpe de su parte". Mientras, Pesek da un golpecito a uno de los jugadores. Éste debe correr y atraparlo. Si no le atrapa antes de que Pesek se siente en su sitio, entonces éste será el nuevo Pesek.</p>
OBSERVACIONES	
TÍTULO	CUCHARILLA CAYÓ EN EL CAFÉ, UNA
TIPO	agua
#PARTICIPANTES	
EDAD	pequeños
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Si estáis en la piscina podéis jugar a este juego infantil. Tú i como máximo otro compañero os podéis coger de las manos. Vais saltando y diciendo este texto: "Una cucharilla se cayó en el café. Hizo: ¡CHOF!" Y justo cuando decís ¡CHOF! tenéis que sumeriros bajo el agua.</p>
OBSERVACIONES	
TÍTULO	PESSIC!... CATOC!
TIPO	interior
#PARTICIPANTES	3-6
EDAD	pequeños
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los jugadores colocan sus puños unos encima de los otros sobre una mesa. Cada vez que la persona que dirige el juego dice "Pessic!" los demás responden: "Catoc!" i al mismo tiempo, el que ocupa la posición inferior saca su puño de ahí para colocarlo encima de todos los demás. Es conveniente que el juego sea cada vez más rápido, provocando de este modo que la torre de puños se desmorone, lo cual suele provocar las risas de todos.</p> <p>A partir de este momento, la persona que dirige el juego dice: "¡El primero que se ría, recibirá un bofetón!". Entonces todos colocan sus brazos delante del pecho, con los puños todavía cerrados y hacen girar sus brazos mientras intentan provocar las risas de sus compañeros a base de hacer muecas. En el momento que uno se ríe, le pegan un pequeño cachete en la mejilla i el juego vuelve a empezar hasta que se cansen.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	CUNITA, LA
TIPO	interior
#PARTICIPANTES	2
EDAD	>3
MATERIALES	un hilo grueso
DESCRIPCION	<p>Este juego no tiene límite de edad y a menudo juegan abuelos y nietos juntos. Es un juego para dos personas, pero puede añadirse alguna más siempre que se sienten pocos.</p> <p>Se trata de atar los extremos de un hilo de un metro de largo y el que empieza el juego se lo debe pasar por fuera de las dos manos (exceptuando los pulgares). A continuación se pasará una lazada por cada mano y finalmente cogerá estas lazadas con los dedos medios de las manos opuestas. El otro jugador deberá coger el hilo por los lados entre las manos de su compañero, adecuadamente para que resulte una figura distinta. Y así sucesivamente hasta que a alguno se le escape una lazada o no sepa como continuar.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	EL PARE GEGANTÀS
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>El "pare gegantàs" está dormido a la puerta de su cueva. Los niños y niñas corren y saltan a su alrededor mientras van cantando:</p> <p>El pare gegantàs porta puces, porta puces. El pare gegantàs porta puces al cabàs</p> <p>En un momento dado, el "pare gegantàs" se despierta y corre a atrapar a algún niño o niña que se lleva a su cueva y vuelve a dormirse.</p> <p>El juego sigue igual. Mientras el "pare gegantàs" va a cazar niños y niñas, los de la cueva intentarán escapar.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	SEEGA
TIPO	mesa
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	tablero de 5x5 y 24 fichas
DESCRIPCION	Cada jugador tiene 12 fichas, cada uno con un color distinto. Se empieza con el tablero vacío. Cada jugador, por turno, va colocando dos fichas en cualquier cuadro que esté vacío, no hace falta ponerlas juntas. El objetivo del juego es conseguir que le queden colocadas cinco fichas en fila (en cualquier dirección). Si cuando ya han colocado todas las fichas no lo han conseguido comienza la segunda fase del juego. El jugador al que le toque jugar sustituye una ficha del contrario por una propia, a escoger; si gracias a esta operación el jugador consigue cinco en raya, ha ganado. Si no es así, el cuadro sobre el que ha operado queda vacío y las dos fichas se retiran del tablero. De esta forma siguen los jugadores alternativamente. Si se acaban las fichas y ningún jugador lo consigue, la partida queda en tablas.

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	LATRUNCULUS
TIPO	mesa
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	tablero de 8x8 y 32 fichas
DESCRIPCION	Cada jugador coloca sus 16 fichas ocupando las dos filas de cuadritos más cercanas a su lado. Las fichas se mueven igual que las torres de Ajedrez. Se come a una ficha contraria "emparedándola", es decir colocando dos de nuestras fichas, una a cada lado, de forma que las tres formen una línea recta, en vertical u horizontal. También muere la ficha que, estando en uno de los ángulos, se le colocan dos fichas contrarias a su lado formando dicho ángulo. El que logra comer todas las fichas al contrincante es el ganador. Si se llega a empatar, gana el que tenga más fichas sobre el tablero. Se puede jugar en tableros más grandes cubriendo de fichas las dos primeras filas.

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	AWITHLAKNANNAI
TIPO	mesa
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	tablero y 24 fichas
DESCRIPCION	Por turno van jugando los dos jugadores. Las fichas, una a una, van pasando al punto inmediatamente seguido del que se encuentran y que esté vacío. Han de avanzar siempre en dirección al campo contrario. Se come saltando por encima de una ficha contraria y pasando a un punto vacío inmediatamente detrás de la que se come. Es obligatorio comer, si no se hace se pierde la ficha que podía hacerlo. Hay que seguir las líneas, incluso la horizontal. Gana el primero que se come las fichas contrarias.

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>GATO CIEGO</b>
<b>TIPO</b>	atrape
<b>#PARTICIPANTES</b>	5-10
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	un pañuelo negor
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Este juego tiene varios nombres: "El gato ciego", "El viejo Panas", "Ojos"...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) El número ideal de jugadores es de 5, pero pueden jugar 10.</li> <li>2) Con una canción de contar se elige un gato.</li> <li>3) Los ratones le vendan los ojos con un pañuelo negro; luego, el gato debe encontrar a uno de los ratones y, por el tacto, adivinar qué persona es.</li> <li>4) Si lo encuentra y adivina, el gato se convierte en un ratón enfadado y el ratón sacrificado se convertirá en gato ciego.</li> </ol>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>LAS CINCO ESQUINITAS</b>
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	6
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p><b>OBJETIVO:</b> Intercambiarse los lugares in que el compañero del centro se lo quite a uno.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Cinco jugadores se sitúan en las cinco esquinas dibujadas antes en el suelo y uno se pone en el medio para pedir lumbre. Si se le dice que no, va a pedirlo a otro, hasta que uno le dice que sí. Entonces éste va al centro a pedir fuego. Entonces los demás se intercambian los sitios mientras el que estaba en el centro intenta colocar-se el el lugar de alguno que se distraiga.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>TIERRA, CIELO, AGUA</b>
<b>TIPO</b>	corro
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Todos los participantes están de pie en círculo y uno la queda en el centro. Este dirá "tierra" o "cielo" o "agua" y señalará a un compañero del círculo. Éste debe responder con el nombre de un animal propio del habitat que se haya dicho. Debe responder con rapidez. Si no contesta correctamente, la queda.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	GOLZINHO
TIPO	balón
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	un balón
DESCRIPCION	Es un pequeño juego entre dos equipos de cinco jugadores en un espacio más pequeño que un campo de fútbol sala, sin portero y con una portería pequeña de 50 cm a 1 m. más o menos.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	CASCUDINHO
TIPO	balón
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	un balón
DESCRIPCION	Una sola portea (con portero o sin él) con dos equipos que se enfrentan. El portero no pertenece a ninguno de los dos equipos, sólo defiende la portería. Cuando un equipo ataca, el otro defiende la portería. Cuando éste quita el balón al otro, entonces será éste quien intentará meter el gol y el primero pasará a defender automáticamente.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	LINEA DE PASE
TIPO	balón
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	un balón
DESCRIPCION	Los jugadores forman un círculo entorno a la portería y se van pasando el balón entre si sin dejarlo caer, sólo por lo alto. Después de tres o cuatro pases, uno de los jugadores podrá chutar a la portería. No hay jugadores de defensa, la dificultad consiste en mantener el balón en el aire y meter el gol.
OBSERVACIONES	



## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EMBAIXADINHA
TIPO	balón
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	un balón
DESCRIPCION	Tocar el balón varias veces seguidas pudiendo usar la parte del cuerpo que se quiera menos las manos y los brazos, sin dejarlo caer. Se cuenta el número de toques, intentando llegar al máximo.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	ESCONDIDA, LA
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Consiste en un juego en que todos los jugadores se esconden con excepción de un que será el encargado de buscar al resto.</p> <p>Puede jugar a la escondida cualquier número de personas, a partir de 3, aunque es más divertido un grupo numeroso.</p> <p>Se puede jugar en lugares abiertos o cerrados; de día o de noche.</p> <p>Se deben fijar los límites del espacio en que se jugará. Fuera de esos límites está prohibido esconderse.</p> <p>Se elige "al que cuenta" con una canción de contar.</p> <p>El que cuenta elige un lugar (generalmente una pared) llamado "piedra" donde apoyará el rostro, como si llorara, y permanecerá unos instantes en esa posición, contando los números hasta la cifra decidida con anterioridad por el grupo (ej. hasta 50, hasta 100). Al finalizar de contar dice un verso que avisa que sale a buscar a los que se escondieron (ej. Punto y coma, el que no se escondió se embroma, salgo y salí).</p> <p>El buscador recorre el lugar. Cuando descubre algún jugador escondido sale corriendo en dirección a la "piedra", la toca y grita: "piedra libre para..." descubriendo la identidad del encontrado.</p> <p>El jugador descubierto, de ser posible, sale corriendo hacia la "piedra" al mismo tiempo que el que cuenta, para salvarse. Si llega primero grita "piedra libre".</p> <p>Además, cualquier jugador puede salir de su escondite antes de ser visto y dirigirse a la "piedra". Si logra tocarla antes que el que cuenta grita "piedra libre" y se salva.</p> <p>El primero de los jugadores descubierto que pierda la carrera hacia la "piedra" deberá contar en la próxima ronda.</p> <p>Sin embargo hay un recurso extremo: el último de los jugadores sin descubrir y que llegue antes que el que cuenta a la "piedra" puede gritar: "piedra libre para todos mis compañeros", liberándolos a todos, debiendo contar nuevamente el que estaba haciéndolo en esa ronda.</p> <p>La escondida finaliza en forma arbitraria, cuando el grupo lo decida. No hay ganadores ni perdedores.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	BOLITA, LA
TIPO	canicas
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	canicas
DESCRIPCION	<p>Consiste en introducir la bolita en un hoyo hecho en la tierra. Pueden participar 2 ó más jugadores.</p> <p>Las bolitas son pequeñas esferas de vidrio de tamaño variable: las más chicas se llaman "piojos" o "pininas", están las medianas y las más grandes se llaman "bolones". Hay bolitas semi-transparentes, con coloraciones verdes, azules. A veces en el interior se ve como un ojo de gato. Están también las bolitas opacas, con predominio de color blanco, llamadas lecheras.</p> <p>El juego se realiza en cualquier lugar que tenga piso de tierra.</p> <p>Se delimita la cancha y se excava el hoyo (con dedo, palito, chapita de gaseosa, etc.). Los jugadores van lanzando uno a uno sus bolitas tratando de colocarlas lo más cercano posible al hoyo. Al que está más cerca del hoyo le toca el 1º tiro en la próxima tirada.</p> <p>El objetivo del juego consiste en embocar en el hoyo y hacer impacto en las bolitas de los contrarios, es decir, "quemándolos". Los jugadores "quemados" van saliendo del juego hasta que queda sólo uno. Los jugadores "quemados" deben "pagar" al ganador, generalmente entregando las bolitas apostadas.</p> <p>Luego se empieza una nueva ronda.</p> <p>Existen formas especiales de lanzar la bolita (ej. Bolita puesta detrás del índice o del mayor).</p> <p>Existen frases o versos o cantos con significados especiales para el juego. Por ejemplo: "bolita cola" ( invitación a jugar), "hoyo antes de quema", etc.</p>

### OBSERVACIONES

TÍTULO	ANTÓN PIRULERO
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	>4
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Puede jugar al Antón Pirulero cualquier número de personas, a partir de 4 ó 5, aunque es más divertido un grupo numeroso.</p> <p>Se elige al "Antón Pirulero" con una canción de contar.</p> <p>Los jugadores se sientan en ronda incluido el "Antón Pirulero".</p> <p>Cada participante, excepto el "Antón Pirulero", elige un instrumento musical para hacer la mímica. El Antón Pirulero hace girar los brazos y en forma imprevista copia la mímica de uno de los jugadores, el que debe darse cuenta inmediatamente y realizar el movimiento del Antón Pirulero. Así sucesivamente. El que no se da cuenta por tres veces, tiene prenda.</p> <p>Todo esto se desarrolla cantando la siguiente canción:</p> <p>"Antón Antón Antón Pirulero  cada cual cada cual  atienda su juego  y el que no, el que no,  una prenda tendrá."</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	PATENTRO
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	10
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Hay dos equipos de 5 jugadores cada uno. Deben disponerse en una formación tal como se indica en el gráfico:</p> <p>Los círculos con las barras indican las posiciones de guardia de los miembros de uno de los equipos (Equipo A). Deben estar con los brazos estirados a ambos lados. El otro equipo (Equipo B) debe intentar cruzar entre los guardias del equipo A. El equipo B debe cruzar de izquierda a derecha sin ser tocado por los guardias. Si consigue cruzar entre todos los guardias de izquierda a derecha, obtiene un punto.</p> <p>Se repite proceso completo hasta que un miembro del equipo B es atrapado o tocado por alguno de los guardias. Entonces intercambian sus posiciones: el equipo B esté de guardia mientras el equipo A cruza e intenta puntuar.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	AL CASTRE
TIPO	peonza
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	una peonza/jugador
DESCRIPCION	<p>Se traza un círculo en el suelo de unos 30 cm. de diámetro. Cada jugador lanza, sin un orden establecido, su peonza de forma que golpee en el interior del círculo y baile.</p> <p>Si la peonza no baila, o no golpea en el interior del círculo, su dueño tiene que dejarla en el centro del círculo (a veces la sustituye por otra más vieja) donde puede ser golpeada por las peonzas de los demás.</p> <p>Si una peonza ha sido colocada dentro del círculo y otro jugador la saca fuera, golpeándola con la suya, puede ser recogida por su dueño el cual sigue jugando. Si una peonza queda bailando dentro del círculo puede ser golpeada por las de los demás hasta que salga fuera. El juego finaliza cuando todas las peonzas quedan en el interior del círculo (algo que muy rara vez sucede) o hasta que los jugadores deciden dejar de jugar.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	AL BAILE
TIPO	peonza
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	una peonza/jugador
DESCRIPCION	Todos los jugadores lanzan su peonza al mismo tiempo. El objetivo de cada uno es que su peonza sea la última en dejar de girar.

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	AL CORRO
TIPO	peonza
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	una peonza/jugador
DESCRIPCION	Se traza un círculo en el suelo de unos 30 cm. de diámetro. Cada jugador pone en su interior una moneda. Para establecer los turnos de lanzamiento se juega "al baile" de forma que el jugador cuya peonza deja de bailar la última es el primero en lanzar y así sucesivamente. El primer jugador lanza su peonza tratando de que golpee alguna moneda con el fin de que ésta salga del círculo. Si lo consigue se queda con la moneda. En cualquier caso, es necesario que la peonza baile ya que en caso contrario el lanzamiento se considera nulo y la persona que lanzó debe esperar uno o dos turnos, depende, antes de lanzar de nuevo, además de devolver al círculo todas las monedas que hubiera sacado durante este lanzamiento nulo. El juego finaliza cuando no quedan monedas en el círculo.

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	BARQUETA, NO T'ENFONSIS!
TIPO	cuerda
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Dos personas sostienen la cuerda por sus extremos y la hacen mover de un lado a otro al ritmo de la canción, mientras los demás jugadores, por turno van saltando por encima de ella cada vez que va o viene. A partir del momento en que se dice "aixeca la corda enlaire", las que hacen mover la cuerda, la harán rodar dando vueltas completas mientras la otra persona continúa saltando hasta que termine la canción o hasta que se equivoque.
OBSERVACIONES	Barqueta, no t'enfonsis! ai, nena, no tinguis por! Aixeca la corda (la cama) enlaire que saltaràs millor. Dilluns, dimarts, dimecres, dijous, divendres, dissabte i diumenge.

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PEPITO
TIPO	manos
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Dos jugadores/as, uno frente al otro dan palmadas a las manos de su compañero/a o a sus propias manos, piernas u otras partes de su cuerpo, cruzando a veces los brazos y a menudo saltando, todo ello al ritmo de la canción.
OBSERVACIONES	Pe - pi - to Pepito Quiere ser capitán de la marina Pepito Quiere ser capitán de un barco inglés Ahora jugaremos al derecho y al revés Ahora jugaremos al derecho y al revés China - japon - media vuelta y pon.
TÍTULO	CHIN-CHIN
TIPO	manos
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Dos jugadores/as, uno frente al otro dan palmadas a las manos de su compañero/a o a sus propias manos, piernas u otras partes de su cuerpo, cruzando a veces los brazos y a menudo saltando, todo ello al ritmo de la canción.
OBSERVACIONES	Chin chin chin Chin chin mameró oh oh Metí la pata oh oh Pasó una gata miau miau Con su bebé Chiqui chiqui chiqui chi Y un francés Madame mesié Y un inglés Contó hasta diez One two three four five six seven eighth nine ten

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	AQUEL MANZANO
TIPO	manos
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Dos jugadores/as, uno frente al otro dan palmadas a las manos de su compañero/a o a sus propias manos, piernas u otras partes de su cuerpo, cruzando a veces los brazos y a menudo saltando, todo ello al ritmo de la canción.
OBSERVACIONES	Aquel manzano Ya no floreció Será tal vez por su vejez Por eso mi alma se entristeció Al ver que se marchitó Ayer ayer Yo he visto ayer al pasar Que ya no está Aquel manzano amigo de aquel lugar.
TÍTULO	LESÚ
TIPO	manos
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Dos jugadores/as, uno frente al otro dan palmadas a las manos de su compañero/a o a sus propias manos, piernas u otras partes de su cuerpo, cruzando a veces los brazos y a menudo saltando, todo ello al ritmo de la canción.
OBSERVACIONES	Lesú - lesú Le suplico señorita No me tome la lección Tómela a mis compañeros Que me duele el corazón. Si me río O me muevo Me merezco un pellizcón.

Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	MI HERMANA TUVO UN HIJO
TIPO	manos
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Dos jugadores/as, uno frente al otro dan palmadas a las manos de su compañero/a o a sus propias manos, piernas u otras partes de su cuerpo, cruzando a veces los brazos y a menudo saltando, todo ello al ritmo de la canción.
OBSERVACIONES	<p>Mi hermana tuvo un hijo          La loca lo mató          Lo hizo picadillo          Después se lo comió.          Ayer fui a una fiesta          Un chico me besó          Le di una cachetada          Y todo se acabó.          Abajo del puente          hay una serpiente          el que muestra los dientes          se lo comerá.</p>

---

TÍTULO	ANA
TIPO	cuerda
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Dos personas sostienen la cuerda por sus extremos y la hacen girar mientras el resto van saltando por encima de la cuerda
OBSERVACIONES	<p>Ana Ana          Abre la ventana          Ana Ana          Prende la luz          Ana Ana          Se toca los zapatos          Ana Ana          Corta la sogá</p>

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	CHAPLÍN
TIPO	cuerda
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Dos personas sostienen la cuerda por sus extremos y la hacen girar mientras el resto van saltando por encima de la cuerda
OBSERVACIONES	Carlos Chaplín A visitar a la reina de España Primero con un pie, un pie, un pie Segundo con dos pies, dos pies, dos pies Tercero con la mano, la mano, la mano. Carlos Chaplín vuelve de España De visitar a la reina de España Primero con un pie, un pie, un pie Segundo con dos pies, dos pies, dos pies Tercero con la mano, la mano, la mano.
TÍTULO	DON PEPE
TIPO	cuerda
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Dos personas sostienen la cuerda por sus extremos y la hacen girar mientras el resto van saltando por encima de la cuerda
OBSERVACIONES	Don Pepe se fue a la China A ver cómo era la China Y vio cómo era la China Palo palito China. Don Pepe se fue al Japón Para ver cómo era el japon Y vio cómo era japon Palo palito China Japón. Don Pepe se fue a Bolivia A ver cómo era Bolivia Y vio cómo era Bolivia Palo palito China Japón Bolivia. Don Pepe se fue a ... (Y se repite con distintos países)



## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	TOOK SURAMAY
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Pueden participar en este juego niños y niñas de 10 a 15 años. Se distribuyen en dos equipos y se sientan unos frente a los otros. Cada equipo elige a su capitán. Éste da nombres a los miembros de su equipo tales como "anillo dorado", "rosa roja", "belleza"... Al empezar el juego, el capitán de un equipo se acerca al otro capitán y le dice: "Vengo a buscar pollos" El segundo responde: "Mis pollos están paseando". El primero: "kish-kish. Yo los he traído". El segundo: "Cójelos, pues". Entonces el segundo capitán venda los ojos a uno de los niños o niñas que hacen de "pollo" y llama a un miembro de su equipo por el nombre que antes le dio. Éste se acerca y le da un golpecito en la frente y vuelve a su sitio. Cuando el capitán le destapa los ojos el "pollo" debe adivinar quien le tocó la frente. Si lo adivina, se lleva a este pollo a su equipo, si no, debe quedarse en aquel equipo. Después, el segundo capitán hace como el primero y si no puede debe quedarse también en el otro equipo. Así se va repitiendo una y otra vez. Uno de los equipos resultará vencedor.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	ROMPER LA CADENA
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Un grupo de 10 jugadores como máximo se colocan formando un círculo. Uno de ellos se queda dentro del círculo. Es el ROMPECADENAS e intentará romper la cadena. Los jugadores deben agarrarse fuertemente de las manos. El juego empieza cuando el líder del círculo hace un señal a su compañero de la derecha o de la izquierda pellizcándole la mano. Es obvio que debe hacerlo en secreto a fin de que el ROMPECADENAS no sepa por donde anda el pellizco. Todos los miembros del círculo van pasándose el pellizco de modo que éste vaya dando vueltas.</p> <p>El ROMPECADENAS da una palmada sobre la mano del miembro donde cree que está el pellizco. Si acierta, intercambian sus posiciones, si no, siguen donde estaban. El pellizco puede dar vueltas indistintamente en uno u otro sentido.</p>
OBSERVACIONES	

Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	MARCADORES ARRIBA
TIPO	balón
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 balón
DESCRIPCION	Una persona está frente al grupo y chuta el balón al grupo. El que coge el balón sale del grupo y la chuta otra vez al grupo. Reglas: 1.- No hacer placajes 2.- No quitarse el balón 3.- No decir palabrotas 4.- No darse empujones 5.- Divertirse
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	OJO ESPÍA
TIPO	adivinar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se necesita un mínimo de dos jugadores. El que empieza dice: "Estoy espiando con mi ojito algo que empieza por --" (una letra). Debe ver y pensar en algo que empieza por esta letra. Los demás intentarán adivinar de que se trata. Cuando uno acierte, cambiarán los papeles, pasando a ser éste quien diga "Estoy espiando..."
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	44
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Tenéis a una persona que cuenta hasta 44 en la base y mientras está contando, os escondéis. Si os ve, corréis hacia la base y la tocáis. Si no os ve corréis procurando que el que la queda no os toque. Reglas: No esconderse detrás de la base.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL SIGLO DE LAS CACATÚAS
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Dos la quedan. Los demás se distribuyen en grupos. Entonces los dos que la quedan eligen nombres para los grupos, tales como delfines, cacatúas, ballenas y caballos. Entonces todos dicen: "El siglo de las cacatúas, el siglo de las cacatúas, ¿qué es lo que veis?. ¿qué es lo que veis?"</p> <p>Entonces uno de los que la quedan dice: "Veo verdes prados y altos eucaliptos, y..." y nombra un grupo. Este grupo corre hacia un poste, o una pared, o un árbol, pero si son atrapados, deben permanecer quietos como un árbol. Sólo pueden estirar los brazos y cuando tocan a alguien, se pondrán quietos detrás de esta persona. Si no os atrapan, podéis volver atrás al lugar donde estabais y los que la quedan no os pueden coger.</p> <p>REGLAS</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Cuando os tocan, la quedáis.</li> <li>2.- Haced lo que os diga la persona mayor</li> <li>3.- Cuando os toquen, la quedáis, pero no podéis mover los pies</li> </ol>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	BATE Y PELOTA
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	un bate y una pelota
DESCRIPCION	<p>Necesitáis un bate y una pelota. Vais pegándole contra la pared. Podéis hacerlo con cualquier tipo de pared: de ladrillos, de madera o de yeso. Podéis golpearla con fuerza o suavemente, pero si le dais con demasiada suavidad no golpeará la pared.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	CAZA BAJO EL AGUA
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	6
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Este juego se realiza en el agua. Hacen falta seis personas. Una de ellas la queda. Ésta tratará de cazar a las demás que están en el agua. Cuando atrape a alguien, éste o ésta deberá salir. La última persona que queda es quien gana.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>MONOPOLY JUVENIL</b>
<b>TIPO</b>	mesa
<b>#PARTICIPANTES</b>	2-4
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	tablero, fichas, dados.
<b>DESCRIPCION</b>	<p>El monopoly juvenil es una versión más fácil de Monopoly. Hay fichas de cuatro colores: rojo, azul, verde y amarillo. Pueden jugar cuatro jugadores como máximo. Hay dinero: \$, 4\$, 3\$, 2\$ y 1\$. Debéis tirar el dado y moverlos el número que ha salido. Si vais a parar a una oportunidad, tomad una carta. Si os quedáis sin dinero, perdéis.</p> <p><b>REGLAS:</b>          Todos siguen su turno. Hay que hacer lo que dice la carta. Si os peleáis echaréis a perder el juego.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>CRICKET CONTINUO</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	palos y pelotas
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se eligen dos capitanes. Deben ser chico y chica. El profesor distribuye a los alumnos en los dos equipos, pero si no está, os repartís vosotros mismos. Entonces, jugáis el juego. Un jugador lanza la pelota al primer bateador, y este deja caer al bate para el siguiente bateador y corre hacia el palo siguiente. Cuando él o ella regresa a la portería ha conseguido dos carreras. El lanzador puede volver a lanzar tan pronto como tiene la pelota y está en el lugar de lanzamiento.</p> <p>Las reglas:          Cada bateador corre detrás de ellos para golpear la pelota.          Si el bateador no alcanza el primer palo, queda eliminado.          Si la pelota toca a la portería, el bateador queda eliminado.          Cuando todos los bateadores están eliminados, pasan a recoger pelotas.          El profesor no puede lanzar la pelota. A no ser que los recogedores estén en el círculo.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	TOCAR CON EL BALÓN
TIPO	balón
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	un balón
DESCRIPCION	<p>Descripción: Hay dos equipos de 5 miembros cada uno. Se decide quién jugará a cara y cruz.</p> <p>El equipo A juega con todos sus miembros situados entre dos miembros del equipo B. Estos dos intentarán tocar a los del equipo A tirando el balón por encima de ellos. Mientras uno tira el balón al equipo A, el otro lo coge y lo vuelve a tirar sobre el equipo A. El balón va de un lado a otro. Los miembros del equipo A intentan esquivar el balón, por esto corren de un lado a otro entre los componentes del equipo B.</p> <p>Cada vez que un miembro del equipo A es tocado por el balón queda eliminado y espera hasta que el equipo sea "SALVADO" o todos sus miembros eliminados.</p> <p>Si todos los miembros del equipo A quedan eliminados, entonces toca jugar al equipo B.</p> <p>Si queda un miembro del equipo A, debe intentar esquivar el balón hasta un total de tantos lanzamientos como miembros del equipo A. En este proceso los salva. De todos modos, si le toca el balón el equipo A es eliminado y le toca jugar al equipo B.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	SIMON DICE
TIPO	atención
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los alumnos eligen a uno que se llamará "Simon". Simon se coloca enfrente de los alumnos que están convenientemente separados enfrente de Simon. Simon da una orden como, por ejemplo: "Simon dice: - tocaos la nariz" Si Simon no dice "Simon dice" antes de la orden y un alumno realiza la orden igualmente, entonces, el alumno quedará eliminado. El objetivo del juego es el de intentar atrapar a los estudiantes que no atienden a las órdenes.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	MAMA: ¿PUEDO..?
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Los alumnos eligen una persona que la quede, a quien llamarán "Madre". La Madre se pone de cara a los demás, que estarán en una fila horizontal a unos 7 metros de la Madre. El objetivo del juego es el de llegar el primero hasta la Madre. El primero de la fila pregunta a la Madre si se puede mover. Puede preguntar si se puede mover a pasos de gigante, de bebé o bien otro tipo de pasos. Por ejemplo, si un alumno dice: "Puedo dar tres saltos" y la Madre responde: "Sí", entonces el alumno los da. Pero la Madre puede decir: "No, no puedes dar tres saltos, pero puedes dar 2" entonces el alumno da 2 saltos. El primero que llega a la Madre es el ganador. Este será la nueva "Madre"-.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	CUATRO CUADRADOS
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	1 balón
<b>DESCRIPCION</b>	Se dibuja un cuadrado muy grande en el suelo dividido en 4 cuadrados iguales etiquetados A, B, C y D. Empieza el juego con un jugador en cada cuadro. El resto esperan en una fila fuera del cuadrado D. El que se halla dentro del cuadrado A empieza el juego lanzando el balón a otro cuadrado. El que recibe el balón debe empujarla hacia otro cuadrado sin detenerlo. El juego sigue hasta que a alguien se le escapa el balón o lo coge o toca el balón sobre una línea. Entonces esta persona queda eliminada y entra el siguiente de la fila.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	PRISIONERO
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	1 balón
<b>DESCRIPCION</b>	Se necesitan dos cuadrados grandes conectados. Un grupo de niños se dividen en dos equipos. Cada equipo se coloca en uno de los cuadrados de cara al otro. Un equipo empieza el juego controlando el balón. Un jugador coge el balón y llama por el nombre a alguien del otro equipo, mientras lanza el balón hacia su cuadrado. Una persona del otro equipo ha de coger el balón. Si a alguien se le escapa, la persona nombrada es un prisionero. El prisionero se sienta fuera del cuadrado. El prisionero puede volver al juego sólo cuando su equipo llame "prisionero", haga botar la pelota hacia el otro cuadrado y el otro equipo falle la pelota. Gana el equipo con más jugadores al final del tiempo.
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	CUATRO ESQUINAS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se dibuja un rectángulo muy grande en el suelo y se numeran los ángulos 1, 2, 3 y 4. Se elige a uno para que la quede. Se le vendan los ojos y se pone en el centro del rectángulo. Los alumnos corren hacia los diferentes ángulos. El que está en el centro llama a un número (1, 2, 3 o 4). Cualquiera que esté en el ángulo nombrado queda eliminado. El juego continúa hasta que sólo queda una persona. Está será e que la quede para la siguiente partida.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	PELOTA EN SILENCIO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 pelota
DESCRIPCION	A este juego se puede jugar en el interior o en el exterior. Si se juega en el interior, todo el mundo está sentado en su silla. Los jugadores se van pasando una pelota blanda alrededor de la sala. El objetivo del juego es que nadie puede hablar, reír ni dejar caer la pelota. Si alguno lo hace, queda eliminado. El juego sigue hasta que termina el tiempo o no queda nadie.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	NACIÓN
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 balón
DESCRIPCION	Se dibuja un rectángulo grande en el suelo. Se divide el rectángulo por la mitad. Los alumnos se dividen en dos equipos. Cada equipo se situa en una mitad frente a otro equipo. Se juega lanzando la pelota a cada uno de los demás. Tirando a cada uno del otro equipo por debajo de la cintura. Se juega hasta que sólo queda uno.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	SÁBANAS, LAS
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	pelotas y sabana/eqp
DESCRIPCION	Cada equipo de 4 alumnos necesita una sábana vieja. Se necesitan también algunas pelotas. Una manera de jugar es que cada equipo lance la pelota utilizando sólo la sábana. El otro equipo debe recoger la pelota también con la sábana. Si no la cogéis, vuestro equipo pierde. Otra forma de jugar es con varias pelotas a la vez. Las reglas son las mismas.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	FÚTBOL EN FILA
TIPO	balón
#PARTICIPANTES	eqp de 4
EDAD	
MATERIALES	1 balón y 4 conos
DESCRIPCION	Se marcan dos porterías con los conos. Los alumnos se dividen en dos equipos. Se numera a los alumnos. Por ejemplo, en un equipo de 15, se numeran del 1 al 15. El otro equipo deberá tener también 15 alumnos numerados del 1 al 15. Cada equipo está delante de su portería. El maestro u otro alumno grita un número y tira la pelota al campo. Los alumnos de cada equipo que tienen esta número corren y tratarán de meter el balón en la portería contraria. Los demás alumnos impedirán que el balón penetre en la portería. Cada vez que entra el balón se apuntan un gol. El juego dura tanto como el tiempo lo permita.

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	GALLITO CIEGO
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	>3
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se hace una ronda con canción para elegir al Gallito Ciego.</p> <p>Una vez elegido se le tapan los ojos con un pañuelo.</p> <p>El Gallito Ciego debe tratar de agarrar a los compañeros que corretean cerca de él y adivinar su identidad.</p> <p>El compañero que es encontrado debe salir del juego y así hasta llegar al último que es el ganador.</p> <p>El 1º encontrado puede pasar a ser Gallito Ciego.</p>

### OBSERVACIONES



## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	MARTÍN PESCADOR
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se eligen los dos compañeros (Martín Pescador) que estarán en el puente, a través de una ronda con canción.</p> <p>Los dos elegidos forman un puente juntando las palmas de las manos a la altura de sus cabezas y cada uno de ellos elige un sabor de helado en secreto.</p> <p>El resto de los compañeros arma un trencito que va pasando por debajo del puente al ritmo de la canción. El último del tren queda atrapado en el puente. Allí se le pregunta qué helado prefiere (por ejemplo: de chocolate o de frutilla). De acuerdo a su elección se ubica detrás del Martín Pescador que posea ese sabor. Así hasta pasar todos.</p> <p>El Martín Pescador que tenga más "pescados" es el ganador.</p> <p>Una variante más divertida es que al finalizar la "pesca" se realiza una cinchada para decidir el grupo ganador.</p>
OBSERVACIONES	<p>Martín Pescador me dejará pasar pasará pasará la colita quedará.</p>
TÍTULO	TORRE EN GUARDIA, LA
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Dos niños o niñas hacen un puente uniendo sus manos. Los demás van pasando por debajo del puente cogidos de la cintura mientras van repitiendo la canción. En un momento dado los que hacen el puente bajan las manos y atrapan a uno de sus compañeros. Entonces le preguntan: "¿La destruirás o no?". Según sea su respuesta, se colocará detrás de uno u otro componentes del puente. El juego sigue hasta que todos se han ido colocando. Al final se traza una línea en el suelo y cada grupo se coloca a un lado de dicha línea. Los que formaban el puente se cogen fuertemente de las manos y cada grupo estirará con fuerza hacia su lado hasta conseguir que los demás crucen la línea. El grupo que lo consigue es el ganador.</p>
OBSERVACIONES	<p>Canción:</p> <p>La torre en guardia la torre en guardia ¿Quién la destruirá?</p> <p>partitura y archivo midi en <a href="http://xtec.es/~rbadia/divers/j300.html">http://xtec.es/~rbadia/divers/j300.html</a></p>

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	1 TOQUE
TIPO	predeportivo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 balón
DESCRIPCION	Tres o cuatro jugadores se pasan el balón entre ellos pudiendo tocarlo una sola vez. El primer toque es libre, es decir, sólo el primer jugador podrá tocar el balón más de una vez antes de pasarlo. Después del tercer pase, el jugador podrá chutar a gol. Si el portero para el balón dentro del área de fútbol sala (o del área pequeña de fútbol), o el balón sale fuera, el que ha chutado, como castigo deberá cambiar su puesto con el portero. Cada tres goles que le hayan colado al portero, mofa" una vez. Cuando consigue tres "mofa" deberá hacer algo divertido que escogerán los demás del grupo, como cantar una canción, bailar como una bailarina de samba, etc.
OBSERVACIONES	

TÍTULO	YIRO-YIRO OLI
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los niños, con esta pequeña poesía eligen al "Manolis". Entonces los niños cogidos de las manos se colocan en círculo, en medio del cual está el "Manolis" delante de una silla. Empieza cantando mientras todos corren alrededor del "Manolis". "Corred todos alrededor, en el centro está Manolis manos y pies en fila sentaos todos en el suelo y Manolis en la silla." Al decir estas últimas palabras todos se sueltan las manos y se sientan de un pequeño salto. Al mismo tiempo "Manolis" debe sentarse en su silla. Uno de los niños tratará de apartar la silla con el fin de que el "Manolis" se caiga. Si se cae pierde, pero si se sienta en la silla, el niño que ha intentado hacerle caer será el nuevo "Manolis"
OBSERVACIONES	Tengo un coche que siempre está corriendo ¿Cuándo parará? En América ¿Y que color pedirá? rojo ¿Tienes rojo?

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	KIS-KIS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	A este juego pueden jugar muchos jugadores. Los niños y niñas eligen a un compañero para que la quede. Este debe decir un color y el resto debe buscarlo en cualquier parte. Si lo encuentran deben tocarlo. Si un niño o niña no encuentra el color, debe huir del que la queda, el cual lo perseguirá.

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	MAR PESADO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	El que la queda dice: "Heavy sea one, Heavy sea two, Heavy sea three, Sea figure has freeze" y todos los niños deben permanecer quitos. Si uno se mueve y lo ve el que la queda, aquél será quien la quede a partir de ahora.

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	FIGURAS
TIPO	trompo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	trompos
DESCRIPCION	Prueba reina del juego del trompo, es la destreza y habilidad de los deportistas con el trompo solo se utiliza el trompo y la pita o piola o guaral, los participantes realizan infinidad de figuras que ellos mismos registran para su conocimiento así: Pico al Aire, Tròmpo en uña. La bandeja. el ascensor, el Columpio, el latigo, el maletin, la retroescabadora, la asprilla, el perrito, el crucifijo, el calculador, entre otras la puntuntuación se da de 1 a 10 para obtener 10 1l jugador en los tres minutos que tiene de participación no puede comentar un solo error como tampoco puede repetir figuras.

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	WRESTLES WITH BURNING INCENSE STICK
TIPO	
#PARTICIPANTES	2 0 +
EDAD	
MATERIALES	incienso, papel, moneda, taza
DESCRIPCION	<p>Objetivo del juego: Aquel que no deje que su moneda caiga en el fondo de la taza, gana</p> <p>Como jugar:</p> <p>Pegad con una cinta adhesiva un trozo de papel o de ropa encima de una taza. Poned una moneda en el centro del papel (imagen 1).</p> <p>Dos personas, por turno, hacen un pequeño agujero en el papel, alrededor de la moneda, con una barrita de incienso (imagen 2).</p> <p>Aquel que deja que su moneda caiga al fondo de la taza pierde (imagen 3).</p>
OBSERVACIONES	<p>Las imágenes se pueden encontrar en <a href="http://xtec.es/~rbadia/jocs/interior/j306.html">http://xtec.es/~rbadia/jocs/interior/j306.html</a></p>
TÍTULO	CALLE
TIPO	trompo
#PARTICIPANTES	parejas
EDAD	
MATERIALES	trompos
DESCRIPCION	<p>Es arriar con el trompo tirador un trompo sufridor, el juego se hace en parejas se sortea mediante el pique de trompo, es decir cada jugador tira a pegarlar al trompo el que le dé es el que inicia el juego si ambos le dan el pique se repite hasta que uno falle la distancia en mayores es de 50 metros para cada uno de los jugadores osea que el total de la distncia es de 100 metros uno tira para un costado y el otro jugador para el sector contrario. En mayores seda cinco minutos para que haga el máximo recorrido para obtener los 10 puntos puntos hay que hacer el recorrido en el tiempo establecido.</p>
OBSERVACIONES	
TÍTULO	RAYUELA
TIPO	trompo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	trompos
DESCRIPCION	<p>Es sacar el tompo de un circulo de 1,50 mets de diametro cada jugador tiene tres lances si saca un trompo en el primer lance tiene 6 puntos y cuatro para los dos siguienetes. Tambien se hace por parejas sorteando la salida. La sumatoria de las tres modalidades le da el total de puntos para la clasificación.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	CATCH UP
<b>TIPO</b>	
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Es un juego muy interesante, Pueden jugar muchos niños. Están de pie en círculo y empiezan a contar para ver quien la queda. Cuando acaban de contar todos corren y el que la queda debe atraparlos. El último en ser atrapado la quedará para la siguiente jugada.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	CAZA DE HUEVOS
<b>TIPO</b>	familiar
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	huevos de Pascua con sorpresa
<b>DESCRIPCION</b>	Cada año por Pascua mi familia celebra una Caza de Huevos de Pascua en casa de mis abuelos. Mis primos y yo buscamos los huevos y los ponemos en nuestros cestos. Los huevos están en la hierba, en los árboles o en los arbustos. Mis primos y yo corremos para conseguir el máximo número de huevos. Cuando termina la caza, abrimos los huevos para ver su contenido. Algunos tienen dinero, pero la mayoría tienen caramelos. Me gusta la Caza de Huevos de Pascua. Confío que cuando tenga cuarenta y cinco años mi abuela todavía celebre la Caza de Huevos, puesto que entonces posiblemente necesitaré el dinero.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	DAMAS
<b>TIPO</b>	tablero
<b>#PARTICIPANTES</b>	2
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	tablero + 24 fichas
<b>DESCRIPCION</b>	El objetivo del juego consiste en bloquear o capturar todas las fichas del otro jugador. Se juega entre dos personas en un tablero de 64 casillas. Cada persona tiene 12 fichas. Uno las tiene oscuras y el otro de color claro. Las fichas se sitúan sobre el tablero en tres filas, en las casillas oscuras, delante de uno y otro jugador. Podéis moverlas hacia adelante y en diagonal hacia una casilla oscura. Podéis saltar por encima de una ficha del otro jugador y capturarla ("comerla"). Cuando una ficha llega al territorio del otro jugador se convierte en "dama". Entonces puede moverse hacia adelante y hacia atrás. El juego termina cuando uno ha capturado todas las fichas del otro jugador, o cuando ya no puede moverse. En Inglaterra, este juego se llama "draughts". Se jugaba en el antiguo Egipto. Las Damas no aparecieron hacia alrededor del 1200, seguramente en el sur de Francia.
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	OCA, JUEGO DE LA
TIPO	tablero
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	tablero, dados, fichas
DESCRIPCION	<p>Se juega en un tablero formado por una espiral compuesta de 63 casillas numeradas. Cada casilla tiene un dibujo. La ficha de cada jugador irá avanzando según la numeración obtenida por el dado que irán lanzando por turno. Dependiendo de la casilla adonde vaya a parar cada vez, avanzará, retorcerá o se quedará alguna jugada sin poderse mover. Gana el jugador que llega primero a la casilla 63. Si le sobran puntos deberá retrocederlos desde dicha casilla.</p> <p>Casillas especiales:  Oca (casillas 1, 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 i 63): Se va a la oca siguiente y se vuelve a tirar el dado.  Puente (casillas 6 i 12): Se va al otro puente y se vuelve a tirar el dado.  Dados (casillas 26 i 53): Se va a la otra casilla de dados y se vuelve a tirar el dado.  Posada (casilla 19): Una jugada sin moverse.  Pozo (casilla 31): Dos jugadas sin moverse.  Cárcel (casilla 52): Tres jugadas sin moverse.  Muerte (casilla 58): Volver a la casilla 1.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	MANOS SOBRE LA MESA
TIPO	interior
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 moneda
DESCRIPCION	<p>Todos los jugadores están sentados alrededor de la mesa. El que la queda está en un lado de la mesa. Éste da a uno de los jugadores una moneda. Los jugadores se van pasando la moneda por debajo de la mesa. De repente, el que la queda dice: "Manos sobre la mesa". Todos ponen las manos sobre la mesa con las palmas hacia abajo. El que tiene la moneda, también. El que la queda debe adivinar, por el sonido de la moneda, quien la tiene. Cuando dice "Levantad las manos" todos lo hacen. Si no ha acertado, el juego sigue, si ha acertado, el que tenía la moneda será quien la quede.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>SORRY</b>
<b>TIPO</b>	tablero
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	tablero, fichas, cartas
<b>DESCRIPCION</b>	Cada persna tiene cuatro fichas. Las colocan en el círculo de salida. Se barajan las cartas y entonces empieza la diversión. El primer jugador coge una carta. Si saca un 1 o un 2, puede poner una ficha en juego. El objetivo del juego es conseguir tener todas las fichas alrededor del tablero. Si va a parar a un triángulo con una línea conectada a el, puede deslizarse hacia el final de ésta. Pero si va a parar a un triángulo de su color, no puede deslizarse. Si alguien va a parar a la misma casilla donde tu estás, te hace saltar hacia el principio.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>PILLAR A OSCURAS</b>
<b>TIPO</b>	atrape
<b>#PARTICIPANTES</b>	4
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Se juega yendo al lugar de los juegos y apagando la luz. Se necesitan cuatro personas para jugar. Dos a un lado y dos al otro. Los del lugar opuesto al interruptor deben intentar encender la luz. Los del lado del interruptor deben intentar pillar a los que están al otro lado.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>CARRERA DE RELEVOS</b>
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Uno de mis juegos preferidos es la carrera de relevos. En una carrera de relevos normal, los jugadores están distribuidos en equipos iguales. El primer corredor de cada equipo corre una distancia y vuelve, da una palmada al siguiente corredor y se sienta. El primer equipo que tiene a todos sus jugadores sentados es el ganador.</p> <p>Existen otros tipos de carreras de relevos. Una en especial es la de los cubos de agua. Nuestra clase juega a este juego contra la otra clase el día de campo que celebra anualmente nuestra escuela. La primera persona de cada equipo llena una taza con agua de un cubo y va corriendo a vaciarla en otro cubo y vuelve hacia el final de la fila. Pasado un determinado tiempo, se mide la profundidad de cada cubo. Gana el equipo que ha recogido más agua.</p> <p>Me gusta este juego porque es divertido y excitante. A medida que transcurre el juego, la animación de la gente va en aumento.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	CAZADORES
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	3 pelotas pequeñas
DESCRIPCION	Los jugadores van corriendo por una plataforma. Tres cazadores están en tres puntos distintos. Cada uno de los cazadores tiene una pelotita. El director del juego dice "¡Quietos!" y todos deben parar. Los cazadores tiran las pelotas a alguno de los jugadores. Los "muertos" pasan a ser cazadores. Los jugadores pueden esquivar las pelotas pero no pueden moverse. Si uno se mueve después que hayan dicho "¡Quietos!" pasa a ser cazador.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	MANTENER EL EQUILIBRIO
TIPO	
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Dos jugadores se colocan de frente con las palmas de las manos tocando a las del compañero. Deben tener las piernas flexionadas. Al contar "1, 2, 3" los jugadores empiezan el juego. Mueven las manos suavemente y empujan al contrario con las palmas de las manos intentado obligarle a salir de su sitio. Cuando uno de los dos sale del sitio, el otro gana.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	FLECHAS LIMPIAS
TIPO	nieve - puntería
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se dibujan círculos de 50 cm de diámetro sobre una tabla de madera. Los jugadores (unos 5 o 6) se sitúan frente a los círculos. Hacen bolas de nieve y las tiran a los círculos. El primero que cubre su círculo gana.
OBSERVACIONES	



## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PEZ, ANIMAL, PÁJARO
TIPO	lenguaje
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Todos los jugadores están en un círculo. El que la queda va hacia el círculo y dice "pez, animal o pájaro" y el jugador llamado debe nombrar un animal de ese medio mientras se le acerca. De repente para y dice una de estas palabras. Si el jugador no nombra el animal la queda y debe bailar o decir una poesía.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	ALAMAN-BAIGA
TIPO	correr a caballo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Es una carrera de caballos de 25-100 km. con obstáculos. Por el camino uno puede encontrar: el río, que deberá sortear, las ondulaciones que deberá superar con rapidez y habilidad. La victoria en esta competición está ligada con la resistencia, la ingenuidad y la deportividad.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	CHAL
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	un pañuelo, bufanda.
DESCRIPCION	Muchos niños pueden participar en este juego. Deben elegir a un jefe. Los demás se sientan alrededor de una piedra y cierran los ojos. El jefe va andando detrás de ellos. En un determinado momento deja caer un pañuelo detrás de uno y echa a correr. El que tiene el pañuelo lo persigue. Si lo alcanza, éste será el nuevo jefe. Si no, vuelve a sentarse en el mismo sitio. Cuando juego a este juego y soy jefe, lo sigo siendo hasta el final porque corro muy bien. Pero me gusta mucho este juego porque me divierto mucho y es interesante.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	SILLAS VOLADORAS DEL ESPACIO
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los jugadores se sientan en las "sillas volantes en el espacio" y sin levantarse de ellas deben coger todos los objetos de su alrededor a una distancia de un metro aproximadamente. Gana el primero que coge todas las cosas,
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	ABC
TIPO	lenguaje
#PARTICIPANTES	2 o +
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	El juego del ABC era mi preferido cuando yo era pequeño. Es un juego para 2 personas o más. Se practica cuando se hace un viaje largo o cuando vas por una carretera con muchas señales. Se mira las señales y se busca por letras en orden alfabético. También podéis usar números en orden ascendente. Como podéis ver, se trata de un juego para jugar en el coche, pero no podéis mirar dentro de él para encontrar cosas con las letras.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	PISAR
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se colocan todos en círculo. Se trata de pisar los pies de los demás, pero sólo cuando te toca. Cuando otra persona intenta pisarte, debes intentar evitarlo, pero moviendo sólo una pierna. Si te pisa, estás eliminado. Gana aquel a quien no han conseguido pisar.
OBSERVACIONES	

Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	COCODRILO-COCODRILO
TIPO	
#PARTICIPANTES	4-5
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Pueden participar en este juego cuatro o cinco jugadores. Una persona la queda y los otros van diciendo: "Cocodrilo, cocodrilo, ¿podemos cruzar el puente dorado? y entonces el que la queda dice: "Sólo si tienes el color verde", etc. etc. Si llevas algo de color verde puedes avanzar un paso. Cuando alcanzas al que la queda, la quedas tú
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	QUEENIE-I-O
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 pelota de tenis
DESCRIPCION	Uno la queda y tiene una pelota de tenis. Se vuelve de espaldas a los demás y lanza la pelota hacia atrás. Los demás tratan de cogerla, y si uno lo consigue grita: "¡Pelota atrapada!" y la queda él. Si nadie la atrapa uno la recoge y la esconde en su espalda. Los demás también ponen sus manos a la espalda. El que la queda intentará adivina quien la tiene. Si lo consigue, sigue quedándola, si no, la queda quien tiene la pelota.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	HEY PRESTO
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	El que la queda dice: "¡Uno, dos, tres, hey, presto! Los demás se quedan quietos y el que aguanta más tiempo en la posición, la queda.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LETRA ROJA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	En este juego pueden participar tantos jugadores como se quiera. El que la queda dice: "La Letra Roja es la A" (o cualquier letra del abecedario). Si tu nombre no tiene la letra A puedes moverte. Si tienes una letra repetida, puedes avanzar dos pasos, y así sucesivamente. Gana el primero que alcanza al que la queda.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	NEGRO MÁGICO
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Todos nos sentamos en el suelo, en fila con las manos en las rodillas. El que la queda nos va tocando las manos mientras dice: "Negro, negro, negro... mágico". En este momento echa a correr. El que ha sido tocado cuando dijo "mágico" grita: "¡Quieto!". Entonces se levanta y andando a gatas da tantos pasos como letras tienen su nombre y apellido. Si alcanza al que la queda, la queda él. Si no, sigue quedándola el mismo.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	SEÑOR LOBO, ¿QUÉ HORA ES?
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Pueden participar tantos jugadores como se quiera. Uno la queda y es el LOBO. Los demás están alrededor el lobo a unos 5 metros de distancia. Van preguntando: "¿Qué hora es, señor Lobo?" Y éste contesta: "Hora de desayunar, de comer, de merendar..." Pero si dic "Hora de cenar" entonces les persigue hasta pillar a uno que será quien la quedará.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	¡QUE TE DOY!
TIPO	animación
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Con dinamismo i cambiando cada pocos segundos se proponen las siguientes actividades que pueden hacerse por parejas o todos contra todos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Picarse en las rodillas : dar a otro y evitar que le den a uno mismo.</li> <li>- Pisarse suavemente unos a otros, evitando ser pisados.</li> <li>- Tocarse la cabeza evitando que le toquen la propia.</li> </ul>
OBSERVACIONES	
TÍTULO	MANCHA - Peste por parejas
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	parejas
EDAD	>10
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Por parejas, uno persigue al otro. Si el perseguido adopta la posición de un figura inmóvil el otro debe imitarla, pero sólo puede mantenerla hasta que el perseguidor cuenta hasta cinco. Después debe salir corriendo otra vez. Si uno atrapa al otro se cambian los papeles.</p>
OBSERVACIONES	
TÍTULO	EL ENCUENTRO
TIPO	animación
#PARTICIPANTES	
EDAD	>7
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Dos jugadores, colocados en extremos separados del recinto, intentan encontrarse y cogerse de las manos. Los otros tratan de impedirlo colocándose delante, pero no vale coger.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL CABALLITO
TIPO	animación
#PARTICIPANTES	gran grupo
EDAD	6-10
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los participantes se colocan en círculo, en cuadrupedia (manos y rodillas en el suelo); son los "caballitos". También hay diversos jinetes, casi la mitad de caballitos. Un jinete designado, situado lejos, se acerca e intenta montar sobre un caballo libre. Los jinetes lo impiden montándose antes que él. El responsable de que el jinete pueda montar un caballo ( el que se encuentra más cerca), lo reemplaza. Se cambian los papeles.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	SOBRE LA BARRA
TIPO	equilibrio
#PARTICIPANTES	14
EDAD	
MATERIALES	barra larga y soportes
DESCRIPCION	Se necesita una barra larga, sostenida a una altura de 30-40 cm. Dos equipos de 7 jugadores cada uno están subidos a la barra, uno en cada extremo. A la señal del sirector del juego, avanzan intentando empujar al equipo contrario para que sus miembros caigan al suelo y ellos poder llegar al otro extremo. Gana el equipo que lo consigue.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	LA BOMBA
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	5 o +
EDAD	
MATERIALES	1 pelota de tenis
DESCRIPCION	Uno la queda y tira la pelota a uno de los jugadores y así sucesivamente. Mientras, uno va contando: 1, 2, 3, 4, 5, etc hasta 10. El que tiene la pelota al llegar a 10, queda eliminado, pues la bomba ha explotado. Si la pelota está en el aire al llegar a 10 queda eliminado el que la lanzó. Hay que tirarla a la altura del pecho. Debe cogerse la pelota. El juego sigue hasta que sólo queda un jugador.
OBSERVACIONES	Otras variantes: ¡Bomba! y La bomba

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	MEMORY
<b>TIPO</b>	cartas
<b>#PARTICIPANTES</b>	2-4
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	cartas especiales
<b>DESCRIPCION</b>	Memory tiene 72 cartas. Pueden jugar entre 2 y 4 jugadores. Se colocan las cartas en fila o repartidas. Luego se levantan dos cartas. Si se consigue pareja se sigue jugando. Si no se consigue, pasa el turno al siguiente jugador. Gana el que consigue más parejas.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	PUNTOS
<b>TIPO</b>	mesa
<b>#PARTICIPANTES</b>	2 o +
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se necesita ante todo dibujar el tablero. Se trata de una tabla de puntos. Podéis empezar con una de 10 x 10, pero podéis hacerla mayor o más pequeña (por ejemplo, de 8 x 8 o de 12 x 12). Pueden jugar 2 o más jugadores que se irán turnando de forma rotativa. Cuando le toca a un jugador debe unir dos puntos cualesquiera del tablero mediante una línea horizontal o vertical, pero jamás diagonal. La línea que se traza puede ser independiente o bien estar unida a otra anterior propia o de otro jugador.</p> <p>Si tu línea completa un rectángulo, pones tus iniciales y juegas otra vez.</p> <p>Se puede jugar durante un tiempo determinado o hasta completar el tablero. Sólo se necesita papel y lápiz.</p> <p>Este juego es una buena manera de pasar el tiempo cuando se va en coche o se espera en un restaurante.</p> <p>Gana el jugador que ha cerrado más rectángulos</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	LANZAMIENTO DE AROS
<b>TIPO</b>	puntería
<b>#PARTICIPANTES</b>	2-15
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	5 aros/jugador y palos
<b>DESCRIPCION</b>	Cada jugador dispone de 5 aros. Los jugadores deben ensartar los aros en unos palos desde una distancia de 4-5 metros. Los primeros dos aros son de prueba, pero los tres siguientes ya van en serio. Los aros pueden ser de hierro o de plástico. Su diámetro es de 12 a 30 cm.
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	LANZAMIENTO DE SACOS
<b>TIPO</b>	puntería
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	5 sacos llenos de arena
<b>DESCRIPCION</b>	Se necesitan 5 sacos llenos de algún material pesado, por ejemplo, arena. Los jugadores lanzan los sacos sobre una pequeña mesa, intentando que los sacos no se caigan. Pueden jugar entre 2 y 5 equipos. El equipo al que le han caído menos sacos es el ganador.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	CANICAS CÉLTICAS
<b>TIPO</b>	canicas
<b>#PARTICIPANTES</b>	2-4 / 4-8
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	canicas
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Reglas: Se puede elegir entre jugar individualmente o por parejas. Hay qe buscar un hoyo o cualquier agujero del suelo. Se dibujan dos círculos alrededor del hoyo: uno de 30 cm de diámetro (ROJO) y otro de un metro (AMARILLO). Luego se traza una línea de salida a unos 6 metros de distancia del hoyo.</p> <p>Se decide el orden de participación. Cada jugador tiene una canica. Por turnos la lanzarán apuntando al círculo central. Deben usar la técnica oficial apoyando los nudillos en el suelo.</p> <p>Si uno la tira dentro del círculo de 30 cm (rojo) puede tirarla al hoyo siempre que no haya otra en el centro del círculo, pero si hay otra, debe intentar echarla del círculo con la suya. Si lo consigue se anota un tanto y su canica se coloca en el hoyo. Los demás deberán intentar hacerla salir. Si no la tocan, el que marcó el tanto tiene derecho a otro lanzamiento.</p> <p>Juego de exterior.</p> <p>Pueden jugar de 2 a 4 individualmente y de 4 a 8 si juegan por parejas.</p> <p>Gana el primer jugador (o la primera pareja) que consigue 6 puntos.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	



Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	TE COMISTE EL PERRO MUERTO
TIPO	lenguaje
#PARTICIPANTES	2 o +
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Uno de los niños elige un número entre el 0 y el 9 y lo dice en voz alta y añade: "¡Quiquiera que diga este número se ha comido al perro muerto!". Los niños van contando en voz alta por turnos acordándose de saltarse el número elegido. Por ejemplo, si han elegido el número 4, al contar en voz alta deben saltarse el 4, el 14, el 24, etc. El que se olvida y dice el número elegido pierde y los demás le dicen: "¡Te comiste el perro muerto!" Pueden jugar 2 o más niños y es muy efectivo para que hagan prácticas de contar.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	VIEJA KUTSIA
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se vendan los ojos a un compañero al que se hace girar sobre si mismo. Los demás empiezan a dar palmadas juntos. El que tiene los ojos vendados debe pillar al que tenga más cerca. Entonces los demás le llaman. El nombre del primero que sea pillado será "Vieja Kutsia".
OBSERVACIONES	
TÍTULO	JUNGLE - JINGLE
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los niños , en corro, van dando vueltas cogidos de las manos mientras cantan la canción. Uno de ellos - Jungle - va corriendo alrededor del corro. Cuando termina la canción, entra en el corro y sale un nuevo Jungle - Jingle.
OBSERVACIONES	Jungle - Jingle is flying, High one leg rises, Beat, beat left leg heat It the green meadow - Take one leg else.

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	LEVANTA LA MANO
<b>TIPO</b>	corro - coordinación
<b>#PARTICIPANTES</b>	>5
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Objetivo del juego: Responder rápidamente y con precisión las órdenes.</p> <p>Cómo se juega: Los jugadores están sentados en círculo. Se elige a un chico o chica para que la quede. Éste irá dando vueltas al corro y de repente se parará delante de un compañero diciéndole: "Levanta la mano".</p> <p>Pero la persona señalada no levantará la mano, sino que serán los compañeros de su derecha e izquierda quienes lo hagan: el de la derecha levantará la mano izquierda, y el de la izquierda, levantará la mano derecha. Si alguien se equivoca, la queda.</p> <p>El que la ha quedado más de tres veces tiene un castigo (por ejemplo, cantar una canción, contar una historia...)</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	ESTIRAR
<b>TIPO</b>	fuerza
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Pueden participar muchos chicos y chicas en este juego. Los jugadores estarán divididos en parejas procurando que haya igualdad de fuerzas entre los miembros de una misma pareja. También se aparejará chicos con chicos y chicas con chicas.</p> <p>Se dibuja una larga línea en el suelo. Las parejas se colocarán uno a cada lado de la línea formando dos equipos. A una señal se cogerán las manos. A la segunda señal, cada jugador intentará que su contrincante cruce la línea.</p> <p>Aquel que ponga los dos pies en el otro lado, pierde. El que gana puede ayudar a algún compañero de su equipo, cogiéndole de la cintura y estirando para conseguir que un miembro del otro equipo cruce la línea.</p> <p>Gana el equipo que ha conseguido arrastrar más jugadores del equipo contrario a su campo.</p>

### OBSERVACIONES

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	CHER-LING (diávolo)
TIPO	juguete
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	juguete
DESCRIPCION	<p>El Cher-Ling es un juguete de plástico o de madera consistente en dos ruedecillas unidas por un cilindro. Las ruedecillas están vacías y tienen varios agujeritos en su superficie.</p> <p>Cómo se juega: Se coloca el Cher-Ling en el centro de la cuerda y se coge un palo con cada mano. Hay que mover los palos arriba y abajo para que el Cher-Ling ruede por la cuerda. El Cher-Ling hará un bello zumbido gracias a los agujeritos de su superficie. Un jugador hábil puede lanzar el Cher-Ling hacia arriba y volver a recogerlo con la cuerda</p>
OBSERVACIONES	<p>fotografías en la página <a href="http://www.xtec/~rbadia/jocs/joguina/j348.html">http://www.xtec/~rbadia/jocs/joguina/j348.html</a></p>
TÍTULO	ESPÍO CON MIS OJITOS
TIPO	interior-lenguaje
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Lugar: En el aula.</p> <p>Objetivo: Desarrollar las estructuras del lenguaje a partir de preguntas.</p> <p>Cómo se juega: Un alumno piensa un objeto de la clase. Escribe la primera letra en la pizarra. Sus compañeros deben adivinar el objeto haciéndole preguntas tales como: ¿De qué color es? ¿Se puede beber? ¿Dónde está? ¿Quien puede usarlo? etc..</p>
OBSERVACIONES	
TÍTULO	PISAR LA SOMBRA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Para este juego se necesita un día soleado. Uno la queda y deberá ir a cazar las sombras de todos los demás jugadores. Si uno se coloca a la sombra de otro compañero, la queda. Si alguien se coloca a la sombra de algo, por ejemplo un edificio, donde no se vea su sombra, está a salvo.</p> <p>Un buen lugar para practicar este juego es el patio del colegio.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	PEEVER
TIPO	dibujado en el suelo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	una lata vieja o piedra plana
DESCRIPCION	Primero de todo se dibujan cuadrados en el suelo. A esta figura le llamaremos "una cama". Se numeran los cuadros. Hay que empujar el "Peever" (una lata vieja plana o una piedra plana) por la cama con el pie. Se empuja al cuadrado número 1, luego al dos, y así sucesivamente. Hay que saltar por la cama sin tocar ninguna línea y esquivando el cuadrado con el peever. Aquel que llega al máximo número de cuadrados sin tocar ninguna línea será el ganador. Es conveniente que el suelo sea llano.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	THE FARMER WANTS A WIFE
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los niños y niñas están cogidos de las manos formando un círculo. Uno está en el centro y el resto van dando vueltas mientras se canta la canción. Al terminar de cantar, la persona del centro elige a un compañero y se cambian los sitios para volver a empezar la canción.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	PAREDES
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Uno la queda. Los demás deben correr de una pared a otra sin ser atrapados. No vale volver atrás para no ser pillado. Aquel que es atrapado la queda. Se necesita un espacio al aire libre con algunas paredes.
OBSERVACIONES	

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	CUERDAS CHINAS
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se necesita una cuerda y tres o más jugadores. Dos personas sostienen la cuerda por los extremos y la hacen girar. La tercera persona salta en el centro de la cuerda mientras ésta rueda. El objetivo del juego es mantenerse saltando sin tropezar con la cuerda. El lugar ideal es una superficie lisa.
OBSERVACIONES	The big ship sails on the alley alley oh! The alley, alley Oh! The alley, alley Oh! The big ship sails on the alley, alley oh! On the last day of September.  Fudge, fudge, tell the judge Someone s having a baby. Someone s going crazy! 5...10... 15....20 etc.  The wind, the wind blows high Out pops.....whoever from the sky, She are handsome , she are pretty She is the one from the Golden City. Tell, tell your lover s name..... True, false, true, false.....etc.
TÍTULO	FÚTBOL
TIPO	balón
#PARTICIPANTES	10-22
EDAD	9-12
MATERIALES	2 porterías y un balón
DESCRIPCION	Cuando un jugador mete la pelota en las mallas del equipo contrario consigue un go para su equipo. El equipo que consigue 3 goles ha ganado. Entonces se eligen equipos nuevos y se empieza otra vez.  Se puede jugar en el patio, el gimnasio, sobre hierba,...
OBSERVACIONES	El equipo ganador puede gritar o cantar "We are the Champions".  NOTA: Al terminar el partido, en la Garrotxa cantábamos: "Hem guanyat una copa de conyac" o "Hem perdut una copa de vermut", según si habíamos ganado o perdido.  En español, he oído cantar a los ganadores: "Hemos ganao la copa de Bilbao"

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	THE WIND
TIPO	saltar a la comba
#PARTICIPANTES	>3
EDAD	
MATERIALES	una cuerda larga
DESCRIPCION	Mientras dos personas sostienen la cuerda por los extremos y la hacen girar, una salta al mismo tiempo que se canta la canción
OBSERVACIONES	The wind, the wind, The wind blows high. Out pops Michelle from the sky. She is handsome, she is pretty, She is the girl from the golden city. Tell, tell your lover s name.
TÍTULO	LA FÁBRICA DOING-DOING
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	hierba, hojas... y botellas
DESCRIPCION	Este juego nos lo inventamos mis amigos y yo. Es para dos equipos: Los Doing Doing son los buenos y los Ding Dong, los malos.  Los Ding Dong nos deben robar las pociones mágicas para no morir. Nosotros debemos recuperarlas o si no, ellos se apropiarán de la fábrica Doing Doing. El juego puede interrumpirse y continuar en la siguiente hora de recreo y termina cuando ya no quedan botellas de plástico.  Para hacer las pociones se necesita hierba, hojas, flores, piedras, barro. Todo esto se mete en botellas de plástico con agua.  Se puede jugar en cualquier lugar.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	JUEGO DE COLORES
TIPO	animación
#PARTICIPANTES	gran grupo
EDAD	6-12
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los jugadores se desplazan libremente, el animador anuncia uno o varios colores y los participantes se afanan en ir a tocar a los compañeros que lleven una prenda de esos colores. Cada tanto se cambian los colores.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	EVITAR LA SERPIENTE
<b>TIPO</b>	animación
<b>#PARTICIPANTES</b>	gran grupo
<b>EDAD</b>	6-12
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Un jugador lleva la cuerda, la "serpiente", que agita con rápidos movimientos de la mano. Los demás intentan pisarla y si alguno lo consigue dirige el juego. Si alguno es tocado por la serpiente sigue jugando, pero debe ponerse la mano sobre la parte tocada.

**OBSERVACIONES**

---

<b>TÍTULO</b>	ZORROS-CONEJO
<b>TIPO</b>	animación - correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	gran grupo
<b>EDAD</b>	>6
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Se reparten en tríos. En cada trío dos zorros y un conejo. Los dos zorros persiguen al conejo. El que toca al conejo cambia con él.  VARIANTE: Un tercio de la clase son conejos y los otros dos tercios son zorros. Todos los zorros persiguen a los conejos.

**OBSERVACIONES**

---

<b>TÍTULO</b>	FRÍO O CALIENTE
<b>TIPO</b>	esconderse y buscar
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Escogen entre todos un objeto. Envían a uno de los participantes lejos del área de juego, de manera que no vea dónde lo van a esconder. Esconden el objeto y llaman al que lo va a buscar. Al éste acercarse le gritan "frío" si está muy lejos del sitio del escondite. Si se acerca al sitio del escondite le gritan "caliente". A veces, si el participante está a una distancia ni muy cerca ni muy lejos de dónde está escondido el objeto, le dicen: "tibio, tibio, tibio". Cuando está sumamente cerca le gritan: "Te quemaste, te quemaste, hasta que, al encontrar el objeto, le gritan: "Te quemaste." Luego él escoge otro objeto a la vista de todos y envía a quien él escoja fuera para repetir el juego.

**OBSERVACIONES**

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	CARRERA EN SACO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 saco/participante
DESCRIPCION	Los participantes introducen sus cuerpos de la cintura para abajo en un saco. Se colocan en hilera detrás de una línea y a la voz de: "Salgan", todos salen en carrera hacia una meta que se ha establecido con anticipación. El primero que llegue a la meta es el ganador.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	LA CARRETILLA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Trazan dos líneas rectas paralelas a una distancia de cuarenta y cinco yardas. Detrás de una de esas líneas se colocan los participantes en parejas. Uno de cada pareja se coloca de espaldas frente a su compañero. Coloca ambas manos en el piso. Su compañero lo levanta asiendo sus pies hasta colocarlos a ambos lados de su cintura. De esa manera forman las carretillas.</p> <p>A una señal dada corren hacia la otra línea. La primera pareja que llegue a la meta, gana la carrera.</p> <p>En ocasiones, para formar la carretilla, se colocan frente a frente. De esta manera resulta más divertido, según los informantes.</p>
OBSERVACIONES	
TÍTULO	SHOOT OUT
TIPO	balón
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 balón
DESCRIPCION	Los jugadores se distribuyen en dos equipos. A y B. Se dibujan dos recuadros contiguos de unos 2/3 de la medida de un campo de netball. Cuando suena el silbato, los dos equipos corren por su campo. El equipo A empieza teniendo el balón y procurando que el equipo B no vea quien lo tiene. El que lo tiene puede pasarlo a sus compañeros de equipo. Cuando vuelve a sonar el silbato, los dos equipos se paran. Entonces el que tiene el balón lo tirará intentando tocar a un jugador del equipo B entre la rodilla y el tobillo. Si lo logra, este jugador queda eliminado y el juego vuelve a empezar pero viceversa. Si falla, los jugadores del equipo B cogen la pelota y continúa el juego pero viceversa también. Gana el equipo al que todavía quedan jugadores.
OBSERVACIONES	



## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	DUNDI BIYO
TIPO	puntería
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	2 palos especiales
DESCRIPCION	<p>Se necesitan dos palos rectos: el principal de unos 60-70 cm. y otro de unos 15 con los extremos puntiagudos. Pueden jugar dos o más jugadores en un espacio abierto.</p> <p>Se decide quien empieza lanzando el palo pequeño. El que lo lanza más lejos empieza. Se hace un hoy en el suelo y se coloca el palo pequeño de punta en él.</p> <p>El que empieza lanza el palo pequeño desde el agujero donde está colocado con la ayuda del palo grande. Los demás jugadores echarán a correr intentando coger el palo en el aire antes de que caiga al suelo. Si alguien lo coge, el primer jugador queda eliminado. Pero si el palo cae en el suelo, vuelve a tirar el mismo jugador. Esta vez lo echa al aire por su extremo puntiagudo y lo lanza lejos con el palo grande.</p> <p>Si el jugador falla el lanzamiento, se mide la distancia entre el hoyo y la posición del palo pequeño y otro jugador empieza del mismo modo. Al final del juego, el que ha lanzado el palo más lejos del hoyo gana (se mide la distancia entre el hoyo y el palo pequeño).</p> <p>Este juego es peligroso porque uno puede hacerse daño si le toca el palo cuando está jugando, por lo tanto hay que tener cuidado y jugar en un espacio abierto.</p>
OBSERVACIONES	enviado por Sandy y Thomas Peters - Houston, Texas, EEUU

TÍTULO	ROMPER LA OLLA
TIPO	fiesta
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	una olla de barro, caramelos..
DESCRIPCION	<p>Este juego se practica en el aire libre en un espacio que permita colocar una cuerda de un lado a otro, de la cual se cuelga una ollita o maceta dentro de la cual se habrán colocado caramelos, monedas, etc. y, además agua o harina. Los jugadores participan de uno en uno. Se vendan los ojos al participante y se le da un palo, situándolo de manera que con éste pueda tocar la olla. Entonces se le hace dar unas vueltas y él deberá reorientarse. Cuando crea que puede darle a la olla, le asestará un fuerte golpe con intención de romperla. Normalmente se le dan tres oportunidades. El juego va continuando hasta que alguien consigue romperla, en cuyo momento le cae el agua o la harina por encima mientras él se apresura a destaparse los ojos y recoger los caramelos y otros regalos antes de que los recoja otro.</p> <p>Normalmente, cuando alguien rompe la olla, se coloca otra y el juego sigue mientras queden ollas.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>COGER LA MONEDA</b>
<b>TIPO</b>	fiesta
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	monedas, dos cubos, agua.
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Loa jugadores participan individualmente. El participante se coloca frente a una mesa en la que hay un barreño con agua dentro de la cual se ha colocado una moneda. El jugador, con las manos a la espalda, intentará sacar la moneda con la boca. Cuando lo ha conseguido hará lo mismo en otro cubo que contiene harina en vez de agua. La diversión consiste en ver como salen los participantes con la cara blanca de harina que se ha pegado gracias al agua del primer barreño. El jugador se quedará con las monedas.</p> <p>Variante: En vez de una moneda en cada cubo se pueden colocar unas cuantas y limitar el tiempo.</p> <p>El jugador se quedará con todas las monedas conseguidas durante este tiempo. Se pueden substituir las monedas por caramelos, bolitas de anís, etc.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>COMER LA MANZANA</b>
<b>TIPO</b>	fiesta
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	manzanas, cuerda..
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se necesita una cuerda de lado a lado de la que colgarán tantas manzanas como participantes. Éstos, con las manos a la espalda, intentarán comerse la manzana, con la dificultad de no poder agarrarla con las manos. Gana el primero que lo consigue.</p> <p>Una variante consiste en colocarse por parejas, uno a cada lado de cada manzana. Todavía es más divertido si las parejas están formadas por un chico y una chica.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>EL CHOCOLATE</b>
<b>TIPO</b>	fiesta
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	chocolate y bizcochos
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los participantes se sitúan por parejas uno frente a otro a ambos lados de una mesa alargada. Cada jugador dispone de una taza de chocolate y un plato con un determinado número de bizcochos o similar.</p> <p>Con los ojos vendados los jugadores intentarán mojar los bizcochos en el chocolate y tratarán de meterlos en la boca de sus respectivas parejas. El juego termina cuando no queda chocolate ni bizcochos.</p> <p>Es un juego tan divertido para los jugadores como para los espectadores que tienen la risa asegurada viendo las caras y brazos de los participantes chorreando chocolate, así como las muecas de los mismos.</p>

### OBSERVACIONES

TÍTULO	KONGKI NOLI
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	pedras
DESCRIPCION	<p>Este juego es para niñas. Cuando nosotras éramos pequeñas, solíamos practicarlo en clase a la hora de recreo o de comer. Se puede jugar de dos maneras:</p> <p>Para la primera se necesitan cinco piedras.</p> <p>Primero se tiran al suelo. Entonces se coge una con los dedos y se lanza al aire. Se debe coger otra y luego recoger la que está en el aire. Se van cogiendo de una en una del mismo modo.</p> <p>En el segundo turno se cogen de dos en dos, en el tercero se cogen tres y luego la que queda. En el cuarto se cogen las cuatro.</p> <p>El último paso consiste en lanzarlas todas al aire y recogerlas sobre el dorso de la mano para volver a lanzarlas e intentar recogerlas con la palma.</p> <p>Luego se vuelve a empezar. Cada vez que un jugador falla, le toca el turno a otro jugador.</p> <p>La segunda manera es con 100-200 piedras. Se ponen todas juntas y se intenta hacer grupos. Cada jugador se queda con las que consigue coger.</p> <p>Cuando practicábamos este juego utilizábamos los dedos. Según algunos investigadores, los movimientos de los dedos ayudan al desarrollo del cerebro, por lo tanto, este juego es muy bueno para los niños.</p>
OBSERVACIONES	enviado a través de los profesosers Sandy y Thomas Peters, de Houston, Texas, EEUU

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	BEKEL
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 pelota y 10 objetos de acero
DESCRIPCION	<p>Para jugar a Bekel se necesita una pelotita de goma del tamaño de las de tenis de mesa y hasta 10 objetos de acero del tamaño de un dado. Pueden jugar una o mas jugadoras. El objetivo del juego es ver quien es más hábil para recoger los objetos sin cometer ningún error.</p> <p>Hay que sentarse en el suelo. Los objetos se colocan frente a las jugadoras. La primera lanza la pelota al aire. cada vez que la lanza debe recoger un objeto y volver a coger la pelota con la misma mano. Debe ir recogiendo los objetos de uno a uno. Si lo consigue, pasará al nivel siguiente, que consigue en hacer lo mismo pero cogiéndolos de dos en dos. Y así sucesivamente hasta que coge 10 de golpe.</p> <p>El juego continua con distintos niveles de dificultad:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- coger los objetos individualmente (de 1 a 10)</li><li>- colocarlos boca arriba en el suelo (de 1 a 10)</li><li>- colocarlos boca abajo en el suelo (de 1 a 10)</li><li>- invertir su posición (de 1 a 10)</li><li>- poner un lado arriba (de 1 a 10).</li></ul> <p>La jugadora que consigue superar todos los niveles de dificultad gana el juego.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	THE SECOND IS SPARE
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Es un juego para varios jugadores. Éstos se colocan en círculo, separados un paso unos de otros y de cara al centro.</p> <p>Dos jugadores empiezan el juego: uno echa a correr y el otro le persigue. Si el perseguido se ve en peligro de ser atrapado, puede sacar a otro del círculo, el cual pasará a perseguir al primer perseguidor.</p> <p>En este juego, el perseguidor debe poner mucha atención ya que en cualquier momento puede pasar a ser perseguido.</p> <p>Sólo hay una regla en este juego: los dos jugadores que corren no pueden cruzar el círculo.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	TROMPO
TIPO	trompo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	trompos
DESCRIPCION	<p>El trompo es un juguete de forma cónica truncada. Aunque se pueden comprar o conseguir por trueque, también nuestros niños los hacen de madera. Para confeccionarlos prefieren la madera de los árboles de guayaba, china o cedro pues éstas son resistentes a los golpes.</p> <p>La púa que sobresale de la parte más aguda del juguete se logra introduciendo un clavo de diámetro regular dejando al descubierto por lo menos media pulgada. Luego le dan forma de púa usando para ello una lima.</p> <p>Compañera inseparable del trompo es la cabulla. Esta es un pedazo de cordón de aproximadamente una yarda de largo.</p> <p>De acuerdo al tamaño del trompo recibe el nombre de vaca o batata si es grande; y jícara o chatita si es pequeño.</p> <p>Para sortear el orden en que los jugadores tomarán su turno usan el que en este trabajo describimos con el nombre de "La raya".</p> <p>Para bailar el trompo, esto es, hacerlo girar verticalmente en equilibrio, el niño enrolla la cabulla desde la púa hasta cubrir casi toda la parte cónica del juguete. El otro extremo de la cabulla se sostiene firme entre los dedos. Se arroja el trompo hacia el suelo al mismo tiempo que se tira de la cabulla imprimiéndole movimiento rotativo.</p> <p>Para tirarle a un trompo que está plantado, el jugador lanza su trompo como si fuera a bailar pero apuntando al que está en el piso. También puede bailar, tomarlo en la palma de su mano, llevarlo hacia el trompo que está en el piso y lanzarlo sobre éste con el objetivo de hincarlo.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	COBAL
TIPO	trompo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	trompos
DESCRIPCION	<p>Cada jugador tiene dos trompos, una para tirar y otro para plantarlo. Los participantes trazan un círculo con las dimensiones que ellos acuerden entre sí. En el centro de ese círculo cada uno, menos la mano, coloca su trompo con la púa hacia arriba.</p> <p>El objetivo de este juego es sacar del círculo cada uno de los trompos golpeándolos. La mano tira su trompo contra los que están plantados con el fin de hincar con la púa a uno de ellos. Si lo logra le sigue tirando al mismo trompo que hincó hasta que falle. Si no logra tocarlo, o si el trompo no cae bailando, cede su turno.</p> <p>El próximo jugador hace lo mismo hasta que alguien logre sacarlo del círculo. Logrado esto, el dueño del trompo se elimina del juego. En cualquier momento en que algún jugador logre rajar el trompo que está plantado se acaba el juego y se declara campeón al que lo logró</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	COMBO
TIPO	trompo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	trompos
DESCRIPCION	<p>Los jugadores escogen un lugar hasta donde llevan los trompos dándole uno al otro. Luego de escoger los turnos, la mano le tira a uno de los que estén en el piso con el fin de moverlo hacia el sitio previamente escogido. Si le da, le sigue tirando. Si no lo logra, el otro jugador levanta su trompo y él tiene que colocar el suyo en ese lugar.</p> <p>Continúa el juego hasta que uno de los trompos es llevado a la otra línea, en cuyo caso, el que logró llevarlo hasta allí gana el juego.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	TROMPO DE COROZO
TIPO	trompo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	trompos
DESCRIPCION	<p>El trompo de corozo se baila utilizando para ello una cabulla y una trabilla (pedazo de madera en uno de cuyos extremos hay una perforación por donde cabe la púa del trompo).</p> <p>Luego de encabullar el trompo, la púa se coloca en la perforación que hay en la trabilla, mientras se sostiene la cabulla en la mano. Con un movimiento rápido hacia atrás, el trompo cae bailando hacia el frente.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	SANGRE
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 balón
DESCRIPCION	<p>Se juega con un balón. Se elige a uno para que se la quede. Éste toma el balón, dice: "¡Sangre, sangre, a por..., a por... (el nombre de otro jugador) y lanza el balón hacia arriba. El jugador nombrado intenta atrapar el balón antes de que bote en el suelo. Si lo consigue lo vuelve a lanzar hacia arriba diciendo un nuevo nombre. Si por el contrario el balón bota en el suelo, todos escapan y el que tenía que atraparlo corre a cogerlo. Cuando lo tiene, dice: ¡Sangre!. En ese momento todos se paran. El que tiene el balón puede dar 3 pasos y lo lanza, a continuación, tratando de que golpee en alguno. Si lo consigue, el jugador golpeado coge el balón y vuelve a empezar el juego. Si falla, es el que falló el lanzamiento el que tiene que empezar el juego.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	SAM PAL SUN
TIPO	equipo
#PARTICIPANTES	10
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Sam Pal Sun significa la frontera entre Corea del Sur y Corea del Norte. Solíamos jugar a este juego en una zona de aparcamiento. Hay cinco jugadores en cada equipo y uno de los equipos es el de defensa y debe impedir al otro equipo de que vayan al área marcada con una bandera. La colaboración entre los miembros del equipo es la clave para ganar.</p> <p>En este juego, podemos aprender a movernos rápida y correctamente y como seguir unas reglas, ya que no se pueden cambiar para nada. Si eres del equipo de defensa, cada uno de tu equipo tiene responsabilidad para su propia línea y su propia sección. Si no puedes bloquear a los miembros del otro equipo con las manos, tu equipo perderá el juego.</p> <p>Es un buen juego, no sólo porque es divertido, sino también porque te da muchas oportunidades de aprender a colaborar y a ser responsable.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL CUCHILLO
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>En Taiwan, hay un juego infantil llamado "Cuchillo de Mano" al que juegan los chicos. Éstas son las reglas: Los jugadores se dividen en dos grupos. Cada grupo elige una base, como una pared o un árbol. Cuando empieza el juego, todos utilizan la mano como si fuera un cuchillo para tocar la cabeza o la pierna de los miembros del otro grupo. Cuando alguien es tocado, está eliminado.</p> <p>Sin embargo, los que están eliminados pueden salvarse. Cuando uno de los que no están eliminados corta la unión de las manos, todos los que están detrás de este "punto de ruptura" están salvados.</p> <p>El primero de cada grupo debe tocar la base del enemigo, y los demás miembros que están eliminados tienen que coger la mano del primero de la fila de los que están eliminados. Cuando se ha eliminado a todos los miembros de un grupo, el otro se proclama ganador.</p>
OBSERVACIONES	



## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>FIVE SESSION PASSING</b>
<b>TIPO</b>	dibujado en el suelo
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	En mi país se practica un juego llamado "Five Session Passing". Los niños dibujan líneas en el suelo formando 5 cuadrados. Los participantes se dividen en dos equipos. Los componentes del equipo uno deben permanecer en las líneas mientras que los del equipo dos estarán dentro de los cuadrados. Los que están en las líneas intentarán tocar a los que están en los cuadrados. Si alguno de los que están en los cuadrados es tocado por alguno de los que están fuera, queda eliminado. Cuando termina el tiempo gana el equipo al que quedan más miembros
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>LA ESCUELA CHINA</b>
<b>TIPO</b>	fiesta
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	El maestro se pone delante de los alumnos y dice:"La Escuela China acaba de empezar. A partir de ahora ya no se puede reír ni divertirse. El que muestre los dientes o la lengua será castigado". Entonces el maestro se pone a hacer tonterías para hacer reír a los alumnos. El niño o niña que ríe tan fuerte que muestra los dientes o la lengua debe hacer lo que el maestro le ordene, como por ejemplo, dar tantas vueltas como se le diga al edificio, dar la vuelta a un coche a la pata coja, dar algunos saltos, etc. cualquier tontería que el maestro diga de hacer.
	En este juego nadie gana.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>DISGUISE</b>
<b>TIPO</b>	atención, coordinaci
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Los jugadores se dividen en grupos y se ponen de cara al director del juego. Se establece el orden en que van a moverse los grupos. El director cada vez puede decir: "montículo", "camino" or "pajar". Cada grupo tiene que apresurarse a hacer lo que dice el director. Si éste dice: "montículo" deben colocarse en corro con las manos cogidas y levantadas. Si dice "pajar" tienen que sentarse y agachar la cabeza. Y si dice "camino" se pondrán en fila con las manos en los hombros.
	Gana el equipo que cumple todas las órdenes más rápidamente que los demás.
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>COMER CHOCOLATE</b>
<b>TIPO</b>	fiesta
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Uno de los juegos frecuentemente practicados en las fiestas de cumpleaños en Inglaterra. Se colocan juntos, guantes, una bufanda, un sombrero, una barra de chocolate y un dado, junto con un cuchillo y un tenedor en el centro de la mesa. Cada niño, por turno, tiene que tirar el dado hasta que salga un seis. El que lo ha sacado tiene que ponerse esas prendas. Entonces intentará comer el chocolate con el cuchillo y el tenedor (no se permite utilizar los dedos). Mientras, los demás chicos seguirán tirando el dado hasta que vuelva a salir el seis. Entonces el primer niño pasará las ropas a éste. El juego continuará hasta que no quede chocolate.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>LA MUECA</b>
<b>TIPO</b>	fiesta
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	monedas
<b>DESCRIPCION</b>	Se coloca una moneda en la frente de cada jugador, el cual deberá intentar hacerla bajar hasta la boca y cogerla con los dientes sin poderse ayudar de las manos, tan solo con las muecas y movimientos de su cara. Si la moneda cae al suelo, queda eliminado.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>ARAÑA DE COLORES</b>
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Es un juego de exterior para jugarlo en un pequeño patio, plaza, etc. Los jugadores, divididos en dos grupos, se colocan a ambos lados de este espacio. En el centro se coloca el que la queda, que hará de araña. Este dirá un color y todos los que lleven alguna prenda de este color deben correr hacia el lado opuesto. Aquellos a los que la araña toque, quedarán eliminados. También estarán eliminados los que no se hayan movido a pesar de llevar alguna prenda del color nombrado. El juego sigue cambiando cada vez de color hasta que no quede ningún jugador. El último será quien la quede la próxima vez.
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	ANG-AA-BIAO
TIPO	cartas
#PARTICIPANTES	2 0 +
EDAD	
MATERIALES	cartas
DESCRIPCION	Con los muchachos yo jugaba a una especie de juego de cartas llamado Ang-Aa-Biao. Todas las cartas tenían un dibujo en una de las caras. Dos personas como mínimo pueden jugar a este juego. Recogíamos cartas de cada jugador y las poníamos en el suelo con el dibujo hacia abajo. Para decidir quien empezaba jugábamos a "piedra, papel, tijeras" con los dedos. Con una carta golpeábamos a las demás. Ganaba el que conseguía darles la vuelta. El mejor jugador era respetado por los demás compañeros. Era un juego divertido y al mismo tiempo desarrollaba la coordinación mano-ojo.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	¡STOP!																														
TIPO	interior																														
#PARTICIPANTES																															
EDAD																															
MATERIALES	papel y lápiz																														
DESCRIPCION	<p>Quando yo estaba en le escuela elemental solía practicar diversos juegos. Disponíamos de media hora de recreo después del almuerzo pero siempre quedaba corto. Entonces, en clase, procurábamos sentarnos en la parte de atrás donde el maestro no pudiera vernos y jugábamos a un juego silencioso llamado "Stop".</p> <p>Podían jugar tantos como querían y sólo hacía falta una hoja de papel y un lápiz. Dividíamos la hoja en categorías tales como animales, flores, películas, programas de TV, colores, frutas, apellidos y todo lo que se nos ocurría. Trazábamos líneas verticales entre las categorías, así:</p> <table style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>  Color  </td> <td>flower  </td> <td>fruit  </td> <td>TV show  </td> <td>movie  </td> <td>Total  </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> <p>Quando todos los jugadores tenían lista su hoja, podíamos empezar. Uno empezaba el juego diciendo en voz alta las letras del abecedario por orden: A, B, C, D, E, F, G, etc.. El jugador que estaba a su lado tenía que decir "Stop" tan alto como podía. Como imaginaréis, en medio de la clase había que decirlo tan silenciosamente como era posible para no ser pillados.</p> <p>Quando aquel jugador decía "stop" el que iba diciendo las letras debía parar y entonces todos empezábamos a escribir una palabra con esta letra. Había que escribir una palabra para cada categoría y había tiempo para escribir hasta que terminaba el primer jugador.</p> <p>Quando terminaba el primer jugador, decía "Stop" otra vez y era el momento de revisar las respuestas. Cada jugador tenía que decir la palabra que había escrito y si dos jugadores tenían la misma palabra, sólo tenían 50 puntos; por ejemplo, mirad lo que había que hacer con la consonante "P".</p> <table style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>  Color  </td> <td>flower  </td> <td>fruit  </td> <td>TV show  </td> <td>movie  </td> <td>Total  </td> </tr> <tr> <td>  purple  </td> <td> </td> <td>pear  </td> <td>Poltergeist  </td> <td>Paulli  </td> <td> </td> </tr> <tr> <td>  100  </td> <td>0  </td> <td>100  </td> <td>50  </td> <td>100  </td> <td>350  </td> </tr> </table> <p>La última columna de la hoja era el total y en ella se anotaban los puntos conseguidos y entonces había que hacer lo mismo con todos los jugadores. Cada vez escribíamos una letra distinta.</p> <p>Al final de la hoja terminaba el juego y el ganador era el que había obtenido más puntos. Realmente era divertido para nosotros y nos encantaba jugar a menudo pero creo que lo divertido era la forma de jugar.</p>	Color	flower	fruit	TV show	movie	Total							Color	flower	fruit	TV show	movie	Total	purple		pear	Poltergeist	Paulli		100	0	100	50	100	350
Color	flower	fruit	TV show	movie	Total																										
Color	flower	fruit	TV show	movie	Total																										
purple		pear	Poltergeist	Paulli																											
100	0	100	50	100	350																										
OBSERVACIONES																															

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	CANICAS
TIPO	canicas
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	canicas
DESCRIPCION	<p>Las canicas son un juego muy conocido en todo el mundo. Creo que jugué por primera vez cuando tenía 6 años. El hecho de poseer montones de canicas era un signo de poder. Las teníamos de colores variados y algunas eran nuestras preferidas. A pesar de que no teníamos mucho dinero, mirábamos de ahorrar para comprar más.</p> <p>Ahora no sé como empezó que solíamos jugar a este juego cuando estábamos en la escuela primaria, pero de manera distinta, dependiendo de con quien jugábamos. Me imagino que las diferentes culturas y países tienen reglas diferentes.</p> <p><b>CÓMO JUGÁBAMOS</b> Antes de empezar el juego dibujábamos un triángulo. Su medida dependía del número de canicas que teníamos. Después de ponerlas todas en el triángulo, tirábamos nuestra preferida hacia las demás pudiendo ganar al hacerlas salir del triángulo. Continuaba hasta que todas estaban fuera.</p> <p><b>POR QUÉ JUGÁBAMOS</b> Creo que lo importante era tener tantas canicas como fuera posible. Era casi una competición ganar el máximo número de ellas, por lo tanto, practicábamos en los ratos libres. El que ganaba más era el jefe del grupo, y todos queríamos ser el jefe. Ahora me doy cuenta de que esta competición era nuestra primera experiencia con el poder y el liderato.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	PEIRILIA
TIPO	canicas
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	6 canicas / jugador
DESCRIPCION	<p>Cada jugador pone 6 canicas. Se dibuja un triángulo en medio del terreno. Todos colocan sus canicas en el interior del triángulo separadas 2 centímetros. Se cuentan dos pasos y se dibuja una línea. Empieza el juego.</p> <p>Los jugadores vuelven al triángulo, del cuál cogen una de sus canicas y la lanzan hacia la línea. El jugador que la tira más cerca de la línea empieza a jugar.</p> <p>El objetivo es lanzar la canica intentando hacer salir del triángulo algunas otras canicas. El ganador es el que consigue sacar todas las canicas de los demás jugadores.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	KELERENG
TIPO	canicas
#PARTICIPANTES	2 o más
EDAD	
MATERIALES	canicas
DESCRIPCION	<p>Kelereng, un juego indonesio de canicas es un juego infantil para dos o más jugadores. El equipo principal es un conjunto de canicas, por ejemplo: pequeñas, redondas y macizas, normalmente transparentes y de colores variados. Un conjunta de canicas se coloca en un triángulo o cuadrado en el centro de un terreno cuadrado o circular de entre 3 y 5 metros. El número de canicas puede variar entre 2 y 8 o incluso más, según el número de jugadores y lo que hayan acordado. Una partida puede durar entre 20 y 30 minutos.</p> <p style="text-align: center;"><b>CÓMO SE JUEGA</b></p> <p>Cada jugador tiene su propia canica lanzadora para disparar al conjunto. El lanzamiento se hace colocándola entre los dedos índice y pulgar y empujándola con el pulgar con el fin de tocar a las del conjunto. Empieza el primer jugador tirando al conjunto de canicas y seguirá hasta que falle. Entonces le toca al siguiente jugador. Cada uno coge las canicas que ha conseguido sacar del triángulo o cuadrado.</p> <p>La sesión final es espeluznante. Los jugadores, por turno intentan darle a las de los demás. Si la canica lanzadora de uno es golpeada, este pierde y tiene que dar sus ganancias al que la tocó. Al final el ganador se queda con todas.</p>

### OBSERVACIONES

TÍTULO	MUÑECAS DE PAPEL
TIPO	interior
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	papel, colores, tijeras
DESCRIPCION	<p>Mi juego preferido para jugar con mis amigas eran las muñecas de papel. Dibujábamos las muñecas y todo tipo de prendas de vestir: pantalones, blusas, faldas de papel y luego las recortábamos.</p> <p>Los vestidos se adaptaban a las muñecas y tenían pestañas que doblábamos para colgarlos de las muñecas. Cuando jugábamos juntas nos hacíamos más de una muñeca.</p> <p>Imitábamos la vida de los adultos con las muñecas de papel. Cuando jugábamos parecíamos adultas, también. A veces las muñecas eran compañeras de clase, colegas o hermanas, pero nunca tenían niños ni era madres. Admirábamos a la chica que sabía dibujar bonitas muñecas y vestidos. Por lo tanto nos esforzábamos mucho. Utilizábamos manos y cerebros para crear las muñecas.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	DEPÓSITOS RÁPIDOS
TIPO	relevos
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	5 objetos / jugador
DESCRIPCION	<p>Los jugadores se colocan en una línea i cada uno de ellos tiene 5 objectes junto a sus pies. Dibujará cinco pequeños círculos: el primero a cinco pasos de distancia y el resto separados 2 pasos uno de otro.</p> <p>A la señal del director del juego, cada jugador cogerá un objeto y correrá a depositarlo al círculo más lejano. Volverá a la línea a coger el objeto siguiente y correrá otra vez a ponerlo en el segundo círculo y así con los demás objetos.</p> <p>Gana el jugador que coloca los 5 objetos más rápidamente.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL ESTRANGULADOR
TIPO	canción mimada
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Cada verso se basa en una acción propia previa (en unos tiempos más inocentes y con menos delincuencia que hoy)</p> <p>My mother owns a bakery shop Yummy, yummy (se frota la barriga)</p> <p>My father drives a garbage truck Yummy, yummy, pew (se coge la nariz)</p> <p>My sister talks on the phone all day Yummy, yummy, pew, la de la de la de dew (levanta las manos y mueve los dedos)</p> <p>My brother is a cowboy Yummy, yummy, pew, la de la de la de dew, roll 'em up, stick 'em up, bang, bang, (coloca las manos y dedos como si fueran un revólver y dispara)</p> <p>My auntie is an operator Yummy, yummy, pew, la de la de la de dew, roll 'em up, stick 'em up, bang bang, your number please (se coge la nariz para hacer un sonido nasal)</p> <p>My uncle is a strangeler Yummy, yummy, pew, la de la de la de dew, roll 'em up, stick 'em up, bang bang, your number please (se coge la nariz para hacer un sonido nasal)</p> <p>surprise each with a gentle, playful strangle.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	ACERCÁOS MÁS
TIPO	correr y esconderse
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Lo ideal es jugar de noche, en la oscuridad, o en un lugar con muchos escondrijos.</p> <p>El que la queda busca una base ni grande ni pequeña, marca los límites pero que no sean de manera demasiado grande, a fin de poder ver cómodamente los cuatro ángulos de los límites. Cierra los ojos y cuenta hasta 20 mientras los demás se esconden. Entonces abre los ojos y dice, por ejemplo: "Jim detrás del cobertizo" o "Sally al lado de la valla blanca" o cualquier lugar donde cree que están escondidos. Si no puede encontrar a nadie, dice: "acercaos un poco 1,2,3,4,5" con los ojos cerrados. Mientras, los demás se acercan un poco o, si uno cree que no va a poder antes de que cuente hasta 5, puede dar un salto hacia la base. Y el juego sigue hasta que todos han sido encontrados.</p> <p>Ah! El que la queda debe tocar siempre la base con alguna parte del cuerpo.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	LA CAJA DE MUERTOS
TIPO	dibujado en el suelo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	chapas
DESCRIPCION	<p>Para jugar a La Caja de Muertos, hay que dibujar un rectángulo grande en la calle. En el centro de este rectángulo se trazará otro más pequeño en el que se dibujará una calavera con dos huesos cruzados. Dentro del recuadro grande habrá otros 13 recuadros más pequeños, uno en cada esquina y los demás a lo largo de los lados. Las piezas para jugar serán chapas de botella.</p> <p>El objetivo del juego es el de mover las chapas desde el número 1 hasta el 13, dándoles golpecitos. Sin embargo, si una chapa cae en el recuadro central -la caja de muertos- su dueño queda eliminado o tiene que volver a empezar, según las reglas preestablecidas.</p> <p>Al numerar los recuadros, debe hacerse de forma que la chapa tenga que cruzar la caja de muertos cuantas más veces mejor.</p>
OBSERVACIONES	



## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL ESCONDITE AL REVÉS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	6-12
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Uno se esconde y los demás se la quedan. El que se esconde se mete donde quiere y los demás le buscan, cuando alguien le encuentra se esconde con él sin que nadie le vea. Los demás le siguen buscando y cuando alguien le encuentra se esconde con él. El último que le encuentre se esconde y los demás le buscan.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	LAS TRES COSAS
TIPO	correr y esconderse
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Uno se la queda y tiene que buscar a los demás. El que se la queda tiene que contar 10 despacio y 20 deprisa. Pero antes de eso tiene que decir 3 cosas que se vean para que mientras el cuenta los demás poco a poco la van tocando y se esconden. Cuando el que se la queda termina tiene que mirar a ver si ve a alguien y solo puede dar 3 pasos. Si no ve a nadie tiene que decir "VUELVO A CONTAR" chillando, o si ve a alguien tiene que decir "POR ( y dice el nombre de la persona que ha visto). Si dice "VUELVO A CONTAR" tiene que contar de nuevo y los otros pueden aprovechar para seguir tocando las demás cosas y cuando terminen van a donde el que se la y dice: "POR MI"
OBSERVACIONES	
TÍTULO	CHIRINGAS
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	papel, cordón.
DESCRIPCION	Se le llama chiringas a una serie de juguetes a que los niños confeccionan para hacerlos volar por el aire asidos a sus manos por un cordón.  Reciben distintos nombres de acuerdo a su forma y a su tamaño. El más fácil de confeccionar es el capuchino. Es además el más pequeño.  Existe la chiringa, el toro, la estrella, el barco y el cometa o bacalao.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL ADIVINO
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Existe un juego que practicamos llamado "El adivino" ("Fortune Teller"). Normalmente lo practicamos en los recreos y pueden jugar niños y niñas de distintas edades. Muchas veces cambiamos lo que se puede escribir en él y también jugamos en español.</p> <p>Instrucciones para construir este juego:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Se necesita una hoja de papel totalmente cuadrada.</li><li>2. Se cogen las cuatro esquinas y se doblan hacia el centro para hacer otro cuadrado más pequeño.</li><li>3. Se da la vuelta al cuadrado.</li><li>4. Se cogen las cuatro esquinas y se doblan hacia el centro para hacer otro cuadrado más pequeño.</li><li>5. Se dobla el cuadrado por la mitad.</li><li>6. Se desdobla el cuadrado y se dobla por la mitad por el otro lado.</li><li>7. Se desdobla y se pellizcan las puntas y se empuja el papel hacia adentro para que parezca un diamante.</li><li>8. Se recogen los extremos para abrirlos.</li><li>9. En la parte externa de estos extremos que se han recogido, se escribe un color distinto en cada uno.</li><li>10. Se coloca el papel aplanado para hacer un cuadrado y coger las puntas del centro y cortarlas hacia adentro.</li><li>11. En cada uno de estos triángulos más pequeños donde habéis hecho previamente un corte, se escriben los números del 1 al 8.</li><li>12. Se cogen las partes de dentro y en la parte oculta se escriben todo tipo de suertes (por ejemplo: sí, no, quizás, piensa en otra cosa, en tus sueños).</li></ol> <p>Ahora ya podéis jugar.</p> <p>Juegan dos personas a la vez. La que sostiene el papel-advino pone los dedos pulgares e índices en las pestañas del advino y dice al otro que formule un deseo. Ahora debe elegir un color. La persona que sostiene el advino lo moverá hacia adentro y hacia afuera mientras cuenta el número de letras de la palabra. A continuación, la otra persona debe coger uno de los números que se ven en el advino.</p> <p>Ahora el que lo sostiene lo moverá tantas veces como indique el número, adentro y afuera. La otra persona coge uno de los números que se ven. El que lo sostiene, cogerá la aleta de este número y leerá lo que dice a la otra persona y esta será la suerte de su deseo.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LA PÉTANQUE
TIPO	bolas
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	conjunto de bolas especiales
DESCRIPCION	<p>Consiste en un conjunto de 6 o 12 bolas de acero que se debe intentar lanzar tan cerca como sea posible del "boliche" (el "boliche" es una bola más pequeña de madera, es el "blanco" del juego).</p> <p>Primero, el equipo que empieza lanza el boliche a una cierta distancia, ni demasiado cerca ni demasiado lejos. Entonces, cada equipo debe lanzar sus bolas hacia el boliche, el equipo que consigue tener una bola más cerca del boliche gana la partida. Entonces se cuenta un punto por cada bola del equipo ganador que está más cerca del boliche.</p>
OBSERVACIONES	Hay montones de juegos que se practican en los colegios de Francia a la hora de recreo. El más "nacional" de todos es la "pétanque".
TÍTULO	MONOS Y PANTERAS
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	<10
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los jugadores se reparten en dos grupos: "Monos" y "Panteras". La panteras se tienden en el suelo y duermen. Los monos pasean entre ellas. A la señal del animador las panteras se despiertan e intentan tocar a los monos antes de que estén colgados o suspendidos de algún sitio ( si no se dispone de lugares para tal fin, se traza una zona y la consigna es antes de que salgan de esa zona). Se cuenta el número de monos atrapados. Cuando se llega a 10 ó 15 se cambian los papeles.</p>
OBSERVACIONES	
TÍTULO	ZORRO, GALLINAS Y POLLITOS
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	>8
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se forman cadenas o filas de 5 ó 6 jugadores, que se agarran por los hombros al anterior. El primero es la "gallina" y los demás los "polluelos". El zorro se coloca delante de la cadena, libre, mirándoles. A la señal el zorro intenta atrapar al último pollito y la gallina lo impide interponiéndose delante. El resto de la cadena se mueve con ella. Si se rompe pierde y se cambian los puestos.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>ANILLO PROTECTOR</b>
<b>TIPO</b>	correr y pillar
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	>8º
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	4 ó 5 jugadores se colocan en círculo agarrándose de la mano. Otro jugador, "el apresor" se coloca fuera. A la señal intenta atrapar justo al que está frente a él mirándole. Debe correr alrededor del círculo y tocarle, pero no puede hacerlo por encima de los brazos de los compañeros. El "anillo protector" se desplaza de un lado a otro impidiéndoselo y sin soltarse de las manos. Si lo atrapa cambia el lugar con él. Pasados unos minutos si el apresor no consigue presa el animador ordena cambio.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>COMBATE DE DRAGONES</b>
<b>TIPO</b>	correr y pillar
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	8-12
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Los jugadores forman en dos bandos, que se colocan en cadena agarrados cada uno por la cintura del anterior. El primero es la cabeza y el último es la cola. Cada cabeza intenta a la cola contraria y evitar que lo cojan a él.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>LOS CONTRABANDISTAS SE ESCONDEN</b>
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	>6
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	La mitad de los participantes son árboles y la otra mitad son contrabandista. Los árboles se quedan inmóviles en lugares distantes entre sí. Los conrtabandistas corren libremente por el terreno. A la señal, los contrabandistas corren a ocultarse detrás de cada árbol. A una nueva señal, los árboles se vuelven contrabandistas.
	<b>OBSERVACIONES:</b> 1.- Adoptar una postura determinada detrás del árbol. 2.- Alcanzar un punto antes de ocultarse tras el árbol (una pared , un objeto, etc. )
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PERSECUCION EN CADENA
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	>6
MATERIALES	
DESCRIPCION	Dos jugadores con una pelotas sostenida con una mano entre ambos, persiguen a los demás. El que es tocado cambia el lugar con el apresor.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	SIN TOCAR
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	>6
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los participantes se organizan en tres grupos iguales: 1, 2, 3. Todos corren libremente. Cuando el animador nombra a un grupo este se para y los otros siguen corriendo sin tocar a los inmóviles. Cuandos se nombra a otro grupo los anteriores pueden moverse.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	¡MI CASA!
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se dividen en tres grupos, cada uno de los cuales tiene una zona determinada, separada 15 ó 20 metros del lugar por donde han de correr. Todos corren libremente por la zona de carrera y a la señal del animador deben correr hacia su zona intentando ser los primeros.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	AGUJERO CASERO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se trazan en el suelo tantos círculos como participantes menos uno ( o se colocan aros, ruedas, etc. ). Todos corren libremente por el terreno y a la señal, deben ir a refugiarse dentro de un círculo. El último es quien, a la vez siguiente da la señal.
OBSERVACIONES	

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	ADUANEROS Y CONTRABANDISTAS
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se trazan dos líneas separadas unos 10 - 15 m. Un cuarto de los jugadores son aduaneros y los tres cuartos restantes contrabandistas. Los contrabandistas salen de detrás de una línea y han de evitar ser tocados por los aduaneros que se sitúan en el interior de las dos líneas. Se cuentan los que son atrapados, que siguen jugando. Al cabo de tres intentos se suman los apresados, Se cambia hasta que todos hacen de aduaneros. Gana el grupo que más haya atrapado.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	LOS PUNTOS CARDINALES
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Las cuatro líneas de un terreno se designan con el nombre de los cuatro puntos cardinales. El animador los nombra y todos corren hacia ella.
OBSERVACIONES	OBSERVACIONES: 1.- Se organizan por equipos. ¿Quién tiene a todos los participantes en el Sur en 10 segundos. 2.- El animador puede ordenar cambio de rumbo en cualquier momento.
TÍTULO	EL MOSQUITO
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Persecución todos contra todos. Cualquiera puede tocar a otro con un dedo en cualquier parte del cuerpo y el tocado debe seguir corriendo apoyando una mano en la parte tocada. Un nuevo toque hace desaparecer el anterior.
OBSERVACIONES	1.- Un golpe en la cabeza, paraliza. El tocado en esa zona permanece inmóvil. Si el otro le toca le libera. 2.- Igual que uno pero sin la posibilidad de liberar. EL juego acaba cuando sólo queda uno.

TÍTULO	EL GAVILAN
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Tots els participants es col·loquen al llarg d'una paret mirant endavant. Un, davant, és l'esperver, que diu en veu alta: "1, 2..." i els altres contesten: "3" i surten corrent fins travessar una línia de refugi situada davant d'ells a uns 10-15 m, sense ser tocats per l'esperver. Aquells als quals toca es queden amb ell al centre i fan d'ajudants seus. Torna a començar el joc des de la línia contrària. S'acaba quan només en queda un de lliure.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	LOS CORDEROS SIAMESES
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Todos los participantes, menos uno, por parejas cogidos de las manos. El que queda solo "el lobo". Las parejas son corderos siameses que no se pueden soltar. Los corderos son perseguidos por el lobo que intenta tocarlos. Si son tocados se paran y forman puente con las manos levantadas. Los demás pueden liberarlos pasando por debajo. Finaliza cuando todos son atrapados.
OBSERVACIONES	VARIANTES: 1.- Uno o varios lobos; 2.- Los lobos pueden ser también siameses; 3.- Cuando un cordero siamés libera a otro, los cuatro forman un solo cordero siamés.
TÍTULO	CUATRO ESQUINAS MODIFICADAS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los participantes se distribuyen por los cuatro vértices de un cuadrado de 10-15 m. de lado. Un jugador permanece en el centro. Cuando grita "ya", todos deben abandonar su esquina e ir hacia otra cualquiera (no importa que en una esquina haya muchos y en otra pocos). El jugador del centro intenta tocar a todos los que pueda. Los tocados pasan al centro con él y en la vez siguiente pueden tocar a los demás. El juego termina cuando queda uno solo libre.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL CAZADOR
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Un jugador con pelota persigue a los demás intentando alcanzarles con un lanzamiento. Cuando da a alguien éste pasa a ser cazador.
OBSERVACIONES	Cuando el que tira falla los demás pueden jugar con el pie la pelota para evitar que el cazador la coja.
TÍTULO	SALTAR Y SALTAR
TIPO	saltar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Es un juego antiguo. Se suele practicar con los amigos o con los padres. Cada uno de los participantes salta por encima de su amigo. Podéis cantar vuestras canciones preferidas cuando practiquéis este juego.
OBSERVACIONES	véase dibujo de Fialova Elishka en: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/divers/j417.html">http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/divers/j417.html</a>
TÍTULO	BOLAS DE NIEVE
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Es un juego divertido. Los niños y niñas hacen bolas de nieve y se las tiran unos a otros.
OBSERVACIONES	véase dibujo de Darina Medoeva en: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/divers/j418.html">http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/divers/j418.html</a>
TÍTULO	AL SUELO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 pelota de tenis
DESCRIPCION	Se empieza pasándose una pelota de tenis continuamente hasta que a alguien le cae al suelo. Entonces se le dice: "Una rodilla al suelo"; si se le vuelve a caer: "Dos rodillas al suelo"; si se le cae por tercera vez: "Un codo al suelo"; y luego "Dos codos al suelo", luego la barbilla y finalmente queda eliminado. Recordad que hay que mantener la posición en que estáis para coger y lanzar la pelota.
OBSERVACIONES	



## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>EL TELÉFONO (O TELÉGRAFO)</b>
<b>TIPO</b>	lenguaje
<b>#PARTICIPANTES</b>	>15
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Es ideal para un gran grupo de niños y mayores en número de 15 o más, cuantos más mejor. El grupo está sentado en un gran círculo. Los jugadores deben estar separados la longitud de sus brazos. Nosotros lo hacíamos cogiéndonos de las manos y separándonos hasta que los brazos están estirados. Entonces se sientan. El "originador", normalmente el que organiza el juego o el líder, empieza un mensaje. Susurra un mensaje corto al oído del compañero de su derecha, y así sucesivamente. Cuando el mensaje llega a la persona de su izquierda, se dice el mensaje en voz alta. Pocas veces llega el mensaje original. La persona de la derecha será el siguiente originador.</p> <p>Una variante consiste en empezar un mensaje hacia la derecha y otro hacia la izquierda y ver qué sucede. Es muy divertido utilizar trabalenguas como mensajes.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>DALE AL BALÓN</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	1 pelota
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Todos corren libremente pasándose la pelota. A la señal todos se sientan rápidamente en el suelo. El que está en posesión del balón se desplaza con la pelota aguantada con las rodillas para entregársela a otro, que sigue con el juego a la nueva señal.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>GUERRA DE LAS PELOTAS</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	>6
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	varias pelotas
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los participantes se dividen en dos grupos y se distribuyen a lo largo de dos zonas cuadradas separadas por una línea central. Se entregan la mitad de pelotas a cada grupo. A la señal comienzan a tirar pelotas al campo contrario con el fin de tener el menor número posible en campo propio. Al cabo de unos minutos, a la señal de alto se contabilizan el número de pelotas ganando el equipo que menos tenga en su campo. Si alguien tira la pelota después de la señal, se le contabiliza dos puntos negativos. Conviene vigilar que las pelotas sean lanzadas al campo y no contra un contrario.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LLEVARSE LA PELOTA
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	>6
EDAD	
MATERIALES	1 pelota
DESCRIPCION	Por grupos de cuatro jugadores, uno de los componentes con el balón. Lanza el balón al aire y lo intenta coger; los otros tres también lo intentan. Sigue el juego quien consigue cogerlo.

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	PELOTA BOTA, BOTA
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	>6
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los que tienen la pelota botan y driblan con ella. El resto intenta quitársela. Si lo consiguen siguen ellos con la pelota y los otros hacen su papel.

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	¡ PIES EN EL AIRE !
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	>6
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Juego de persecución con tres o cuatro perseguidores. Si no se tienen los pies en el suelo, no se puede ser cazado. El que es cazado pasa a ser perseguidor y libra a su cazador.

VARIANTES:  
 Todos de pie: ¿Quién es el último en quitar los pies del suelo?

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	EL FANTASMA
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	5-12
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se necesita una sábana muy grande. 4 niños lo cogen por las puntas. El resto del grupo están situados en una fila a unos 10 m. A la señal del maestro deben ir pasando por debajo de la sábana. El maestro dice dos consignas: "Se acerca el fantasma" y posteriormente ¡FANTASMA!". Al oír esto, los 4 niños bajan la sábana al suelo. Los pillados (los que están debajo) pasan a formar parte de la sábana. El juego termina cuando juega 1 solo jugador.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	¡CABEZA! ¡CÓGELA!
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 pelota
DESCRIPCION	Se hace una fila frente a una pared. Un jugador se sitúa frente a la fila con una pelota. Entonces grita Cabeza" o "¡Cógela!" mientras lanza la pelota. Diga lo que diga, el primero de la fila tiene que hacer lo opuesto: si le dicen "Cabeza" tiene que coger la pelota y si le dicen "¡Cógela!" debe darle con la cabeza. Si se equivoca o no toca la pelota, queda eliminado y el juego continúa. Pero si el primero hace lo correcto, el juego sigue. Gana el último que la queda.
OBSERVACIONES	Otra versión consiste en que todos están frente a la pared en fila con las manos detrás de la espalda. El lanzador puede lanzar la pelota o simular que la tira; el que debe cogerla no puede moverse ni hacer ningún gesto que delate que cría que se la lanzaban hasta que el otro la lanza de verdad. Si se equivoca queda eliminado. Gana el último que la queda.

---

TÍTULO	LOS SINÓNIMOS
TIPO	lenguaje
#PARTICIPANTES	2-4
EDAD	>10
MATERIALES	
DESCRIPCION	Pueden participar en este juego de 2 a 4 jugadores no más jóvenes de 11 años. Cada uno de ellos saca tres letras a suerte de una bolsa. Luego, en un tiempo de 3 - 4 minutos, escribirá una palabra que empiece con cada una de estas letras y debajo de ellas escribirá tantos sinónimos como sepa. Se dará un punto por el primer sinónimo de cada palabra, dos por el segundo, tres por el tercero, y así sucesivamente. El juego continúa y gana quien obtiene más puntos.
OBSERVACIONES	También se puede practicar con homónimos en lugar de sinónimos.

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	IMITAR SONIDOS
TIPO	lenguaje - pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	<9
MATERIALES	1 pelota
DESCRIPCION	<p>Este juego va dirigido a niños de hasta 8 años. Continúa con el aprendizaje del habito de reconocimiento de los fenómenos de la naturaleza, animales, distintos aparatos, etc. a partir de los sonidos que producen.</p> <p>Los niños se sientan en círculo mientras el director del juego está en el centro con una pelota en las manos. Explica a los participantes que cuando lance la pelota dirá el nombre de un animal o indicará un fenómeno natural o dirá un objeto que produzca un sonido específico. Deberán coger la pelota inmediatamente. El que la coja deberá imitar dos veces el sonido correspondiente. Cada niño que coja la pelota, después de contestar la lanza a otro compañero, indicando siempre que hay que imitar lo que él diga. El director del juego intentará ampliar el área de imitación indicando nombres que requieran mucha y variada imaginación.</p> <p>Se continúa dando cada respuesta rápidamente, en unos 5 segundos mientras se lanza la pelota más lejos y se hace de manera ágil para que el juego tenga un ritmo vivo y alegre. Los que entretengan el movimiento, no cojan la pelota o no contesten correctamente serán privados de jugar durante diez lanzamientos. Si fallan otra vez serán eliminados definitivamente. El director corregirá los sonidos que considere erróneos y establecerá desde el principio la duración del juego. No se darán puntos.</p>

### OBSERVACIONES

TÍTULO	EL JUEGO DE LA SERPIENTE
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Todos los participantes se distribuyen por el terreno libremente. Dos de ellos, que son la serpiente, se cogen de las manos y salen en persecución de los demás. Cuando consiguen tocar a alguno, este se une a ellos, hasta que sean cuatro, en cuyo caso, se dividen en dos parejas. Así hasta que todos sean serpientes. Si un serpiente se suelta de las manos no puede tocar.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LOBO Y DEMONIOS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los participantes se dividen en dos grupos. Unos hacen de lobos, con la cinta amarilla colocada en la parte trasera del pantalón, a guisa de cola, y otros de demonios con la cinta roja. A la señal de comienzo ambos intentan quitarse las cintas. El juego finaliza cuando un bando consiga todas las cintas del adversario.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	LA BATALLA DE LOS GLOBOS
TIPO	juego scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 globo / participante
DESCRIPCION	Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	CONOCIENDO A MIS COMPAÑERAS
TIPO	pelota - juego scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 pelota
DESCRIPCION	<p>La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo.</p> <p>Se necesita un balón ya que es similar al juego del alto. En este juego una de las niñas (niña 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de una de las otras (niña 2) .</p> <p>Mientras la que fue nombrada (niña 2) corre a coger el balón, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, la niña (niña 2) nombrada debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga a la primera (niña 1) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando las niñas que corrían escuchen esta característica deben congelarse en el lugar que están para que la que tiene el balón (niña 2) trate de golpearlas con él. La que sea golpeada con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie la niña nombrada pierde una vida y debe reanudar ella el juego.</p> <p>Se puede asignar una número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeada o que no se pudo tocar a nadie con el balón.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	CINCHADA EN CRUZ
TIPO	juego scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como mas les guste... :-). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente.</p> <p>Version cooperativa: Exactamente lo mismo, solo que se coloca una tabla de madera en el centro de la cruz con una botella parada. La idea es que todos los equipos coloquen sus pesos en los recipientes sinque la botella se caiga.</p>
OBSERVACIONES	<p>2 cuerdas gruesas. 4 pedazos de cuerdas finas. 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos.</p>
TÍTULO	POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA
TIPO	juego scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 cuerda y 1 saco con ropa
DESCRIPCION	<p>Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aprox. para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo.</p>
OBSERVACIONES	<p>La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	CARRERA DE LOS POROTOS
TIPO	juego scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	pequeños
MATERIALES	1 poroto y 1 palo / particip.
DESCRIPCION	Consiste, como su nombre lo dice en una carrera de los porotos, los que corren empujados por los participantes con un pequeño palito. A falta de porotos se pueden usar piedras chicas. Se puede variar según el terreno, hacerlo individual o por equipos, etc. Resultó súper bueno con los mas chicos.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	CARRERA DE LAS HOJAS
TIPO	juego scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	pequeños
MATERIALES	hojas
DESCRIPCION	Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	DIBUJOS EN EQUIPO
TIPO	juego scout - relevo
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	lapiz y papel
DESCRIPCION	Este juego se recomienda para los más pequeños, ya que con ellos se realizó y salió súper bueno. Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga ( se recomienda no más de 6 por equipo ). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un plumón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de 10 segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el plumón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +-10 segundos ..... El juego para cuando el dirigente lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>CONQUISTA DEL CÍRCULO</b>
<b>TIPO</b>	juego scout
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del dirigente comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro. Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>ESCONDIENDO MI NÚMERO</b>
<b>TIPO</b>	juego scout
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	papel, lápiz, rotulador
<b>DESCRIPCION</b>	Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acecharse entre ellos. El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>EL ESCONDITE</b>
<b>TIPO</b>	correr y pillar
<b>#PARTICIPANTES</b>	5-20
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	A este juego jugamos entre cinco y veinte personas. Un chico la rifa y al que le toque se la queda. El que se la queda cuenta hasta cincuenta despacio o hasta cien deprisa mientras los demás chicos se esconden. Cuando el que se la queda ve a alguien corre al lugar donde ha contado y dice: "Por... (el nombre de la persona que ha visto)". El último en ser encontrado puede salvar a todos si consigue llegar hasta el lugar donde se cuenta sin ser visto por el que se la queda. Para ello llega y dice: "Por mí y por todos mis compañeros". En este caso el juego se repite y se la queda el mismo. En caso de que el que se la queda localice a todos los jugadores se la queda el primero en ser visto.
<b>OBSERVACIONES</b>	



## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PALOMATO - BEISBOL
TIPO	correr, pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	bates y pelotas
DESCRIPCION	<p>Los jugadores se dividen en dos grupos, bateadores y recogedores y se sortea quien comienza a batear. En el terreno de juego han de delimitarse los siguientes espacios: Un lugar circular para el lanzador, "L" de 1,5 m. de diametro. Una línea para el bateador "B" situada a 4 - 7 m. de "L". Las bases, entre 4 y 8, distribuidas en semicírculo a unos 12 m. de "L" y separadas entre sí por una distancia que no sea demasiado cerca porque se llegaría con demasiada facilidad. La primera base es la situada a la derecha del bateador. Una línea de llegada a la altura del bateador "B".</p> <p>Los jugadores se distribuyen del siguiente modo: El bateador de turno en "B", y su equipo detrás suyo. El lanzador el "L" y su equipo de recogedores por todo el terreno, estratégicamente.</p> <p>El juego: Los bateadores, después de haber elegido un capitán, comienzan a batear por turno. El lanzador ha de mandarles correctamente la pelota al lugar designado por ellos con la mano. Si no lo hace así pueden exigir otro lanzador más preciso. El bateador ha de procurar golpear la pelota con fuerza y astucia. Puede pedir cuantas pelotas desee si estas no llevan la trayectoria solicitada, para lo cual debe decir "NO" antes de que lleguen a la altura del bate. Si no lo hace así, se entiende que la pelota es aceptada. Puede fallar dos pelotas buenas dando golpes al aire, pero si falla la tercera o toca alguna y ésta va a parar detrás de la línea de bateo queda eliminado.</p> <p>Si el golpe es bueno ha de dejar el bate en tierra y salir corriendo de base en base procurando alcanzar la más alejada que le permitan las circunstancias. Los recogedores han de correr a por la pelota y tienen tres opciones.</p> <p>a.- Coger la pelota en el aire sin dejarla caer al suelo. En este caso el bateador es eliminado..</p> <p>b.- Después de caer al suelo, cogerla y pasarla rápidamente al lanzador, que si está en su círculo para el juego y si ha salido debe regresar rápidamente. Si en el momento de la llegada hay un bateador situado entre dos bases o entre una base y la llegada es eliminado. Sin embargo la primera base es libre y puede ser alcanzada aunque la pelota esté ya en el círculo "L" ( a excepción de que la pelota haya sido alcanzada en el aire).</p> <p>c.- El recogedor que tiene la pelota puede optar por hacer puntería en el cuerpo de un bateador que corre entre base y base. Si le da lo elimina , si no el juego continua igual.</p> <p>Puede haber varios bateadores situados en las distintas bases, pero sólo dos por base. El que llega en primer lugar debe ser quien primero la abandone.</p> <p>La finalidad del juego es dar la vuelta completa al recorrido hasta llegar a "LL" y apuntarse una carrera. Así se va haciendo hasta que todos los bateadores han sido eliminados o hasta que se elimina al capitán. En ese momento se cambian los papeles.</p> <p>Salvar vidas: El capitán salva la vida de un bateador cada vez que realiza una carrera. Cualquier otro bateador puede salvar una vida, pero para ello debe hacer una carrera completa de una sola vez. Si esta hazaña la consigue el capitán salvará dos vidas. La salvación se hace por riguroso turno de eliminación.</p> <p>Dar al lanzador: Si un bateador golpea en su bateo al lanzador con la pelota queda eliminado. El palomato debe jugarse por un tiempo convenido. Por ejemplo, una hora. Puede hacerse también a dos bateos, uno por equipo. Claro que en este caso no se puede prever si la duración va a ser de minutos o de horas. Si se realiza en tiempo de clase y ésta finaliza, se puede continuar otro día, lo que proporciona mayor emoción al partido.</p>
OBSERVACIONES	Este juego es muy similar al béisbol y puede ser utilizado como iniciación.

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LA CADENETA
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Solemos jugar dando vueltas a un edificio. Uno se la queda y da vueltas al edificio corriendo en un sentido mientras los demás lo hacen en sentido contrario. Cuando se encuentran el que se la queda tiene que intentar pillarles sin que nadie pueda retroceder. Cuando el que se la queda pilla a alguno ambos se agarran de la mano y siguen dando vueltas. El juego continúa y la cadena va creciendo a medida que los jugadores son dados.</p> <p>El juego termina cuando todos están dados.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	TIERRA DESCUBIERTA
TIPO	esconder
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se hacen dos grupos. Se rifa para ver quién de los dos se la queda. El grupo que se la queda cuenta hasta 100 deprisa, con los ojos cerrados o mirando hacia una pared. El otro grupo se esconde donde quiere pero lo hacen todos juntos. Los jugadores del grupo que se la queda van a buscarles también todos juntos. Cuando ven a alguno del grupo que está escondido grita: "Tierra descubierta!". Entonces el juego se repite intercambiando ambos grupos sus papeles.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LA ARAÑA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se trazan cuatro líneas paralelas. Las dos del centro separadas un metro aproximadamente. Las dos de los laterales separadas de las del centro unos cuatro metros. O sea, tendríamos una primera línea, otra paralela a unos cuatro metros, otra un metro después y otra a unos cuatro metros después de esta última. Se rifa para ver quién hace de araña. La araña se coloca entre las dos líneas del centro y no puede salir de ellas. Los demás jugadores se colocan detrás de una de las línea laterales. La araña pregunta en voz alta: "¿Quién tiene miedo a la araña?". Entonces, todos corren hacia la otra línea atravesando el espacio donde está la araña. Al que pilla la araña se elimina. El juego se repite una y otra vez pasando los jugadores de un lado a otro. Cuando la araña ha pillado a todos, el primero que ha sido pillado se convierte en la nueva araña y el juego vuelve a empezar.</p>
OBSERVACIONES	<p>Nota del profesor: este juego también se juega sin eliminados. En este caso cuando la araña dé a alguien ambos jugadores se ponen juntos unidos por las manos y no se pueden soltar. De esta forma la araña es una cadena cada vez más grande y difícil de esquivar. Conozco variantes de este juego en varios países del mundo alejados geográficamente como Australia, Estados Unidos, Italia, etc., donde recibe diferentes nombres: Trees, Octopus, Il muratore, etc.</p>

---

TÍTULO	JARDINERA
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se juega de esta manera: los niños y niñas forman un corro y cantan esta canción:          He sembrado flores en mi jardín          Rosas, mejorana y violetas          Y las he preparado en fila          Y he ido a venderlas          Ahora mismo, ahora mismo.          Mientras los críos cantan, uno de ellos (el jardinero) va dando vueltas al corro por fuera y cuando termina la canción se pone detrás de uno de los participantes quien ahora será el jardinero.          Se vuelve a cantar la canción hasta que todos han sido jardineros</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	AQUÍ HAY UN MONEDERO.
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los niños se sientan y unen las manos como si rezaran. Uno sale de la habitación y los demás esconden un pequeño monedero con una moneda o dos entre las manos de uno de ellos. Cuando entra el que estaba fuera tiene que adivinar donde está el monedero, mientras los demás empiezan a cantar: "hay un monedero con monedas escondido para que los gitanos no lo puedan robar" moviendo las palmas arriba y abajo, siempre juntas. Si adivina dónde está el monedero intercambia el sitio con el que tenía el monedero escondido y este sale fuera y el juego continúa igual. Si no lo adivina, tiene que volver a salir y el juego se repite como antes.</p> <p>Bueno, éste es un juego que practicaban antiguamente sobre todo los niños pobres que no tenían juguetes o juegos a qué jugar.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	CHICOTE SCOUT
TIPO	juego scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 pañuelo
DESCRIPCION	<p>Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con un pañuelín en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con el pañuelín a la presa, dándole de "chicotazos". La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja el pañuelín en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma el pañuelín del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>CUNCUNA CIEGA</b>
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	1 pañuelo o venda/participante
<b>DESCRIPCION</b>	Se forman equipos de $\pm 7$ integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo. Cada equipo de forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila el que puede dar las instrucciones a primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras mas veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>GRANJEROS Y CHANCHITOS</b>
<b>TIPO</b>	correr y pillar
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los chanchitos. Se comienza el juego y los granjeros tratan de pillar a los chanchitos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el chanchito queda eliminado. Después que queden eliminados todos los chanchitos se invierten los papeles, pasando el equipo de chanchitos a ser granjeros y los granjeros a chanchitos. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los chanchitos cuando les tocó ser granjeros.
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LA THÈQUE
TIPO	equipo - pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	un bate y una pelota
DESCRIPCION	Hay dos equipos, los bateadores y los recogedores. Terreno: Hay 4 bases (aros) y un aro en el centro para el guardián.  El primer bateador debe golpear la pelota con el bate y enviarla lo más lejos posible.  CÓMO SE JUEGA: Los recogedores, colocados donde quieran, deben intentar reenviar la pelota al guardián (que no puede salir del aro del centro). Durante este tiempo, el bateador debe ir de base en base y tiene que dar el máximo número de vueltas posible. Cuando los recogedores han enviado la pelota al guardián, el bateador se detiene en una de las bases, o será eliminado. Cuando la pelota está en manos del guardián, le toca a otro bateador golpear la pelota.

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	DODGEBALL (I)
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 pelota de goma
DESCRIPCION	Se necesita una pared larga o el lado de una casa además de una pelota grande de goma. Todos se ponen en fila y uno lanza la pelota a la pared con la intención de tocar a alguien en cualquier parte de su cuerpo. Si lo consigue, este la queda y lanza la pelota. El objetivo no es de tirar fuerte la pelota, sino con precisión para tocar a alguien que trate de esquivar la pelota.

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	DODGEBALL (II)
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	2 pelotas
DESCRIPCION	<p>Se forman dos equipos. Uno hará dos filas una frente a la otra. Disponen normalmente de dos pelotas.</p> <p>El otro equipo estará esparcido entre las dos filas del primero.</p> <p>El primer equipo lanzará las pelotas al segundo equipo. Siempre que un jugador del segundo equipo sea tocado por la pelota debajo de los hombros, será eliminado y deberá abandonar el juego. Si uno del segundo equipo coge la pelota al aire antes de que bote, tiene una vida más. Un jugador no puede recibir más de 3 vidas. Las siguientes veces que coja la pelota puede rescatar jugadores eliminados. Cuando todos los del segundo equipo están eliminados, se intercambian los papeles.</p> <p>VARIACIÓN: Si un jugador del equipo contrario coge la pelota antes de que bote, se elimina al lanzador.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	DODGEBALL (III)
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se juega en un círculo pintado en el suelo. Se dividen en dos equipos. Uno está dentro del círculo y el otro repartido a su alrededor. Se juega con una pelota de goma de unos 35 cm. de diámetro y se lanza a los jugadores de dentro del círculo que pueden moverse para esquivarla siempre que no salgan del círculo. Sólo se les puede tocar por debajo del pecho. Si se les toca por encima, el lanzador queda eliminado. Cuando uno del círculo es tocado, pasa a formar parte del otro equipo.</p> <p>El juego termina cuando no queda nadie en el círculo.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>DODGEBALL (IV)</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	1 pelota
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Esta versión debe de proceder del Japón a pesar de que la he visto practicar en EE.UU.</p> <p>Es la versión de dodgeball que he aprendido de estudiantes del Japón. Los jugadores están divididos en dos equipos iguales. El área de juego es un rectángulo dividido por la mitad. Cada equipo e sitúa en una mitad. Todos menos uno de cada equipo están en su campo mientras el jugador extra está fuera, por detrás del otro equipo, de manera que hay un jugador del equipo contrario detrás de cada equipo. Se sortea qué equipo tendrá primero la pelota -normalmente sólo una-. Intentarán dar a los del otro equipo (normalmente no vale dar en la cabeza). Cuando uno es tocado debe salir del terreno y unirse al jugador extra. Estos jugadores también pueden intentar dar con la pelota a los otros, pero deben permanecer en el lado trasero del rectángulo. Si uno de éstos toca a otro, vuelve a su campo. Gana el último al que todavía le quedan jugadores dentro. Lo interesante del juego es que todos están siempre activos y los de dentro no paran de correr adelante y atrás.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>DODGEBALL (V)</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	1 pelota blanda
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Variación del juego "dodgeball" para interior.</p> <p>Se forma un círculo y se elige a uno para que empiece el juego. Éste tira la pelota (que deberá ser blanda) a alguien del otro lado de la sala. Si la coge, la tira a otro, si se le cae, tiene que sentarse. El último que queda en pie es el ganador. Es un buen juego para los días de lluvia en el que nadie se hace daño ni se rompe nada.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	



## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	DODGEBALL (VI)
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	pelotas
DESCRIPCION	<p>1ª variante: Organización: Se necesita un espacio abierto amplio y como mínimo tantas pelotas medianamente blandas con el fin de que haya tantas como jugadores de un equipo. Se puede tener muchas más o menos. Se reparten los jugadores en dos equipos iguales.</p> <p>Terreno de juego: Se dibuja un rectángulo grande dividido por una línea central.</p> <p>Reglas: Se tira la pelota intentando darle a uno del otro equipo. Si coge la pelota, el lanzador queda eliminado. Si le da en la cabeza, también queda eliminado. Todo esto antes de que bote. Si el equipo que tiene una persona eliminada toca a un miembro del otro equipo, vuelven a jugar todos sus jugadores. Si bota la pelota, no se sigue ninguna de las reglas anteriores.</p> <p>2ª variante: El único cambio es que el equipo con el jugador eliminado puede dar a un jugador del otro equipo para conseguir su jugador.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	DODGEBALL (VII)
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 pelota
DESCRIPCION	<p>Los jugadores se dividen en dos equipos. Se divide el patio por medio de una manguera o algo similar. Los equipos se colocan a ambos lados y no la pueden cruzar. Para empezar, se recogen tantas pelotas como se pueda y se reparten entre los equipos. Se lanza una pelota al otro equipo. Si se toca a alguien por debajo de la cabeza, está eliminado. Si coge la pelota, se elimina al que la tiró. El último que queda es el ganador.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	GUERRA DE FRISBEES -DODGEBALL (VIII)
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	15-20
EDAD	
MATERIALES	2-4 frisbees
DESCRIPCION	<p>Es el juego "dodgeball" con frisbees (platos de plástico) en lugar de pelotas. Normalmente se juega entre dos equipos dentro de un espacio limitado. Los jugadores disponen de unos cuantos frisbees, 2, 3 o 4, dependiendo del número de jugadores (hasta 15 o 20). Cuando uno coge un frisbee que ha lanzado alguien, el lanzador queda eliminado. El juego termina cuando sólo queda un jugador.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>DODGEBALL (IX)</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	15-20
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	pelotas
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Un equipo está contra la pared y el otro a unos 10 metros, con las pelotas. El equipo lanzador no puede cruzar la línea y empiezan a lanzar pelotas al otro equipo.</p> <p>Funcionamiento de los lanzamientos:          Darle a uno en un brazo - brazo a la espalda.          El otro brazo - ambos brazos a la espalda.          Darle en una pierna - levantar la pierna          En la otra pierna - andar de rodillas          En la cabeza o el cuerpo - se elimina el lanzador.          Si uno coge la pelota recupera una parte del cuerpo. Si no había perdido ninguna, se rescata a un compañero eliminado.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>MÉDICO Y ESPÍA - DODGEBALL (IX)</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	15-20
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	1 pelota
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Este juego se parece mucho al "dodgeball" de dos equipos, pero con una variación. Cada equipo elige en secreto un "Médico" y un "Espía". El juego transcurre como es habitual, con una línea y lanzamientos de pelota a uno y otro lado de ésta. Cuando alguien es eliminado (porque le han dado con la pelota, o porque han cogido la que él había lanzado) se queda en su sitio, quieto. El Médico de su equipo puede ir en secreto hacia él y tocarle la mano para que pueda volver a jugar. El director del juego puede gritar: "¡Espía! ¡10 segundos!" y entonces contará lentamente hasta 10. El Espía de cada equipo puede cruzar la línea y coger la pelota al otro equipo teniendo cuidado de volver antes de que pasen los 10 segundos. Se puede practicar en el exterior, en un gimnasio o en una sala grande (utilizando en este caso pelotas de papel para evitar riesgos a las lámparas. El equipo que consigue eliminar a sus contrarios, gana. Es un juego que exige un gran trabajo de equipo ya que cada equipo tratará de proteger a su Médico y a su Espía.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	QUACH
TIPO	pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Pueden participar muchos niños. Eligen a uno que la queda. Éste debe correr y atrapar a otro participante. Cuando toca a uno, este se convierte en Quach. Este juego gusta mucho a los niños porque es muy interesante.
OBSERVACIONES	Dibujo de Anton Gurin en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/gurin.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/gurin.jpg</a>
TÍTULO	ARAÑA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	4
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Hay dos grupos. Se trazan dos círculos y se atan espalda contra espalda. Tienen que saltar juntos hasta llegar a un lugar determinado. El grupo más rápido es el ganador.
OBSERVACIONES	Dibujo de Olga Nepravda en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/nepravda.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/nepravda.jpg</a>
TÍTULO	CORRER
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se trata de un juego muy interesante. Pueden participar muchos niños. Deben elegir a uno para que la quede. Este cuenta hasta 10 mientras los demás correr an esconderse. La misión del que la queda es la de encontrarlos a todos. Pero cada uno de ellos debe correr hasta un lugar determindo y decir "Ta - ta - ta". Esto significa que este jugador no la puede quedar. La queda el último en ser encontrado. Es un juego que me gusta mucho. ¡Juguemos todos juntos!
OBSERVACIONES	Dibujos de Ann Simonenko, Irina Dgus y Moros Lidia en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/simonenk.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/simonenk.jpg</a> , <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/dgus.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/dgus.jpg</a> y <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/moroz.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/moroz.jpg</a>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	IVANA KUPALA
TIPO	fiesta
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Hay muchos juegos en Ucrania. Quiero hablaros del juego de la noche del 7 de julio en Ivana Kupala. Es una tradición muy antigua. Todo el mundo canta canciones y baila danzas ucranianas. Las muchachas cogen flores y las depositan sobre las aguas del río y si éstas se hunden, las chicas se casarán, pero si vuelven a subir, esta chica no se casará pronto. La segunda parte del juego consiste en saltar por encima del juego. Es peligroso, pero hay gente que le gusta. Es una tradición muy popular en los pueblos de Ucrania.
OBSERVACIONES	Dibujos de Tatiana Turos y Artemenko Vadim en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/turos.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/turos.jpg</a> y <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/artemenk.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/artemenk.jpg</a>
TÍTULO	EL DRAGÓN
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Mi juego preferido este año es "Dragón". Todos los niños que toman parte en él, hacen una cadena poniendo las manos en los hombros de los compañeros. El primero es la "cabeza del dragón" y el último la "cola del dragón". La cadena empieza a correr. La "cabeza intentará atrapar la "cola". No se pueden usar las manos. Si la "cola" es atrapada por la cabeza, se cambian los lugares: la "cabeza" se convierte en cola.
OBSERVACIONES	Dibujo de Olga Nepravda en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/sadovenk.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/sadovenk.jpg</a>
TÍTULO	PECES Y PESCADOR
TIPO	coord. dinámica gral
#PARTICIPANTES	>12
EDAD	6-12
MATERIALES	1 tiza, 2 conos y pañuelos
DESCRIPCION	DESARROLLO: Se traza un círculo grande de 3-4 m. de diámetro. Dentro del círculo van los peces. A unos 20 m. trazamos otro círculo de igual medida que será la pecera a la que los pescadores en proporción de 1 pescador por 5 peces) tendrán que traer a los peces que cojan del círculo. ¿Como los pueden coger? Sólo pueden meter un pie dentro del círculo manteniendo el otro siempre fuera.  Los peces introducidos en la pecera no pueden salir. Sólo podrán salir si sale un pez del círculo y le toca la mano. El juego termina cuando todos los peces están dentro de la pecera.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	¡EL PANCAKE SE QUEMA!
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los jugadores trazan un círculo en el suelo y están dentro (el número de jugadores es ilimitado). El que la queda está a unos 3-4 m. de distancia del círculo. Empieza el juego diciendo "¡El pancake (*) se quema!". Los jugadores salen corriendo del círculo pero sin ir demasiado lejos y vuelven a él. En este momento el que la queda aprovechará para tocar a alguien. El que sea tocado la quedará mientras el primero se unirá al grupo del resto de jugadores.
OBSERVACIONES	Nota del traductor: Hemos mantenido la palabra pancake, pero no hay inconveniente para que uséis crêpe, filhoa, panqueque o cualquier otra, o incluso cambiar toda la frase.

---

TÍTULO	EL ORO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los jugadores, en número ilimitado, se sientan en fila. El que la queda tiene un pequeño objeto que puede ser una piedrecita, una moneda, un botón, etc. que llevará escondido en la mano. Entonces irá caminando a lo largo de la fila simulando que les da el oro. Lo dejará en las manos de uno de ellos, pero procurando que los demás no se den cuenta. Luego se separará unos 3 o 4 pasos de la fila y dirá: "¡El oro, ven hacia mí!". El que tiene el oro debe levantarse de un salto y correr hacia el que la queda. Pero todos los demás jugadores deben estar muy atentos para coger al que tiene el oro y cogerlo. Si no consigue salir de la fila, vuelve a empezar el juego. Si lo consigue, entonces la queda y el que la quedó antes se une al resto.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	LA GATA Y SUS MININOS
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los jugadores trazan una línea en el suelo. Es la "calle". Luego trazan un círculo a una distancia de 10-15 m. de la "calle". Es la "casa". Se elige a un jugador para que haga de gata y el resto serán gatitos.</p> <p>La gata entra en casa mientras los gatitos están a unos 2-3 pasos de casa. La gata empieza a hacer preguntas y los gatitos tienen que responder de prisa.</p> <p>La conversación puede ser así.:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Gatitos queridos, ¿dónde habéis estado?</li><li>- En el jardín.</li><li>- ¿Y qué hacíais allí?</li><li>- Cogíamos flores.</li><li>- ¿Y dónde están las flores?</li><li>- Se las comió una vaca.</li><li>- ¿Y dónde está la vaca?</li><li>- Se fue al bosque.</li><li>- ¿Y dónde está el bosque?</li><li>- Por allí, detrás de la montaña, etc.</li></ul> <p>El número de preguntas y respuestas depende de la fantasía y de la ingeniosidad de los jugadores. Tan pronto como los gatitos se equivocan y no contestan antes de que la gata cuente hasta 10, la gata grita: "¡Sois unos mentirosos!" y corre a pillarlos. Los gatitos huyen hacia la calle, es decir se colocan en la línea y se cogen las manos.</p> <p>El que es pillado por la gata o llega el último queda eliminado. La gata lo lleva consigo a la "casa".</p> <p>El juego vuelve a empezar. Termina cuando la gata ha llevado a "casa" a todos los gatitos.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	UN PESCADOR
<b>TIPO</b>	correr y pillar
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los jugadores eligen a un compañero que será el "pescador" y deberá ir con los ojos tapados. Los jugadores dan palmadas y van caminando lentamente alrededor del "pescador", que intentará atrapar algún "pez".</p> <p>Cuando encuentra algún obstáculo en su camino (un hoyo, una pared, un poste...) los jugadores le dicen: "¡Cuidado! Estás en aguas profundas". Cuando ya ha pasado el obstáculo le dicen: "Estás en aguas limpias".</p> <p>Cuando atrapa a alguien el "pescador" debe decir su nombre. Si lo adivina, éste será el nuevo "pescador". El juego sigue. El jugador se convierte en "pescador" o es eliminado, según las normas que hayan acordado por adelantado.</p> <p>Si el "pescador" no adivina el nombre, los jugadores le dicen: "¡Has pescado una rana!". Entonces el "pescador" suelta al jugador e intenta pescar a otro.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	ESTE, SUR, NORTE, OESTE
<b>TIPO</b>	corro
<b>#PARTICIPANTES</b>	>6
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>El objetivo del juego es adivinar la dirección que señala la persona del centro del corro. Se necesita un mínimo de 6 jugadores.</p> <p>Primero hay que elegir a uno para que esté en el centro. Entonces, este señalará al este, al oeste, al sur o al norte. Después, los que están fuera cierran los ojos y deben adivinar la dirección que señala el del centro. Finalmente, si el de fuera lo adivina, se intercambia con el del centro y el juego vuelve a empezar.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	¡AGÁRRALO!
<b>TIPO</b>	fuerza
<b>#PARTICIPANTES</b>	5-8
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Es un juego que yo mismo me he inventado. Ahora os explicaré cómo se juega. Se necesita de 5 a 8 jugadores.</p> <p>Para empezar, uno se agarra muy fuerte a un poste. Los demás intentarán conseguir que se suelte. Si lo consiguen, ganan ellos, si no, gana el que estaba agarrado. Entonces vuelve a empezar.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>EL AHORCADO</b>
<b>TIPO</b>	
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	herramientas de escritura
<b>DESCRIPCION</b>	<p>El objetivo del juego es el de resolver las letras de una palabra oculta.</p> <p>Pasos a seguir: Se necesita algo con qué escribir y algo donde escribir.</p> <p>El que piensa la palabra dibuja una horca. La palabra está indicada por medio de espacios en blanco. Por ejemplo, para una palabra de 5 letras, se dibujarán 5 espacios. Se puede jugar entre dos personas o entre dos equipos. El equipo que intenta adivinar la palabra dice una letra. Si aquella letra corresponde a alguno de los espacios, se escribe en él y el jugador puede seguir hasta que falle. Cuando falla se dibuja una parte del cuerpo del ahorcado. Normalmente es un dibujo de trazos simples que tiene una cabeza, dos brazos, dos piernas y el cuerpo. Se puede dibujar más cosas, pero los equipos deben ponerse de acuerdo antes de empezar. Si se ha dibujado todo el muñeco sin adivinar la palabra, se ha perdido. Si adivináis todas las letras y la palabra antes de terminar de dibujarlo, habéis ganado.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>¿QUÉ NOTA ES?</b>
<b>TIPO</b>	adivinar
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	un instrumento musical
<b>DESCRIPCION</b>	El objetivo del juego es adivinar la nota que se toca. Se hacen turnos y es una manera divertida de aprender, escuchar y reconocer notas musicales.

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>LIMPIA PELOTAS</b>
<b>TIPO</b>	coordinación ojo-pie
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	>5
<b>MATERIALES</b>	15 pelotas
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se juega en un rectángulo y una línea en medio que separe los dos campos. Se colocan unas 15 pelotas aproximadamente. A la señal del maestro, los dos grupos deben chutar con el pie las pelotas al otro campo. Gana el equipo que tenga menos pelotas en su campo.</p> <p>Variante: Se pueden lanzar las pelotas con la mano, golpeándolas, con la cabeza o con todas las variantes que se nos ocurran.</p>

### OBSERVACIONES



## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	CONTINÚA EL REFRÁN
<b>TIPO</b>	pelota-lenguaje
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	1 pelota
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los niños que participan en este juego hacen un corro y se tiran la pelota unos a otros. El que la tira debe empezar un refrán y el que la coge lo tienen que terminar. Por ejemplo, si el primero dice: "Quien va a Sevilla", el otro debe responder: "pierde su silla". Cuando los participantes son mayores pueden jugar con refranes sobre un tema determinado, por ejemplo, la verdad, la mentira, la belleza, etc.</p> <p>Reglas: Hay que establecer un tiempo determinado para que cada jugador pueda decir el refrán desde que tiene la pelota y la continuación del juego con un nuevo lanzamiento. Está prohibido repetir un refrán dentro de una misma partida. El que no coge la pelota no tiene derecho a contestar el refrán, o si se entretiene se queda sin jugar durante 10 lanzamientos. Si se vuelve a equivocar, queda eliminado. Se juega sin puntos.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	PÁJAROS Y NIDO
<b>TIPO</b>	correr - musical
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los jugadores hacen un gran corro. Uno de ellos la queda. Éste irá dando vueltas al círculo mientras va bailando al son de la música. Se pondrá detrás de un jugador y, con una reverencia, le invitará a seguirle. Éste deberá imitar sus movimientos. Se acercarán a un tercer jugador y continuarán del mismo modo. La cadena de jugadores se hace cada vez más grande. Cuando ya no puede crecer más, el que la queda, dará un silbido y todos deben correr hacia el círculo. El que llega el último deberá decir una poesía o hacer algo difícil o si no la quedará</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	TELEGRAMA
<b>TIPO</b>	atención
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Todos se sitúan en círculo, cogidos de las manos. Uno la queda y se sitúa en el centro del corro. Entonces uno dice: "Mando un telegrama a Fulanito" y lo envía mediante un apretón a la mano de uno de sus compañeros, el cual deberá transmitir este movimiento al siguiente y así sucesivamente hasta que llegue al destinatario, el cual levantará la mano por donde ha recibido el mensaje al tiempo que dirá: "¡Ya lo tengo!". La misión del que la queda es la de interceptar el envío. Si lo consigue, el jugador que apretaba la mano, la queda.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	SANTIES-FANTICS LIMPOPO
TIPO	corro
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Todos los jugadores están de pie en círculo. Al oír dos palmadas o dos chasquidos con los dedos dicen: "Santies-fantics limpopo". La persona que la queda sale del círculo y los demás deciden quien cambiará sus movimientos.</p> <p>Cuando entra el que la queda debe averiguar quien es el primero que cambia sus movimientos. Es importante cambiarlos. Cuando está en el centro, alguien detrás de él los cambiará. Los movimientos deben ser diferentes: saltar con un solo pie, acariciarse, mover las manos, sentarse, hacer movimientos de danza. Hay que decir "Santies-fantics limpopo" todo el rato. Si el que la queda adivina quien ha cambiado los movimientos, este la queda y los jugadores eligen a otro para que cambie sus movimientos.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL OSO ESTÁ DORMIDO
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se elige a un jugador o jugadora para que haga de oso, el cual estará con los ojos vendados simulando estar dormido mientras los demás cantan:</p> <p style="margin-left: 20px;">El oso, el oso está durmiendo, ¿Qué le daremos de comer: leche o café para que pille a alguien?</p> <p>Al terminar la canción "el oso" se despierta e intenta reconocer a un/a jugador/a tocándolo/la. Si acierta, se intercambian los papeles.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	EL CASTILLO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	2 equipos
EDAD	
MATERIALES	5 piedras y 1 pelota
DESCRIPCION	<p>Este juego es para dos equipos. El primero coloca cinco piedras una encima de la otra formando lo que se llamará el "castillo". El segundo equipo tira la pelota al castillo. Si lo derrumba, dejan la pelota al lado y salen corriendo. El primer equipo intentará reconstruir el castillo. Mientras, los del segundo les van golpeando con la pelota. Si el primero no consigue reconstruirlo, pierde y el primero gana un punto. Por el contrario, el segundo equipo pierde si el primero reconstruye el castillo, ganando un punto.</p> <p>El juego continúa.</p> <p>Gana el equipo que consigue más puntos.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	LAS BANDERAS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	2 equipos
EDAD	
MATERIALES	banderitas
DESCRIPCION	<p>Toman parte en este juego dos equipos. Están situados en dos filas colocadas de frente a una distancia de unos 10 metros. En medio del campo se colocan banderitas u otros objetos fijados en el suelo. A la orden de la persona que dirige el juego, los niños y niñas de ambos equipos corren hacia el centro. El primero en llegar coge un banderín y corre hacia su equipo perseguido por su adversario. Si el otro no lo atrapa, consigue un punto, si lo atrapa lo pierde. Gana el equipo que consigue más puntos.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	PICAR LA PICA
TIPO	puntería
#PARTICIPANTES	20-25
EDAD	>5
MATERIALES	1 pelota, 2 conos y 2 picas
DESCRIPCION	<p>Se colocan dos picas a cada extremo del patio y se pinta un semicírculo que es una zona prohibida donde no puede entrar nadie.</p> <p>Se forman dos equipos. Tienen que irse pasando la pelota. El jugador puede correr con la pelota tanto como quiera, pero si le tocan debe pararse y pasarla a un compañero.</p> <p>Se consigue un punto cada vez que se hace caer la pica al suelo. Si un jugador defensor entra en la zona prohibida, se hará un tiro libre desde una distancia de 5 m. (dependiendo de la edad de los niños y niñas) con el objetivo de tirar la pica al suelo.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>PORTERÍA MÓVIL</b>
<b>TIPO</b>	puntería - fútbol
<b>#PARTICIPANTES</b>	20-25
<b>EDAD</b>	>5
<b>MATERIALES</b>	2 picas y 1 pelota
<b>DESCRIPCION</b>	Se hacen dos equipos. A cada extremo del patio se traza una línea paralela a la pared separada de ella unos 3-4 m. Allí se colocan dos niños/as con una pica cogida con las manos, que representa la portería. Se pueden mover todo lo que quieran sin salir de la línea. Gana el juego el equipo que haga entrar más veces el balón en la portería móvil.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>RELEVOS EN LA PLAYA</b>
<b>TIPO</b>	relevos
<b>#PARTICIPANTES</b>	25-30
<b>EDAD</b>	>5
<b>MATERIALES</b>	esponjas, botellas, cubos, ...
<b>DESCRIPCION</b>	Dependiendo del número de niños y niñas, se hace grupos. Lo ideal es que cada grupo no tenga más de 7-8 jugadores/as. Se trata de hacer relevos con el objeto de conseguir las siguientes pruebas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Llenar la botella de plástico de arena con las manos.</li> <li>- Llenar la botella de plástico de agua con la ayuda de un vaso de plástico. Previamente se habrá llenado de agua dos cubos que se colocarán a mitad de camino para poder coger el agua.</li> <li>- Llenar la botella de plástico de agua con la ayuda de una esponja.</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>BURRO</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	1 pelota
<b>DESCRIPCION</b>	Todos los jugadores y jugadoras están de pie en círculo y se tiran la pelota entre sí. Si a alguien se le cae, entonces es "B" y si se le cae por segunda vez, "U" y así sucesivamente hasta que es "BURRO" cuando se le ha caído 5 veces. Si uno es "Burro" debe actuar como tal.
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	PERSEGUIDO POR TODOS
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	>5
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Uno la queda y los demás cuentan hasta diez. Entonces le persiguen i el que lo atrapa, la queda. Y así sucesivamente.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL BORDILLO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	1 pelota
DESCRIPCION	Juegan dos personas. Cada una está a un lado de la calle. Se necesita una pelota que bote. Se tira la pelota intentando que toque el bordillo del otro lado. La otra persona debe coger la pelota antes de que toque el birdillo, mientras todavía está en la acera. Se puede tirar la pelota de cara o de espaldas. De cara se obtienen 10 puntos y de espaldas 50. Cuando un jugador gana puntos, va al medio de la calle y tira la pelota al bordillo y va obteniendo puntos cada vez que lo consigue. Si se equivoca recula a su acera tan de prisa como puede, pero si la otra persona le toca con la pelota antes de que llegue, pierde todos los puntos.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	LA ARAÑA (II)
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	~20
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Uno la queda y está en el centro del lugar de juego. Pueden participar unos 20, más o menos. Hay dos "casas", una a cada extremo. Los que no la quedan van a una de las "casas" y cuando se cuenta hasta tres todos deben ir corriendo a la otra "casa". El que la queda intentará pillar-los. Los que sean atrapados la quedarán con él/ella. La última persona en ser pillada gana. Si el que la queda entra en una "casa", los demás tienen derecho a un paseo libre, es decir no puede pillarlos hasta que estén en el otro lado.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	ÁNGELES Y DEMONIOS
TIPO	nocturno
#PARTICIPANTES	> 10
EDAD	> 6
MATERIALES	velas, lot o lámpara butano
DESCRIPCION	Este es un juego de noche que tiene que practicarse en un terreno llano, un poco apartado de la luz de las casas para que haya la máxima oscuridad posible. Los jugadores se dividen en dos bandos: unos son los ángeles y los otros los demonios. En medio de un lado del campo de juego se sitúa el jefe de los ángeles que custodia la vida representada en la llama de un cirio o vela. Justo en el otro lado del campo una linterna o luz de butano suave representa la gloria. Esparcidos estratégicamente por el terreno de juego, quietos y atentos se sitúan los demonios, bien quietos, intentando no ser vistos y cubrir el máximo de terreno. La misión de los ángeles es la de llegar a la gloria con su vela (vida) encendida. La de los demonios es aprovechar el camuflaje de la oscuridad, la quietud y el silencio para apagar de un soplo, la vida del ángel que confiado pasa cerca de él. Aquel al que han quitado la vida debe ir a encender la vela donde se encuentra el ángel custodio y volver a empezar el recorrido. Cuando todos consiguen llegar a la gloria los dos bandos se cambian los papeles y vuelve a empezar el juego.

### OBSERVACIONES

TÍTULO	PASEO ENTRETENIDO
TIPO	concentración
#PARTICIPANTES	>4
EDAD	>4
MATERIALES	ninguno
DESCRIPCION	Todos los participantes se reúnen al lado de quien dirige el juego i empiezan a caminar. La persona que dirige el juego cuenta una historia que se ha preparado previamente i aprovecha el momento de decir un número para empezar una cuenta atrás (ej.: "...así pues, cuando fueron las diez, nueve, ocho...), que el resto de participantes aprovechará para esconderse donde no puedan ser vistos. Cuando ha terminado la cuenta atrás, las personas que no han podido esconderse, quedan eliminadas. Seguidamente, se reúnen otra vez y siguen paseando y escuchando la historia hasta que, donde venga a cuenta con el guión, se empiece otra cuenta atrás, pero ahora una unidad menos que antes (ej.: "... y les dijo que fueran a comprar nueve, ocho, siete..."). Se va repitiendo esta dinámica hasta que sólo queda por pillar una persona, que será la ganadora del juego. Si el juego se desarrolla en un circuito que no sea circular, cada vez que se hace la cuenta atrás cambia el entorno y el tiempo para esconderse es más corto. Esto repercute en la emoción y diversión del juego.

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	UN PIE, DOS PIES
TIPO	habilidad y fuerza
#PARTICIPANTES	>3
EDAD	>8
MATERIALES	ninguno
DESCRIPCION	<p>Es un juego de competición. Primeramente se traza una línea bien visible en el suelo y, por sorteo o por ser la última en incorporarse, se nombra a la persona que la queda. Ésta se coloca con la cintura doblada hacia adelante y las manos detrás de la nuca, y se pone justo al lado de la línea de salto. El resto de participantes deberán saltar por encima de ella dando el menor número de pasos (pies) a partir de la línea de salto. Cada vez después de haber saltado todo el mundo, la persona que la queda, se separa lateralmente un paso de la línea, de modo que cada rueda se hace más difícil saltar por encima desde la línea sin dar ningún paso entremedio. La persona que salta debe manifestar antes de saltar y en voz alta los pasos que dará entre la línea de salto y la que la queda diciendo, por ejemplo: "- Dos pies" lo cual significa que, después de la línea dará dos pasos y saltará.</p> <p>Después de cada pasada, las que han saltado sin ningún paso, pasarán delante de las que lo han hecho con un paso, y estas delante de las que lo han hecho con dos, y así se establece una clasificación que se va actualizando a cada vuelta.</p> <p>Cuando un saltador o una saltadora no puede dar el salto con los pasos anunciados la queda y la que la quedaba pasa a saltar incorporándose en el último lugar de la fila de saltadores e intentará remontar posiciones para ocupar el lugar que le corresponde según su habilidad.</p> <p>Este juego tiene la posibilidad de continuar sin tener que comenzar de cero al inicio de cada sesión.</p>

### OBSERVACIONES

TÍTULO	MANCHA
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	5-6
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los niños y niñas están en corro para ver quien será Mancha. Por eso, dicen unos versos y de uno en uno van siendo descartados hasta que sólo queda una persona, que será "Mancha".</p> <p>Corren para evitar a "Mancha", si alguien se le acerca, ésta persona deberá dar la vuelta y regresar y decir en voz alta un programa de TV. Si no tiene tiempo de decirlo, rápidamente se convertirá en "Mancha" y tendrá que atrapar a los demás.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>EL CUARTO OSCURO</b>
<b>TIPO</b>	correr y pillar
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	1 muñeca con luz roja
<b>DESCRIPCION</b>	Puede participar cualquier número de jugadores/as. Se necesita una muñeca con luz roja. Alguien la esconde y se esconde él/ella también, debajo de la mesa, etc. Cuando los/las demás entran, buscan la muñeca, la encuentran y la vuelven a esconder en otro sitio. La persona que la escondió primero la tiene que buscar y cuando la encuentra las demás intentarán atraparla y quedará fuera del juego hasta que atrapen a otra persona y pueda reincorporarse.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>MANCHA CONGELANTE</b>
<b>TIPO</b>	correr y pillar
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Las personas que participan, en círculo eligen quien será MANCHA. para ello, dicen unos versos y la que queda es "Mancha". Todo el mundo corre para que mancha no les toque. Pero si Mancha toca a alguien, esta persona queda "congelada" en este lugar, pero el resto pueden salvarla. El juego termina cuando "Mancha" ha congelado a todo el mundo.
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>LAS CUATRO ESQUINAS</b>
<b>TIPO</b>	scout - correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	2 equipos
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	4 pañuelines y 1 pelota
<b>DESCRIPCION</b>	Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañuelines en las puntas de un cuadrado de lado +- 15 mts. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B. El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañuelines. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger los cuatro pañuelines. Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañuelines.
<b>OBSERVACIONES</b>	



---

TÍTULO	EL BATEADOR LOCO
TIPO	scout - pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 palo y 1 pelota
DESCRIPCION	<p>Se debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano.</p> <p>En el centro del círculo se ubica un jugador con el mazo de madera. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan alcanzar al bateador con una pelota, sin entrar al círculo. El jugador del centro se defiende golpeando la pelota con su mazo, tratando de enviarla lo más lejos posible. Cuando el bateador loco es alcanzado, ocupará su lugar el jugador que lanzó la pelota. Gana el jugador que resiste más tiempo en el centro del círculo.</p> <p>Variaciones :</p> <p>Se puede colocar un equipo de participantes dentro del círculo que defiendan con un mazo o con su cuerpo un objeto parado en el centro. Los de afuera del círculo tratan de botar este objeto con una o mas pelotas.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS
TIPO	scout - cartas
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	naipes
DESCRIPCION	<p>Este juego se puede realizar en la tarde o en la noche. Se forman equipos de +- 5 personas, además se necesita que 5 participantes haga el papel de dioses, los que tendrán 3 cartas cada uno repartidas de la siguiente forma:</p> <p>Primer dios : 2 cartas altas y una baja.                  Segundo dios : 2 cartas altas y una baja.                  Tercer dios : 1 carta alta y dos medianas.                  Cuarto dios : 2 cartas altas y una mediana.                  Quinto dios : 5 cartas altas y un As.</p> <p>Nota :                  Cartas altas .... 10, J, Q, K, As.                  Cartas medias.... 6, 7, 8, 9.                  Cartas bajas..... 2, 3, 4, 5.</p> <p>El juego se debe realizar en una zona cubierta de vegetación, donde los dioses se encontrarán escondidos tomando las ubicaciones que se indican en la figura.</p> <p>Los equipos se encontrarán fuera de la zona donde están los dioses, teniendo cada participante 3 cartas, una alta y 2 bajas las que serán sus vidas. Cada 3 minutos irán entrando en la zona de los dioses los primeros de cada equipo los que deben tratar de pasar sin ser vistos por los dioses. En caso de que sean descubiertos deben batirse a duelo con el dios. En este duelo cada uno elige una carta del otro, luego ambos dan vuelta la carta, en el caso de que sea mayor la del dios el competidor regresa al principio y comenzar de nuevo, con una carta menos y esperando su turno en la salida. En caso de ser mayor la del participante este sigue avanzando hacia el quinto dios ( los dioses no pierden cartas, solo dejan pasar ).</p> <p>La meta es llegar a batirse a duelo con el quinto dios, el cual tendrá 6 cartas, entre ellas un As. Gana solo aquel participante que en este duelo final saque el As de los naipes del dios.</p> <p>Variaciones :                  Se puede cambiar el numero de vidas de los participantes, el numero de cartas, la posición de los dioses, el numero de dioses, etc.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LAS SARDINAS
TIPO	scout - esconder
#PARTICIPANTES	todos
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Participa la unidad completa.  Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con el y se quedan callados y quietos esperando que lleguen mas. Asi llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, asi sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse los demas estaran como sardinas apretados en el escondite. El ultimo en llegar es quien debera esconderse en el siguiente juego.

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	todo grupo
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se divide la unidad en dos grupos de los cuales uno de ellos seran los venados y el otro se dividira en cazadores y sabuesos. Los venados tendran un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados: la caceria consiste en que los sabuesos buscaran a los venados y una vez que los encuentran avisaran a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguiran al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>CARRERA DE CIEN PIES AL REVÉS</b>
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el numero de grupos aunque al menos deben haber dos). Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espalda a la linea de partida.</p> <p>A la señal del dirigente, el primer competidor(que en realidad es el ultimo de la fila) se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano al que esta delante, haciendo que su fila comience a avanzar al reves pasando por "sobre" el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el ultimo (que era el primero) haya pasado y este tambien de espaldas (o sea, toda la fila esta de espaldas), se ponen de pie y continuan igual como empezaron y repiten hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la linea.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>¿TE GUSTA MI VECINO</b>
<b>TIPO</b>	scout
<b>#PARTICIPANTES</b>	todo grupo
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se hace sentar a todos los scout en un circulo y uno se pone de pie (castigado).El que esta de pie se pregunta a cualquiera, ¿TE GUSTA TU VECINO?. Si contesta que NO vuelve a preguntar el que esta de pie. ¿PORQUE?, el que esta sentado entonces contestará: PORQUE NO ME GUSTA SU QUE USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC...entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiaran de puestos y el que esta de pie tambien se sentara quedando uno de pie que sera el proximo castigado Si contesta que SI, solo se cambian los vecinos y el castigado quedando de lostres uno de pie.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	EL PITADOR
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	un pito
DESCRIPCION	Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato o trompeta colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído. Si el jugador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que se convierta en una veleta, el pitador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	PITO LOCO
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	un pito
DESCRIPCION	Juego para ser realizado en la noche de un campamento.  Un dirigente con varios pañuelines en su mano debe esconderse y tocar brevemente un pito. Los scouts deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán uno de los pañuelines de manos del dirigente, el que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El dirigente puede estar siempre en movimiento tocando de vez en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo.  Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de pañuelines.

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	QUE NO BOTE
TIPO	pelota (lanzamientos)
#PARTICIPANTES	>4
EDAD	>6
MATERIALES	1 pelota
DESCRIPCION	Se forman dos equipos. Se tiene que lanzar la pelota al otro campo con el objetivo que dé más de un bote dentro del campo. Si se consigue se gana un punto. Gana el primer equipo que consigue 15 puntos.

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	¿QUIÉN TE HA MATADO?
TIPO	pelota (persecución)
#PARTICIPANTES	>6
EDAD	>8
MATERIALES	2 pelotas
DESCRIPCION	<p>2 jugadores la quedan con la pelota. Si la lanzan y golpea algún jugador, éste se sienta en el lugar donde le han dado.</p> <p>Para salvarse y seguir jugando debe esperar a que maten al jugador que le ha matado. En este juego es importante dejar claro que todo el mundo puede quedarla siempre y cuando consiga coger la pelota.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	LAS CUATRO COLINAS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 lint/defens + 2 lumigás
DESCRIPCION	<p><b>Objetivos:</b></p> <p>Este es un juego donde los participantes deben poner en práctica el esfuerzo físico, la observación, el acecho y rastreo. Con éste tipo de actividades conseguiremos un mejor conocimiento del entorno donde se realiza, ayudamos a desarrollar la destreza de los chavales</p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Escoger un terreno muy accidental y con bosque. Puede ser una cima de una pequeña colina o bien una zona que tenga un perímetro con claros. En el centro de esa zona se coloca un par de lumigas, y el perímetro vendrá marcado por cuatro pañoletas.</p> <p>Los jugadores, que han recorrido 1 terreno antes de empezar el juego, se dividen en dos equipos: atacantes y defensores.</p> <p>Los atacantes tienen un efectivo de un tercio inferior de los defensores. Los atacantes en un tiempo determinado deben introducir el mayor número de suón s participantes en el perímetro sin ser nombrados antes de entrar.</p> <p>Ningún defensor puede estar dentro del perímetro marcado. Si uno de estos defensores es capaz de decir el nombre de un atacante que ha visto antes de que entrara en el fuerte, éste automáticamente se va a la prisión que estará dentro del perímetro. Dentro del perímetro deben estar algunos monitores para poder resolver algún problemilla.</p>

### OBSERVACIONES

TÍTULO	EL FUGITIVO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	pito, cartones, grapadora...
DESCRIPCION	<p>Objetivos:</p> <p>Este es un juego donde los participantes deben poner en práctica el esfuerzo físico, la observación, el acecho y rastreo. Con éste tipo de actividades conseguiremos un mejor conocimiento del entorno donde se realiza, ayudamos a desarrollar la destreza de los chavales.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Uno de los monitores se lleva al grupo de chavales que van a perseguir al fugitivo, mientras que otro de los monitores se lleva al chaval que hará de fugitivo. Éste monitor debe marcarle a este chaval una superficie cuadrada de aproximadamente 100 metros cuadrados. El resto de los chavales se encontrarán a unos 500 metros de dicha zona. éste</p> <p>Una vez explicadas las normas, los perseguidores deben cazar al fugitivo, lanzarán un silbido con un pito cada dos minutos, el fugitivo se encuentra dentro de unos límites que se deben determinar (estos límites no son los 100 metros cuadrados, sino una zona mayor pero delimitada para que los chavales no se despisten).</p> <p>El fugitivo puede desplazarse cuanto quiera, dentro de su zona</p> <p>Los perseguidores deben capturar al fugitivo. Esta captura se puede hacer bien por contacto, o bien mirándole una letra que debe llevar anotada en unos cartones, uno a la espalda y otro en el pecho. Si es de ésta última manera, debemos señalarles que el árbitro juez, se encontrarán la línea de salida y deben volver para comunicarle el número que llevaba anotado, si se lo dice, habrá ganado el juego. Podemos dar una bolsa de golosinas.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>EL PRISIONERO</b>
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	cuerdas
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Un prisionero es atado fuertemente a un árbol del bosque por su guardián o guardianes, haciéndolo en un tiempo limitado, por ejemplo, cinco minutos. Atado el prisionero, el guardián se aleja unos diez pasos hasta encontrar un lugar cómodo desde donde vigilar a su cautivo. El árbitro dejará pasar unos momentos para que el prisionero pueda quejarse de lo incómodo que está de lo apretadas que están las ligaduras. Una vez que el guardián haya revelado la clase de muerte que correrá el prisionero si sus amigos no logran libertarlo dentro de un cierto tiempo, ya que no hay esperanzas de que pueda desatar los nudos en la oscuridad, se impone un profundo silencio. El árbitro deja salir entonces de su escondite a los amigos del prisionero, uno por uno, para que vayan a libertarlo sin detenerse. Si el guardián ilumina de plano al acechante, éste queda eliminado. El número de veces que puede encender la linterna, es limitado (nº de troperos más un 20%). El guardián no podrá moverse de un sitio previsto.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>ACECHO MUTUO</b>
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	libreta y lápiz
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Cada equipo tiene un cuadernillo y lápiz para apuntar. Se fijan los límites espaciales y duración del juego. Un equipo sale entonces a ocultarse en el lugar que escoja (0,5-1 km de radio). 10-15' más tarde, sale el segundo equipo en busca del primero, procurando, a su vez, ocultarse a sus ojos. Al concluir el tiempo previsto los equipos se reúnen en la base haciendo notar sus descubrimientos, lo más detallados posibles (quién estaba dónde y qué y cómo hacía) y evalúan dificultades, experiencias, habilidades puestas en juego... El primer equipo dispone, puesto que espera oculto, de una cierta ventaja para observar sin ser visto. Pero ambos papeles son interesantes. Conviene que todos los jugadores se muevan.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	



## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>LOS ANIMALES SAGRADOS</b>
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Cinco o más jugadores (pueden ser adultos), serán distintos animales de sonido característico (vaca, burro, oveja, gallo, ciervo ...), se esconderán unos 10 antes de que empiece el juego, identificados por algún distintivo y con vales con puntuación del 1 al (igual al número de patrullas). Irán emitiendo su grito cada medio minuto. Una vez listas las patrullas, manadas de lobos (o grupos de indios), salen en su busca. El animal encontrado y atrapado entrega un vale a la patrulla, empezando por los de mayor puntuación, de modo que la última patrulla en encontrarle recogerá una menor puntuación. Una vez cazado el animal, hay que darle tiempo suficiente de tregua para que se vuelva a esconder (p.ej. 3'). El juego termina cuando todos los animales han sido encontrados por las manadas. Gana el equipo que alcanza mayor puntuación. Todos los equipos deben respetar la tregua para que el animal se vuelva a esconder, sin seguirlo durante este tiempo. Los animales deben gritar con puntualidad. Los componentes de los equipos deben ir siempre juntos.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>EL INVISIBLE</b>
<b>TIPO</b>	scout
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Uno de los scouts será el Invisible. Se retirará algún lugar al comenzar el juego. Lleva una linterna y varios objetos especiales. Los demás jugadores saldrán luego, en busca del invisible con las siguientes consignas: Encontrar al invisible (localización); observar y recordar todo lo que hace; evitar ser descubiertos; no salir del espacio acordado. Cuando son descubiertos, deben dirigirse a la base, donde recuperarán la vida y podrán volver al juego. Habrá otros 2 animadores con linternas deambulando un poquito por el terreno de juego y alumbrando con la linterna a jugadores, descubriendo sus nombres para añadir dificultad y movimiento al juego. El invisible encenderá la linterna cada cierto tiempo, para señalar su situación. Hará cosas raras: sonidos, maniobras con objetos extraños, ...</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LA CAZA DE LA CULEBRA
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número de Troperos haya menos uno. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar. Si 2 troperos cogen la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por un scouter a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren a por ella ganando quien la coja primero (como el pañuelo, pero arrancando los 2 en paralelo).
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL MUNDO AL REVÉS
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Consiste en hacer lo contrario de lo que diga el director de juego. Por ejemplo: si dice correr, deben de hacer lo contrario, es decir pararse. El último que lo haga quedaría eliminando, hasta quedar solamente uno, el cual sería el vencedor. Las acciones pueden ser: Correr, saltar, sentarse, reír, llorar, brazos en cruz, cabeza quieta, ...).  Variante:  Hacerlo por patrullas y puntuar a los que se equivoquen. Gana la que al final de juego tenga menos puntos.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PAÍSES
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	4
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>SE NECESITA:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- dibujar un gran círculo y en el centro de és dibujar otro más pequeño en el que se escribirá la palabra "ALTO".</li> <li>2.- Dividir el círculo en cuatro partes.</li> <li>3.- Dar a cada parte el nombre de un país y 1000 puntos.</li> </ol> <p>CÓMO JUGAR:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Cada jugador representa un país.</li> <li>2.- Entre los cuatro jugadores un voluntario la quedará en el centro, mientras los demás se preapran para correr.</li> <li>3.- Cuando el voluntario dice el nombre de un país todos salen corriendo menos aquel cuyo país ha sido nombrado, que tiene que ir al centro del círculo.</li> <li>4.- Cuando éste llega, deberá griar: "¡ALTO! antes de que los demás hayan ido muy lejos. Todo el mundo tiene que parar. Si uno no para y sigue corriendo perderá sus puntos.</li> <li>5.- El que la queda deberá alcanzar al que esté más cerca y éste perderá puntos hasta llegar a cero.</li> </ol>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	CAZAR AL RUIDOSO
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Todos los troperos con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan dar caza los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza en cuadrúpedo y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	EL GUÍA IDEAL
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>El guía ideal conoce bien a su patrulla. Puestos todos los troperos en círculo, el guía con los ojos vendados debe reconocer por el tacto a todos los componentes de su patrulla.</p> <p>Puede hacerse de a una patrulla o todos juntos, y revueltos al mismo tiempo.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	RELEVO (I)
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Hay tantas botellas como patrullas (pueden ser cartones de leche con la parte superior cortada). Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Las patrullas dispondrán de algún botijo con agua, cantimplora o llave para poderse ir llenar la boca. Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo. En cuanto ha llegado adonde está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo... Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	RELEVO (II)
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Cada patrulla se pone formando una fila. Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay un barreño lleno de agua. Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. Cuando empieza el juego, el primero llena en el barreño un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; lo pasa éste al tercer y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante. El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. Gana el equipo que primero llene la botella.
OBSERVACIONES	

TÍTULO	GIMKANA
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	muy variados
DESCRIPCION	<p>Reglas:</p> <p>La Gimkana será rotativa, de forma que cada grupo comenzará en una prueba diferente, siendo necesario para acabarla pasar por todas la pruebas de la misma. Cada grupo llevará una lista donde le firmarán en cada prueba para certificar que han conseguido pasarla. Una vez conseguida la firma, deben encontrar al coordinador de la Gimkana para que les dé la letra correspondiente a su prueba. Las pruebas estarán situadas en diferentes lugares del campamento. El lugar y el número de prueba correspondiente, es secreto. Para hacer la prueba, deben buscarla preguntando por el número hasta encontrarla.</p> <p>La Gimkana comenzará con un toque de silbato, dirigiéndose cada grupo a su correspondiente prueba inicial.</p> <p>Una vez que han conseguido completar todas las pruebas, deben formar una palabra con las 8 letras que han obtenido, buscar al coordinador de la Gimkana y comprobar que han acertado. Entonces, habrán ganado.</p> <p>Pruebas:</p> <p>1.- Completar una Historia:</p> <p>Rellenar 10 líneas con 3 palabras dadas. El principio de la historia se les da y es el siguiente:</p> <p>" Érase una vez una mancha que no saltaba con Ariel, así que el dueño fue a preguntar al vecino. Resulta que el vecino tenía una mancha igual, por lo que fueron a la tienda a preguntar por un detergente. Pero el tendero tenía el mismo problema. Entonces los tres muchachos estaban frustrados por no tener una solución convincente y se internaron en el Monasterio de Silos (Burgos). Allí cantaron cantos gregorianos y entonces observaron que la mancha resbalaba por el jersey; pero no se caía. Y como no se caía, llamaron a otro elefante"</p> <p>Lista de palabras:</p> <p>Grupo 1: TIJERAS, COLON, PERDICES          Grupo 2: NEGRO, FELICES, COCODRILO          Grupo 3: LEJÍA, AGUA, OBSESIÓN          Grupo 4: 30 DE FEBRERO, JÚPITER, SAN FERMÍN          Grupo 5: MIGUEL INDURAIN, PELO, COCHE CON 5 RUEDAS          Grupo 6: HEPATITIS, EJERCITO, MATEMÁTICAS          Grupo 7: PILA, SILLÓN, PITUFO          Grupo 8: PINOCHO, CEBOLLA, FILOSOFÍA</p> <p>Organización:</p> <p>1 scouter          20 folios          Bolígrafos.</p> <p>2.- Ropa al revés:</p> <p>Deben ponerse TODA la ropa al revés, y esto incluye TODA (Pantalones, camisas, camisetas, pañoletas, calcetines, ...). Pueden cambiarse donde quieran, pero deben acudir a pasar la aprobación del scouter todos juntos.</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

Organización:

Un scouter.

3.- Cosas disparatadas:

Deben encontrar y llevar al scouter la siguiente lista de cosas:

1. Calcetín amarillo (o con algo amarillo)
2. Calzoncillos a rayas (o con alguna raya)
3. Deportivos (tenis) blancos
4. Calendario
5. Insecto vivo (escarabajo, mosca, hormiga, ...)
6. Reloj con cronómetro

Organización:

Un scouter.

4.- Regala una sonrisa:

Los chavales tienen que hacer reír al scouter que dirige la prueba, para ello, pueden hacer absolutamente cualquier cosa excepto tocar al scouter. El lugar debe ser reservado.

Organización:

Un scouter.

5.- Lo voy a resistir !!!:

Todo el grupo debe permanecer en pie con los brazos en cruz durante 4 minutos sin rascarse o moverse. Para hacer aún más divertida la prueba, pueden ponerse en círculo mirándose. Si alguno se mueve o se rasca el tiempo comienza de nuevo.

Organización:

Un scouter  
Un cronómetro

6.- Todos a correr:

Se atan entre todos los cordones del calzado y deben correr hasta el final una distancia moderada (por ejemplo el campo de fútbol).

Organización:

Un scouter  
Unas tijeras

7.- Soy rico:

En una bolsa completamente opaca, hay una cantidad de dinero en monedas. Deben adivinar sólo tocando las monedas, la cantidad de dinero que hay. El grupo tiene completa libertad para organizarse (uno toca y va cantando las monedas que localiza, ...).

Organización:

Un scouter  
Una bolsa opaca (si es posible pequeña de tela)

## Recopilación juegos - JAEonline

Dinero en monedas varias.

8.- Todos podemos:

Entre todos deben coger a un miembro del grupo para llevarlo y traerlo un trecho respetable.

Pueden organizarse como deseen: Turnarse de 2 en dos, llevarlo a coscoletas, hacerle una camilla con las manos, pero en ningún caso, el transportado puede tocar el suelo.

### OBSERVACIONES

Una gimcana consiste en una serie de pruebas que los participantes repartidos en equipos deben realizar.

Muchas veces es preciso realizar una prueba para poder empezar la siguiente.

Gana el equipo que consigue hacer todas las pruebas en menos tiempo. Las pruebas deben presentar ciertas dificultades, pero hay que buscar por encima de todo, la diversión.

Se realizan gimcanas entre los niños y también entre los mayores. En algunas poblaciones se organizan grandes gimcanas, como la que se hace en Barcelona durante su fiesta mayor, en setiembre (Festes de la Mercè). En ocasiones, incluso se han realizado gimcanas en coche, ya que hay que recorrer grandes distancias.

Las pruebas pueden ser muy diversas, dependiendo de la imaginación de los organizadores, de las habrán preparado previamente.

Aquí ofrecemos las propuestas por el Grupo Scout Mafeking de Salamanca, referentes a una gimcana para ser realizada en un campamento scout.

---

TÍTULO	JUGADOR PORTERÍA
TIPO	deportivo
#PARTICIPANTES	>6
EDAD	>6
MATERIALES	1 pelota
DESCRIPCION	En una pista polideportiva o similar. Se traza una línea separada unos 4 metros de la pared a cada fondo de la pista o terreno de juego. Se forman dos equipos. Cada equipo envía un jugador a la línea contraria. Se juega siguiendo las mismas normas del fútbol. Para hacer un gol, el jugador que hemos enviado debe intentar coger la pelota con las manos sin salir de la línea. Gana el juego el equipo que consigue más puntos.

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	EL GARRAFÓN
TIPO	alternativo
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	>8
MATERIALES	garrafa agua+pelotas tenis
DESCRIPCION	os jugadores se colocan por parejas. Se trata de pasar la pelota al compañero con la mano i este recibirla con la garrafa de agua. Si no lo consigue, el jugador que ha lanzado se anota un tanto.

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LA PELOTA DE COLOR
TIPO	perceptivo
#PARTICIPANTES	>10
EDAD	>5
MATERIALES	pelotas de colores diferentes
DESCRIPCION	Unos jugadores la quedan. (irá en función del número). Estos llevarán una pelota de color diferente. Sólo podran pillar los jugadores que coincida el color de la pelota con el de alguna prenda de vestir. Se pilla tocando con la mano al jugador que se persigue. Este pasa a quedarla. Pierden el juego aquellos jugadores que tienen la pelota en las manos.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	RUGBY JABÓN
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	todo grupo
EDAD	
MATERIALES	pastilla jabón y cubos de agua
DESCRIPCION	El terreno de juego es un campo dividido por una línea en el que se ha colocado un recipiente con agua en cada extremo. Los jugadores se dividen en dos equipos. Disponen de una pastilla de jabón que se irán pasando entre los del mismo equipo hasta conseguir hacerla entrar en el recipiente del lado contrario, procurando que no se la quiten los del otro equipo. Cada vez que la pastilla de jabón entra en el recipiente se anotan un tanto. La diversión está en lo resbaladizo de la pastilla de jabón, especialmente cuando acaban de sacarla del agua.
OBSERVACIONES	



TÍTULO	LOS VAMPIROS
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	>10
EDAD	
MATERIALES	papel continuo, cartulina
DESCRIPCION	<p>Objetivos:</p> <p>Conseguir una mayor relacion de los chavales.  Conseguir que los chavales obtengan una capacidad de observacion sobre lo que pasa a su alrededor.</p> <p>Duración y gente:</p> <p>El tiempo de duración es variable, pero es preferible jugarlo en una acampada o campamento.  Teóricamente se puede jugar con tres o más personas, pero es preferible jugarlo con un minimo de 10 personas.</p> <p>Preparación:</p> <p>Dibujar en el papel continuo un cementerio con tantas tumbas como personas jueguen, y colgarlo en un sitio visible por todos.  Escribir todos los nombres de los participantes en trozos de papel, y por el otro lado y en distinto color escribir el nombre de otro de los participantes (es preferible hacerlo sobre trozos de cartulina, también hay que procurar que no coincidan dos personas, por ejemplo que a María le toque Pedro y a Pedro le toque María).</p> <p>Juego:</p> <p>Se supone que todos somos vampiros y tenemos que matar a la persona que te ha tocado mordiendola en el cuello. Solo se puede si no hay testigos delante es decir, que nadie vea como te muerden. Cuando uno muere este tiene que apuntar su nombre en el cementerio y entregar el papel/es al que le ha matado. Si dos personas se tienen que matar mutuamente los dos mueren puedes evitar que no suceda al principio pero una vez que empieza a morir gente es inevitable). Si te quedas solo con tu victima esta no puede correr. El juego termina cuando solo quedan dos personas (que logicamente se tendran que matar mutuamente).</p> <p>Variantes:</p> <p>Se puede permitir que haya un testigo  Se puede permitir morder mientras se duerme, etc...</p> <p>Notas:</p> <p>El Mordisco es metaforico, no hace falta morder de verdad.</p>

OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	POGOTRÓN
<b>TIPO</b>	scout - pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	globos y 1 pelota
<b>DESCRIPCION</b>	Se juega muy parecido al balonmano, pero con una serie de peculiaridades; todos los jugadores tienen que llevar un globo debajo del jersey (es su vida, si se explota tiene que salir del campo a buscar otro globo hasta un máximo de tres veces), se puede explotar el globo de un jugador del equipo contrario siempre que este lleve el balón, el portero puede quitar la vida a cualquier jugador que se encuentre dentro del área, si alguien quita la vida cuando no puede debera entregar la suya a quien se la ha quitado e ir el a por una, y se comete una falta. El juego no se detiene nunca exceptuando cuando se produce una falta, hay gol o el balón se sale fuera del campo.

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	VENENO O BORDÓN
<b>TIPO</b>	scout
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>La Tropa se forma en círculo de pie, mirando hacia el centro y se agarran las manos, el scout o dirigente a cargo se coloca en el centro del círculo, el cual al hacer sonar su silbato todos los scout tiran hacia atrás con toda su fuerza, el scout que se suelte o choque con el dirigente queda eliminado, se repite la secuencia hasta que quede un último scout.</p> <p>En lugar de que estén quietos esperando el silbido se puede hacer que estos estén girando y empiecen a tirar cuando suene el silbato. Si esto se hace hay que tener cuidado con el terreno en que se realiza el juego ya que al soltarse alguien del círculo, cuando están rotando y tirando, saldrá disparado fuera de él.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	UN CÍRCULO Y UNA PAÑOLETA
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	pañoletas
DESCRIPCION	<p>Muy parecido al juego del pañuelo; se hacen dos (pueden separarse en mas equipos) equipos numerando a cada participante del equipo por separado desde el al .... y colocando un pañolín en el brazo a un equipo (u otro elemento para distinguir cada equipo).</p> <p>Luego se forma un círculo con todos los participantes de los equipos revueltos y con las piernas abiertas de tal forma que pueda pasar alguien entre ellas.</p> <p>Se coloca un pañolín (u otra cosa como un pito, etc..) al centro del círculo. El dirigente a cargo del juego nombra un número, como por ejemplo "cinco" (pueden ser más de uno a medida que avanza el juego) y los numero "cinco" de cada equipo salen corriendo alrededor del círculo, dan una vuelta a el (o más si se quiere), pasan entre las piernas del compañero del lado y recogen el pañolín que está en el centro. Gana el equipo que mas veces logra recoger primero el pañolín.</p> <p>El pañolín puede estar al centro, puede colocarse sobre la cabeza de uno de los integrantes del círculo o algún dirigente, etc.</p> <p>Existe una variante llamada "La familia oso" :</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	LA FAMILIA OSO
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 pañoleta
DESCRIPCION	<p>Se hacen varios equipos (es recomendable un mínimo de 4), y a cada participante de un equipo se le da el nombre de 'Papa Oso', 'Mama Oso', 'Osito 1', 'Osito2', ... Después cada equipo se coloca en fila con las piernas abiertas por orden de mayor a menor (Papa oso, Mama oso, ...), y a su vez se colocan a los equipos de tal forma que todos esten mirando al centro de un círculo, donde se ha colocado una pañoleta. Un Monitor, grita un nombre, y el correspondiente a cada equipo sale de su fila da una vuelta (o más) alrededor del círculo formado, pasa por debajo de su familia y coge la pañoleta. Gana el equipo que mas veces logre recoger primero la pañoleta.</p>

### OBSERVACIONES

TÍTULO	LAS BANDERAS
TIPO	scout - correr
#PARTICIPANTES	>20
EDAD	
MATERIALES	1 bandera/equipo y pañoletas
DESCRIPCION	<p>Se divide a los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos.</p> <p>Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro equipo, también debe elegir un emplazamiento que será la cárcel en la que pondrá a los miembros del otro equipo que coja prisioneros.</p> <p>El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando la pañoleta que llevan colgando de la cintura, cuando se ha capturado a un prisionero se le devuelve la pañoleta, y se le deposita en la cárcel.</p> <p>Los prisioneros pueden ser liberados por sus compañeros de equipo, para ello. Estos deben ser capaces de llegar hasta la cárcel, y solo entonces pueden volver a su campo para estar seguros. Pero ninguno de ellos (ni los liberados ni el liberador) pueden ir a coger la bandera hasta que regresen a su campo.</p> <p>Es un juego muy divertido, y se pueden jugar varias partidas si se ve que están resultando demasiado cortas. Lo recomendable, como en todos los juegos, es dejar de jugar cuando se vea que los chavales se lo están pasando bien, para dejarles buen sabor de boca y no quemar demasiado el juego.</p> <p>Existe una variante llamada "El fútbol sin balón" que se describe a continuación:</p> <p>Se juega en un campo de fútbol o similar, siendo la portería el lugar donde se coloca la bandera o pañoleta.</p> <p>Difiere del anterior en que no se hacen prisioneros, sino que son paralizados (es decir se tienen que quedar quietos) en cuanto son tocados por alguien del equipo contrario en el campo contrario hasta que alguien de su equipo le toque.</p> <p>En este caso si se puede ir en busca de la bandera o pañoleta cuando te salvan. Por último uno de los equipos llevará pañoleta y el otro no para diferenciarlos.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>RESCATE DEL TESORO</b>
<b>TIPO</b>	scout
<b>#PARTICIPANTES</b>	3 equipos
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	fichas, monedas, etc
<b>DESCRIPCION</b>	<p>3 equipos; 2 atacantes y 1 defensor.</p> <p>1 bolsa con cosas pequeñas (fichas, monedas, etc) que serán el tesoro.</p> <p>Los 2 equipos atacantes usarán la pañoleta atrás (en el pantalón).</p> <p>Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para llevarla a su guarida. Deben tratar de que los defensores no les quiten el pañolín que representa su vida.</p> <p>Al juntar 5 fichas en su guarida los atacantes pueden recuperar una vida.</p> <p>Los defensores entregan a un dirigente las vidas que le quitan a los atacantes, el mismo que está encargado de entregar las vidas que quieran recuperar los atacantes.</p> <p>Los defensores pueden tener una zona de la que no puedan salir,</p> <p>Además debe existir un círculo de <math>\pm 2</math> mts de radio alrededor del tesoro que delimite una zona prohibida para los defensores.</p> <p>El juego termina cuando no quedan fichas, no quedan atacantes vivos o después de ciertos minutos para luego hacer el recuento de puntos (1 pto por ficha y 5 ptos por vida (pañolín)).</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>CONTROL PERSONAL</b>
<b>TIPO</b>	scout
<b>#PARTICIPANTES</b>	2 equipos
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	palitos de helado
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se hacen dos equipos formándolos en 2 filas, una frente a la otra. A un equipo se le entregan palitos de helado los que deben ponérselos en la boca, "sobre" el labio superior (para poder hacerlo deben estirar la "trompa" como si fueran a dar un beso). El</p> <p>juego comienza y el equipo que no tiene palitos de helado debe tratar de que a sus contrincantes se les caiga del labio, eso sí que "no" pueden tocarlo, sólo pueden hacer morisquetas o gestos para que el de enfrente se ría.</p> <p>Gana el equipo que dura más tiempo con al menos un integrante con el palito en la boca o el que haya quedado con mas palitos después de un determinado tiempo.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	PELEA DE GALLOS
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	2 contrincantes se colocan en cuclillas (con las piernas flectadas, sin colocarse de rodillas), uno frente al otro. El juego consiste en tratar de botar al contrincante, empujandolo con las manos, sin pararse ni golpear con los puños.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	MOROS Y CRISTIANOS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	2 equipos
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se forman dos equipos que se colocarán en filas una frente a la otra separadas una cierta distancia. Todos los miembros de un equipo se colocarán con una mano tendida, con la palma hacia arriba mientras un miembro del otro equipo se les acercará e irá pasando su mano por encima de las de cada jugador hasta que crea conveniente pegar la mano de su contrincante, en vez de pasarla suavemente. En este momento saldrá corriendo hacia su equipo mientras el que ha sido pegado saldrá en su persecución. Si lo atrapa, quedará eliminado. Si no, se elimina al perseguidor. El juego sigue invirtiendo los papeles entre los equipos.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	PELEA DE CANGREJOS
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	2 contrincantes se colocan en "4 patas" con sus dos manos y la punta de sus dos pies, sin tocar el suelo con ninguna otra parte del cuerpo. El juego consiste en tratar de hacer que el oponente toque el suelo con una parte de su cuerpo, golpeándole los brazos con las manos para que pierda el equilibrio.  Al igual que la "pelea de gallos" exige mucha agilidad, coordinación y viveza por parte de los participantes.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL OSO
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	pegamento y periódicos
DESCRIPCION	<p>Juego para ser realizado en la noche de un campamento.</p> <p>Varios monitores con trozos de papel con la palabra OSO en su mano debe esconderse y tocar cada cierto tiempo un silbato. Los diferentes equipos deben tratar de encontrarlos guiados por el sonido del silbato. Si lo encuentran recibirán uno de los OSOS de manos del monitor. Los monitores pueden estar moviendose continuamente o escondidos en un sitio fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de OSOS.</p> <p>Variante:</p> <p>Jugando en un pueblo, cada monitor se pone de acuerdo con un equipo sobre un tipo de silbido (PIIIIII, PIII PIIII PIII, PI PIIIIIII, ...). Cada equipo tendra que capturar a un oso determinado, el cual estara moviendose por el pueblo. Es mucho más dinamico que el anterior ya que pueden encontrarle pero no cojerle.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	BALL DE LES CASSEROLES
TIPO	musicado
#PARTICIPANTES	
EDAD	>5
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se colocan todos los niños i niñas en corro, perparados para el "ball rodó" (baile redondo). Un niño o una niña se colocan en el centro del corro. Cuando el corro empieza a girar, el niño o niña del centro va señalando con el dedo a sus compañeros cuando pasan enfrente de él.</p> <p>Cuando la canción dice "mireu com salta...",el corro se para, y el que ha estado señalando, en este momento entra en el corro justo al lado del compañero señalado en este momento. Ambos saltan y bailan libremente mientras el resto da palmas, hasta que la canción dice " que se'n torni al seu costat". Entonces, ambos jugadores intercambian sus puestos. El juego sigue hasta que se cansan.</p>
OBSERVACIONES	Fuente: Mercè Vilar, Jocs dansats. Temes d'Infància. AM Rosa Sensat, Barcelona, 1987

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LA MANCHA DE LA NARIZ LARGA
TIPO	motriz
#PARTICIPANTES	>6
EDAD	>5
MATERIALES	
DESCRIPCION	Uno de los jugadores hace de mancha. La mancha, para diferenciarse de los demás jugadores debe ir con una mano cogida a la nariz y la otra debe pasar por enmedio. La mancha debe intentar tocar al resto de jugadores con su larga nariz (la segunda mano). Cada vez que un jugador es tocado se convierte a su vez en mancha, adoptando la misma posición que la mancha inicial. De este modo el número de manchas cada vez va siendo mayor. El juego termina cuando todos los jugadores se han transformado en mancha.

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	SEGUIR A LA MADRE
TIPO	imitación
#PARTICIPANTES	>6
EDAD	>5
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los jugadores se colocan en fila y todos deben imitar lo que hace el primero ("la madre"). A una señal, la persona que hace de madre pasa al final de la fila y el que estaba en segundo lugar será la nueva "madre"

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	EL GORILA ENJAULADO
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	>6
EDAD	>5
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se elige a uno que hará de gorila. Si trazan dos círculos concéntricos en el suelo. El círculo interior será la "jaula" y en él se pondrá el "gorila". El resto de jugadores se situarán entre los dos círculos. Éstos se acercarán al gorila, le tocarán, etc. procurando que no les pille. Cada vez que atrape a un jugador, éste será también gorila y deberá entrar en la jaula, donde cada vez habrá más "gorilas". El juego termina cuando todo el mundo se ha convertido en gorila.

### OBSERVACIONES



## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	BON DIA, NOSTRE PARE!
TIPO	atrape
#PARTICIPANTES	>6
EDAD	>5
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se elige a un jugador que hará de padre. El resto serán los hijos, los cuales, a una cierta distancia del padre deciden que oficio o acción representarán. Se van acercando al padre mientras cantan:</p> <p>Bon dia, nostre pare, bon dia, nostre rei! Pagueu-nos la soldada perquè és de dret de llei.</p> <p>El "padre" contesta con la voz más grave:</p> <p>Bon dia, fills, bon dia, digueu-me d'on veniu.</p> <p>Los "hijos" responden:</p> <p>Venim de Barcelona, bon pare, aquí ens teniu.</p> <p>El "padre" pregunta:</p> <p>Quin és el vostre ofici, m'hauríeu d'explicar.</p> <p>Los "hijos" imitan con gestos el oficio que han decidido mientras cantan:</p> <p>El nostre ofici, pare, mireu-lo com es fa. Lireta, lirondaina, lireta, lirondí. Aquell que té un ofici de fam no es pot morir.</p> <p>Una vez terminada la canción, pero no antes, el padre dirá el oficio, si lo ha adivinado. En este caso, todos los hijos saldrán corriendo perseguidos por el padre. Si atrapa a alguno, éste hará de padre, si no, volverá a hacer de padre el mismo jugador</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	EL REY DEL SILENCIO
<b>TIPO</b>	atención
<b>#PARTICIPANTES</b>	>6
<b>EDAD</b>	>5
<b>MATERIALES</b>	cascabeles o campanillas
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se elige a uno que hará de "rey", al cuál se vendarán los ojos. Se sentará en el suelo y frente a él tendrá el "tesoro" (un cascabel, una campanilla u otro objeto que suene por poco que se mueva).</p> <p>El resto de compañeros estarán alejados y todo el mundo debe estar en silencio total.</p> <p>Uno de los compañeros se acercará e intentará robar el tesoro. Si suena y el rey lo descubre, (lo indicará señalándolo), se intercambiarán los papeles. En caso contrario el juego continuará con otro "ladrón"</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	ELS SOLDATS VENEN DE FRANÇA
<b>TIPO</b>	musicado
<b>#PARTICIPANTES</b>	parelles
<b>EDAD</b>	>5
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los jugadores se colocan por parejas, cogidos de las manos (la mano derecha con la derecha y la izquierda con la izquierda, de forma que los brazos queden cruzados) y caminan arriba y abajo siguiendo el ritmo de la canción:</p> <p>"Els soldats vénen de França i no saben el camí. Allà dalt de la muntanya ens hi girarem així:</p> <p>turururut, mare caseu-me; turururut, filla no puc; turururut, mare vull faves, turururut, faves amb suc."</p> <p>La forma de evolucionar es la siguiente: empiezan a desplazarse hacia adelante al galope hasta que dicen "ens hi girarem així". En este momento se paran y a cada "turururut" dan media vuelta con energía, sin soltarse las manos. Al terminar dan otro cuarto de vuelta y vuelven a empezar la canción saltando en sentido contrario.</p>

### OBSERVACIONES

TÍTULO	LUCHA SCOUT
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	pañoletas
DESCRIPCION	<p>Normalmente es una competicion entre dos scouts. Los participantes se atan una pañoleta a la pierna entre la rodilla y el tobillo. Estos deben conseguir la pañoleta del contrario sin perder la suya y a la vez sin salir de un recinto delimitado. El juego requiere una gran habilidad y atencion por parte de los participantes.</p> <p>Variantes:</p> <p>1.Pelea de pañolines simple: Cada uno de los participantes en el juegos debe tener un pañolín colocado en la parte trasera de su pantalón, en la cintura, de forma que sea fácil sacarlo con sólo tirar de el. El juego consiste en tratar de quitar el pañolín al contrario sin que le quiten el de uno. Puede realizarse todos contra todos (lo que requiere gran habilidad y atención de los participantes) o pueden realizarse torneos por eliminación (parejas). Deben evitarse los golpes o juego brusco. Variación : El pañolín puede colocarse en diferentes lugares del cuerpo siempre que sea fácil de sacar al tirarlo. Por ejemplo : En el tobillo de un pie : la pelea es espectacular, es bastante mas complicada y de mayor duración. En una muñeca : mas complicada aun, se torna algo violenta. En la cabeza : muuuuuy peligroso !!!</p> <p>2.Pelea de cuncunas con pañolín: Se forman equipos de ±6 integrantes, que bien pueden ser las mismas patrullas. Lo equipos se forman en fila y se toman de la cintura formando una cuncuna, el último integrante de la cuncuna se coloca el pañolín en la parte de atrás de la cintura de la misma forma que para la pelea simple. Es preferible que participe mas de un equipo al mismo tiempo. Hay que tratar de que las cuncunas no se desarmen adem-s de tener cuidado ya que por lo general el ltimo de la fila puede salir volando.</p> <p>3.Pelea de pañolín a caballo: Se forman parejas de forma que uno pueda llevar a lapa al otro (caballo y jinete). El jinete debe llevar un pañolín al cinto al igual que la pelea simple. El objetivo es tratar de quitar el pañolín a las otras parejas sin que le quiten el propio. Debe tenerse cuidado en elegir un terreno sin muchos accidentes ya que las caídas al suelo son bastante frecuentes.</p> <p>4.Pelea de pañolín a ciegas: Se forman parejas sin ningn criterio especial. Uno de los dos será el "ciego" y el otro su "guía". El que haga de ciego debe vendarse la vista y colocarse el pañolín atrás (igual que la pelea simple). Para comenzar el juego se reparten las parejas en el sector del juego alejadas una de otras. El juego consiste en una pelea de pañolines entre los "ciegos" los que serán guiados por su pareja "solo con la voz", con cualquier tipo de instrucción (arranca, a la derecha, a la izquierda, frente a ti hay uno, etc). Debe tenerse cuidado con que algún ciego choque o caiga en algún lugar peligroso. Al finalizar la primera parte se intercambian los papeles y los ciegos pasan a ser guías y los guías a ciegos. El juego es suuuper bueno ...</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	LOS SUBMARINOS
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se forman equipos de ±6 equipos (o patrullas) los que deben tomarse de la cintura. Todos los integrantes del equipo deben estar "vendados" (sin ver) excepto el último.</p> <p>El juego se trata de que los equipos tomados de la cintura y sin ver deben moverse por el terreno del juego sólo guiados por las instrucciones del último de la fila (aprisa, a la derecha, paren !!, etc..). El objetivo de cada submarino es "investir" o chocar en la mitad de los otros submarinos y tratando de no ser investidos por los demás submarinos.</p> <p>Requiere de gran coordinación del equipo, valentía del primero de la fila y sobre todo astucia del último que es el encargado de guiar el submarino.</p> <p>Variante:</p> <p>En vez de agarrarse de la cintura se agarran de los hombros; y el encargado de dirigir el submarino, en vez de hablar, da golpes en el hombro del de delante y este a su vez al de delante, ... ( Dos golpes en el hombro derecho a la izquierda, dos golpes en el hombro izquierdo a la izquierda, dos golpes en los dos hombros a la vez todo recto, ...).</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	¿TE GUSTAN TUS VECINOS?
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	sillas
DESCRIPCION	<p>Definición:</p> <p>Cada uno ha de responder si le gustan sus vecinos/as y en caso negativo llamar a quien le gustaría tener.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Aprender los nombres y pasar un rato divertido.</p> <p>Participantes:</p> <p>Grupo, clase, .... a partir de 5 años.</p> <p>Materiales:</p> <p>Una silla menos que participantes.</p> <p>Consignas de partida:</p> <p>El juego tiene que desarrollarse con rapidez.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Todos/as sentados/as en círculo. El animador/a sin (silla) dar comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntar: "¿te gustan tus vecinos?", si la respuesta es NO, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vivieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentar ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la personas del centro intentar ocupar una silla.</p> <p>Si la respuesta es SI, todo el grupo girar un puesto a la derecha. Cuando se oiga el tercer SI (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girar-n dos puestos a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, y así sucesivamente. después de cada pregunta, la personas que queden sin silla contina el juego.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	CORRO DE NOMBRES
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Definición:</p> <p>Se trata de decir tu nombre a una señal del animador/a.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Aprender los nombres.</p> <p>Consignas de partida:</p> <p>El juego tiene que desarrollarse con rapidez.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Todos/as en círculo. El animador/a en el centro de pie gritar con el brazo estirado señalando con el dedo. cada uno/a dice su nombre cuando el animador/a le señale. El/ella puede girar despacio, de prisa, saltando, cambiando de lado,...</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	PELOTA AL AIRE
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	pelota, disco o similar
DESCRIPCION	<p>Definición:</p> <p>Consiste en lanzar y recoger una pelota, disco u otro objeto diciendo el nombre de una persona del grupo que tendrá que recogerlo antes de que caiga al suelo.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Aprender los nombre. Estimular la precisión en los envíos.</p> <p>Materiales:</p> <p>Pelota, disco u objeto similar.</p> <p>Consignas de partida:</p> <p>El juego tiene que desarrollarse de forma rápida. Las jugadoras/es no pueden entrar dentro del círculo mientras no sean nombradas.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Los jugadores/as están de pie en el círculo, menos uno/a que está en el centro con el objeto a lanzar. La persona del centro lanza el objeto al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al círculo. La persona nombrada ha de cogerlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire diciendo otro nombre. El juego contiúa hasta que todos/as han sido presentados.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	PALMADAS
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Definición:</p> <p>Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Aprender los nombres Desarrollar el sentido del ritmo.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>En círculo ,el animador marca el ritmo: un golpe con las palmas de las manos sobre las piernas, una palmada, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás, este mismo movimiento con la mano izquierda. Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo y al llevar la izquierda el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona. Así sucesivamente hasta ser presentados todos algunas veces, sin perder el ritmo.</p> <p>Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, haciéndolo también con los pies estando sentados.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	SURAKARTA
TIPO	tablero
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	tablero y 12 fichas
DESCRIPCION	<p>Origen:</p> <p>Tiene su origen en Oceanía, el nombre del juego es el de una ciudad situada en el centro de la isla de Java, antigua capital del país.</p> <p>Objetivo:</p> <p>Consiste en que uno de los dos jugadores o grupos capture las piezas del contrario.</p> <p>Funcionamiento:</p> <p>Para capturar las piezas del contrario, se tiene que hacer un viaje a lo largo de las líneas curvas del tablero, siempre que en una de las intersecciones haya una pieza contraria y el camino esté libre.</p>
OBSERVACIONES	



## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	QUIRKAT
TIPO	tablero
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	tablero y 12 fichas
DESCRIPCION	<p>Origen: Tiene origen egipcio, pasó a Oriente Medio y mediante la invasión de los árabes a la Península Ibérica se extendió a Europa. El descubrimiento de América lo hizo llegar al nuevo continente. Es una forma primitiva del juego de las damas.</p> <p>Objetivo: Consiste en que uno de los dos jugadores o grupos capture las piezas del contrario.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	SEEGA (II)
TIPO	tablero
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	tablero y 12 fichas
DESCRIPCION	<p>Origen: Su procedencia es del antiguo Egipto, no obstante, se juegan diferentes variantes en Somalia y Nigeria.</p> <p>Objetivo: Consiste en que uno de los dos jugadores o grupos elimine las piezas del contrario.</p> <p>Funcionamiento: Dos jugadores o equipos irán colocando alternativamente de dos en dos las piezas de su color sobre el tablero, en un total de 12 unidades, hasta colocarlas todas, en la posición que se quiera sin utilizar el cuadrado central. La forma de capturar las piezas es dejar una pieza contraria entre dos de las nuestras.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	WARI, AWALE, MANCALA...
TIPO	tablero
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	tablero y 24 semillas
DESCRIPCION	<p>Origen: Su origen es egipcio, se extendió por Asia y África introducido por los árabes con algunas variaciones; por esto se le dan diversos nombres tales como Mancala, Awale, Adi, Ti, Walu... En la actualidad se juega en todo el mundo.</p> <p>Objetivo: Este juego simboliza el hecho de la siembra de semillas en el campo y la lucha de dos campesinos para apoderarse del fruto sembrado. Consiste en que uno de los dos jugadores o grupos capture más semillas que su oponente.</p> <p>Funcionamiento: Consiste en recoger todas las semillas de un agujero e irlas colocando una tras otra siempre consecutivamente y en sentido contrario al de las agujas del reloj. Un jugador se queda con las semillas cuando consigue que en el último agujero queden dos o tres y este agujero esté en el campo de su contrincante. Si en esta misma jugada, en el penúltimo agujero (y en los anteriores de forma consecutiva) también quedan dos o tres y también son del campo contrario, entonces las captura y pasan a formar parte de sus ganancias.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	VEO, VEO
TIPO	viaje
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los jugadores deciden ponerse a buscar con la vista, sin moverse, una persona, animal o cosa. El primero que ve lo que se busca, lo señala y se anota un punto. La partida se juega a 5 puntos.</p> <p>Algunas ideas: Veo, veo... Un coche de un determinado país (de una determinada provincia, con una matrícula que empiece por tal o cual número, de una manera determinada, de un color determinado...) Un caballo Una planta Una señal de tráfico Y muchas cosas más que se pueden ver viajando en coche.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	TABÚ
TIPO	viaje
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se da un tema a dos jugadores y, por turnos, deben hablar sobre él durante treinta segundos sin hacer ninguna pausa, pero les complicamos la vida eligiendo una palabra tabú, es decir, que no se puede decir, por ejemplo "entonces" o "pero". El resto controlan que no hagan pausas demasiado largas y la capacidad imaginativa para inventar.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	HISTORIA EN CADENA
TIPO	viaje
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Un jugador empieza una historia y al cabo de un minuto y medio, aproximadamente, la corta. Los demás jugadores, por turno, la continúan de la manera que quieran, pero siempre siguiendo el argumento inicial.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	TODO CON LA P
TIPO	viaje
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Para este juego se necesita un reloj que marque los segundos, con el fin de controla bien a los jugadores. Se trata de decir, por turno, tantas palabras como sea posible en un minuto o en treinta segundos, según convenga. El moderador del juego anuncia la letra elegida y un jugador va diciendo palabras. No valen ni los derivados ni las formas de un mismo verbo.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	¿QUIÉN SOY YO?
TIPO	viaje
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	¿Sabéis jugar a retratos? Se trata de encontrar, haciendo preguntas, una persona que el moderador ha elegido para que sea adivinada. Tiene que ser una persona que sepáis que todos los jugadores conocen, por ejemplo, alguien de la familia, compañeros de escuela, un personaje célebre (Charlot, un actor, un cantante, etc.). Cuando se tiene el personaje pensado, los jugadores van haciendo preguntas. Las respuestas deben limitarse a un sí o un no. Cuando un jugador cree que lo ha adivinado, lo dice. Sólo tiene derecho a fallar dos veces. Al tercer error queda eliminado. El ganador se convierte en el nuevo moderador.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	HISTORIAS EN UNA CAJA
TIPO	viaje
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se colocan varias cosas dentro de una caja o bolsa y se van sacando de dos en dos. El que las saca tiene que inventarse una historia con los dos objetos.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL QUINZET
TIPO	viaje
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Este juego sirve para decidir una preferencia, como el de pares o nones, pero es muy divertido y también sirve para pasar el rato. Los jugadores tienen que ser dos y se juega con las manos (una cada uno, generalmente la derecha). Primero va para uno y después para el otro. Al unísono mueven los brazos al ritmo de un, dos, tres, y al decir "tres" cada jugador muestra los dedos que quiere o mantiene el puño cerrado. Se suman los dedos y se vuelve a tirar, tantas veces como haga falta hasta que en total pase de diez. Y entonces va para el otro. Gana el que suma más puntos, que deben ser, necesariamente, más de diez y no menos de quince (como en el juego de las siete y media): el que pasa de quince pierde.
OBSERVACIONES	

TÍTULO	EFICIENCIA MÁXIMA
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	2 recipientes y 74 clips
DESCRIPCION	<p>Definición:</p> <p>Se trata de transferir uno a uno, en un pequeño recipiente el mayor número posible de clips (o clavos) contenidos en un recipiente más grande, en un tiempo determinado (20 segundos).</p> <p>Objetivos:</p> <p>Valorar y plantear la seguridad en sí mismo en relación a las presiones sociales y del grupo.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Seis voluntarios son invitados a dejar la sala. La experiencia se explica al resto del grupo. después, los voluntarios son llamados uno por uno y se les pide someterse a un test de destreza manual (capacidad de movimientos rápidos y precisos).</p> <p>A los dos primeros voluntarios se les afirma que es generalmente posible transferir alrededor de 2 clips en 20 segundos, mientras que a los dos siguientes se les dice que esta cifra es alrededor de 40. A los dos últimos se les dice que es también de 40 y se añade un factor más, por ejemplo : "una prenda".</p> <p>Antes de empezar cada vez, se pregunta al voluntario cuantos clips cree poder transferir a la caja, después del ejercicio se le pide que establezca un segundo pronóstico para el siguiente.</p> <p>Evaluación:</p> <p>Podría tratar sobre nuestra forma de reaccionar ante las presiones del grupo y las normas sociales y nuestra forma de hacer criterios personales, bien sea aceptando aquellos o combatiéndolos, pero raramente ignorándolo (normas de trabajo en fábricas, competitividad en el comercio,...).</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	ABRAZOS MUSICALES
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	aparato de música o instrument
DESCRIPCION	<p>Definición:</p> <p>Se trata de saltar al compás de una msica, abrazándose a un número progresivo de compañeros, hasta llegar a un abrazo final.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Favorecer el sentimiento de grupo, desde una acogida positiva a todos los participantes.</p> <p>Consignas de partida:</p> <p>Que no quede ningún participante sin ser abrazado.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Una música suena, a la vez que los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final.</p> <p>Evaluación:</p> <p>El juego intenta romper el posible ambiente de tensión que puede haber al principio de una sesión o un primer encuentro.</p> <p>Dejar expresar a cada uno, cómo se siente y cómo ha vivido.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL LAVACOCHE
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Definición:</p> <p>Se trata de que todos tomen contacto físico con el resto de los participantes..</p> <p>Objetivos:</p> <p>Favorecer la afirmación, el sentirse querido y acogido por el grupo.</p> <p>Consignas de partida:</p> <p>Jugar despacio y con suavidad.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>El grupo forma dos filas, mirándose una a otra. Cada pareja, frente a frente, se convierte en una parte de una máquina de lavado de coches, haciendo los movimientos adecuados. Acarician, frotan y palmean al "coche" mientras pasa a través del túnel de lavado. Al llegar al final, se incorpora a la máquina, mientras otra persona reinicia el juego: Así sucesivamente, hasta que todos los participantes han sido "lavados".</p> <p>Evaluación:</p> <p>¿Cómo se ha sentido el contacto físico, el grupo,...? La evaluación es importante especialmente si es la primera toma de contacto con el grupo.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL AMIGO DESCONOCIDO
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	papel y bolígrafo
DESCRIPCION	<p>Definición:</p> <p>Se trata de elegir un amigo secreto, observando sus cualidades y valores.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Conocer las cualidades y valores de los compañeros. Aumentar la confianza en el otro.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Cada participante elige un amigo secreto, preferentemente entre los compañeros que menos frecuenta. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al interesado. durante un tiempo determinado, cada uno va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto, apuntando las situaciones que le han ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo, cada uno escribirá una carta a su amigo, explicándole lo que le parecía de él. Luego cada uno se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura será interesante compartir con la persona los sentimientos vividos.</p> <p>Evaluación:</p> <p>Puede tratarse de compartir los sentimientos vividos, descubrimiento de varias personas, toma de confianza con el nuevo amigo, etc. Valorar el juego en relación a situaciones de la vida diaria.</p>
OBSERVACIONES	



---

TÍTULO	ENTREVISTAS MUTUAS
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Definición:</p> <p>Se trata de crear un mundo en común, por parejas.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Comprender la diferencia de relaciones, cuando se basan en una desconfianza o confianza a priori.</p> <p>Consignas de partida:</p> <p>Cada pareja debe aislarse y no contactar con los demás. Hay que intentar contar lo más posible de sí mismo.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Explicación del juego al grupo, seguida de agrupamiento por parejas, intentando elegir a alguien con quien no se convive habitualmente. El juego dura 20 minutos. Las parejas se aíslan, y durante 10 minutos, cada compañero dice al otro la idea que tiene de sí mismo, a fin de crear un mundo en común.</p> <p>Evaluación:</p> <p>Tratará sobre la evolución de los sentimientos durante el juego y cosas aportadas por él. Los cambios que se han producido y se producirán en las relaciones entre ambos.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	CAMBIAR EL PUNTO DE VISTA
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	papel y bolígrafo
DESCRIPCION	<p>Definición:</p> <p>Consiste en ponerse en lugar de los otros.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Aprender a percibir una situación, desde el punto de vista de otra persona del grupo.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Propuesta - ejemplo para un intercambio con otro grupo cultural (interno o externo al grupo).</p> <p>EL YO: ¿Qué es importante para mí? ¿Qué es lo que me hace nico? ¿Cuáles son mis puntos fuerte y débiles? ¿Quién y qué han hecho de mí lo que soy?</p> <p>EL YO Y LOS OTROS: ¿Cuáles son mis amistades preferentes (individuos o grupos)? ¿Quienes son mis héroes, mis modelos? ¿Que tipo de diferencia tengo y con quién? ¿Cómo se arreglan estas diferencias?</p> <p>EL YO Y LA SOCIEDAD: ¿Cuál es mi papel en la sociedad hoy y mañana? ¿Qué influencia podría ejercer en ella? ¿En qué medida depende mi existencia de la sociedad?</p> <p>Los participantes primero responden como creen que responderían los del otro grupo. Después responden a las preguntas desde su punto de vista. La primera serie de repuestas (las de "en lugar de los otros"), se remiten al otro grupo que envía sus reacciones después de la lectura.</p> <p>Evaluación:</p> <p>Se analiza la diferencia entre las reacciones prejuzgadas y las reales. Consecuencias de nuestros prejuicios. Visión actual en nuestro grupo y el cambio experimentado.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	EL NIDO
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	papel grande,pinturas,bolis...
DESCRIPCION	<p>Definición:</p> <p>Consiste en crear un recorrido para hacer con un objeto/ficha, mientras se expresan sentimientos y se comparten experiencias.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de cuestiones que ellos</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Cada uno buscará un objeto que sirva de ficha. Colocará ésta sobre el papel y dibujará alrededor del nido. El que empieza tira el dado. Si sale 4, dibujará cuatro casillas a partir de los nidos y colocará su ficha en la cuarta. En esta casilla tiene que poner una misión/prenda (Por ejemplo, contar un sentimiento, un corto episodio del pasado, etc...) que escribirá junto a la casilla (por ej. un viaje, gustos,...). La prenda o misión tiene que ser tan general que todos puedan hablar de ella.</p> <p>Los siguientes jugadores irán sucesivamente tirando el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo nuevas. Si la casilla en la que caen está vacía, obrarán como el primer participante. Si aquella tiene mensaje, deberán hablar sobre el ya puesto. Tienen que llegar a formar un circuito cerrado en el que irán jugando hasta que se piense que es suficiente.</p> <p>Evaluación:</p> <p>No es necesaria. Puede hablarse sobre que ha aportado el juego al grupo y a cada uno de los participantes.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	ESTE ES MI AMIGO
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	papel y bolígrafo
DESCRIPCION	<p>Definición:</p> <p>Se trata de que cada participante presente al compañero al resto del grupo, convirtiendo la presentación, de una cosa "mía" en una cosa nuestra.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Integración de todos los participantes al grupo.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Los participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula "este es mi amigo X", cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire; se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.</p> <p>Evaluación:</p> <p>Hay que procurar conseguir que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo. Es importante que todos los compañeros sepan su nombre (reacción ante las progresiva "numerificación").</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL LAZARILLO
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	pañuelos o vendas
DESCRIPCION	<p>Definición:</p> <p>Se trata de guiar a un compañero que está con los ojos vendados.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Lograr una confianza suficiente para que se pueda dar la colaboración.</p> <p>Consignas de partida:</p> <p>Silencio durante todo el ejercicio. El paseo no es una carrera de obstáculos para el ciego, sin ocasión de experiencias. Seamos imaginativos (por ej. : ponerle en presencia de sonidos diferentes, dejarle sólo un rato, hacerle recorrer objetos durante el trayecto). Cada uno debe estar atento a los sentimientos que vive interiormente y los que vive su pareja, en la medida en que los perciba.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>La mitad del grupo tiene los ojos vendados. Están agrupados de dos en dos (un ciego y un guía). Los guías eligen a los ciegos, sin que sepan quien les conduce. Durante 10 minutos los lazarillos conducen ciegos, después de los cual hay un cambio de papeles (se elige pareja de nuevo, ahora escogen los que antes hacían de ciegos).</p> <p>Evaluación:</p> <p>Se valorar-n los sentimientos vividos y su importancia.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL VIENTO Y EL ÁRBOL
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Definición:</p> <p>Una persona, en el centro del círculo, se deja bambolear de uno a otro, como las ramas de un árbol mecidas por el viento.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Favorecer la confianza en el grupo y en uno mismo. Eliminar miedos.</p> <p>Consignas de partida:</p> <p>Se forman pequeños grupos. La persona que esta en el centro permanecerá rígida. Los demás la empujarán suavemente. El juego ha de hacerse en el mayor silencio.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Un participante esta en el centro y cierra los ojos. Sus brazos penden a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecho, para no caerse. El resto de los participantes, que forman un círculo a su alrededor, le hacen ir de un lado para otro, empujándole y recibéndole con las manos. Al final del ejercicio es importante volver a la persona en posición vertical, antes de abrir los ojos.</p> <p>Evaluación:</p> <p>Es importante que cada uno exprese cómo se ha sentido.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	LOS HECHICEROS DE THEIS
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	varios
DESCRIPCION	<p>Tipo de juego: Juego de puestos al aire libre. Diurno.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Intervienen tres equipos con misiones diferentes.</li><li>Los TUAK, Hechiceros, elaboran las pruebas</li><li>Los Consejeros de THEIS, revisan su cumplimiento y dan pistas</li><li>Los AVENTIS, tienen que realizarlas.</li></ul> <p>Material:</p> <p>Aquellos que requieran las pruebas. En cualquier caso prever materiales básicos: retales de telas, cartulinas, tizas, tijeras, cuerdas.... Si se hacen disfraces prever telas y material para accesorios: collares, brazaletes.....</p> <p>Anécdota:</p> <p>Unos reos fueron apresados por infringir las leyes del pueblo THEIS, conocido por su gran sabiduría. El Consejo de la tribu después de deliberar durante largas horas decidió otorgarles la libertad, pero sólo si les ayudaban en una misión imposible para los THEIS, devolver la cordura a los Hechiceros y Hechiceras de la tribu superando duras pruebas.</p> <p>Características del juego:</p> <p>El juego será anunciado con antelación y en esta primera fase se constituyen los equipos.</p> <p>Los TUAK irán elaborando las pruebas, establecerán un tiempo para su realización y preverán el material.</p> <p>Reglas:</p> <p>El Juego concluye cuando los AVENTIS superen todas las pruebas tal y como están establecidas</p> <ul style="list-style-type: none"><li>La pistas "sólo" pueden ser otorgadas por los Consejeros.</li><li>La realización de cada prueba debe durar al menos 15 minutos.</li><li>Durante los primeros 5-10 minutos de la realización de cada prueba TUAK y Consejeros se renen (en un lugar previsto) para que los primeros expliquen a los segundos cómo se puede superar.</li><li>Es importante que las pruebas requieran pistas e información adicional que pueden proporcionar los Consejeros.</li></ul> <p>Algunas pruebas posibles:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Recrear la historia de la tribu de THEIS: creando su himno, su leyenda, su forma de abastecimiento, y de lucha contra los males....</li><li>Buscar el cetro del Consejo que simboliza la sabiduría mediante mensajes secretos.</li><li>Identificar al olfato y al tacto ciertos elementos con poderes mágicos para la tribu.</li><li>Mensaje: Cifrado, en código Morse o por medio de pistas.</li></ul>

## Recopilación juegos - JAEonline

Lugar:

Espacio abierto amplio, preferiblemente con vegetación que permita ocultar objetos seguir rastros,.....

Nº Participantes: 3 grupos (6-8 jugadores por grupo).

Duración:

La realización de las pruebas no debe ser inferior a una hora.  
Conviene dar tiempo suficiente a los TUAK para que maduren las pruebas.

Observaciones:

Se pueden reducir los grupos de Hechiceros y TUAK a favor de los AVENTIS.

OBSERVACIONES



---

TÍTULO	LA GACETA
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	grabadora, material de escribi
DESCRIPCION	<p>Tipo de juego: Juego de puestos de interior de carácter cultural.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Realizar una gaceta entre todos los equipos.</p> <p>Material:</p> <p>Distintivo para los miembros de cada equipo. Texto para la prueba de desfiguración de la voz. Grabadora. Rollo de papel continuo de 25 cm. aproximadamente de ancho. Lo necesario para escribir: folios, bolígrafos o lapiceros, rotuladores, pegamento o clips.</p> <p>Anécdota:</p> <p>Los reporteros de una famosa gaceta se encuentran ante un dilema, el director ha desaparecido (sospechan que está en Las Islas Bahamas), pero la gaceta ha de salir a la hora prevista.</p> <p>Reglas:</p> <p>Cada equipo debe pasar por 4 lugares diferentes, donde realizarán una parte de la gaceta. En cada puesto disponen de 10 minutos para la realización de las pruebas, al oír la señal (predeterminada) pasarán a la siguiente. Los equipos pasarán de forma rotativa por cada puesto y en el mismo orden.</p> <p>Puestos:</p> <p>Es preferible que cada puesto esté en una sala diferente y colocar un símbolo alusivo en cada puerta de acceso a la sala. Es conveniente un árbitro por cada puesto.</p> <p>Puesto 1: Inventar noticias breves y disparatadas con rima. Se pueden proporcionar temas o dejarlo a libre elección de los jugadores.</p> <p>Puesto 2: Distorsión de voces. Cada miembro del primer equipo debe leer una parte de un texto dado, desfigurando la voz, dejándolo grabado. Colocarán una lista con sus nombres, en un lugar visible. Un minuto aproximadamente por persona. El siguiente equipo debe adivinar a quien pertenece la voz y anotarlo. El resto de los equipos realizan el mismo proceso sucesivamente.</p> <p>Puesto 3: Culebrón cooperativo. El primer equipo comienza a escribir, sobre papel continuo la historia con un tema dado, cuando acabe el tiempo deben enrollar el papel, sujetarlo con clips y sellarlo de modo que el siguiente equipo no pueda ver más que el último renglón. Así sucesivamente cada equipo, hasta que el último inventa el final.</p> <p>Puesto 4: Anuncios divertidos.</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

Cada equipo debe hacer el mayor número posible de anuncios publicitarios.  
Debe elegir uno que representará una vez pasadas todas las pruebas.

Una vez que todos los equipos hayan pasado por cada puesto y realizada las pruebas, cada uno de ellos:

Narra la parte del culebrón que realizaron.

Escenifican las noticias, simulando un programa de televisión donde se van intercalando los anuncios.

Se verifica si los equipos segundo y cuarto han conseguido descifrar las voces, si no es así serán descifradas por todos los equipos.

Lugar:

Espacio cerrado, con salas a ser posible contiguas y dispuestas de forma circular para favorecer el paso de cada equipo sin dificultad.

Nº participantes: 4 grupos (de 6-8 miembros por grupo).

Duración: 1'30 - 2 h.

Observaciones:

Si el número de equipos es impar, para realizar la prueba del segundo puesto, el descifrado de voces del último equipo no puede ser descifrado por el siguiente, pero sí por todos (el gran grupo) al final del juego. En este caso es importante hacerlo organizadamente: todos escuchan la grabación, cada equipo dispone de un tiempo máximo de 2 minutos para deliberar por cada voz escuchada, después dicen los nombres por turno y se verifica. Tener en cuenta que esto lleva más tiempo.

OBSERVACIONES

TÍTULO	EL SECUESTRO
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	muy variados
DESCRIPCION	<p>Tipo de juego: Juego de pistas urbano. Diurno.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Se trata de descubrir a un botánico raptado siguiendo diferentes pistas.</p> <p>Material:</p> <p>Los necesarios para los disfraces de los personajes que van apareciendo.  Material para elaborar mensajes: bolígrafos, folios, zumo de limón,....  Dinero necesario para las pruebas (llamadas telefónicas, compra periódico,....), tres cámaras de fotografiar revistas o diarios con mensaje, disfraces para los personajes que aparecen en el juego.</p> <p>Anécdota:</p> <p>Un botánico especializado en plantas medicinales ha sido capturado y retenido. Es el único que conoce las propiedades de una determinada especie, procedente de una región amazónica y cultivada por una tribu ya extinguida, que es capaz de poner fin a una enfermedad hasta el momento incurable.</p> <p>Reglas:</p> <p>Los equipos se distinguirán por colores y solo pueden coger las pistas de su color.  El juego finaliza cuando los equipos encuentren al botánico.  No se puede emplear más dinero del proporcionado al comienzo del juego.  Los sobres sellados solo deben ser abiertos en caso de grandes dificultades. Si el grupo recurre a un sobre sellado deberá pagar una prenda al final del juego. Por ejemplo inventar una canción con coreografía y bailarla.  Los equipos pasan por las diferentes pruebas en momentos distintos. Se puede plantear un tiempo de diferencia de 10 minutos entre cada uno de ellos.</p> <p>Mensajes y pruebas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Entrega de un mensaje adivinanza, la respuesta es: El Jardín Botánico, o parque muy conocido (los jugadores se encuentran en un lugar cercano a este).</li> <li>Una vez en el Jardín Botánico el taquillero (o el jardinero) confabulado con los animadores/as pregunta a los jóvenes por determinadas especies que deben reconocer para conseguir la siguiente pista.</li> <li>El mensaje les envía a una línea de metro en una determinada dirección, durante el trayecto deben estar atentos porque en alguna de las estaciones se encuentra su nuevo contacto (este debe llevar algún traje que lo identifique, pero no necesariamente tienen que saber su indumentaria). Deben acercarse disimuladamente y él les indicará el siguiente paso, entregándoles una cámara de fotos y un sobre cerrado que sólo pueden abrir una vez realizada la prueba.</li> <li>Fotografiar cinco imágenes peculiares y originales de la ciudad que tengan algo que ver con el mundo vegetal, que tendrán que entregar al próximo contacto. Una vez hechas las fotografías pueden abrir el sobre que contiene una dirección, en cuyo reverso se indica que es peligroso acercarse sin antes llamar (para lo cual deben buscar rápidamente el teléfono correspondiente a esa dirección).</li> <li>Al otro lado de la línea telefónica alguien les dice que tienen que salir a la calle y comprar en el primer kiosco de prensa (elegir una estación con una sola salida y</li> </ol>

## Recopilación juegos - JAEonline

un puesto de diarios cercano) una determinada revista en la que se encuentra un mensaje (con algunas letras señaladas del texto, con un crucigrama resuelto o un collage que simboliza el siguiente paso,....). la localización puede ser sencilla, pero su descifrado puede implicar más dificultad o viceversa.

6.El mensaje tiene una contraseña. Para poder acceder al domicilio donde se encuentra el botánico deben descifrar la contraseña y entregar las fotografías realizadas en la 4 prueba al guardián del botánico que les abrirá la puerta. (Por ej. Mensaje: con la 1, 3 y 5 sílaba de los mensajes 1, 2 y 3, respectivamente, podrás conocer la contraseña).

Lugar: Ciudad.

Nº Participantes: 3 grupos (6-8 personas).

Duración: Esta depende del tipo de pistas, para las planteadas de 3 a 4 h.

Observaciones: Algunas variantes:

Todo el grupo sale del mismo punto al mismo tiempo y durante el recorrido se va dividiendo en subgrupos, la división estará indicada en los mensajes. Esto conllevaría adaptar los mensajes para el número de jugadores que los van a descifrar.

Los diferentes equipos tienen recorridos diferentes y la última pista que sólo puede ser descifrada con la información que han obtenido a lo largo de su recorrido cada uno de ellos.

OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LA SELVA
TIPO	scout
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	linternas, flautas, cartulinas
DESCRIPCION	<p>Tipo de juego: Juego de pistas en la Naturaleza. Nocturno.</p> <p>Objetivos:</p> <p>Cada grupo debe encontrar a cinco animales guiándose por el sonido que emiten</p> <p>Material:</p> <p>1 linterna por grupo Cartulinas con el símbolo o dibujo de cada animal (1 por grupo y animal) Piedras Flautas y caña (instrumento musical).</p> <p>Anécdota:</p> <p>Algunos animales se han escapado de una reserva cercana y corren el peligro de ser capturados por cazadores furtivos. Hay que encontrarlos para que no caigan en sus manos.</p> <p>Reglas:</p> <p>En un espacio bien definido se encuentran 5 animales que se reconocen por el sonido que emiten: un Bisoite (golpear de piedras), Cárabo (flauta), Pato Salvaje (voz), cebr (caña), Mono (voz). se hace una demostración previa de cada sonido.</p> <p>Cada animal está separado de los demás y puede desplazarse.</p> <p>Cada equipo debe localizar a los 5 animales. Cada vez que encuentren a uno, este les dará un indicador de haber sido reconocido (tarjetas con dibujos).</p> <p>Cada uno de los equipos lleva una linterna que puede encender y apagar en cualquier momento.</p> <p>No acaba el juego cuando el primer equipo encuentre a todos los animales, se dará tiempo para que los encuentren los demás. No debe pasar excesivo tiempo desde que el primer equipo logra el objetivo y el final del juego.</p> <p>Los equipos tienen numerados a sus jugadores.</p> <p>Los equipos van cambiando de jugadores en el transcurso del juego: si dos equipos se encuentran a una distancia máxima de 5 m. se pueden desafiar. El primero que dice "ALTO" puede decir después un número y se lleva consigo a aquel miembro del equipo contrario que lleve ese número, no es un rehén ni una presa, sino un jugador más de ese equipo. Si ambos gritan "ALTO" al mismo tiempo cada uno se lleva a un miembro del equipo contrario. Los equipos una vez solos se vuelven a numerar.</p> <p>Lugar: Espacio abierto preferentemente delimitado por accidentes naturales o artificiales, con abundante vegetación.</p> <p>Nº Participantes: 5 grupos (5-7 miembros por cada grupo).</p> <p>Duración: De 1 a 2 h.</p> <p>Observaciones:</p> <p>Insistir en la importancia de las estrategias: camuflarse en el silencio y la oscuridad,.....</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	STALKING
TIPO	scout - nocturno
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Este es un juego nocturno.</p> <p>El objetivo del juego es llegar a un sitio (donde se sitúan los guardianes) sin ser reconocido.</p> <p>Para ello los guardianes se sitúan en una torre (o lugar alto), desde el cual vigilarán la gente que llega.</p> <p>Cada cierto tiempo los guardianes encenderán sus linternas e intentarán adivinar los nombres de la gente de alrededor (los cuales suelen estar camuflados con diferentes ropas, hojas, ...).</p> <p>Si aciertan su nombre estos serán eliminados del juego.</p> <p>Variantes:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.Caperucita Roja:</li><li>2.La línea de Maginot:</li><li>3.El tesoro:</li></ol>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	CAPERUCITA ROJA
TIPO	scout - nocturno
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Similar al Stalking original, se va andando por un camino donde los guardianes van delante y el resto detrás.</p> <p>Cada vez que durante el cuento se dice un nombre o palabra clave (ej: Caperucita Roja, Papa Noel, ...) los guardianes contarán hasta diez encenderán sus linternas y se darán la vuelta.</p> <p>La gente que quede eliminada en cada una de las rondas pasará a andar delante de los guardianes.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	LA LÍNEA DE MAGINOT
<b>TIPO</b>	scout - nocturno
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	1 linterna/guarda + 2 lámparas
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Terreno con materiales o árboles.</p> <p>Se demarca una línea de <math>\pm 10</math> metros de largo, que se indica con un par de lámparas, una en cada una de sus esquinas.</p> <p>En el terreno del juego andarán los "guardias" con linternas (el número de ellos depende de la habilidad de los participantes, lo accidentado del terreno, cantidad de participantes, etc, además debe hacer que el atractivo del juego se mantenga).</p> <p>Los participantes o "reos" se localizan a <math>\pm 100</math> metros de la línea.</p> <p>El juego comienza con alguna señal (pito, grito, etc) y los "reos" tratan de pasar por la línea de Maginot sin ser descubierto por los "guardias" que rondan por el terreno.</p> <p>Los "reos" mueren cuando son nombrados por algún guardia.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	EL TESORO
<b>TIPO</b>	scout - nocturno
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	linternas, lámparas, pito
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Terreno con materiales o árboles.</p> <p>Muy parecido a la línea de Maginot.</p> <p>Los participantes deben llegar al tesoro (representado por una lámpara y un pito) sin ser descubierto por los guardianes de él, que rondan el lugar con linternas. Los guardianes matan a los ladrones diciendo su nombre.</p> <p>Gana el que llega a la lámpara y toca el pito. Puede hacerse por equipos, asignando a uno el papel de guardianes y al otro el de ladrones.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	EL REO LOCO
TIPO	scout - nocturno
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 linterna / participante
DESCRIPCION	<p>Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.</p> <p>Puede ambientarse con una leyenda, con un "reo" que escapó, con un animal suelto, ...</p> <p>Un animal "herido" anda suelto por el lugar y es necesario cazarlo. Para esto los "cazadores" saldrán con sus linternas y tratarán de encontrarlo guiándose por alaridos (gritos) que cada cierto tiempo realiza el animal que arranca herido por el lugar.</p> <p>Es útil que de vez en cuando otro dirigente realice un grito igual que el animal, para que distraiga a los "cazadores".</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	LOBOS Y CAZADORES
TIPO	scout - nocturno
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	linternas y lámparas
DESCRIPCION	<p>Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.</p> <p>Se delimita el terreno de juego grande con las lámparas u otra cosa y los participantes se dividen en dos equipos.</p> <p>Uno de los equipos se interna en terreno del juego, escondiéndose lo mejor posible en él. Después de un rato sale el otro equipo, cada uno con linternas, y trata de encontrar en el menor tiempo posible a todos los escondidos.</p> <p>Gana el equipo que demora menos en encontrarlos a todos los que se esconden o a un número de ellos.</p>

### OBSERVACIONES



## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LOS CONTRABANDISTAS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	>6
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se dividen en dos grupos: Contrabandistas y policías. Los policías ocupan su lugar, defendiendo la frontera. Los contrabandistas han de esconder el "alijo" que el profesor les entrega entre las ropas de uno de ellos. Esta operación tiene que hacerse con el máximo de disimulo y teatro. Pueden agruparse todos en corro y comienza a decir frases sobre esconderlo y en quien, que lleguen a oídos de los policías y los desconcierten. Cuando lo han hecho, dan la señal y han de conseguir pasar el "alijo" tras la frontera.</p> <p>Los policías intentan coger a todos los que pueden antes de que crucen. Cada vez que toquen a un contrabandista éste tiene obligación de pararse y decir "NO" si no es él quien esconde la prenda o "SÍ" si la tiene en su poder, en cuyo caso el juego se interrumpe y los policías ganan tres puntos.</p> <p>Si el que porta el "alijo" atraviesa la frontera sin ser atrapado grita: "PASÉ" y son ellos los contrabandista los que se apuntan tres puntos.</p> <p>Cada vez que un equipo gana hace de contrabandista.</p> <p>Falta: Si un contrabandista prosigue su marcha después de ser tocado su equipo pierde un punto. Si el que tiene el "alijo es alcanzado y no lo hace saber su equipo pierde tres puntos y cambia el papel.</p>

### OBSERVACIONES

TÍTULO	LOS HECHICEROS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Un participante, que hace de "hechicero" se coloca enfrente del grupo que, a corta distancia, le mira. El hechicero comienza a gesticular, emitir sonidos, hacer movimientos y acciones que los demás imitan. Cuando menos se lo esperan echa a correr intentando tocar a alguno de los participantes. El que es tocado pasa a ser hechicero.</p> <p>Nota: Es conveniente estimular el juego proponiendo que el hechicero realice actividades cotidianas mimadas, danzas tribales, invocaciones, etc.</p>

### OBSERVACIONES

Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	INTRUSOS EN PALACIO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	>7
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los guardianes tienen que impedir que los demás jugadores entren en el palacio, "P". Si consiguen entrar quedan libres y consiguen un punto. Si un jugador es tocado por un guardián pasa a la cárcel "C", de donde puede ser liberado si un compañero libre toca su mano extendida. Cada intruso rechazado supone un punto para los guardianes.
OBSERVACIONES	Ver gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/revilla/j584.html">http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/revilla/j584.html</a>

---

TÍTULO	LOS PAQUETES
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	>5
MATERIALES	
DESCRIPCION	Todos trotan libremente por todo el terreno. El animador indica: "de tres en tres" y todos rápidamente tienen que formar grupos, "paquetes", de tres compañeros. El animador puede indicar el número que quiera, incluso el 0, que supone sentarse en el suelo. Observación: Es un juego muy adecuado también para animación.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	LA CORREA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	5-10
MATERIALES	toalla, camiseta, cuerda blanda
DESCRIPCION	Todos los participantes permanecen fuera del local mientras un jugador esconde la "correa" ( en su origen era una correa auténtica, pero por motivos obvios, es preferible usar algo menos doloroso). Llama cuando lo ha hecho y todos entran a buscarla. Si la búsqueda se prolonga demasiado el que la esconde puede ir dando pistas, diciendo "frío" o "caliente" si se aproximan al escondite. El que la encuentra grita "ya la tengo" y corre en persecución de los otros golpeándoles. Para evitarlo huyen fuera del local. Cuando todos están fuera, el que la encontró la vuelve a esconder.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL VIGILANTE
TIPO	correr - pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	>10
MATERIALES	un balón
DESCRIPCION	<p>Se coloca una pelota en el centro de un gran círculo y a su lado un guardián que la vigile. Los demás jugadores intentan sacar la pelota de un puntapié evitando que el guardián les toque, so pena de tener que ir corriendo a un lugar lejano y volver. Si alguno consigue arrojar la pelota fuera, todos se escapan y se esconden. El vigilante tiene que volver a colocar la pelota en su sitio y buscar a los escondidos. Ha de proceder con cautela, porque otro puede sacar la pelota en su ausencia. Cuando ve a uno de los escondidos, grita su nombre y corre a tocar la pelota antes de que el otro lo haga. Si el vigilante llega el primero convierte al sorprendido en su ayudante. Así hasta que consigue la mitad más uno de los participantes. Los ayudantes pueden proteger la pelota.</p> <p>Observación: Aunque el lugar adecuado es un bosque, puede realizarse en un gimnasio colocando elementos diversos donde ocultarse.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	BALÓN REY
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	>10
MATERIALES	un balón blando
DESCRIPCION	<p>ORIGINAL EN ESPANYOL</p> <p>Cada uno de los equipos participantes nombra un rey, que se coloca detrás del equipo contrario. El juego consiste en conseguir el mayor número posible de prisioneros, enviando el balón al rey.</p> <p>Se comienza con un balón al aire que el árbitro lanza a dos jugadores situados en la línea central (como en baloncesto). Los jugadores que se hagan con él, lo envían a su rey, procurando que no lo cojan sus adversarios. Cuando el rey lo tiene en su poder trata de tocar con él a cualquiera de los jugadores contrarios. Por cada tocada consigue un punto. Los tocados siguen jugando.</p> <p>Faltas: Coger el balón fuera del campo. Lanzarlo con el pie. Cogerlo antes de que toque el suelo o cuando lo envía el rey enemigo.</p> <p>En estos casos se procede entregando el balón al jugador contrario que esté colocado más cerca del sitio en que se ha cometido la falta.</p>
OBSERVACIONES	Ver gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/revilla/j588.html">http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/revilla/j588.html</a>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PELOTA DEL PUEBLO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	>10
MATERIALES	balón ligero, de fútbol...
DESCRIPCION	<p>En un campo de 5 a 7 m. y ancho similar se colocan dos equipos en su parte correspondiente.</p> <p>Un equipo trata de lanzar la pelota al campo rival tan lejos como pueda. El otro intenta interrumpir su trayectoria y desde el punto en que los consiga debe lanzar con idéntica intención que su rival. La pelota hay que atajarla en el aire, dejarla caer es falta y el jugador que la cometa debe pasar al bando contrario, situándose detrás de la línea final.</p> <p>Gana el equipo que consigue echar fuera al otro de su propio terreno, esto es, si el balón trapasa la línea final contraria.</p>
OBSERVACIONES	Ver gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/revilla/j589.html">http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/revilla/j589.html</a>
TÍTULO	PELOTA DEL PUEBLO EN CAMPO CONTRARIO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	>10
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Dos equipos, cada uno se coloca repartido tras las líneas que le corresponden de la mitad del campo. En el interior de ese terreno se coloca un jugador del bando contrario. Los de fuera intentan golpearle con la pelota y, si lo consiguen, puede entrar en su propio campo. gana el equipo que primero logra tener a todos sus jugadores dentro del propio campo. Únicamente los jugadores del exterior pueden lanzar contra los rivales.</p>
OBSERVACIONES	Ver gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/revilla/j590.html">http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/revilla/j590.html</a>
TÍTULO	BICICLETAS Y VELOMOTORES
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	>10
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>En una parte del campo los niños-bicicletas y en la otra los velomotores. Ambos deben alinearse a lo largo de la línea central que divide los dos campos. En cada uno de ellos ha de trazarse un garaje marcado por un banderín de tela.</p> <p>El juego consiste en atrapar el banderín del adversario sin perder el propio.</p> <p>A la señal, todos los jugadores corren libremente por el terreno, cuidando de no ser tocados por miembros del equipo contrario. Si son tocados deben ir al garaje oponente. Si existen apresados, los jugadores deben rescatar al jugador propio antes de tocar el banderín.</p> <p>Gana el equipo que primero consiga llevar hasta su campo el banderín del contrario. Si ninguno de los dos lo consigue, gana el equipo que más prisioneros haya conseguido hacer.</p>
OBSERVACIONES	Ver gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/revilla/j591.html">http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/revilla/j591.html</a>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	POLICÍAS Y LADRONES (II)
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	10-15
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Hay un campo-refugio de ladrones y una prisión. Los niños se dividen en igual número entre policías y ladrones. Al comienzo del juego los policías permanecen cerca de la cárcel y los ladrones en su casa-refugio.</p> <p>A la señal, los ladrones salen de su campo y los policías intentan atraparlos y llevarlos a la cárcel. Los que consiguen eludirlos vuelven a su guarida. El primero que es apresado se coloca con un pie en la prisión y el otro fuera, extendiendo el brazo. El siguiente le da la mano y así sucesivamente. Los otros ladrones pueden rescatar al último prisionero de la cadena.</p> <p>Tras unos minutos de juego se emite otra señal para que todos los ladrones vuelvan a abandonar su recinto.</p> <p>El juego termina cuando todos los ladrones han sido apresados o cuando todos los prisioneros han quedado en libertad.</p> <p>Si es muy prolongado se fija un tiempo.</p>
OBSERVACIONES	Ver gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/revilla/j592.html">http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/revilla/j592.html</a>
TÍTULO	NEWCOME (Voleibol)
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	6-12
EDAD	10-15
MATERIALES	pelota y red de voleibol
DESCRIPCION	<p>Se juega con una red de voleibol o una cuerda extendida entre 1,5 - 2,5 m. Dos campos de 7 - 10 m. de largo bien delimitados. Los participantes, entre 6 y 12 por cada equipo. Un equipo arroja la pelota al campo contrario intentando que toque el suelo. El otro la intenta atajar cogiéndola con las dos manos y se la envía al otro. Se traza una línea en ambos campos a 1 m. de la red, en la que ningún jugador puede pisar.</p> <p>Se juega a tres partidos de 6 puntos. Tras cada partido los dos equipos cambian de campo.</p> <p>Faltas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>.- Tomarla con las manos y después golpearla con una.</li> <li>.- Hacer un pase a un compañero antes de enviarla al contrario.</li> </ul>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>FÚTBOL ARAÑA</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	10-15
<b>MATERIALES</b>	pelota
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se juega sobre un terreno blando o piso de gimnasio entre 15 - 25 m. de largo. Bastantes participantes por equipo. Se ha de jugar en posición de araña: de espaldas al suelo, con las manos y los pies apoyados. En esta posición han de desplazarse.</p> <p>En lo demás sigue las normas de fútbol.</p> <p>No se puede levantar del suelo ni tocar el balón con las manos. Sí se puede con la cabeza cuando el balón va por alto.</p> <p>Las porterías son grandes, de 8-10 m. Se pueden colocar dos porteros, también en posición de araña, que pueden parar con las manos.</p> <p>Dada su fuerte intensidad es preciso jugarlo en tiempos cortos de unos 5 minutos.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>HÁNBOL CON CAJONES ABIERTO</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	12-20
<b>EDAD</b>	10-15
<b>MATERIALES</b>	pelota y 2 cajones
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Una pelota mediana, preferible de hanbol. Dos cajones .</p> <p>En un terreno regular de unos 20 m. de largo se colocan a cada extremo dos cajones sin tapa ( o dos plintos abierto).</p> <p>Se traza una línea media y los jugadores, entre 6 - 10 por equipo se colocan en su campo correspondiente. Desde detrás de la línea central tratan de introducirla en el cajón del adversario. Alrededor de cada cajón se traza un área o semicírculo de 1,5 m. de radio, en la que ningún jugador puede entrar.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	HÁNBOL EN LAS ALTURAS
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	10-15
MATERIALES	1 pelota y 2 plintos
DESCRIPCION	<p>Se juega sobre un terreno regula de 15 - 20 m. de largo.</p> <p>Los dos plintos cerrados se colocan a 4 ó 5 m. antes de la línea de fondo, con objeto de que también se pueda jugar por detrás. Encima de cada plintos coloca un jugador que hace de portería. Se saca de centro con un tiro vertical entre dos. Los jugadores de un equipo pasan y avanzan con el fin de acercares y pegarle al jugador del equipo contrario que está sobre el plinto o cajón. cada vez que lo consiguen se anotan un punto. Por supuesto, los jugadores contrarios tratan de impedirselo y, a su vez, contraatacar.</p> <p>Se puede botar el balón, no se puede correr con él y no se puede agarra a un contrario. Las faltas se castigan con saque del otro equipo que puede lanzar directamente al jugador elevado o pasar a un compañero.</p> <p>El que hace de portería puede coger el balón con las manos, en cuyo caso no es gol. Si lo coge puede pasar a un compañero, pero no lanzar a la portería contraria.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	CARRERA TRIANGULAR
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	10-15
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se trazan un campo triangular con tres vértices separados 25 ó 30 m.</p> <p>Es interesante que en cada vértice haya un banderín o un objeto bien visible. Los participantes se distribuyen entre los tres.</p> <p>Se trata de inculcar la noción del tiempo con diversas actividades jugadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>.- Correr hasta el próximo banderín en 25 segundos (si la separación es de 50 m. , si es de 25 m. 12 segundos). tras cada intento se indica "lento" o "rápido" para que vayan adaptándose.</li> <li>.- Correr por detrás de los banderines en 40 segundos (adaptar los tiempo al grupo y edad). El animador toma el tiempo del último.</li> <li>.- ¿Qué equipo es el primero en llegar al próximo banderín?. Velocidad máxima. Se toma y se indica. Se marca la dirección a seguir.</li> <li>.- Correr hasta un banderín lento (se toma el tiempo). Correr hasta el siguiente en la mitad del tiempo anterior.</li> <li>.- (Dif 4) Los tres grupos parten al mismo tiempo: A hasta B (50 m.); B hasta A pasando por C (100 m.) y C hasta C pasando por A y B. A pesar de ser distintas distancias deben llegar al mismo tiempo. Se hace tres veces, de forma que cada equipo haga los tres recorridos.</li> </ul>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL CUADRADO DE LAS CARRERAS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	>5
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los participantes se reparten equitativamente sobre los cuatro vértices de un cuadrado de unos 20 m. de lado.</p> <p>Realizan diversas actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>.- Correr hacia el próximo vértice por la derecha.</li> <li>.- Correr dos</li> <li>.- Dar la vuelta entera.</li> </ul> <p>Los participantes en cada vértice o estación se numeran: el 1, el 2, etc. El animador llama distintos números ( sin orden): "el 4" y los números cuatro de cada equipo dan una vuelta completa hasta volver a su puesto inicial. El que llega el primero se apunta 2 puntos para su equipo, el segundo 1 punto. Se llama a distintos números y se van sumando los puntos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>.- Relevé total: con la misma numeración anterior. sale el 1 da la vuelta entera y cuando llega da la mano al 2, éste al 3, etc. Gana el equipo cuyos componentes son los primeros en dar todas las vueltas.</li> </ul>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	MINIVOLEY
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	10-30
EDAD	>5
MATERIALES	pelota+2 bancos suecos
DESCRIPCION	<p>Juegan 5 equipos de 4 a 6 jugadores cada uno distribuidos en 4 campos numerados, separados entre sí por cuerdas o bancos a poca altura ( de 50 a 70 cms. ). 4 equipos se distribuyen en los 4 campos y el quinto queda fuera, a la espera. Se pone en juego la pelota con un saque del animador y los jugadores del campo en que caiga la pueden mandar a cualquier otro campo, procurando que caiga al suelo.</p> <p>La pelota se puede jugar con cualquier parte de la cintura para arriba. No se puede coger. Se pueden dar dos pases por equipo como máximo.</p> <p>Cuando un equipo la pierde, bien por que la deja caer, la envía fuera, le da con una parte del cuerpo no reglamentaria o dan más de dos pases , sale fuera y el quinto equipo ocupa su lugar.</p>
OBSERVACIONES	Ver gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/revilla/j599.html">http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/revilla/j599.html</a>



## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	FÚTBOL POR PAREJAS
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	>5
MATERIALES	1 pelota
DESCRIPCION	Se juega en un terreno regular de unos 20 m. Porterías pequeñas. Se dividen los participantes en dos equipos y se agrupan por parejas cogidos de la mano. Juegan al fútbol sin soltarse.

OBSERVACIONES

---

TÍTULO	BASKET ATAQUE-DEFENSA
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	>7
MATERIALES	1 pelota de baloncesto
DESCRIPCION	Se juega en una sola canasta de baloncesto. Un equipo, elegido al azar, defiende y se coloca cercano a la canasta; el otro, atacante, se coloca distante. Ponen el balón en juego los atacantes e intentan hacer canasta. Los defensores intentan hacerse con el balón, si lo consiguen cambian de puesto con los atacantes en unos segundos y vuelve a comenzar el juego a la señal del animador o del árbitro. Si encestan el balón continúa en poder de los atacantes.

OBSERVACIONES

---

TÍTULO	BALÓN KORF
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	12-20
EDAD	>7
MATERIALES	1 pelota de baloncesto
DESCRIPCION	Se juega en un campo de baloncesto o en cualquier terreno con dos canastas improvisadas ( no se necesita demasiado regular ya que el balón no se bota). Dos equipos de 6 a 10 jugadores. El objeto del juego es encestar, pero el balón no se puede botar. Un jugador puede desplazarse hacia adelante o atrás sin balón, pero cuando lo tiene ha de pasar o tirar a canasta. Es preciso inculcarles el desplazamiento en equipo. Los puntos cuentan como en baloncesto.

OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	VUELO DE BALÓN
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	>7
MATERIALES	1 balón de voleibol
DESCRIPCION	En un rectángulo dividido en dos partes iguales. Un equipo pone el balón en juego lanzándolo al otro campo con un golpe de mano abierta. Si el balón cae en el campo enemigo se apunta un punto. No se puede coger con la mano ni lanzarlo fuera. Se juega a 21 puntos.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	LA TOMA DEL CASTILLO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	>5
MATERIALES	1 pelota
DESCRIPCION	Se dividen los participantes en dos grupos de , al menos, 5 jugadores. Un equipo forma círculo tomándose de la mano y mirando hacia fuera. El otro equipo, que constituye el atacante, permanece fuera, a unos 5 m. Se marca una zona. El capitán de los defensores está en el centro del círculo y empieza el juego lanzando el balón con el pie. Los atacantes lo cogen e intentan introducirlo dentro del castillo con el pie. El balón ha de penetrar rodando o por encima, en cuyo caso, el capitán puede cogerlo antes de que toque el suelo y devolverlo fuera de nuevo. Si el balón penetra en el castillos se cambian los papeles.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	RELLEVS CUADRADOS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	>5
MATERIALES	
DESCRIPCION	Por relevos, en equipos de 5 a 8 recorren un trayecto según el dibujo: Se toma el tiempo del último de cada equipo.
OBSERVACIONES	Véase dibujo en: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/relquad.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/relquad.jpg</a>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	RECORRIDO CON PELOTA Y OBSTÁCULOS
TIPO	correr - pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	>8
MATERIALES	cuerdas, gomas, pelotas
DESCRIPCION	<p>Se colocan 4 ó 5 elásticos de anchura suficiente para que 4 ó 5 participantes puedan actuar a la vez.</p> <p>En los elásticos han de efectuar las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>.- Rodar la pelota por debajo, saltar el jugador por encima, recuperarlas y seguir corriendo.</li> <li>.- Con la pelota en la mano saltar el segundo obstáculo.</li> <li>.- Pasar por encima del tercero.</li> <li>.- Pasar la pelota por encima del cuarto (2 elásticos) y saltar con los pies juntos.</li> <li>.- Recuperar la pelota, dar la vuelta a un poste de llegada y volver flanqueando los obstáculos libremente.</li> </ul> <p>Entrega al segundo y así sucesivamente.</p> <p>Se puede ejecutar :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>.- Con relevo continuo.</li> <li>.- Sumando los tiempos de cada participante.</li> </ul>
OBSERVACIONES	Véase dibujo en: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/obstac.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/obstac.jpg</a>

TÍTULO	PASAR LA PELOTA
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	>5
MATERIALES	1 pelota
DESCRIPCION	<p>Fútbol y desplazamientos en general en deportes de equipo</p> <p>Los participantes se dividen en 4 equipos y cada uno se coloca ocupando el lado de un cuadrado de unos 7 a 10 m. de lado, con las piernas abiertas, las manos cogidas y mirándose entre sí.</p> <p>El animador lanza el balón a un equipo y comienza el juego, Hay que tratar de pasar el balón con los pies por debajo de las cadenas que forman los otros equipos con los brazos. Los otros intentan parar el balón con distintas partes del cuerpo.</p> <p>Cada vez que se consigue pasar se consigue un punto. Gana el equipo que en 5 minutos haya hecho más puntuación.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PASE PUNTO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	>5
MATERIALES	1 pelota
DESCRIPCION	<p>Se juega en tandas de 3 contra 3. Un equipo con balón. Los compañeros de un equipo se lo pasan entre sí y por cada pase reciben un punto. El otro equipo intenta interceptar y cuando lo consigue empieza a anotarse puntos.</p> <p>Variante: En equipos 5 ó más: Se pasan el balón y cada vez que consiguen 5 pases se apuntan un punto</p>
OBSERVACIONES	
TÍTULO	DOS LÍNEAS
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	>8
MATERIALES	1 pelota
DESCRIPCION	<p>Se juega en un campo que sea doble de largo que de ancho, de unos 15 a 20 m. Los participantes se dividen en dos equipos iguales y un tercio de sus componentes va a ocupar las bases de su campo. Los otros se colocan en el resto del campo propio. Son los guardas. Mediante un salto vertical ponen el balón en juego dos guardas contrarios. Los guardas que se hacen con el balón han de procurar pasar a sus compañeros de las bases sin que los adversarios intercepten el balón. Cada vez que lo consiguen se anotan 1 punto. Cuando el equipo contrario intercepta hace lo propio.</p> <p>El partido se juega en dos tiempos y se cambia de campo.</p> <p>NO SE PUEDE: Salir del propio campo; golpear el balón sin cogerlo previamente; dejar caer el balón al suelo; caminar con balón más de un paso. En estos casos el balón pasa al equipo contrario, a un guarda.</p>
OBSERVACIONES	Véase dibujo en: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/2lin.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/2lin.jpg</a>
TÍTULO	CARRERA DE VALLAS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	>5
MATERIALES	vallas, cuerdas, cajas
DESCRIPCION	<p>En un trayecto de unos 25 m. se colocan 4 vallas, a unos 10 ó 20 cms. de altura. La mitad de los participantes, por equipo se coloca en cada salida.</p> <p>Por relevos hasta que todos los jugadores hacen un trayecto.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	CORRE, QUE TE PILLO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	El número de jugadores será limitado por el espacio, y se repartirán por todo el campo de juego. Uno de ellos se dedica a pillar a los demás (atrapador); una vez alcanzado uno de los jugadores que corre libremente, relevará al atrapador. No es válido el contragolpe, ni salirse del espacio de juego. El jugador que infrinja esta norma quedara como atrapador.
OBSERVACIONES	La incorporación de jugadores deberá estar en proporción al espacio que se utiliza, procurando también la intervención del profesor en aquellos momentos en el que el atrapador no alcance su objetivo, para evitar de esta forma el desánimo.
TÍTULO	EL PILLA SOMBRAS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	1 pica
DESCRIPCION	Para este juego es imprescindible la luz solar y no en una situación excesivamente vertical, ya que la tarea del atrapador consistirá en pisar la sombra de un corredor para poder ser relevado. El atrapador utilizará una pica como elemento que le ayude a alcanzar más rápidamente a la sombra. Se puede realizar el juego sin necesidad de utilizar la pica, haciendo que el atrapador pise la sombra. Se debe respetar la zona de juego marcada por el profesor.
OBSERVACIONES	Para la práctica de este juego, el profesor debe asegurarse de que la situación del sol es la propicia para la perfecta realización del juego. En caso de que se utilice pica, hay que vigilar que el jugador no golpee con ella a los demás. Si el atrapador no consigue atrapar a nadie durante un tiempo prolongado, el profesor puede cambiarlo por otro jugador para dar una mayor agilidad al juego. El profesor debe estar atento a que el atrapador pise la sombra correctamente.

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	IMITA AL ATRAPADOR
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Este juego es de atrape pero con la peculiaridad de que hay una continua combinación de formas de trasladarse. Los corredores deben moverse de la misma forma que lo haga el atrapador. Cuando éste toca a algún jugador, pasa a ser nuevo atrapador, modificando la forma de trasladarse, siendo imitado por los demás jugadores. No será valido salirse de el área de juego, trasladarse de forma diferente al atrapador ni realizar un contragolpe siendo todas estas normas penalizadas con una situación por el atrapador.
OBSERVACIONES	Acoplar el espacio de juego a la proporción de alumnos para evitar aglomeración. El profesor debe facilitar la modificación de la forma de trasladarse, proponiendo en caso de repetición alguna otra.
TÍTULO	ATRAPE A DOS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	El juego de atrape a dos consiste en que dos jugadores, cogidos de la mano, intentan alcanzar a otro que huye, sin soltarse ninguno de los dos de la mano. Una vez tocado o cogido alguno de los perseguidos, éste ocupará el lugar del atrapador que lo alcanzó y continuará con el otro persiguiendo a los demás. Jugadores deben respetar el espacio de juego y no salirse de él; en caso contrario, el infractor pasará a ser atrapador.
OBSERVACIONES	El profesor podrá sustituir a los atrapadores en el caso de que éstos no logren coger a algún jugador en un período amplio de tiempo, para beneficiar de esta forma la dinámica del juego.
TÍTULO	LLÉVALA DONDE TE MANCHE
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Este juego comienza como un pilla-pilla normal, pero una vez alcanzado el primer jugador, éste se convertirá en atrapador, debiendo de correr con una mano colocada en el lugar donde fue tocado anteriormente. Se debe respetar el área de juego y no realizar el contragolpe. El jugador que no cumpla las normas pasará a ser atrapador y pondrá su mano en la parte del cuerpo que el profesor le indique.
OBSERVACIONES	El profesor debe procurar que la zona tocada no impida el nuevo atrapador poder desplazarse fácilmente, cambiando, si es necesario, el lugar donde debe colocar la mano.

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PISA LA SERPIENTE
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	cuerdas
DESCRIPCION	Se forman grupos de ocho a diez niños; uno de los componentes en cada grupo será el corredor. Este se desplazará moviendo una cuerda de forma serpenteante y el resto del grupo intentarán pisar la cuerda. El jugador que lo consiga, se convertirá en corredor.
OBSERVACIONES	La cuerda no debe ser excesivamente larga. Los participantes deberán tener cierto conocimiento sobre cómo mover la cuerda. En caso de que el corredor tarde mucho tiempo en ser atrapado deberá ser sustituido por el profesor.
TÍTULO	ATRAPE CON BLOQUEO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Este juego tiene la peculiaridad de que el atrapador es obstaculizado por otro participante que es denominado bloqueador. Este debe impedir que el atrapador dé alcance a sus compañeros. En caso de que el atrapador consiga, a pesar de la oposición del bloqueador, pillar a algún jugador, el bloqueador pasará a ser atrapador y el atrapador pasará a ser obstaculizador.
OBSERVACIONES	Se puede variar el número de bloqueadores para dar un mayor dinamismo al juego. Si el atrapador no es capaz de pillar a otro jugador durante un tiempo prolongado, podrá ser sustituido por el profesor.
TÍTULO	LA CADENA (II)
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	En este juego, cuando el atrapador consigue pillar a algún jugador, este lo coge de la mano y forman una cadena. Ambos siguen persiguiendo a los demás, e irán formando una cadena cada vez mayor con los jugadores que vayan atrapando. Sólo podrán cazar los jugadores de los extremos, sin que se rompa la cadena. Además de cazar tocando, se considerará atrapado aquel que quede rodeado por la cadena, cuando ésta forme un círculo cerrado. Se debe respetar la zona de juego marcada por el profesor.
OBSERVACIONES	Hay que procurar que el campo sea lo suficientemente amplio para que la cadena pueda ocupar grandes zonas. Si no se dispone de espacio suficientemente grande, se puede dividir la clase en grupos.

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	¿QUÉ HORA ES, SEÑOR ZORRO?
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>En este juego, uno de los jugadores hace el papel de zorro y el resto de los jugadores se halla desplazándose libremente por el terreno de juego. Cualquiera de ellos pregunta al zorro: "¿qué hora es?", y el zorro contesta: "la hora del desayuno". En este momento el zorro comienza a atrapar; el profesor contará hasta doce. Una vez transcurrido este tiempo, el profesor designará un nuevo zorro. Ganará el zorro que haya conseguido mayor número de presas.</p> <p>No existe refugio. La zona de juego deberá ser respetada; el jugador que no lo haga contará como un atrapado.</p>
OBSERVACIONES	El profesor debe limitar claramente el espacio de juego, y establecerlo en función del número de jugadores, procurando que no sea excesivamente amplio para dar bastante dinamismo al juego.
TÍTULO	TE TOCO Y TE SALVO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>La cuarta parte del grupo hace de atrapadores, distinguiéndose por medio de cintas. Los jugadores tocados por los atrapadores con el grito "detente pillo" se sitúan en cuclillas, pero pueden ser rescatados por los jugadores que corren todavía libremente mediante un golpe de toque con la exclamación "corre pillo" y, de esta forma, integrarse de nuevo en el juego. El juego termina cuando todos los corredores estén acuclillados.</p>
OBSERVACIONES	El campo debe ser lo suficientemente grande para que los jugadores que son "pillos" puedan tener un espacio amplio para desplazarse. En caso de que el espacio no sea muy grande podemos reducir el número de atrapadores para dar una mayor dinámica el juego.
TÍTULO	DESHACER EL NUDO
TIPO	recreativo
#PARTICIPANTES	
EDAD	>5
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Un grupo de unos seis se coloca en círculo. Cada jugador cruza los brazos y con cada mano se coge a la de otro compañero, siempre eligiendo a dos. Todos se cruzan haciendo un gran lío o nudo. El juego consiste en deshacer el nudo, sin soltarse las manos. Puede hacerse sentado o tumbado en el suelo</p>
OBSERVACIONES	



## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LA BANDERA PERDIDA
TIPO	orientación-aventura
#PARTICIPANTES	
EDAD	>10
MATERIALES	un pedazo de pañuelo
DESCRIPCION	Se forman 4 grupos de búsqueda y se divide el terreno (preferiblemente bosque) en zonas, en cada zona colocaremos señales (distantes una de otra) en el suelo que conducen a una bandera central. Cada grupo buscará en su zona las señales en el suelo para poder llegar rápidamente a la bandera.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL DESAPARECIDO
TIPO	orientación-aventura
#PARTICIPANTES	
EDAD	>10
MATERIALES	1 linterna
DESCRIPCION	De noche, todos se distribuyen en un terreno muy accidentado o en un bosque. El desaparecido hace lo propio con una linterna. Éste, se adentra en la oscuridad y va encendiendo intermitentemente la linterna, todos los demás tienen que intentar alcanzarlo antes de que llegue a la meta
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	4 PARTES
TIPO	velocidad
#PARTICIPANTES	
EDAD	>8
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se divide el terreno de juego en cuatro partes iguales mediante dos líneas perpendiculares; en cada cuadrante se dispone de un cazador. Los jugadores se distribuyen por todo el terreno eludiendo a los cazadores que intentando tocar al máximo número de jugadores esperan su paso dentro del espacio que tienen destinado. En cada uno de estas zonas existe un refugio en la que se introducen los atrapados. Cuando todos han sido capturados, se hace el recuento para ver que cazador ha conseguido atrapar a más jugadores
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PROTEGER LA SERPIENTE
TIPO	resistencia
#PARTICIPANTES	
EDAD	>8
MATERIALES	1 cuerda de 10-15 m.
DESCRIPCION	Dos equipos, uno se responsabiliza de mover y de proteger una cuerda de 10-15m, y el otro preparado para inmovilizarla pisándola. El juego empieza a una señal del animador, los defensores de la cuerda, a parte de desplazarla moviéndola continuamente por el suelo, intentan rodearla protegiéndola para que no sea pisada, los atacantes intentarán acceder a ella para pisarla i inmovilizarla.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	QUE VIENE EL GIGANTE
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	En el espacio de juego se delimitan dos esquinas como zona de descanso; en ellas habitan los enanos y en el resto del terreno de juego se encuentra el gigante al acecho. Al principio del juego los enanos caminan libremente por el bosque ( espacio de juego) y se atreven a acercarse cada vez más al gigante (el gigante aún no persigue a ninguno de los jugadores). A la señal del profesor: " Se acerca el gigante", éste echa a correr para perseguir a los enanos, que huyen hacia su zona de descanso. Aquel que sea tocado antes de llegar a dicha zona se convierte en gigante para la próxima repetición del juego. Esto ocurrirá sucesivamente hasta que todos los enanos queden convertidos en gigantes.
OBSERVACIONES	Las zonas de descanso deben estar lo suficientemente separadas para permitir que el juego se desarrolle con un mayor dinamismo.
TÍTULO	ATRAPE CON DESCANSO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	pelotas, aros
DESCRIPCION	Este juego es una forma básica de atrape, donde se traza una zona en la que pueden descansar los corredores. Hay que delimitar claramente el espacio de juego y el de descanso, acordes con el número de participantes. Se deben respetar los espacios de juego y, en caso de salirse de éstos, el jugador pasará a ser atrapador.
OBSERVACIONES	Se pueden utilizar balones y aros distribuidos por todo el campo, que servirán de zona de descanso los jugadores, para no ser atrapados, deberán levantar el aro o el balón y cuando el atrapador se aleje deberán colocarlos de nuevo en el suelo. El profesor debe vigilar que los jugadores no estén constantemente en la zona de descanso.

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	AGACHA QUE TE PILLO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Este juego es un atrape normal pero los jugadores pueden salvarse del golpe del atrapador poniéndose en cuclillas. Se debe respetar el área de juego; el que se salg de la misma quedará atrapado.
OBSERVACIONES	Se pueden variar las formas de salvarse del golpe atrapador, por ejemplo: tumbarse, dar la voltereta... El profesor debe procurar que los jugadores no se encuentren constantemente en posición de salvado.
TÍTULO	LA VARITA MÁGICA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	varita, bolígrafo
DESCRIPCION	En el centro del área de juego se encuentra un jugador representando al mago con una varita mágica (palo corto, lápiz u otro objeto similar). Cuando la levanta, los jugadores quedan "encantados" e imitan lo que hace el mago. Pero cuando el mago tira la varita al suelo, todos los jugadores deberán echar a correr para que el mago no les pille. El corredor que ha sido atrapado se convertirá en mago.
OBSERVACIONES	El campo debe estar adaptado al numero de participantes. El profesor deberá comprobar si los jugadores no salen corriendo antes de que la varita caiga al suelo.
TÍTULO	LOS PESCADORES
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se establece una marca, desde la cual, dos pescadores se hacen a la mar, mientras todos los demás jugadores son peces y corren libremente por el área de juego. El pez capturado sólo se considera cazado cuando los dos pescadores consigan llevar al jugador atrapado hacia la marca de la que ellos partieron. Desde allí, espera a un segundo pez capturado para hacerse a la mar los dos juntos, convirtiéndose en los nuevos pescadores.
OBSERVACIONES	Al capturar un pez, éste debe dejarse llevar hasta la marca de forma fácil, para evitar brusquedades

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LA CAZA DE ANIMALES
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los jugadores, divididos en grupos de animales, se situarán a un lado del área de juego; cuando el atrapador, situado en el centro, nombre a un grupo, éste ha de ir al lado opuesto. Si el atrapador alcanza a algún corredor del grupo nombrado, éste pasará a ser atrapador, integrándose al grupo nombrado al anterior atrapador.
OBSERVACIONES	Se puede jugar de manera que los niños adopten los movimientos propios del animal que les ha correspondido; en ese caso, se enseñará a los niños previamente la forma de desplazamiento de diversos animales
TÍTULO	¡TE IMITO Y ME ALCANZAS!
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Es el tradicional juego de atrape, con la particularidad de que tanto el atrapador como corredores se desplazan de una forma predeterminada (a pata coja, como un camello...). El corredor que sea atrapado pasará a ser el nuevo atrapador.
OBSERVACIONES	Es aconsejable en las imitaciones que no sean ejercicios intensos y complicados; de esa forma obtendremos un mayor dinamismo. Si el atrapador no alcanza un tiempo prudente a algún alumno, el profesor podrá cambiarlo por otro alegando su agotamiento, o el gesto inadecuado de un compañero.
TÍTULO	¿QUÉN NACIÓ EN... ?
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los jugadores se ponen a ambos extremos del área de juego. El atrapador queda situado en el centro y pregunta: "¿quién nació en... (junio, enero...)?", y los nacidos en dicho mes han de correr al lado opuesto sin ser tocados por el atrapador. Si en la carrera alguno es alcanzado por el atrapador, pasará a relevarlo.
OBSERVACIONES	Previamente al juego hay que hacer recordar a cada niño el mes en que ha nacido.

TÍTULO	CALICHE
TIPO	puntería
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	chapas, cilindros, tostones
DESCRIPCION	<p>El juego del caliche es conocido en prácticamente toda la geografía peninsular. En Castilla y León recibe diferentes nombres: tanga, tanguilla, tuta, tarusa, chito, hito...</p> <p>El juego se inicia colocando una chapa o moneda (de tamaño igual a las monedas antiguas de 25 pts) encima de un cilindro de madera, llamado tanga, de unos 20 cm. de alto y 4 de ancho, el cual se estrecha en el centro. A 20 metros (esa es la distancia oficial pero tradicionalmente variaba de un lugar a otro) se traza una raya en el suelo desde la cual cada jugador lanza dos tostones. Los tostones son unas piezas metálicas circulares y planas cuyo diámetro es de 9,5 cm y cuyo peso ronda los 600 gramos.</p> <p>El primer objetivo de un jugador es conseguir derribar la tanga con uno de sus tostones, consiguiendo que la moneda o chapa caiga al suelo. Sólo por eso obtiene dos puntos. Si además alguno de sus tostones queda más cerca de la chapa que ésta de la tanga se apunta otros dos puntos.</p> <p>Para una mejor aclaración, se explican a continuación todas las jugadas que pueden darse:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador lanza su primer tostón y falla. Lanza su segundo y también falla. Obtiene 0 puntos.</li> <li>2. El jugador lanza su primer tostón y falla. Lanza su segundo y éste impacta en la tanga derribándola. Pueden pasar dos cosas:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) que ninguno de los dos tostones lanzados (el primero se deja donde se paró, no se recoge) esté más cerca de la chapa que ésta de la tanga. En este caso obtiene 2 puntos y a esta jugada se la denomina HACER CAMA.</li> <li>b) que alguno de los dos tostones lanzados quede más cerca de la chapa que ésta de la tanga. En este caso obtiene 4 puntos (dos por derribar la tanga, o sea por HACER CAMA y otros dos por conseguir el objetivo total. A esta jugada se la denomina HACER TODO).</li> </ol> </li> <li>3. El jugador lanza el primer tostón y HACE CAMA, es decir derriba la tanga pero el tostón queda más alejado de la chapa que ésta de la tanga (ya tiene 2 puntos). Dejando todas las piezas tal y como hayan quedado, lanzaría el segundo tostón. Si tras lanzarlo consigue que cualquiera de los tostones quede más cerca de la chapa que ésta de la tanga se dice que HA SACADO LA CAMA y obtiene dos puntos más. En total 4. Si no lo consiguiera sólo obtendría los dos puntos del primer tostón.</li> <li>4. El jugador lanza el primer tostón y HACE TODO, es decir, derriba la tanga y además el tostón queda más cerca de la chapa que ésta de la tanga. Obtiene 4 puntos y como ha hecho el máximo se vuelve a colocar la tanga en pie con la chapa encima. Le queda lanzar sólo un tostón.</li> </ol> <p>El máximo número de puntos que un jugador puede conseguir en una jugada (o sea lanzando dos tostones) es de 8 que se conseguirían haciendo TODO con ambos tostones.</p> <p>La partida se juega a un número previamente determinado de tiradas, ganando el que más puntos tiene. En caso de empate se hacen tres jugadas de desempate y si persiste el empate se juega AL FALLO, es decir se juega jugadas (valga la redundancia) hasta que uno de los jugadores obtiene más puntos que el otro.</p> <p>Cada jugador empieza siempre su jugada con la tanga en pie.</p> <p>Aunque aquí se ha explicado la modalidad individual, este juego se practica normalmente por parejas. En este caso una jugada supone el lanzamiento de 4</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

tostones, dos de cada miembro de la pareja.

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	CAMES AJUDEU-ME
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	>4
<b>EDAD</b>	>4
<b>MATERIALES</b>	para hacer el terreno circular
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Participan 2 grupos a la vez (A y B). Estos se colocan en la parte exterior de un terreno de juego de forma circular. Si dividimos el terreno de juego en 4 partes (1, 2, 3 y 4), el grupo A se colocará en el punto 1 y el grupo B en el punto 3.</p> <p>Cuando se dé la señal, ambos grupos empiezan a correr, pero mientras el grupo A correrá hacia los puntos 2, 3, 4, 1, 2 y así sucesivamente, el grupo B correrá hacia los puntos 4, 1, 2, 3, 4 y así sucesivamente.</p> <p>El juego consiste en que tanto un equipo como el otro deben coger al último corredor del equipo contrario. Gana el primero que lo consigue.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>Hay que ser muy rápido. Se debe correr siempre hacia adelante y no está permitido pararse.</p> <p>Ver gráfico en <a href="http://www.fut.es/~edutor/CAMAJ.gif">http://www.fut.es/~edutor/CAMAJ.gif</a></p>

---

<b>TÍTULO</b>	EL DESPLUMADO
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	>3
<b>EDAD</b>	>4
<b>MATERIALES</b>	fulares
<b>DESCRIPCION</b>	<p>En este juego uno de los participantes hará de pájaro y los demás serán los cazadores. El que haga de pájaro llevará a la espalda unos cuantos fulares (cogidos por dentro del pantalón) que representarán las plumas. Los cazadores deberán cogerle estas plumas.</p> <p>Necesitaremos un terreno bastante grande, en el que se señalarán unos límites. Al empezar el juego habrá una separación de unos 15 metros entre el pájaro y los cazadores. El pájaro deberá escapar de los cazadores y estos tratarán de cogerle las plumas.</p> <p>A fin de que el pájaro pueda defenderse, cada 10 segundos se parará el juego y todos quedarán quietos. En este momento, el pájaro podrá decidir qué cazador quiere eliminar (el que esté mas cerca de él). Una vez eliminado un cazador se sigue jugando y así sucesivamente hasta que le hayan quitado todos los fulares o hasta que elimine a todos los cazadores.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>El jugador que haga de pájaro debe ser rápido y ágil.</p> <p>Los 15 metros son un ejemplo, la distancia la pondrán los monitores, dependiendo de la edad de los participantes y otros factores.</p> <p>El pájaro, una vez pasados los 10 segundos sin que hayan podido arrancarle ninguna pluma (fular), podrá eliminar sólo a un cazador por turno. Los turnos son de 10 segundos pero pueden variar. El pájaro llevará tantos fulares como queramos.</p> <p>Si dentro de estos 10 segundos (un turno) le cogen una pluma se parará también el juego. Sólo se podrá coger una pluma por turno. Para ayudar al pájaro dejaremos que se escape unos metros y empezará otro turno.</p> <p>Ver gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/eldes.GIF">http://www.fut.es/~edutor/eldes.GIF</a></p>

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	ELIMINADO EL ÚLTIMO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>5
EDAD	>5
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se delimita una salida y una llegada. En un principio todos los participantes se colocan en fila a la salida y a cada uno de ellos se les da un número (según el número de participantes).</p> <p>Cuando se dé la señal tendrán que correr todos hacia la llegada, pero al mismo tiempo se dirá un número cualquiera. La persona que lo tenga si no consigue tocar a otro jugador antes de llegar a la meta queda eliminada. Si consigue tocar a otra persona entonces sólo debe pensar en llegar a la meta lo antes posible y que no vuelvan a tocarle.</p> <p>Mientras, el que ha sido tocado debe preocuparse de tocar a otro sino es él quien queda eliminado, es decir, queda eliminada aquella persona que ha sido tocada y no ha podido tocar a nadie ya que todos han llegado a la meta.</p>
OBSERVACIONES	<p>Tanto la salida como la llegada se irán intercambiando la función.</p> <p>Se va tachando los números de las personas eliminadas. Los monitores se colocan tanto a la salida como a la llegada para comprobar mejor la persona eliminada.</p> <p>Ver gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/elul.GIF">http://www.fut.es/~edutor/elul.GIF</a></p>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	GATOS, PERROS Y PÁJAROS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>3/grupo
EDAD	>4
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Dividiremos a los jugadores en dos grupos (A y B).</p> <p>El grupo A estará formado por perros y pájaros (habrá más pájaros que perros) y el grupo B lo formarán únicamente gatos.</p> <p>Los del grupo A (situados en la línea 2) estarán en fila y separados unos de otros (ver dibujo). El monitor repartirá entre los jugadores los papeles de perros o pájaros. Los del grupo B se encontrarán en la línea 3.</p> <p>El juego: Comenzará el grupo B. Un componente de este grupo irá hacia donde se encuentra el grupo A y se parará en la línea "límite" i se colocará delante de un jugador del otro equipo, el que quiera. Como es un gato, le dirá: "MIAU!" i el otro, dependiendo de lo que sea le contestará "PÍO, PÍO", en caso de que sea un pájaro o "GUAU, GUAU" si se trata de un perro.</p> <p>Inmediatamente después de contestar el del grupo A, empieza la acción. Si el gato se encuentra con un pájaro, éste deberá escapar y correr hacia la línea 1, llegando a ella sin que el gato lo atrape, pero si el gato se encontró con un perro, será el gato quién deberá correr hacia la línea 3 y llegar a ella antes de que le atrape el perro. Y así sucesivamente hasta que todos hayan participado.</p>
OBSERVACIONES	<p>El juego se puede modificar. Si no lo hacéis, tened en cuenta los siguientes datos: Tanto el grupo A como el B tienen el mismo número de componentes. Para repartir en el grupo A entre pájaros y perros podéis utilizar el método que los jugadores tengan las manos atrás, el monitor pasará por detrás de cada uno y depositará una piedra en la mano de los que harán de perro (después de que se hayan colocado en la línea 2).</p> <p>Hay que tener muy claro que tenemos que esperar a que el jugador del grupo A conteste para luego empezar a correr, quien no siga la norma queda automáticamente eliminado. La distancia entre la línea 2 y el límite puede ser de un metro. Podemos poner objetos para identificar las líneas y que los monitores estén atentos para evitar problemas.</p> <p>Tiene que haber la misma distancia entre la línea 2 y la línea 1 que entre el "límite" y la línea 3.</p> <p>Después de que el miembro respectivo de los grupos A y B hayan participado, quedan excluidos del juego y animarán a sus compañeros. Por lo tanto, sólo se actúa una vez por turno.</p> <p>Puntuación:</p> <p>Grupo B: Si el gato atrapa al pájaro: 1 punto; si el gato no es atrapado por el perro: 1 punto; si el gato no pilla al pájaro: 0 puntos y si el gato es atrapado por el perro: 0 puntos.</p> <p>Grupo A: si el pájaro escapa del gato: 1 punto y si el perro coge al gato: 1 punto. Luego se intercambian los papeles.</p> <p>Ver gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/ggoc.GIF">http://www.fut.es/~edutor/ggoc.GIF</a></p>



## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	PASEO POR EL LAGO ENCANTADO
TIPO	motriz cooperativo
#PARTICIPANTES	>10
EDAD	
MATERIALES	aros, tiza
DESCRIPCION	<p>Espacio de juego: Interior o exterior. Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de jugadores.</p> <p>Descripción: Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago. Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo. El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados. Variantes: 1. Siameses. Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen. 2. Flores venenosas. Picas colocadas sobre un ladrillo y situadas dentro de algunos de los aros pueden simular ser flores venenosas que nadie puede tocar.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS
TIPO	motriz cooperativo
#PARTICIPANTES	>10
EDAD	
MATERIALES	sillas, magnetófono, cinta
DESCRIPCION	<p>Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo. Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todas buscan una silla en la que subirse. El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla. ¿En cuántas sillas es capaz de meterse el grupo? Variante: Se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	GLOBO ARRIBA
<b>TIPO</b>	motriz cooperativo
<b>#PARTICIPANTES</b>	10-30
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	1 globo
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo.</p> <p>El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.</p> <p>Variantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Arriba y abajo. Si un jugador que está en sentado toca el suelo, se levanta; si está de pie, se sienta. El juego finaliza cuando el globo toca el suelo.</li> <li>2. Sustituir el globo por una pelota de playa, un balón de gomaespuma, etc.</li> </ol>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	LA ISLA
<b>TIPO</b>	motriz cooperativo
<b>#PARTICIPANTES</b>	10-40
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	disco volador,tiza,balones
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Espacio de juego: Liso y libre de obstáculos. Con tiza se delimita un espacio en el suelo, en el centro del cual se traza un círculo cuyo diámetro es un poco superior al del disco volador.</p> <p>Descripción: Se coloca el disco volador dentro del espacio delimitado en el suelo. Los jugadores se sitúan fuera de dicho espacio. Entre la mitad y dos tercios de los participantes tienen un balón.</p> <p>A una señal, los que tiene balón lo lanzan tratando de que golpee el disco volador. Nadie puede pisar, en ningún momento, dentro del espacio acotado. El objetivo del grupo es conseguir que el disco quede depositado dentro del círculo central.</p> <p>Variantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Un jugador no puede lanzar un balón que recoja del suelo, debe entregárselo a un compañero para que sea él el que lance.</li> <li>2. Se depositan varios discos y se trazan el mismo número de círculos. El objetivo del grupo es introducir cada disco en uno de los círculos.</li> </ol>

### OBSERVACIONES

TÍTULO	ALEJAR EL PLATILLO
TIPO	motriz cooperativo
#PARTICIPANTES	10-40
EDAD	
MATERIALES	disco volador,tiza,balones
DESCRIPCION	<p>Espacio de juego: Liso y libre de obstáculos. Con tiza se traza en el suelo un rectángulo cuyas dimensiones dependerán de la edad y de la capacidad de los participantes. Uno de los lados de este rectángulo recibe el nombre de línea de lanzamiento y justo el lado que se encuentra frente a él lo llamaremos línea de fondo. Entre estos dos lados, se trazan varias líneas paralelas con diferentes puntuaciones marcadas.</p> <p>Descripción: Los jugadores se dividen en dos grupos. Un grupo se coloca detrás de la línea de lanzamiento. Cada jugador de este grupo tiene un balón. El otro grupo inicia el juego colocado detrás de la línea de fondo.</p> <p>A unos metros de la línea de lanzamiento se deposita en el suelo un disco volador. A una señal, los jugadores que tienen los balones comienzan a lanzarlos contra el disco volador tratando de alejarlo tanto como puedan. Los jugadores del otro grupo devuelven los balones, una vez que éstos han sobrepasado los límites del rectángulo, para que sus compañeros continúen lanzando. Al cabo de un tiempo se detiene el juego y el grupo consigue tantos puntos como marque la última línea que ha atravesado el disco.</p> <p>Variantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si el disco atraviesa la línea de recepción se obtiene una partida extra.</li> <li>2. Se colocan varios discos. La puntuación total del grupo es la suma de los puntos obtenidos con cada uno de ellos.</li> <li>3. Los balones no se pueden devolver lanzándolos, hay que entregarlos en mano. Para hacerlo, tampoco se puede pisar en el interior del rectángulo de juego.</li> <li>4. Cada dos minutos, los grupos intercambian sus papeles, sin que el tiempo se detenga y dejando el disco donde haya quedado en ese momento. ¿Cuántos puntos obtiene el grupo después de tres rotaciones?, ¿cuántas rotaciones necesitamos para que el disco traspase la línea de recepción?</li> </ol>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>ORDEN EN LAS SILLAS</b>
<b>TIPO</b>	motriz cooperativo
<b>#PARTICIPANTES</b>	10-40
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	1 silla/jugador
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se colocan las sillas, una tras otra, formando una fila.            Cada jugador empieza el juego de pie encima de una silla.            El maestro dirá: "Orden en las sillas, por... ¡Fecha de nacimiento!", por ejemplo. A partir de ese momento el objetivo del grupo es ordenarse según el criterio de la maestra sin que nadie pueda pisar en el suelo.            El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.</p> <p>Variantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si una persona cae al suelo debe proseguir el juego empezando en una silla determinada, por ejemplo, la tercera de la derecha.</li> <li>2. Cada vez que una persona toca el suelo, se retira una silla, antes de que dicha persona se reintegre al mismo.</li> </ol>

**OBSERVACIONES**

---

<b>TÍTULO</b>	<b>FIGURAS</b>
<b>TIPO</b>	motriz cooperativo
<b>#PARTICIPANTES</b>	12-40
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	1 silla/jugador
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los jugadores colocan su silla en cualquier punto del espacio y se sitúan, de pie, encima de ella.            El maestro dirá: "Figura, figura...¡Círculo!", por ejemplo. Desde ese momento el objetivo del grupo es formar un círculo con las sillas sin que nadie toque el suelo.            Si alguien cae al suelo queda congelado hasta que otra persona no congelada intercambie su silla con él.            El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.</p>

**OBSERVACIONES**

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	RAYOS Y TRUENOS
TIPO	correr y atrapar
#PARTICIPANTES	>5
EDAD	>5
MATERIALES	fulares
DESCRIPCION	<p>Dividiremos a los participantes en dos grupos (rayos y truenos). Los Rayos llevarán un fular en la cabeza para diferenciarse de los truenos, que no lo llevarán.</p> <p>Delimitaremos un terreno de juego bastante grande y en un lado podremos a todos los Rayos juntos mientras que los Truenos podrán moverse libremente por el terreno de juego.</p> <p>A la señal, cada Rayo tendrá que ir a coger un Trueno (sólo uno); los truenos, por su parte intentarán evadir a los Rayos corriendo por el terreno de juego.</p> <p>Cuando un Rayo coja a un Trueno, se cogerán las manos formando una pareja y tendrán que ir a buscar otras parejas que se hayan formado. Todas las parejas irán juntando sus manos formando una gran Tormenta y podrán ayudar a aquellos Rayos que todavía no han podido alcanzar a su Trueno, actuando como barrera para no dejar pasar a los Truenos. El juego termina cuando todos forman parte de la gran Tormenta.</p>
OBSERVACIONES	<p>Los monitores tendrán que estar atentos a que los participantes no salgan de los límites.</p> <p>Ver gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/lla.GIF">http://www.fut.es/~edutor/lla.GIF</a></p>

TÍTULO	"ARUS I"
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>2
EDAD	>5
MATERIALES	aros
DESCRIPCION	<p>Los participantes tienen que ir hasta donde se encuentran los monitores lo más rápido posible, pasar por entre los aros (por dentro) que estos sujetarán y volver a la línea de salida.</p>
OBSERVACIONES	<p>Cada participante tendrá como referencia un monitor, este tendrá un aro a cada mano y se las colocará una a cada lado. Una parte del aro tendrá que tocar al suelo para facilitar que el participante pase por dentro.</p> <p>Los participantes cuando lleguen al lugar donde están los monitores tendrán que pasar cada uno por sus respectivos aros (participante A - monitor A, participante B monitor B, etc.). Entrarán por el aro de la derecha y saldrán por el de la izquierda volviendo rápidamente a la línea de salida donde registraremos el orden de llegada. Se pueden utilizar como aros los populares "hula-hop".</p> <p>Ver gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/arus1.GIF">http://www.fut.es/~edutor/arus1.GIF</a></p>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	TÚNELES
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>3
EDAD	>5
MATERIALES	aros,papel,bolígrafo
DESCRIPCION	Los participantes tienen que ir hasta la llegada lo más rápidamente posible pasando por entre los aros (por dentro) que los monitores sujetarán.
OBSERVACIONES	<p>Las personas que sujetan los aros lo harán con las dos manos y estos (los aros) tendrán que tocar al suelo para facilitar al participante pasar por su interior. Se puede tener los aros todos al mismo lado o bien alternarlos. Como aros utilizaremos "hoola hops" y las puntuaciones vendrán dadas por el orden de llegada de los participantes.</p> <p>Ver gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/tunels.GIF">http://www.fut.es/~edutor/tunels.GIF</a></p>
TÍTULO	"A PAMS"
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>5
EDAD	>5
MATERIALES	fulares,reloj,papel,bolígrafo
DESCRIPCION	Colocaremos a los participantes en el terreno de juego. Irán con los ojos tapados y cuando se dé la señal deberán encontrarse y formar los grupos que se diga: parejas tríos, un niño y dos niñas...
OBSERVACIONES	<p>Por cada turno habrá un tiempo determinado, quien no lo consiga quedará eliminado. Los monitores deberán tener cuidado de que los participantes no salgan del terreno de juego y comprobar que los grupos se formen correctamente. Los participantes podrán hablar para guiarse hacia sus compañeros.</p> <p>Ver gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/pams.GIF">http://www.fut.es/~edutor/pams.GIF</a></p>
TÍTULO	LA BANDERA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>5
EDAD	>5
MATERIALES	fulares,palo,papel y bolígrafo
DESCRIPCION	En uno de los extremos del terreno de juego habrá todos los participantes y en el otro extremo un palo bien alto con unos cuantos fulares atados a él. Al darse la señal, los participantes deberán ir hacia el palo y conseguir uno de los fulares.
OBSERVACIONES	<p>No habrá fulares para todos los participantes, por lo tanto los que no consigan ninguno quedarán eliminados para el siguiente turno. Los fulares deberán ser de colores distintos y como unos estarán colocados más arriba que otros, tendrán más puntuación. Anotaremos las puntuaciones de cada participante y los que no hayan sido eliminados continuarán, esto si, cada turno iremos suprimiendo algunos fulares. Al final sumaremos la puntuación conseguida por cada jugador.</p> <p>Ver gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/bandera.GIF">http://www.fut.es/~edutor/bandera.GIF</a></p>

TÍTULO	TOMAR TIERRA
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	7-12
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Deporte de equipo con balón que implique pases, desplazamientos, fintas...</p> <p>Se juega en un campo regular de unos 20 m. de largo con tres zonas. A y B para dos equipos y C neutral.</p> <p>Los participantes se dividen en dos equipos y van a ocupar los dos campos. El juego consiste en conquistar el terreno contrario: cada vez que un jugador recibe el balón correctamente por tres veces pasa al campo rival.</p> <p>El juego se desarrolla pasando el balón un equipo al otro, de manera continua. Sólo puede lanzarse desde el propio campo. Si se pasa desde la zona neutral, el jugador que los hace queda 5 veces, 5 pases sin poder jugar. El jugador que recibe el balón debe lanzarlo él mismo, sin pasarlo a ninguno. Cada vez que se recibe el balón sin que éste toque el suelo se apunta un punto y cuando se tiene 3, se pasa al campo rival, de espía. El espía, entonces, se esfuerza en coger el balón, para servirlo lo mejor posible a sus compañeros.</p> <p>Los adversarios deben impedirle la recepción, tratando de colocarse delante de él. No vale empujar.</p> <p>Se juega en un solo tiempo de 10 - 15 minutos, pero el juego puede acabar antes si un equipo ha conseguido trasladar a todos sus componentes al campo rival.</p> <p><b>NO SE PUEDE:</b> Lanzar el balón rodando o demasiado bajo; lanzarlo desde la zona neutral. Si se cometen estas faltas pasa el balón al otro equipo.</p> <p><b>VARIANTES:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Cada jugador tiene una zona que se dibuja con un círculo a su alrededor: no puede salir de ella. Es útil cuando los equipos son muy desorganizados y se amontonan todos a por la pelota.</li> <li>2.- Colocar una red o cuerda estirada delante de cada campo a un metro de altura.</li> </ol>
OBSERVACIONES	Ver gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/ttierra.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/ttierra.jpg</a>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	DRIBLINGS CON RITMO
TIPO	relevos
#PARTICIPANTES	
EDAD	>7
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se organizan por equipos de 5, de uno en uno (relevos).  A lo largo de un recorrido de unos 15 m. se fija un ritmo determinado. Ej. de A a B, 4 botes a la altura de la cintura; de B a C, 3 botes con el jugador agachado; de C a D, 4 botes alternando las dos manos: D,I,D,I.  Salen a la vez un jugador de cada equipo, a una señal del animador. El primero que consigue llegar sin fallo se apunta un punto para su equipo y se queda en D. Pasa el balón al segundo de su equipo. Todos los números 2, salen a la vez, a la señal, etc. Gana el equipo que más puntos haya conseguido.</p> <p>VARIANTES:  Organización igual pero cuando todos están en la línea A, el animador mediante palmadas o un tambor, marca un ritmo lento. A cada señal sonora, el ejecutante da un bote al balón y recoge con ambas manos. Sigue avanzando procurando dar los pasos muy largos. EL jugador que falla un bote, bien porque no recibe o porque no lo da cuando suena la señal retrocede 2 pasos atrás. Gana el que consigue llegar primero a D y se anota un punto para su equipo.</p>
OBSERVACIONES	Ver gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/driblig.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/driblig.jpg</a>

TÍTULO	FÚTBOL-TENIS
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	>7
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se juega en tandas de 2 contra 2, 3 contra 3 en un pequeño campo de 6 a 8 metros. dividido en dos zonas, por una cuerda a 1,5 metros de altura.  Un alumno comienza el juego lanzando al otro campo con la mano. Los contrarios deben devolverla con el pie, muslo o cabeza. La pelota puede dar un bote. Cuando falla o lanza fuera el adversario se anota un punto.  Se juega en dos tiempos de 5 minutos o bien, a puntos: 15, 21.</p> <p>VARIANTE:  Sin que de un bote en el suelo. Directa.</p>
OBSERVACIONES	



## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	ATINAR
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	6-8
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Sobre un plinto o base elevada se coloca una pelota grande, una maza, botella de plástico, etc.</p> <p>Los niños, en grupos de 4 ó 5, distribuidos en cruz, a 5 metros del banco, tiran de un en uno, por equipos. Cada blanco es un punto para su bando.</p> <p>Se juega a 5 puntos.</p>
OBSERVACIONES	Ver gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/atinar.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/atinar.jpg</a>
TÍTULO	FÚTBOL-4
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	6-8
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se dividen en 4 equipos: 1, 2, 3, 4, que llevan distintivos o colores diferenciados. El terreno de juego es cuadrado. Los equipos 1 y 3 de frente, los 2 y 4 también de frente. Cada equipo tiene un objetivo (portería) a alcanzar: una silla, una rama, un jersey. Juegan el equipo 1 contra el 3 a un gol. Cuando se marca juegan 2 contra 4, también a un gol. Después se enfrentan los ganadores entre sí, cada uno en su zona.</p> <p>VARIANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 contra 3, 2 contra 4, 2 contra 3. Cada gol se apunta un punto, salen del terreno y juegan los otros. Se juega a ver quien consigue primero tres puntos.</li> <li>- Variante loca: juegan los cuatro equipos a la vez, todos contra todos.</li> </ul>
OBSERVACIONES	Ver gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/futbol4.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/futbol4.jpg</a>
TÍTULO	LANZAR Y SENTARSE
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	6-8
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>En los cuatro lados de un cuadrado se disponen los participantes, divididos en cuatro grupos, mirándose. Los que están de frente compiten entre sí. El primero de cada sección pasa el balón a los restantes y se sienta. Gana el equipo que primero lo consigue. El último jugador permanece de pie, lanza al primero y comienza otra vuelta.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>TIRAR LA ESTACA</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	>5
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Deportes que impliquen puntería: Hándbol, baloncesto.</p> <p>En un círculo de 8 a 10 metros, en cuyo centro se traza otro círculo de 1 metro y se coloca la botella.</p> <p>Se distribuyen 4 alumnos, 1 contra los 3. Los tres intentan derribar la botella y el que está solo lo impide. El que hace tanto pasa a ser defensor. Los tres lo hacen regateando y pasando en el interior del círculo. Nadie puede entrar en el círculo pequeño.</p> <p><b>VARIANTES:</b></p> <p>Los tres jugadores se sitúan fuera del círculo grande y desde allí intentan hacer blanco.</p>

**OBSERVACIONES**

---

<b>TÍTULO</b>	<b>MURALLA PASAJERA</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	6-10
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Deportes de equipo con balón que impliquen puntería: Hándbol, Baloncesto</p> <p>Se traza un círculo de unos 10 jugadores separados entre sí 2 ó 3 metros. cada jugador debe defender con pies y manos el espacio existente entre él y el compañero. En el centro se colocan 2 jugadores, que intentan pasar la pelota a través del espacio, más baja que la altura de la cabeza de los defensores. Si lo consigue, cambian de puestos con los jugadores que dejaron pasar la pelota</p>

**OBSERVACIONES**

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>OBJETIVO: PARED</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	6-8
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Deportes con balón que impliquen sostener, amortiguar y para el balón: Hándbol, baloncesto y fútbol</p> <p>Varios defensores se colocan defendiendo un espacio de pared, separados 1,5 a 2 metros. Cada uno tiene una paraje atacante, que se sitúa enfrente de él, a unos 5 - 7 metros. El atacante intenta tocar la pared que le corresponde mediante tiros bajos con la mano. El defensor ataja con el pie.</p> <p><b>VARIANTES:</b> El defensor puede alcanzar cualquier espacio de pared. Todos los atacantes contra todos los defensores.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>PELOTA SALTONA</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	10-16
<b>EDAD</b>	6-10
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>En un terreno dividido en tres partes: zona de los defensores, zona de los atacantes y zona frontera.</p> <p>Los participantes divididos en dos grupos iguales: defensores y atacantes. Los atacantes intentan llegar hasta la zona frontera con la pelota colocada entre los tobillo saltando. A la señal del animador salen. Los defensores intentan tocarles. Se cuentan los que llegan. Se repite tres veces y se suma. Después , se invierten los papeles. ¿Qué equipo consiguió más puntos?</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	Ver gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/saltona.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/saltona.jpg</a>

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	PELOTA ALTA
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	10-16
<b>EDAD</b>	>5
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Sobre un círculo de unos 6 metros de radio se distribuyen los participantes, en un número de 10 a 16. Se distribuyen de 8 a 12 pelotas, siempre menos que el número de participantes. Un jugador, con la pelota mediana, lanza vertical arriba a la señal del animador.</p> <p>Todos los que tienen la pelota tiran a ver si consiguen atinar a la pelota en vuelo. Si lo consiguen 1 punto.</p> <p>Deben tirar todos a la vez, en el momento en que la trayectoria de la pelota alcanza la máxima altura.</p> <p>Así evitan darse unos a otros y, por otra parte es más fácil, ya que en ese momento la velocidad de la pelota es 0. Después de lanzar deben correr y alcanzar alguna pelota para poder lanzar la vez siguiente. No tirarán hasta que todos estén dispuestos, a la señal del animador.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	BOTO, BOTO
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	6-10
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se trazan dos zonas lindantes. Los jugadores se reúnen por parejas. Uno va a la zona de los quietos y se queda inmóvil. El otro con la pelota, queda en la zona vecina. A la señal, todos comienzan a botar sobre el sitio. A la nueva señal, corren botando a dar una vuelta al compañero y volver a la zona.</p> <p>Gana el que primero lo consigue correctamente. Se cambian los papeles 3 veces.</p> <p><b>VARIANTES:</b></p> <p>Los que botan hacen equipo que se enfrenta a los quietos, también en equipo. Corren, dan la vuelta y regresan. Se toma el tiempo del último. Después lo hace el otro equipo.</p> <p>3 veces cada uno y se suma los tiempos.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	DRIBLAR Y QUITAR
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	6-12
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Por parejas, se desplazan libremente botando con una mano. Con la otra, intentan quitar la pelota del compañero.</p> <p>VARIANTES: Todos contra todos</p>
OBSERVACIONES	
TÍTULO	TIRO AL ARO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	6-12
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Dos equipos de 8 - 12 componentes por aro, que se cuelga a unos 2,5 metros de altura. La mitad de cada equipo a un lado del aro, separados unos 15 metros. El primero de cada equipo tira con la intención de introducir la pelota por el aro, en cuyo caso tiene un punto. Pasa al lado opuesto rápidamente. Recibe el balón el compañero del otro lado que hace lo propio.</p>
OBSERVACIONES	Ver gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/saltona.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/saltona.jpg</a>
TÍTULO	BLANCOS - DOS CONTRA UNO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	8-10
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se juega por tríos: dos, con balón, contra uno. La portería la constituyen los dos elásticos separados unos 50 cms. y a una altura de 2 metros el más bajo. Dos pasan el balón intentando hacer gol, el tercero intenta interceptar. Si lo consigue hace pareja con otro, y aquel a quien quitó el balón queda de defensor. Se sigue ininterrumpidamente.</p> <p>Pueden jugar vario tríos a la vez</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LA PARED ES EL BLANCO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	>7
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los equipos se colocan en fila mirando la pared. El primero lanza su pelota contra la pared, el segundo la recibe después de que de un bote en el suelo, etc. Los que van lanzando se colocan al final de la fila. Se hacen blancos en la pared: círculos, aros. Se juega a ver que equipo realiza 10 blancos primero.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	SENTAR AL ADVERSARIO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	8-12
MATERIALES	
DESCRIPCION	2 equipos de 6 jugadores en una zona de 3 x 4 metros, separada por un elástico a 1,5 metros de altura. Uno de los equipos es "diana" y el otro "tiradores", Las dianas están inmóviles; los tiradores, sentados y con una pelota en la mano lanzan la pelota por encima del elástico intentando hacer blanco. Cada diana tocada es un punto. Cambian los papeles durante tres ocasiones , al final se cuentan los puntos obtenidos.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	HANDBOL CON ARO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	8-12
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se coloca un aro a unos 2 metros de altura sostenido por un palo o suspendido de arriba). A su alrededor se traza una zona impenetrable de 4 metros. Se organizan los dos equipos, la mitad defensores y la mitad atacantes. Se juega como a Hándbol, flexibilizando las normas según el grupo y su conocimiento de este deporte. Cuando el balón es atajado por los defensores se cambian los papeles.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>NEWCOME CON TIRO A PUERTA</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	8-12
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Sobre un terreno de 15 a 20 metros de largo se disponen 3 elásticos a 1,5 - 2 metros de altura: uno en el centro del terreno y los otros dos en los extremos del campo, a modo de portería.</p> <p>Los participantes se dividen en dos grupos, uno en cada medio campo. Se trata de enviar la pelota sobre el elástico central intentando hacer gol. Si el balón cae al suelo en terreno enemigo el equipo lanzador se anota 1 punto. Si consigue hacer gol, 2 puntos.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>VOLEIBOL MÁXIMO</b>
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	8-12
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se juega de forma similar al voleibol, pero con un número indefinido de jugadores por campo.</p> <p>Se puede dar hasta 5 pases por equipo. Se pone en juego el balón, los jugadores de cada bando van contando los pases que hacen, agregándolos a los de la vez anterior. Se agregan mientras no se pierde punto, pero si se hace falta ( dar más de 5 veces, pasar debajo de la red, mandar fuera, dar 2 veces seguidas el mismo jugador) se empieza desde 0.</p> <p>Gana el equipo que primero consigue 50 puntos.</p> <p><b>VARIANTES:</b>          Para los más pequeños o menos hábiles: el balón se puede coger o golpear; si se coge se cuenta 1 punto; si se golpea 2 puntos.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	TRAS EL MURO
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	8-12
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Deportes de equipo con balón que impliquen lanzamientos, esquivas, desplazamientos, táctica: Hándbol, baloncesto, rugby, béisbol.</p> <p>Dos equipos, cada uno se esconde tras un plinto que esté separado del otro unos 6 metros o menos.</p> <p>Pone el balón en juego un equipo intentando golpear al contrario. Si lo consigue pasa a formar parte del equipo golpeador.</p> <p>El juego es ininterrumpido. Lanza siempre el equipo que tiene el balón en su poder; si la pelota cae en medio cualquier jugador puede hacerse con ella.</p> <p>Vale dar en el espacio entre los plintos.</p> <p>Gana el que primero consigue dar a todos los adversarios del otro equipo o , el que en un tiempo predeterminado, consigue más componentes.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	¡EL GATO!
<b>TIPO</b>	correr y pillar
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	8-10
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Deportes que impliquen marcaje y desmarcaje.</p> <p>Los jugadores, en número impar, corren libremente. Cuando el animador grita "¡Que viene el gato!", este sale de su escondite y los jugadores han de formar parejas; el que queda solo se convierte en ratón, que es perseguido por el gato. Los pares ayudan al ratón o al gato. El ratón atrapado se convierte en gato la próxima ocasión.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	PASES PERSEGUIDOS
<b>TIPO</b>	pelota
<b>#PARTICIPANTES</b>	6-10
<b>EDAD</b>	8-12
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los jugadores, entre 6 a 10, se colocan tras una línea de fondo y deben llegar a la otra situada a 15 ó 20 metros. En medio se coloca un jugador perseguidor. Los jugadores empiezan su carrera pasándose el balón unos a otros, el perseguidor intenta tocarlos. Todos han de haber recibido y pasado al menos una vez.</p> <p><b>VARIANTES:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- El perseguidor sólo puede tocar al que tiene el balón.</li> <li>2. Han de hacerse un número de pases determinado.</li> </ol>

### OBSERVACIONES



Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	PASES Y TIROS
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	8-12
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Deportes de equipo con balón</p> <p>Dos equipos distribuidos por todo el espacio. Un equipo con el balón, mediante pases intentará tocar a un jugador del equipo contrario: dispone de 5 pases y 2 tiros para lograrlo. Si los agota el balón pasa al otro equipo.</p> <p>VARIANTES:</p> <p>1. - Introducir 2 balones.</p> <p>2.- Con más pases.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	COGETOCA
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	8-10
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Deportes de equipo con balón</p> <p>Los jugadores forman un círculo y se van pasando un balón de uno en uno. A la señal del animador el jugador que está en posesión del balón sale corriendo y da una vuelta completa por el exterior del círculo hasta volver a su puesto. El que le pasó el balón sale en su persecución intentando atraparle antes de que llegue.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	BARRERA BARRERA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se tienen que colocar dos grupos de personas más o menos igualados. Se colocaran de frente y empezarán a cantar "Barrera barrera" continuamente. Entonces, uno de un grupo sale y si pasa se queda en su grupo y si no, pasa al grupo contrario, y los que antes consiguen el máximo de personas, ganan.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL PAÑUELO DOBLE
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se juega como el juego del pañuelo, pero la persona del medio tiene dos pañuelos, uno para cada equipo; cuando el corredor coge el pañuelo de su equipo tiene que atarlo a la pierna de una persona de su equipo y correr hacia el otro equipo donde también habrá alguien con un pañuelo atado a la pierna, desatarlo e irlo a atar al brazo de uno de su equipo, volver a buscar el pañuelo del brazo del otro equipo y traerlo al medio. El primero que llega, gana.
OBSERVACIONES	

TÍTULO	UN POCO MÁS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>5
EDAD	>5
MATERIALES	
DESCRIPCION	A cada turno, un miembro del equipo saldrá corriendo y tendrá que llegar lo más lejos posible en un tiempo determinado. Al siguiente turno y utilizando el mismo tiempo que su compañero, el nuevo participante deberá llegar todavía más lejos, y así sucesivamente hasta participar todos los miembros del equipo.
OBSERVACIONES	<p>Ver gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/torns.GIF">http://www.fut.es/~edutor/torns.GIF</a></p> <p>El tiempo que tienen para correr puede ser de 15 segundos por turno. Una vez transcurridos los 15 segundos, el monitor, con la ayuda del silbato avisará que ha terminado el tiempo y el participante tendrá que pararse. Cada turno el nuevo participante tendrá que llegar más lejos que sus compañeros, por tanto, el orden de actuación lo decidirán ellos mismos. Si se diera el caso que uno de los participantes no llegara más lejos que sus compañeros, el grupo quedaría eliminado, pero tendrían una nueva oportunidad y deberían empezar de nuevo cambiando el orden de actuación de los participantes. Una vez todo el grupo hubiese actuado, tomaríamos nota de los metros recorridos por el último participante (señalarlo con un objeto) y daríamos paso a otro grupo. Una vez hubiesen participado todos los grupos, daríamos las puntuaciones según las distancias que hubiesen recorrido cada uno de ellos. Si alguien no se para cuando oye el silbato, debe volver a repetir la carrera.</p> <p>También podemos hacer que haya diferentes observadores a lo largo del recorrido y que cuando oigan el silbato nos digan en qué posición se encontraba el participante en aquel momento, y así no será preciso repetirlo.</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PAPELITOS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>7
EDAD	>4
MATERIALES	4 mesas largas
DESCRIPCION	<p>Pondremos 4 mesas a lo largo de un recorrido.</p> <p>Estas estarán en paralelo unas con las otras. Los participantes se encontrarán detrás de la mesa nº 1 o salida. Cada mesa tendrá 5 papelitos con una frase escrita. cuando se dé la señal, los participantes pasarán por debajo de la mesa e irán hacia la mesa 2. Allí cada uno cogerá un papel y tendrá que realizar lo que indique el papel.</p> <p>Siempre se tiene que pasar por debajo de las mesas y la finalidad es llegar a la mesa 4 o llegada, si se puede, ya que el juego depende de lo que digan los papelito:</p>
OBSERVACIONES	<p>Ver gráfico en:<a href="http://www.fut.es/~edutor/paperets.GIF">http://www.fut.es/~edutor/paperets.GIF</a></p> <p>Tal como hemos dicho, para ir de una mesa a otra se debe pasar por debajo, es decir, los participantes siempre tendrán que estar de cara a la llegada. No importa el tiempo que se tarde en hacerlo ya que las puntuaciones vienen dadas por los papelitos. Cuando empieza el juego no tienen que coger ningún papelito de la mesa 1 sino ir a la mesa 2 y allí sí que tienen que comenzar a coger un papel cada uno y realizar lo que se les dice. Los papelitos que cojan los tendrán que guardar. Así pues, en la mesa 1 habrá 5 papelitos: 4 tendrán escrito "ve a la mesa 2" y 1 pondrá "quedas eliminado"; en la mesa 2 habrá 1 papel que ponga "ve a la mesa 1", 3, "ve a la mesa 3" y 1 "quedas eliminado"; en la mesa 3 habrá 3 que pondrán "ve a la mesa 4", 1 "estás eliminado" y otro que pondrá ve a la mesa 2". Los que lleguen a la mesa 4 tendrán que coger también un papel cada uno y el que habrá será lo siguiente: 2 pondrán "has conseguido 25 puntos" 1, "has conseguido 10 puntos" i 1 "estás eliminado".</p> <p>Los papelitos estarán doblados para evitar que puedan ver lo que está escrito en ellos. El papel que cojan no lo podrán cambiar, si no quedan automáticamente eliminados. Es un juego en el que hay que tener mucha suerte. Es conveniente que las mesas sean muy largas. Puede ser que durante el juego alguien se encuentre que no puede tirar ni adelante ni atrás, es decir, que no pueda hacer lo que dice el papelito; en este caso también queda eliminado. Recordad que sólo pueden coger un papel.</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	BÁRMAN
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>1
EDAD	>4
MATERIALES	mesa, vasos
DESCRIPCION	<p>Cogemos una mesa rectangular y tomando como base la anchura la dividiremos en tantas partes como queramos. A cada parte le corresponderá una puntuación, cuanto más arriba esté la parte, más puntos tendrá.</p> <p>A continuación cogeremos un vaso de plástico y lo llenaremos con agua hasta un poco más de la mitad.</p> <p>El juego consiste en que hemos de hacer deslizar el vaso por encima de la mesa y obtendremos la puntuación indicada en el lugar donde se pare.</p> <p>Tanto si el vaso cae fuera de la mesa como dentro, es decir, no mantiene la posición vertical, el niño o la niña no obtendrá puntuación alguna.</p>
OBSERVACIONES	<p>Ver gráfico en:<a href="http://www.fut.es/~edutor/BM.gif">http://www.fut.es/~edutor/BM.gif</a></p> <p>Necesitamos una mesa de plástico y mojarla un poco con el fin de que el vaso pueda deslizarse. Si la mesa no es de plástico se puede poner un plástico encima de ella.</p> <p>Si es de plástico, las separaciones se pueden hacer con rotulador, sin olvidarse de limpiarla al finalizar; también se pueden utilizar objetos para delimitar las zonas.</p> <p>Una parte de la mesa será la salida y será aquí donde pondremos el vaso para darle impulso para que se deslice.</p> <p>Habrá que tener agua a mano para ir rellenando los vasos.</p> <p>También se necesitará un paño para quitar el exceso de agua de la mesa, con el fin de que ésta no frene el vaso.</p>
TÍTULO	CARRERA LOCA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>5
EDAD	>4
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Participan todos los grupos a la vez. Los participantes se colocan a lo largo de toda la línea de salida (agrupados por grupos). Previamente se habrá repartido en cada grupo un número para cada participante (tantos números como miembros haya en el equipo). El juego consiste en una carrera en que la señal de salida será la llamada a uno de estos números que pronunciaré el monitor. El miembro de cada equipo que tenga este número tendrá que salir y llegar a la meta pero no corriendo sino saltando a la pata coja. Esto se repetirá hasta que hayan salido todos los participantes.</p>
OBSERVACIONES	<p>Ver gráfico en:<a href="http://www.fut.es/~edutor/CB.gif">http://www.fut.es/~edutor/CB.gif</a></p> <p>Existe la posibilidad de dividir el terreno en dos partes antes de llegar a la meta. En el primer tramo saltarán con la pierna derecha y en el segundo con la izquierda. Si no se ha dividido, podrán saltar con la pierna que deseen.</p> <p>La puntuación dependerá del número de equipos que participen. Si en cada carrera participan, por ejemplo 6 niños (6 equipos) sólo puntuarán los 4 primeros y será con el mismo valor (1 punto).</p> <p>Se trata de llegar de los primeros, ya que en este caso los últimos no puntúan.</p> <p>Una vez anotados los resultados de los 4 grupos, se dará la salida a la serie siguiente, y así sucesivamente hasta el final, en que se hará la suma de los puntos de cada equipo.</p> <p>Deberá haber monitores que vigilen el orden de llegada.</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LLENO DE AGUA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>1
EDAD	>5
MATERIALES	mesa, vasos, botellas, agujas
DESCRIPCION	Colocaremos una serie de vasos encima de una mesa. Deberán estar juntos. El vaso del grupo estará en el centro y el resto a su alrededor. Los participantes, que serán 2 por turno, deberán llenar su vaso. Uno de los participantes tendrá los ojos vendados con un fular, y al mismo tiempo llevará la botella de agua con que llenar su vaso. El otro deberá guiarlo hasta la mesa y decirle si tiene que retirar o alargar el brazo, si debe tirar a la derecha o a la izquierda, cuando tiene que verter el agua.
OBSERVACIONES	Ver gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/plea.GIF">http://www.fut.es/~edutor/plea.GIF</a> El que lleve la botella de agua no podrá tocar la mesa con ninguna parte del cuerpo sino quedaría penalizado. El que lo guía puede ir por donde quiera y colocarse donde le apetezca, con el fin de guiar bien a su compañero. Los vasos no se pueden tocar. La cantidad de agua que llevarán será de media botella. Cuando tenga que tirarla, pondrá los dedos delante del orificio para que no salga con toda la fuerza, ya que podría tirar los vasos. La penalización por tocar la mesa o los vasos se realiza agujereando la botella y volviendo al principio. La puntuación dependerá de la cantidad de agua con que llenen su vaso. Cuando se les agujereee la botella pueden poner la mano debajo de esta para impedir que se salga el agua. Cuantas más penalizaciones, más agujeros.
TÍTULO	CAGARRINES RACE
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>3
EDAD	>4
MATERIALES	papel de WC, piedras
DESCRIPCION	A cada grupo se le da un rollo de papel higiénico. El juego consiste en que por una parte tendrán que hacer la tira de papel más larga sin que se les rompa y, por otra, tendrán que hacerlo en el mínimo tiempo posible. Puntuaremos tanto la longitud de las tiras como el tiempo que tarden en realizarlo.
OBSERVACIONES	Ver gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/cara.GIF">http://www.fut.es/~edutor/cara.GIF</a> Si, mientras están haciendo la tira se les rompe, deben volver al principio y hacer otra con el papel restante. Se considera que una tira se rompe cuando queda dividida en dos partes (sin nada que las una). La tira debe quedar en el suelo, por lo tanto, es aconsejable que al principio (línea de salida) y cada cierta distancia se deposite encima de la misma algún objeto para evitar que el viento se la lleve y para que quede bien tensa (recta). Cuanto más recta, mayor distancia. Si tienen que empezar una nueva, la antigua no se destruye, ya que puede que la nueva no sea tan larga como esta, en cuyo caso puntuaría la antigua. El tiempo que se registra se para en el momento en que gasten el rollo. Es preciso que los monitores lo controlen.

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL CAMARERO
TIPO	
#PARTICIPANTES	>1
EDAD	>5
MATERIALES	platos, vasos, botellas
DESCRIPCION	Dividimos a los participantes en dos grupos (A y B). Cada jugador representa un camarero que tiene que llevar las bebidas hasta un lugar. La peculiaridad de este juego consiste en que el jugador llevará un plato en cada mano (fuente del camarero) y en esta un vaso lleno de agua.
OBSERVACIONES	<p>Ver gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/elcam.GIF">http://www.fut.es/~edutor/elcam.GIF</a></p> <p>Participan un miembro de cada equipo por turno.</p> <p>Podemos hacer un recorrido sin obstáculos o con ellos. Los jugadores, para poder puntuar deben llegar a la meta con los dos vasos enteros, es decir que no se les hayan caído al suelo o que no se haya derramado el agua al plato, en cuyo caso quedarían eliminados. Por lo tanto, es una carrera en que además de ir rápido se debe tener cuidado de que el vaso se mantenga vertical. Puntuamos según el orden de llegad. Podemos hacer la adaptación de que una vez lleguen a la meta se tenga que llenar una serie de botellas con ayuda de un monitor. Por lo tanto, también capacidad de agua almacenada.</p>
TÍTULO	RUGBY
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>3
EDAD	>5
MATERIALES	globos
DESCRIPCION	<p>Se delimita un terreno de juego de forma rectangular y se divide en distintas zonas. Cada zona tendrá una puntuación (yardas).</p> <p>Los miembros del equipo se reparten en estas zonas, como ellos quieran, con la peculiaridad de que no podrán moverse de la zona que han elegido.</p> <p>Separado unos 2 metros del terreno de juego y perpendicular a la base de este rectángulo (ancho) se colocará el único miembro del equipo que quedaba. Le llamaremos capitán. El capitán tendrá que lanzar globos llenos de agua y estos deberán ser cogidos por sus compañeros. Primero lanzará uno y donde vaya a parar (zona) deberá ser cogido por alguno de los miembros del equipo que se encuentren allí.</p> <p>Si lo cogen y no cae al suelo, consiguen la puntuación de donde se encuentran; si lo cogen pero revienta encima de su cuerpo también consiguen la puntuación. Sin embargo, si no lo cogen o se les cae en el suelo (reviente o no) no consiguen puntuar en este lanzamiento. Sólo obtendrán la puntuación cuando no caiga al suelo.</p> <p>Los lanzamientos de harán de uno en uno.</p>
OBSERVACIONES	<p>Ver gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/rug.GIF">http://www.fut.es/~edutor/rug.GIF</a></p> <p>El capitán deberá ser el miembro más fuerte del grupo.</p> <p>Para delimitar el terreno (zonas) podemos ayudarnos con objetos.</p> <p>Recordar que los participantes no se pueden mover de la zona que hayan elegido.</p> <p>Los monitores deberán controlar el cumplimiento de las normas.</p> <p>Si un globo, al lanzarlo, se desvía del terreno de juego, representa un balón perdido y no se vuelve a repetir.</p> <p>Habrá un lanzamiento por cada globo y un globo para cada miembro del equipo.</p> <p>El capitán no podrá traspasar los límites del terreno de lanzamiento (círculo)</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	SÁLVATE CON LOS PIES
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se designas varios perseguidores: los demás deben evitar se tocados desplazándose por el área de juego o levantando los pies del suelo.
OBSERVACIONES	Es aconsejable enseñar previamente las distintas formas de elevar los pies, lo cual permite un mayor dinamismo y comprensión del juego.
TÍTULO	MÓNTATE
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	El juego se lleva a cabo igual que un pilla pilla, pero para salvarse hay que colocarse detrás de un compañero. Para evitar que sea ésta una forma permanente de participar dentro del juego debemos indicar un tiempo máximo de tres o cuatros segundos. A quien sea alcanzado le corresponderá seguir el juego como atrapador.
OBSERVACIONES	Hay que limitar el espacio y procurar que no permanezcan los alumnos unos detrás de otros, de lo contrario, quienes lo hagan se convertirán en atrapadores.
TÍTULO	LOS MELLIZOS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se forman parejas cuyos integrantes sujetos por las piernas internas y los brazos por encima del hombro. La pareja atrapadora deberá intentar alcanzar a otras parejas desplazándose de esa forma.
OBSERVACIONES	El profesor deberá previamente enseñar a sujetarse las piernas con las cuerdas o la cintas y la forma de desplazarse.

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	COGE LA ZAPATILLA Y ATRÁPAME
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	En este juego el atrapador se distinguen de los demás jugadores por que lleva una zapatilla en la mano. Para atrapar a otro jugador debe tocarle con la zapatilla, teniéndola siempre sujeta. Una vez que lo consigue, lanza la zapatilla al área de juego. El nuevo atrapador debe buscar la zapatilla y cogerla antes de comenzar a atrapar a los demás. Se debe respetar la zona de juego: en caso de que algún jugador saliese de ella ocuparía el puesto de atrapador.
OBSERVACIONES	El profesor debe evitar que se lance la zapatilla y que pueda permanecer el atrapador durante un largo tiempo sin que alcance a nadie, además de corregir las actitudes inadecuadas en el cambio de atrapador (lanzar la zapatilla muy lejos....).
TÍTULO	MORDER LA COLA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	La clase se divide por grupos, en función de los números de alumnos, quienes se colocan en filas y se agarran por la cintura. Existe un atrapador que intentará alcanzar al último de uno de los grupos; si lo consigue, el atrapado pasará a ser atrapador y el que atrapaba pasa a la cabeza del grupo.
OBSERVACIONES	El profesor debe procurar que los grupos no tengan muchos componente. Si hay un elevado número de grupos, se puede aumentare el número de atrapadores para dar un mayor dinamismo al juego.
TÍTULO	¿QUIÉN LLEVA LA SERPIENTE?
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	El atrapador arrastra una serpiente (cuerda); sólo podrá alcanzar a los demás si la lleva consigo en la mano. Los corredores, para dificultarle el atrape, intentan agarrar o pisar la serpiente. Al tocar a un corredor, el atrapador queda libre y suelta la serpiente; el nuevo atrapador continuará el juego sujetando con su mano la serpiente
OBSERVACIONES	La cuerda debe ser corta para evitar que sea alcanzada fácilmente por los demás jugadores



## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	EL DESCANSO
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	El atrapador no sigue en el juego después de atrapar a algún jugador, sino que se sienta y anima a los demás. El juego acaba cuando todos los jugadores estén en posición de sentado menos el último, que es el vencedor del juego. El primer jugador que participa como atrapador no se sienta cuando logra alcanzar a algún jugador, sino que pasa a ser corredor. El jugador que se salga del espacio pasa a ser atrapador.
<b>OBSERVACIONES</b>	Se pueden variar las dimensiones del terreno de juego en función del número de participantes.

---

<b>TÍTULO</b>	LOS CAZADORES
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	Los jugadores estaban repartidos libremente por el espacio de juego. Varios de ellos (de 2 a 4) serán los atrapadores. Cada uno de ellos se dedicará a atrapar a los demás jugadores que corren libremente, colocándolos en un lugar determinado del campo, de forma que al final todos los jugadores estarán repartidos en un número de grupos similar al de atrapadores. Gana el atrapador que más jugadores han conseguido reunir. El profesor debe definir claramente el espacio de juego y el lugar donde cada atrapador puede llevar a sus presas. El jugador que se sale del área de juego se considera atrapado por quien le persigue.
<b>OBSERVACIONES</b>	Para que el juego se desarrolle con rapidez se pueden disminuir las dimensiones de área de juego, consiguiendo de esta forma que todos los jugadores sean alguna vez atrapadores.

---

<b>TÍTULO</b>	¡CUIDADO, QUE TE SACAN!
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	En este juego, las colchonetas distribuidas por el espacio de juego son las zonas de descanso. El atrapador cuenta con un ayudante, el cual puede tratar de sacar a los perseguidos de las zonas de descanso. El jugador que sea tocado se convierte en ayudante, y el ayudante pasará a ser atrapado, pasando éste último a integrarse en el grupo de corredores.
<b>OBSERVACIONES</b>	El profesor procurará que los jugadores no estén constantemente en las colchonetas. En caso de que el atrapador no consiga alcanzar ningún jugador, podrá ser sustituida por otro para dar mayor dinamismo al juego.

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LANGOSTAS Y RANITAS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	La clase se dividirá en dos grupos: langostas y ranitas, que se desplazarán por el patio libremente. Cuando el profesor diga "RANITAS", o "LANGOSTAS", el grupo nombrado perseguirá al otro grupo. Al cabo de un tiempo determinado se contará el número de jugadores atrapados para establecer qué equipo es el ganador.
OBSERVACIONES	El terreno de juego debe ser amplio. Se debe establecer el mismo tiempo de persecución para ambos grupos. Hay que distinguir al grupo de jugadores haciendo que se desplacen de forma diferente.
TÍTULO	LA PESCA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se forman dos equipos situados uno en un extremo del espacio de juego (los peces) y otro en el centro (Los pescadores), que formarán una red en forma de círculo donde deberán de atrapar a los peces cuando éstos intenten pasar de un lado al otro del espacio de juego. Los corredores no podrán pasar sin deslizarse por la red sino por los lados de ésta. Por cada jugador atrapado se le concede un punto al equipo de los pescadores. Los equipos cambiarán sus respectivos papeles al transcurrir un tiempo determinado. Gana el equipo que después de varias repeticiones haya logrado un mayor número de capturas.
OBSERVACIONES	Es imprescindible una amplia anchura del campo. Hay que vigilar que la red de pescadores no se rompa ya que ellos permitirían que los pescadores atrapasen mas rápidamente. Hay que controlar correctamente el tiempo de pesca de cada equipo y el número de capturas
TÍTULO	S.O.S. (SOCORRO)
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	En este juego, cuando el jugador perseguido grita: "socorro", otro corredor puede salvarlo ALCANZÁNDOLE la mano, ya que si forman una pareja quedan salvados. Cuando el atrapador se haya alejado, vuelven a separarse y se integran de nuevo en el juego. El espacio de juego no debe ser muy amplio, para favorecer la dinámica del mismo. No se debe salir de la zona de juego; en caso de incumplirlo, el jugador pasará a ser atrapador.
OBSERVACIONES	El profesor procurará que los jugadores se separen de su pareja en cuanto que el atrapador se haya alejado de ellos. Se pueden variar las formas de librarse (montarse a caballo, colocarse de espaldas al compañero...).

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	CUIDADOR DE GANSOS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Un jugador, el que cuida de los "gansos", se encuentra en un extremo del área de juego. En el lado opuesto están los demás "gansos". En el centro del campo acecha el "lobo". En el momento en que el cuidador de "los gansos" exclama: "a casa todos los gansos", esos tratan de cambiar de lado sin ser tocados por el lobo. Los jugadores atrapados se convierten en lobos y han de darse a conocer como tales. El juego se repite hasta que sólo quedan el cuidador y un ganso, que serían los vencedores.
OBSERVACIONES	Se intentara que los gansos observen cuáles son los límites del área de juego, ya que deben respetarlos, de lo contrario sé convertirán en lobos.
TÍTULO	¿QUIÉN TIENE MIEDO AL CUCO?
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se designa a un jugador, al que denominamos "cuco"; éste se situara a un extremo del área de juego, mientras que los demás jugadores se encuentran en el lado opuesto. A la exclamación del "cuco" "¿quién tiene miedo al cuco?", los demás jugadores contestan: "nadie", y corren hacia el otro lado de la cancha, esquivando al "cuco". Éste debe intentar atrapar al mayor número de jugadores posibles, los cuales pasarán a ser atrapadores junto con el "cuco", en la próxima repetición del juego.
OBSERVACIONES	Dada la velocidad con la que se desarrolla este juego , habrá que estar atento a que se respeten los límites del área de juego.
TÍTULO	PERSÍGUEME, QUE MI AMIGO ME AYUDA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	La clase se divide en grupos de tres, formados por un jugador A, otro B y un último C. el juego consiste en que A intentará alcanzar a B mientras C se interpone entre ambos. Si A logra su objetivo obtiene un punto y se intercambian los papeles. A pasa a B, éste a C y el último a A. Por el contrario si el que actúa como A no alcanza a B en un tiempo de terminado (2 ó 3 minutos), se intercambiaran los papeles, concediéndole a los jugadores B y C un punto respectivamente. Se considera vencedor quien tenga más puntos al final del período de juego.
OBSERVACIONES	Previamente a la puesta en acción del juego hay que expresar a los alumnos que no debe de existir ningún tipo de brusquedad en el entorpecimiento de C al jugador A.

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL OSO DORMIDO
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Un jugador, "el oso dormido", se tiende en el suelo y, con los ojos cerrados, se hace el dormido. Los demás deambulan a su alrededor y se empeñan en despertarle: le pueden hacer cosquillas, pellizcarlo, llamarle, cogerle una pierna ... Pero, ¡cuidado!. el oso puede despertar inesperadamente y agarrar a alguno de los importunos. Este pasa a ocupar su lugar.</p> <p>VARIANTES: Se hace un círculo con unos 10 jugadores. En el centro permanece el osos de rodillas, con las piernas encogidas, agachado. El círculo avanza dando pasos contando en voz alta: "1, 2, 3 ". A 3 él puede gritar: "yo duermo" y el círculo reprende su canto y su vuelta, o "yo salgo" y se levanta y persigue a los jugadores hasta que toca a uno que ocupa su lugar.</p>
OBSERVACIONES	
TÍTULO	EL REY DEL SILENCIO (II)
TIPO	calmante
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Un jugador permanece de pie en el centro con los ojos cerrados. Los demás se sitúan en su derredor, a una distancia entre 5 y 8 metros. En el máximo silencio posible intentan acercarse lentamente al "rey del silencio" y tocarle. Éste, cuando advierte algún ruido señala con su brazo y dedo en dirección en que cree que provienen. Si es acertada el jugador ha sido sorprendido rompiendo la ley del silencio debe regresar al punto de partida. Sigue el juego hasta que algún jugador consigue llegar hasta el rey y tocarle en silencio. Pasa a ser rey y comienza un nuevo juego.</p>
OBSERVACIONES	
TÍTULO	RESPIRACIONES RUIDOSAS
TIPO	calmante
#PARTICIPANTES	
EDAD	>7
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Un jugador con los ojos cerrado y brazos extendidos como los sonámbulos. Los demás muy repartidos por el espacio. Todos, ciego y videntes, pueden caminar libremente. El ciego debe evitar los contactos con los demás, que cuando le ven aproximarse empiezan a respirar ruidosamente. El ciego, al oír estos sonidos debe desviarse de la ruta. Poco a poco le van rodeando ( el animador prepara la situación con indicaciones sutiles en silencio) hasta que el ciego se ve sin salida.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	CAMINO TRANQUILO
TIPO	calmante
#PARTICIPANTES	
EDAD	>5
MATERIALES	1 pelota/pareja
DESCRIPCION	Entre dos sostienen una pelota con una mano cada uno y se desplazan por una línea. En el momento que pierden la pelota deben de volver a empezar. No es competición ni relevos.
OBSERVACIONES	
TÍTULO	JAIME DICE
TIPO	calmante
#PARTICIPANTES	
EDAD	>11
MATERIALES	
DESCRIPCION	Todos los jugadores distribuidor por el espacio, libremente. El animador manda diversas tareas y acciones: subir un pie, aplaudir, rascarse la cabeza, lavarse la cara, hacer ruido, hacer el indio, etc. Los jugadores sólo deben ejecutarlas si van precedidas de la frase "Jaime ha dicho ... "
OBSERVACIONES	
TÍTULO	¡CUIDADO!
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	
EDAD	>5
MATERIALES	culo, botellas, pelota
DESCRIPCION	En un punto pondremos un culo rodeado de botellas de agua vacías. A una distancia de unos 5 metros se encontrará el participante, que con una pelota de plástico (playa) deberá introducirla en el culo sin tirar ninguna botella. No podrá tirar directamente, sino que la pelota deberá botar y hay que calcular bien que el próximo bote lo dará dentro del culo.
OBSERVACIONES	Ved el gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/comp.GIF">http://www.fut.es/~edutor/comp.GIF</a> El participante no podrá moverse del punto de lanzamiento que con anterioridad habremos establecido. Si no tenemos una pelota de plástico podemos utilizar pelotas de tenis. Dependiendo del número de participantes, el jugador hará más o menos lanzamientos. La puntuación: si la pelota entra en el culo y no sale de él: 5 puntos; si entra y vuelve a salir: 1 punto; si tiramos alguna botella tanto si entramos la pelota como no: -1 punto por cada botella que tiremos.

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL GUSANO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>3
EDAD	>5
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Todos los componentes de un mismo grupo se ponen en fila india, pegados uno detrás de otro y con las piernas bien abiertas (el cogote del primer jugador de la fila debe tocar la cara del segundo, y así sucesivamente).</p> <p>El juego consiste en que el último de la fila debe pasar por debajo de sus compañeros (entre las piernas) y colocarse delante de todos, tal como estaban al principio (uno pegado a otro) y así sucesivamente hasta llegar a la meta.</p>
OBSERVACIONES	<p>Ved el gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/elc.GIF">http://www.fut.es/~edutor/elc.GIF</a></p> <p>La fila no puede moverse (andar). Es un juego que consiste en ganar terreno. Sólo se mueve el que se encuentra al final de la fila, que tiene que pasar por debajo y colocarse delante de todo.</p> <p>Cuando el jugador que se hallaba al final ha pasado por debajo de todos y se ha colocado de la manera correcta delante, sólo entonces será cuando el jugador que ahora se encuentra al final podrá empezar a pasar por debajo de sus compañeros y así sucesivamente. Se considera que un equipo llega a la meta cuando el primer componente de la fila pisa la línea de llegada (pasando por debajo de sus compañeros y sin adelantar el pie).</p> <p>Es preciso que un monitor vigile que cada equipo cumpla las normas.</p>
TÍTULO	CAÍDO DEL CIELO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>1
EDAD	>5
MATERIALES	globos
DESCRIPCION	<p>Todos los participantes tendrán que ponerse por pareja y de espalda uno a otro. El juego consiste en pasarse un globo lleno de agua por encima de la cabeza tantas veces como sea posible.</p>
OBSERVACIONES	<p>Ved el gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/caigut.GIF">http://www.fut.es/~edutor/caigut.GIF</a></p> <p>Los participantes siempre tendrán que tocarse con la espalda y no se podrán mover del lugar donde les hayamos colocado. Sólo podrán mover los brazos para coger el globo y lanzarlo.</p> <p>El globo deben tirarlo por encima de la cabeza y los brazos nunca podrán superar la altura de la cabeza. Por supuesto, el globo no podrá tocar la cabeza al lanzarlo.</p> <p>Iremos contando las veces que se pasen el globo hasta que caiga al suelo o reviente. Cada pasada será un punto, pero si incumplen una norma: espalda, brazos, moverse del lugar, les restaremos un punto por cada vez que lo hagan. Si el globo toca la cabeza se considera un lanzamiento nulo.</p> <p>Se debe ir con cuidado y tener suerte ya que una vez el globo revienta o cae al suelo, termina el juego.</p> <p>Para comprobar que se tocan siempre con las espaldas podemos poner una hoja entre ellas ya que al separarse ésta caerá.</p> <p>Es interesante que el globo esté bastante lleno de agua.</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL AUTOBÚS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>3
EDAD	>5
MATERIALES	fulares
DESCRIPCION	<p>En un terreno de juego trazamos un recorrido ayudándonos de una serie de objetos. Marcaremos en él una salida y una llegada.</p> <p>Participa un solo grupo cada vez. Según el número de participantes, en la salida pondremos más o menos. Pongamos, por ejemplo, que cada grupo tiene siete miembros. Colocaremos 3 en la salida.</p> <p>Estarán en fila india y cogidos por la cintura con el de delante. Los dos primeros tendrán los ojos vendados con los fulares, mientras el último los tendrá destapados y desde su lugar los tendrá que ir guiando. A medida que vayan avanzando se encontrarán por el camino a otros miembros del equipo (también con los ojos vendados) y tendrán que añadirlos a la fila. Este miembro nuevo ocupará la primera posición, por lo tanto el que iba primero le cogerá de la cintura y así sucesivamente hasta capturar a todos los miembros y llegar a la meta</p>
OBSERVACIONES	<p>Ved el gráfico en: <a href="http://www.fut.es/~edutor/aut.GIF">http://www.fut.es/~edutor/aut.GIF</a></p> <p>Los monitores colocarán al resto del grupo por el recorrido. El que lleve los ojos destapados no puede soltar la fila, debe agarrarse también al que tiene delante e ir guiando al resto de sus compañeros tanto por donde tienen que girar como cuando tengan que coger a un miembro nuevo. No se pueden soltar de la cintura, o sino, se les penaliza. Puntuamos el tiempo que tardan en hacer el recorrido. Si se sueltan se les penaliza con 10 segundos más de tiempo. Se debe seguir el recorrido establecido.</p>
TÍTULO	TOCAR HIERRO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	3-20
EDAD	>4
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Todo el grupo se pone de acuerdo y se decide quien la lleva. Cuando esto está claro, esta persona cuenta hasta 10 y cuando dice ¡YA! Todos corren a buscar un lugar donde puedan tocar hierro con las manos. El que la queda debe conseguir pillar a alguien que no toque hierro en aquel momento. Si lo atrapa, el que la quedaba se pone a jugar y el otro la queda.</p> <p><b>NORMAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- No puede haber dos personas tocando el mismo objeto de hierro.</li> <li>- Los jugadores no pueden quedarse quietos en el mismo lugar, ya que serán eliminados.</li> </ul> <p><b>DURACIÓN:</b> Se puede hacer durar todo lo que se quiera o terminar cuando estén todos eliminados.</p>
OBSERVACIONES	<p>Pienso que se pueden hacer variantes y que pueden aplicarse en el ámbito pedagógico ya que yo lo he puesto en práctica con mis alumnos cuando trabajábamos el tema de los MATERIALES en el área de Conocimiento del entorno natural. Entonces les iba cambiando la consigna: tocar hierro, madera, piedra, arena...</p>

Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	PESTE ALTA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	3-20
EDAD	>4
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Todo el grupo se pone de acuerdo con la persona que tiene que quedarla. Cuando esto está decidido, todos empiezan a correr alrededor del que la queda y este debe pillar a alguien, en cuyo caso intercambian papeles. Para no ser pillado el perseguido tendrá que buscar un lugar que quede más alto del nivel del suelo y cuando lo encuentra debe refugiarse en él diciendo: "peste alta". Entonces el que la queda tiene que ir a pillar a otra persona y el que se había refugiado puede salir otra vez a correr alrededor del que la queda.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	BALLMANETES
TIPO	falda
#PARTICIPANTES	1
EDAD	3 mes/3 a.
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>El adulto tiene sentado al niño en sus rodillas o en una silla, frente a él. Se cogen las manos del pequeño y se le hacen dar palmadas. También se pueden ir acariciando las mejillas del niño o del adulto mientras se canta la canción.</p>
OBSERVACIONES	<p>Ballmenetes, toca galtetes,          toca-les tu que les tens boniquetes.          La ball ball, la cueta de la gallina          la ball ball la cueta del nostre gall.          Nostre gall és cantador,          canta de dies, canta de dies,          nostre gall és cantador          canta de dies i de nits no.</p>



Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	BARBETA BARBIXOLA
TIPO	falda
#PARTICIPANTES	1
EDAD	3 mes/3 a.
MATERIALES	
DESCRIPCION	El adulto canta la canción y acaricia, presionando un poco, la parte del cuerpo del niño a que se hace referencia. Más tarde, cuando el niño ya habrá aprendido la canción, será él mismo quien cantará y se tocará la parte correspondiente de su cuerpo. También se podrá hacer por parejas: mientras cantan acarician el cuerpo del otro.
OBSERVACIONES	Barbeta barbixola boqueta de fesola, nas nasset, ullets de pardalet, celletes de ruquet, truca, truca .....
TÍTULO	ARRI ARRI TATANET
TIPO	falda
#PARTICIPANTES	1
EDAD	3 mes/4 a.
MATERIALES	
DESCRIPCION	El adulto se sienta en una silla con las puntas de los pies tocando en el suelo para poder hacer "muelle" subiendo y bajando los talones. El niño, en las rodillas del adulto y frente a éste, que le coge por los hombros o por las manos haciéndole botar siguiendo un ritmo o la pulsación. Cuando se dice el nombre del niño se le hace mover hacia atrás y se recupera la posición.
OBSERVACIONES	Arri arri tatanet, anirem a sant Benet, comprarem un panellet, per dinar, per sopar, per en/la ..... no n'hi haurà!!  En la Garrotxa, la canción es:: Arri arri tatanet, demà anirem a Batet comprarem un formatget, per dinar, per sopar, per la teta, per la teta per dinar, per sopar, per la teta no n'hi haurà!!

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	SERRA SERRA SERRADOR
TIPO	falda
#PARTICIPANTES	1
EDAD	3 mes/3 a.
MATERIALES	
DESCRIPCION	Sentamos al niño en nuestras rodillas y lo vamos balanceando adelante y atrás. En el último verso se intenta sorprender al niño con un movimiento inesperado echándolo hacia atrás, boca abajo.
OBSERVACIONES	Serra serra serrador, serrarem aquest tió, per amunt i per avall, des de dalt d'aquest cavall. Sa nineta de paper, pega a sota ja la té.
TÍTULO	BALLA QUE BALLA
TIPO	falda
#PARTICIPANTES	1
EDAD	3 mes/4 a.
MATERIALES	
DESCRIPCION	El niño de pie sobre las rodillas del adulto. Cogiéndole por las manos se hace girar al niño hacia un lado y hacia el otro, siguiendo la pulsación. En el último verso, el adulto suelta las manos del niño con el fin de que caiga sobre sus rodillas.
OBSERVACIONES	Balla que balla, saca de palla, saca de plom, el més petit fa un rodolom!!!!
TÍTULO	BIM BOM
TIPO	falda
#PARTICIPANTES	1
EDAD	3 mes/4 a.
MATERIALES	
DESCRIPCION	Con el niño sentado en las rodillas, lo balanceamos adelante y atrás siguiendo la pulsación de la canción.
OBSERVACIONES	Bim, bom les campanes de Salom toquen a festa i fan bim bom bim, bom.

Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	GATETA MOIXA
TIPO	falda
#PARTICIPANTES	1
EDAD	3 mes/4 a.
MATERIALES	
DESCRIPCION	Con el niño sentado en las rodillas, se le van acariciando las mejillas mientras se va recitando el texto. En el último verso se le da un golpecito en las mejillas para hacerle reír.
OBSERVACIONES	Gateta moixoia, gateta paperoia, el gatet ha vingut carregat de peix menut a la plaça l'han venut a diner i a malla. Bufetada!!!

---

TÍTULO	PEU POLIDÓ
TIPO	falda
#PARTICIPANTES	1
EDAD	0-4
MATERIALES	
DESCRIPCION	El adulto va cantando la canción al niño mientras le va acariciando la parte del cuerpo que cita el texto. Más tarde, cuando los niños tengan unos 2 años y medio podremos añadir a cada estrofa este fragmento: Toquem el peu de la Margarideta toquem el peu de la margaridó. toquem la panxa, les mans... La canción sonstitye uno de los primeros juegos-danza que los niños pueden bailar
OBSERVACIONES	Peu polidó de la Margarideta, peu polidó de la Margaridó. Cama llargueta, genoll rodó, cuixa blanqueta, culet tovet, panxa forteta, melic rodó, tetes mofetes, coll rodonet, barba amb punteta, boca burleta, nasset bufó, ullets de vespa, bracets llarguets, colze amb punteta, mans grassonetes.

Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	TAT!
TIPO	falda
#PARTICIPANTES	1
EDAD	>5 meses
MATERIALES	
DESCRIPCION	Delante del niño nos tapamos la cara con las dos manos y cantamos. Las abrimos de golpe cuando decimos: ¡Tat! mientras nos acercamos cara a cara al niño. Cogiéndole las manos podemos hacer que sera él quien se tape la cara. ¿Dónde está .....? ¡Tat!
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	AQUEST ÉS EL PARE
TIPO	dedos
#PARTICIPANTES	1
EDAD	0-1
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se puede practicar desde que el niño puede mantener la mano abierta. Cogiendo la mano del niño empezamos haciendo pinza a cada uno de sus dedos mientras recitamos: Aquest és el pare, (dedo gordo) aquesta és la mare, (dedo índice) aquest fa les sopes, (dedo medio) aquest se les menja totes, (dedo anular) i aquest diu: piu piu, que no n'hi ha pel caganiu? (dedo meñique)
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	AQUEST ÉS L'UN
TIPO	dedos
#PARTICIPANTES	1
EDAD	0-1
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se puede practicar desde que el niño puede mantener la mano abierta. El niño pone las manos abiertas con las palmas de cara al adulto. Éste, haciendo pinza con la mano va tocando todos los dedos correlativamente.
OBSERVACIONES	Aquest és l'un, aquest és l'altre. Tant m'estimo aquest, com aquest altre. Aquest fuig aquest l'encalça, aquest s'ho mira, aquest es gira, aquest s'hi ajeu i aquest fa deu.

Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	RALET RALET
TIPO	dedos
#PARTICIPANTES	1
EDAD	0-1
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se puede practicar desde que el niño puede mantener la mano abierta. Cogiendo la mano del niño, el adulto con el dedo índice va dibujando círculos en la palma de su manita mientras va reciendo. Al decir pica dineret se le un golpecito en la palma. Este juego se hace una vez en una mano, otra en la otra.
OBSERVACIONES	Ralet, ralet, pica dineret!. Ralet, ralet, pica dineret!.
TÍTULO	QUAN VAGIS A LA CARNISSERIA
TIPO	dedos
#PARTICIPANTES	1
EDAD	0-
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se coge la mano del niño y se mantiene su brazo estirado. El adulto pone su otra mano de canto, perpendicular a la palma del niño. Va sigueiendo brazo arriba dando pequeños golpes o simulando que se corta. En el último verso se hace cosquillas en la axila del niño. Se puede hacer en otra zona del cuerpo aprovechando cuando el niño está desnudo. Entonces podemos decir el nombre de la parte del cuerpo donde se le hacen cosquillas.
OBSERVACIONES	Quan vagis a la carnisseria, no compris carn d'aquí, ni d'aquí, ni d'aquí, ni d'aquí sinó d'aquí!!! que n'hi ha un bon bocí!!! (De la panxa sí!! que n'hi ha un bon bocí!!)
TÍTULO	NASSET NASSIRÓ
TIPO	falda
#PARTICIPANTES	1
EDAD	1-5
MATERIALES	
DESCRIPCION	El adulto coge la nariz del niño con los dedos índice y medio doblados, simulando que le quita la nariz. Al terminar le enseña la nariz, es decir su pulgar que sale entre los dos dedos índice y medio, y simula que se lo guarda. Luego, se lo devuelve.
OBSERVACIONES	Nasset nassiró, me'l poso al sarró!!

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	MÀ MORTA
TIPO	falda
#PARTICIPANTES	1
EDAD	1-4
MATERIALES	
DESCRIPCION	El adulto coge el brazo del niño y lo balancea hacia uno y otro lado. Es preciso que el niño relaje la mano (mano muerta). En el último verso se da un golpecito en la mejilla del niño.
OBSERVACIONES	Mà morta, mà morta, pica la porta!!.
TÍTULO	X 15
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	5-20
EDAD	>8
MATERIALES	
DESCRIPCION	Tras decidir quien la queda, se coloca con los ojos vendados y las manos en cruz. Los demás jugadores deberán tocarlo y cuando el que la queda empieza a contar hasta 15 al revés (15, 14, 13... 0) todos se esconden. Al llegar a cero todo el mundo debe estar escondido. Entonces el que la queda abre los ojos y empieza a buscar a sus compañeros pero sólo se puede mover de su sitio dando un paso adelante, un paso atrás, uno a la derecha o uno a la izquierda. Entonces va diciendo el nombre de los que va viendo. Cuando llega el momento que ya no ve a nadie más grita: "¡Ya podéis salir!" y todo el mundo sale. Entonces los que has sido vistos se cogen de las dos manos del que la queda formando una cadena y le ayudan a buscar a los demás. Gana el último que consigue no ser visto. Se reinicia el juego y entonces la queda el primero que ha sido visto.
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	¡A CORRER! (a txintxakas)
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	elevat
EDAD	11-14
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>El término "a txintxakas" significa en euskera "a correr"o "a correr a la pata coja" (txingoka: ala pata coja ; aintxintxiketan = la pata coja, pero tb. "rápido", "apresuradamente") Lo practicábamos en el patio de mi colegio, un colegio masculino de la orden de los Hermanos de las Escuelas Cristianas (La Salle), en Eibar (Gipuzkoa) a la edad de 11-14 años en el recreo, en un gran patio y entremezclándonos con otros chavales que jugaban a otros juegos (esto daba más emoción al juego). Conviene que haya bastantes jugadores, más cuanto más grande es el patio y más recovecos, columnas, niños que participan en otros juegos, etc. haya.</p> <p>El patio era un gran patio rectangular, vallado y dividido en tres franjas de tamaño semejante, marcadas por las juntas de dilatación del suelo.</p> <p>Se sortea para ver quién es el perseguidor. Este debe acudir a la franja central y contar hasta diez. Luego tiene que salir a atrapar a otro jugador, al que dará tocándole, convirtiéndolo en perseguidor.</p> <p>Entonces ambos corren hasta la zona central, cuentan hasta diez y salen a atrapar a otros compañeros. Así, todos irán convirtiéndose en perseguidores, hasta atrapar al último perseguido. El primero en ser atrapado se la queda en la partida siguiente.</p> <p>La gracia del juego está en que los perseguidores pueden correr cuando están en la franja central, pero tienen que ir a la pata coja cuando están en las otras dos franjas, mientras que los perseguidos tienen que ir a la pata coja al cruzar la franja central. Esto permite que los perseguidos al principio del juego suelen lanzarse a la carrera y crucen a gran velocidad la franja central (de unos cinco o seis metros de ancho), a la pata coja, arriesgándose y aproximándose a los perseguidores, haciéndoles "quites" A medida que avanza el juego, los perseguidos se encuentran en minoría pero cuando se ven acosados pueden correr hacia la franja central, cruzarla a la pata coja a gran velocidad y acudir al otro campo, ganando tiempo, ya que a sus perseguidores les costará bastante llegar a la pata coja hasta la franja central. Debido a esta circunstancia, y si se juega en un patio lleno de chavales que juegan a otros juegos, los últimos perseguidos pueden aguantar bastante tiempo sin ser pillados.</p> <p>Los perseguidores pueden descansar apoyándose en las paredes o en cualquier otro elemento, pero no pueden posar el pie alzado en el suelo cuando están en los campos de los perseguidos. Si lo hacen, deben ir a la franja central y contar diez antes de volver a salir.</p> <p>Cuando un perseguidor se apoya para descansar, o simplemente se para, los perseguidos suelen acercarse a él, incitándole a lanzarse hacia alguno de ellos, para hacerle perder el equilibrio.</p> <p>Si un perseguido apoya los dos pies al cruzar por la franja central, pasa a formar parte del equipo de los perseguidores.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	EL CARACOL DE LA BRUJA
TIPO	correr, dramatizació
#PARTICIPANTES	
EDAD	3-10
MATERIALES	
DESCRIPCION	Dibujadas las líneas de un caracol en el suelo, se subía hacia el centro donde se marcaba un pequeño espacio (el de la bruja) se llamaba a la "puerta" y nos teníamos que escapar corriendo procurando que la bruja no nos pillara. También se podían hacer prisionero y salvarlos cuando la bruja salía fuera del caracol
OBSERVACIONES	



## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	CONILLETES, A AMAGAR!
TIPO	correr y esconder
#PARTICIPANTES	>5
EDAD	>3
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Un niño (sentado o apoyado en una pared) hace de madre y otro, de pie o de rodillas y apoyando la cabeza sobre las palmas del primero, hace de liebre. La madre le tapa los ojos con las manos mientras los demás (conejitos) se esconden. Mientras se esconden, la madre, golpeándole la espalda, entona lo siguiente en voz alta, las veces que sea necesario, hasta conseguir la respuesta afirmativa:</p> <p style="padding-left: 40px;">-Conillets a amagar, que la llebre va a caçar de nit i de dia i al toc de l'Avemaria. Conillets, ja esteu ben amagadeeets?!</p> <p style="padding-left: 40px;">-Sííí-Nooo (Teulada).</p> <p style="padding-left: 40px;">-----</p> <p style="padding-left: 40px;">-Conillets a amagar, que la llebre va a caçar de nit i de dia, buscant a Maria, buscant a Ramon per tot el món. Conillets, esteu ben amagadeeets?!</p> <p style="padding-left: 40px;">-Sííí-Nooo (Callosa d'En Sarrià).</p> <p style="padding-left: 40px;">-----</p> <p style="padding-left: 40px;">-Conillons a amagar, que sa llebre va a caçar de nit i de dia, fent-li foc a s'abadia, tin, ton, pega foc as torn (Tàrbena)</p> <p>Una vez escondidos, va a descubrirlos de sus escondites. Cuando toca a uno, este pagará o hará de liebre. Si algún jugador llega al lugar de salida donde se encuentra la madre antes que la liebre, se salva de pagar él mismo. A veces, la liebre se ha alejado demasiado y la madre les llama para que acudan y se salven: "Conillets, a la mare! Conillets, a la mare! " ("¡Conejitos, a la madre!").</p> <p>Otra manera de empezar el juego es contar en voz alta hasta un número, fijado por todos con anterioridad. Y si acuerdan que no haya madre, la liebre cuenta de cara a la pared y con los ojos tapados. En cuanto a la variación de Tàrbena, los niños van cantando la cancioncilla y golpeando la espalda de la liebre hasta el final de la melodía, momento en que echan a correr para esconderes.</p>
OBSERVACIONES	<p>Nombres del juego: CONILLETES, A AMAGAR (Teulada), A CONILLONS (Tàrbena), A LA CUT! (Organyà).</p> <p>Descripció extraída del libro JOCS POPULARS VALENCIANS DE LA MARINA ALTA, de Adolf Monjo</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	EL PAÍS DE PIEDRA
TIPO	puntería, correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	<10
MATERIALES	cintes vermells i pilotes
DESCRIPCION	<p>En este juego se trabaja: agilidad, expresividad, atención, cambios de roles, control tónico...</p> <p>En un país hay unos diablillos malos que cuando tocan a alguien con una pelota y al mismo tiempo dicen "piedra" le convierten en piedra. También hay unos angelitos protectores que tocando con su "varita mágica" a los niños petrificados los liberan siempre que digan la palabra "libre" o "salvado".</p> <p>Cuatro niños serán los diablillos y sólo dos los angelitos. Irán corriendo en un espacio delimitado hasta que el MEF diga "cambio" y se intercambien los papeles. La varita mágica será, por ejemplo, un pañuelo rojo. Los diablillos no pueden tocar a los angelitos.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	LLISCA-XANCRA
TIPO	
#PARTICIPANTES	>3
EDAD	8-12
MATERIALES	xancres de peu, cons, pitets
DESCRIPCION	<p>En este juego se trabaja: organización del espacio, atención, agilidad, fuerza...</p> <p>En un espacio delimitado hay dos equipos sentados en el suelo con una chanca de pie pequeña para cada niño en cada mano. Se trata de marcar gol con una pelota de tenis en la zona de gol del equipo contrario tocando la pelota sólo con la chanca y deslizando por el suelo. Los niños se colocan en la zona de gol y no pueden salir mucho. Si la pelota le toca en cualquier parte del cuerpo se considera gol del contrario. Se cuentan los goles.</p>
OBSERVACIONES	<p>fotografías:</p> <p><a href="http://www.xtec.es/~jroca222/xancra.jpg">http://www.xtec.es/~jroca222/xancra.jpg</a></p> <p><a href="http://www.xtec.es/~jroca222/xancra22.jpg">http://www.xtec.es/~jroca222/xancra22.jpg</a></p> <p><a href="http://www.xtec.es/~jroca222/xancra33.jpg">http://www.xtec.es/~jroca222/xancra33.jpg</a></p>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL LOBO Y LAS CABRITAS
TIPO	
#PARTICIPANTES	>14
EDAD	3-8
MATERIALES	cércols
DESCRIPCION	<p>En este juego se trabaja: agilidad, expresividad, rapidez, cambios de roles...</p> <p>Todos los niños están dentro de los aros repartidos por la pista menos dos que no tienen aro. Los aros son las casas de las cabritas. Una de ellas no tiene casa y es perseguida por el lobo. Cuando la cabrita sin casa entra en la casa de otra, ésta sale corriendo y ahora es ella la que no tiene casa.</p> <p>Cuando el lobo toca a la cabrita, se cambian los papeles. Si el lobo se cansa mucho, también lo cambiaremos. Debemos procurar que salgan a correr todas las cabritas al menos una vez.</p>
OBSERVACIONES	Fotografía: <a href="http://www.xtec.es/~jroca222/cabretes.jpg">http://www.xtec.es/~jroca222/cabretes.jpg</a>
TÍTULO	FUTBOLÍN HUMANO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	>7
EDAD	8-12
MATERIALES	pilota fluixa,4 cons
DESCRIPCION	<p>En este juego se trabaja: colocación en el espacio, agilidad, fuerza, entendimiento de grupo,...</p> <p>En un espacio donde hay 4 líneas gruesas en el suelo, hay dos equipos. Los equipos están partidos ocupando dos líneas no consecutivas, hay la línea de ataque y la defensiva; no hay porteros. En el fondo se hacen dos porterías bastante anchas con cono. Como en un fútbol los jugadores no pueden salir de la línea pero sí moverse lateralmente para tocar la pelota. Se puede hacer con los pies o con las manos; en este caso no se puede coger la pelota, sólo tocarla. Si se hace con los pies, la pelota deberá ser de foam o muy suave. Los que cometan infracciones estarán un minuto penalizados sin jugar. Se cuentan los goles.</p>
OBSERVACIONES	<p>Fotografías:</p> <p><a href="http://www.xtec.es/~jroca222/futboli11.jpg">http://www.xtec.es/~jroca222/futboli11.jpg</a></p> <p><a href="http://www.xtec.es/~jroca222/futboli22.jpg">http://www.xtec.es/~jroca222/futboli22.jpg</a></p> <p><a href="http://www.xtec.es/~jroca222/futboli33.jpg">http://www.xtec.es/~jroca222/futboli33.jpg</a></p>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LAS PELOTAS DE FUEGO
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	>10
EDAD	6-8
MATERIALES	piques,pilotes tennis,cércols
DESCRIPCION	<p>En este juego se trabaja: coordinación, agilidad, control tónico...</p> <p>Es un juego de relevos. Hay dos equipos, cada niño tiene un "plato hondo" (pica redonda) en la mano. a unos cuantos metros hay varios platos hondos con una pelota de tenis en su interior. Resulta ser que las pelotas queman mucho, son pelotas de fuego y sólo se pueden coger con los platos, sin tocarlas con las manos para no quemarnos. Los niños deben correr hacia donde están los platos, cogerlos, vaciar la pelota de su plato, dejar este en su lugar y volver a la fila con la pelota a la fila, donde la dejarán en un aro. Lo harán en relevo hasta que terminen las pelotas. Luego se contarán las pelotas de fuego para ver qué equipo ha cogido más.</p>
OBSERVACIONES	<p>Fotografies:</p> <p><a href="http://www.xtec.es/~jroca222/plat1.jpg">http://www.xtec.es/~jroca222/plat1.jpg</a></p> <p><a href="http://www.xtec.es/~jroca222/plat2.jpg">http://www.xtec.es/~jroca222/plat2.jpg</a></p>
TÍTULO	SALTED FISH
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Un niño está de cara a la pared y otro grupo de niños están de pie detrás de él, los cuales intentan avanzar hacia la pared; el primero grita "salted fish one two three" y se da la vuelta; si ve a alguno que todavía se mueve, éste será eliminado. Cuando uno consigue llegar a la pared, se elige al siguiente.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	LAS PELOTAS ESCONDIDAS
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	>10
EDAD	<10
MATERIALES	piques,pilotes,cércols
DESCRIPCION	<p>En este juego se trabaja: coordinación, agilidad, control tónico...</p> <p>Hay dos grupos que forman dos filas en medio de la pista, encarados a la misma área de penalti. Dentro de esta área se hallan esparcidos una treintena de conos pequeños redondos (platos hondos) colocados del revés, de forma que se pueda meter una pelota en su interior sin ser vista. El MEF deberá colocar 15 pelotas de tenis dentro de dichos conos. A la orden de empezar saldrán en relevos hasta el área; una vez lleguen dentro, disponen de 5 segundos para abrir un plato, coger la pelota, si hay, y volver. En caso de encontrar pelota se deja en un aro cerca de la fila. Sólo pueden abrir un plato por turno y deberán vigilar de no abrir ninguno de los que ya fueron abiertos con anterioridad, ya que se encuentran vacíos. Si no hay ninguna pelota, volverán a hacer el relevo lo más rápidamente posible para no perder tiempo.</p> <p>El equipo que encuentre más pelotas gana.</p> <p>Una variante consiste en que un equipo coloca las pelotas mientras el otro está de espaldas; se pueden colocar dos pelotas en el mismo plato y la sorpresa será doble. En este caso, se puede cronometrar cuanto tarda el equipo que abre los platos. En niños muy pequeños no tiene ningún sentido cronometrar, ya que todavía no entienden el concepto de tiempo.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	EL CALVO
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	>4
MATERIALES	"calvo", "cepa" i "tranca"
DESCRIPCION	<p>Para jugar al calvo son indispensables tres elementos: el calvo, la tranca y la cepa.</p> <p>El calvo consiste en una rama con tres patas, preferentemente de roble. La cepa suele ser una suela o zapatilla vieja. La tranca es el palo que los jugadores arrojarán contra el calvo</p> <p>El juego se desarrolla de la siguiente forma: Se marca una línea de un extremo a otro de la calle, tras la cual se pondrán todos los jugadores menos uno, el cepero (para elegirse se recurría a cualquiera de las distintas fórmulas existentes para echa a suertes). La misión del cepero será pinar el calvo, sobre sus tres patas, dentro de un círculo o punto distante varios metros de la línea antes descrita.</p> <p>El resto de los jugadores, por turno, irán arrojando con fuerza la tranca tratando de derribar el calvo. Si fallan su tranca quedará en el lugar en que cayó hasta que algún jugador acierte a derribar el calvo. En ese momento los jugadores que habían fallado, cuyas trancas se encuentran desperdigadas por el suelo, salen corriendo a recuperar su tranca y volver a protegerse detrás de la línea. Mientras tanto el cepero tiene, en primer lugar, que volver a pinar el calvo en su lugar y, a continuación, "cepar", es decir, perseguir y dar con la cepa (podía arrojarla) a alguno de los jugadores que han ido a recuperar su tranca antes de que rebasen la línea de tirada. Si consigue golpear a alguno, éste pasará a ser cepero y el saliente se incorporará, con su tranca, a jugar con los demás compañeros</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	A PILARETS
TIPO	
#PARTICIPANTES	>12
EDAD	6
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Es uno de los juegos preferidos por los niños y niñas. Se precisa concentración, buenas piernas, astucia... Despierta y espabila a los participantes una barbaridad, a parte de divertirse mucho.</p> <p>Como muestra, ved una estrofa de una canción popular de Pascua de la Marina Alta:</p> <p style="text-align: center;">Ja venim de berenar, hem jugat a Pilarets, nos hem begut tot el vi i hem trencat el barralet.</p> <p>Antes que nada se cogerán las manos y formaran un círculo. Dejarán caer los brazos y alternativamente se colocarán uno delante de otro, de dos en dos: son los "pilarets" (pilares). Un/a niño/a coge un cinturón por la hebilla y otro por la punta al tiempo que corren alrededor del círculo con el siguiente diálogo (perseguidor y pilarets"</p> <p style="padding-left: 40px;">-Pilarets, pilarets, quina hora és?!</p> <p style="padding-left: 40px;">-La una!</p> <p style="padding-left: 40px;">-Pilarets, pilarets, quina hora és?!</p> <p style="padding-left: 40px;">-Les dos (les dues).</p> <p style="padding-left: 40px;">-Pilarets, pilarets, quina hora és?!</p> <p style="padding-left: 40px;">-Les tres!</p> <p style="padding-left: 40px;">-Que còrrega, qui puga més!</p> <p>Entonces se inicia una persecución sin cuartel. Y cuando el perseguido o atrapado nota los primeros correazos en sus muslos (también al notarse cansado o en peligro), procurará esconderse precipitadamente delante de cualquier "pilaret". A continuación el que ocupa el último lugar del "pilaret", o tercer jugador, saldrá como un cohete, ya que sin más se ha convertido en blanco de los golpes.</p> <p>Así mismo, cuando el perseguidor es atrapado por el perseguido (por razón de buenas piernas), se intercambian los cargos de perseguidor y perseguido y, consiguientemente, la correa. Por otro lado, si se desea, se pueden pasar disimuladamente la correa a cualquier jugador que ocupe el segundo lugar del "pilaret" y que, no hace falta mencionarlo, se queda con las manos detrás, disimulando. Entonces este se convierte automáticamente en perseguidor. Sólo necesitará dejar que llegue a su altura el perseguido, que ignora quien tiene la correa.</p> <p>El perseguidor anterior, ahora sin correa, una vez iniciada la siguiente persecución pierde el papel de protagonista y se colocará delante del "pilaret que esté incompleto o con un solo jugador.</p> <p>Por otra parte, aconsejamos que el cinturón se coja doblado y no extendido; debemos eliminar los correazos fuertes y dolorosos y que golpeen con la hebilla. Una variedad del juego de Pilarets, pero sin correa, es el juego denominado "La Viuda" en Villalonga, o "El Viudo" en Benialí.</p> <p>En este juego siempre queda un jugador solo: es el viudo o la viuda. Este guiña el ojo a cualquier jugador que ocupe la parte delantera de un "pilaret".</p> <p>Entonces echa a correr por fuera del corro para colocarse delante del viudo; el de detrás de él le perseguirá para cogerle. Si lo consigue, el "pilaret" quedará como antes, si no, él mismo se convertirá en viudo o viuda.</p>
OBSERVACIONES	(del llibre JOCS POPULARS VALENCIANS DE LA MARINA ALTA, d'Adolf Monjo)

TÍTULO	PARATS AL SOL
TIPO	
#PARTICIPANTES	>5
EDAD	6
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Juego que practicaban los niños en las noches de luna llena. El que la quedaba sólo recorría la zona iluminada por la luna y bajo ningún concepto podía invadir la franja oscura o sobría de la calle, yq que podía recibir algún golpe. Y tenía que tocar a alguien, pero sólo cuando éste se hallara en su zona. Así se quitaba de encima esta pesada tarea.</p> <p>Por lo tanto, recorría sólomente la zona clara de la calle, con el fin de evitar que los demás que quedaban difuminados en la franja oscura, pudieran penetrar en su parcela. Estos, cuando las circunstancias lo exigían, entraban furtivamente y cantaban burlándose, la letra de la canción citada más arriba.</p> <p>A. Salvà i Ballester (1885-1941), escritor de Tàrbena, en De la Marina i la muntanya, pág. 95, Alicante, 1988, demnomina a este juego terric-terric. Y lo desarrollan de esta forma:</p> <p>«Juego de invierno en las noches de luna, aprovechando la parte de luz que da ésta y la sombra que hace un edificio que sirve de raya de los campos donde se sitúan unos y otros. Y empieza el juego pasando la raya: «Terric-terric, en la teua terra estic». Y, entonces, el de su tierra corre para ver si puede pegar al que ha entrado en ella, y, si puede, le pega, y aquel huye hacia su tierra, y los de ésta procuran entretener a los del otro bando y ganar tiempo con el fin de que se peguen lo mínimo que se pueda. Los muchachos más fuertes cogen de la mano a los del otro bando y unos y otros estiraban con el fin de llevar al contrario a su campo para pegarle.»</p>
OBSERVACIONES	<p>(del llibre JOCS POPULARS VALENCIANS DE LA MARINA ALTA, d'Adolf Monjo)</p> <p>Partitura:  <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/parats.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/parats.jpg</a>            So midi:  <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/parats.mid">http://www.xtec.es/~rbadia/img/parats.mid</a></p>



---

TÍTULO	A ESCONDER COSTILLAS
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Era este un juego para el frío del invierno.</p> <p>Dentro de Portales no nos mojábamos, y a base de jugar entrábamos en calor. La verdad es que un poco burros sí que éramos. Consistía el juego, que podía jugarse a partir de tres jugadores, en apoyar -esconder- la espalda -costillas- en las paredes o en los pilares de Portales, de modo que estuviesen bien ocultas. De lo contrario, cualquiera de los jugadores podía pegarte, -con la mano abierta, eso sí,- todo lo fuerte que quisiera en la espalda.</p> <p>Normalmente, el que se consideraba más hábil, o era más capaz de aguantar golpes, se quedaba en medio. Entonces, los que esban apoyados en la pared intentaban cruzar y esconder las costillas en los pilares y de paso, dar un buen golpe al que estaba en medio. Esto era aprovechado por los demás para hacer la misma jugada.</p> <p>Normalmente, con toda la ropa que se llevaba en invierno el daño no era mucho. Sólo cuando todos los golpes iban a dar en la misma persona por lo que fuera- acababa alguno llorando.</p> <p>La verdad es que no lo jugábamos mucho rato: al entrar a la escuela, antes de entrar a lo que llamábamos clase de adultos, y en los momentos que estábamos jugando a otra cosa cualquiera y se ponía a llover y había que refugiarse en portales.</p>
OBSERVACIONES	<p>NOTA.- En la comarca de la Garrotxa jugábamos a un juego parecido que llamábamos "picar culs", que era igual al descrito más arriba con la salvedad que sólo se picaba el trasero de los compañeros que se separaban de la pared.</p>

TÍTULO	A LA OLLERA A LA PUCHERA
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>A la ollera,  A la puchera,  Amagar  y no dar.  Dar sin reír,  Dar sin hablar.  Dar un pellizquito en el culo,  Y echar a volar</p> <p>Y mientras la "madre", que era la persona mayor que divertía a los pequeños, iba cantando esta retahíla, todos los que jugábamos dábamos golpes en la espalda o en el culo de quien se la quedaba que estaba inclinado, apoyando la cabeza en las rodillas de la madre que estaba sentada. Un golpe por la ollera, otro por la puchera, se amagaba y no se daba en los dos siguientes, se daba sin reír y sin hablar. Si alguien se equivocaba, se la quedaba. En el penúltimo, en que se hacía lo que decía y en el último en que todos salíamos corriendo.</p> <p>Cuando la madre era una persona mayor, se respetaban las formas. Pero si era uno de nosotros, los golpes eran golpes, y el pellizquito se convertía simplemente en pellizco o en retorcido.</p> <p>-¿Suelto la jaula?- gritaba la madre.  -Suéltela usted- contestábamos todos. Y la madre:  -Pajaritos a esconder, que ¿la liebre? va a correr.</p> <p>Y el que se la quedaba pretendía coger a cualquiera de los demás jugadores para que lo sustituyese.</p> <p>De vez en cuando, la madre gritaba: -Dedo, dedo,- y levantaba un brazo y extendía un dedo. Todo jugador que agarrase el dedo de la madre estaba a salvo. Si todos lo lograban, volvía a quedársela el mismo. Si cogía a alguno, era este el que se la quedaba.</p> <p>De todos modos, cuando dirigía una persona mayor, el dedo siempre se bajaba cuando acudían los que más corrían y los dejaba a merced. Si por el contrario se jugaba entre chicos, acababa siendo un suplicio para el menos hábil que era el que se la acababa quedando siempre</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LOS ALFILERES
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Son varias las versiones encontradas en las que se utilizan alfileres como objeto de juego, típicamente femenino.</p> <p>En una primera variante, cada jugador esconde un alfiler en un montón de tierra. Se va tirando con una piedra al montón, alternativamente. Si al tirar la piedra descubre el alfiler, la jugadora se lo lleva. Cuando todos los alfileres han sido descubiertos se pasa a la siguiente ronda.</p> <p>En una segunda, intervienen dos niñas, situadas una frente a la otra; con los dedos se golpea un alfiler que reposa en el suelo, tratando de montarlo sobre el alfiler de la otra compañera, ya que cuando monte haciendo una cruz se lo llevará</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL CORRO DE LA PATATA
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Solía ser practicado por niñas de edades tempranas que agarradas de las manos y en corro van girando a saltitos mientras cantan:</p> <p>Al corro la patata comeremos ensalada, la que comen los señores naranjitas y limones Alupé, alupé, alupé sentadita me quedé.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL CONEJO
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>El conejo no está aquí          (y salía la niña del corro)          se ha marchado esta mañana          a la tarde volverá (entraba)          ¡Ay, ya está aquí          haciendo reverencia          Tu elegirás          la que te guste más</p> <p>Una niña se ponía en el centro del corro y las demás daban vueltas cantando. Y elegía a otra niña del corro, que se ponía dentro y comenzaba otra vez el juego.</p> <p>Posteriormente se practicó este mismo juego pero en el cántico "tu elegirás" se convirtió en "tú besarás", dándose entonces un beso en la mejilla a la escogida.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL PUENTE
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Un grupo de jugadores se encuentra en un extremo del área de juego, mientras que un jugador, denominado "centinela", se encuentra en el puente (dos líneas paralelas sobre el suelo en el centro del área de juego). A la señal del profesor han de ir al otro lado del área, pasando por el "puente" recorriéndolo en su totalidad y respetando sus límites. El centinela deberá ser relevado de su puesto por aquel que primero sea atrapado, o se salga de las líneas.</p> <p>Consignas: El puente deberá ser suficientemente ancho, de manera que permita el paso de jugadores simultáneamente. Primero se puede enseñar el juego con una única entrada y salida del puente, para posteriormente entrar y salir por los dos extremos.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	COGE AL ÚLTIMO DE LA FILA
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los jugadores se disponen formando una fila, agarrándose por la cintura. Denominamos al primer jugador "CABEZA" y al último "COLA".</p> <p>El juego consiste en que la "cabeza" ha de tocar la "cola"; el resto de los jugadores acompañarán los movimientos de ambos sin deshacer la fila. Si el primero logra atrapar al último, los dos se integran en la parte central de la fila y el juego se reinicia.</p> <p>Pero si la "cabeza" no logra, después de un tiempo considerable, atrapar a la "cola", este último pasará a la "cabeza" como recompensa, mientras que la "cabeza" pasa a la parte central de la fila.</p> <p>Consignas: En el caso de que se formen grupos se debe procurar dejar distancia suficiente entre éstos para evitar choques.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	PILLA LA COLA DE LA SERPIENTE
TIPO	correr y pillar
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se forman grupos de idéntico número de jugadores y cada uno se sujeta por la cintura. El juego se desarrolla, un grupo contra otro. A la señal del profesor, las serpientes se ponen en movimiento, separadas entre sí por poca distancia. El primer jugador de cada grupo intentará pillar al último del otro grupo, venciendo el primero que lo logre.</p> <p>Consignas: Se procurará mantener una distancia prudente entre los diferentes pare de grupo para evitar choques. Según se vayan produciendo los toques se irán alternando las posiciones de los jugadores de cada equipo de cada grupo sobre la cuerda (el primero pasa al último, el segundo al primero...), pasando todos los jugadores por todas las posiciones</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>EL LADRÓN</b>
<b>TIPO</b>	correr y pillar
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Un número impar de jugadores forman un círculo cogidos de las manos y giran cacareando. en el centro del círculo se encuentra el ladrón de gallinas, que exclama repentinamente: "¡alto!". En ese momento "las gallinas" se sueltan de las manos y corren todas las direcciones; en la carrera han de buscar una pareja para estar a salvo del golpe de toque . el jugador que no consigue pareja es perseguido por el ladrón de gallinas , y cuando es tocado pasa a ser el nuevo ladrón.</p> <p>Las parejas que se forman para librarse del golpe de toque han de ser jugadores diferentes a los que tenían al lado cuando formaban el círculo. El espacio de juego no debe ser muy amplio y las parejas liberadas no deben obtaculizar el atrape, pero tienen que permanecer en el área de juego.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>NO PISES EL CÍRCULO</b>
<b>TIPO</b>	correr y pillar
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Los jugadores forman un círculo tromados de las manos. En su centro se coloca un aro. Mediante tracción ,los jugadores intentarán que alguno de ellos toque el aro o el interior. Una vez conseguido, el círculo se disuelve y el jugador que tocó el aro se convierte en atrapador, mientras el resto de corredores irán hacia la zona de descanso que se encuentra situada a unos 15 metros .</p> <p>Consignas: Se procurará realizar con grupos reducidos (6 u 8 jugadores), ya que ello permite una mayor participación. Estos grupos deben ser homogéneos en cuanto al nivel de capacidad física (fuerza, velocidad).</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>CAMBIA EL SITIO</b>
<b>TIPO</b>	correr
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Algunos jugadores actuarán como atrapadores y perseguirán a los demás; al tocarlos, éstos permanecerán en posición de estatua. Los restantes jugadores pueden liberarlos pasando por debajo de sus piernas. Transcurrido un tiempo, el profesor renueva a los perseguidores.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>Es muy importante que hasta que el jugador no pase totalmente por debajo, no debe comenzar su carrera la "estatua", evitando de esta manera atropellos o pisar las manos al compañero.</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	ESTATUAS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Algunos jugadores actuarán como atrapadores y perseguirán a los demás; al tocarlos, éstos permanecerán en posición de estatua. Los restantes jugadores pueden liberarlos pasando por debajo de sus piernas. Transcurrido un tiempo, el profesor renueva a los perseguidores.
OBSERVACIONES	Es muy importante que hasta que el jugador no pase totalmente por debajo, no debe comenzar su carrera la "estatua", evitando de esta manera atropellos o pisar las manos al compañero.

---

TÍTULO	EL SOL Y LA HELADA
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se designa un perseguidor, que es la "helada", y un rescatador, que es el "sol". Todos tratan de no ser tocados por la helada; de ser tocados, deben quedar inmóviles inmediatamente, hasta ser salvados por el sol. Transcurrido un tiempo, se cambian los perseguidores por otros nuevos.
OBSERVACIONES	Los alumnos que permanecen inmóviles se deben de expresar con un gesto de frío, o elevando los dos brazos o colocándose en cuclillas, para que sean identificados por el "sol".

---

TÍTULO	COGE EL PAÑUELO Y ATRÁPAME
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Los participantes sentados formarán un círculo mirándose cara a cara, a excepción de uno que corre alrededor del círculo con un pañuelo anudado y oculto. Disimuladamente deja caer el pañuelo detrás de algún jugador, que cogerá el pañuelo, se levantará e intentará alcanzar a cualquier jugador de los que estaban en el círculo; éstos, a su vez, salen corriendo en el momento en que dejen el pañuelo en el suelo.
OBSERVACIONES	El portador inicial deberá de ir disimulando la dejada del pañuelo. Hay que esperar que el jugador se levante para poder atraparlo.

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PASO A PASO
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>1
EDAD	>5
MATERIALES	pelota ping-pong, recipiente
DESCRIPCION	Pondremos una serie de recipientes en fila india (uno detrás de otro) y el participante situado a una distancia de un metro deberá introducir la pelota en estos. Deberá ir introduciendo las pelotas por orden, o sea que cuando haya conseguido introducir la pelota en el recipiente nº 1 podrá intentarlo con el nº 2 y así sucesivamente.
OBSERVACIONES	<p>Los recipientes que podemos utilizar pueden ser desde cubos, botellas abiertas por la mitad, cualquier cosa, pero con un diámetro adaptado a la edad de los jugadores. El participante podrá lanzar tantas pelotas como recipientes haya, pero deberá empezar por el recipiente número 1 y hasta que no la haya introducido no podrá pasar a la siguiente.</p> <p>Da igual que la pelota una vez haya entrado vuelva a salir, porque lo que interesa es que entre. Podrán tirar como quieran, es decir, directamente o con rebote. Cada recipiente tendrá una puntuación (mayor cuanto más lejos esté). La puntuación final será la suma de los recipientes en los que haya introducido la pelota. Si la pelota entra en un recipiente que no corresponde, no vale la puntuación. Se debe seguir siempre el orden de los recipientes y pasar de uno a otro una vez se haya conseguido.</p>
TÍTULO	BUFA-PUNTS
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>1
EDAD	>4
MATERIALES	mesa, papel, pelota ping pong
DESCRIPCION	Utilizaremos una mesa rectangular y en uno de los extremos (anchura) colocaremos una serie de botes unidos con la abertura de cara al otro extremo. Los botes intentaremos que estén centrados (no muy a la derecha ni muy a la izquierda). Cada uno de ellos tendrá una puntuación (más alta cuanto más al centro se encuentre). El juego En el otro extremo habrá el participante. Este deberá hacer entrar una pelota de ping-pong dentro de uno de los botes sólo soplando fuertemente. Según en que bote entre, obtendrá una puntuación u otra.
OBSERVACIONES	<p>Gráfico en <a href="http://www.fut.es/~edutor/BFP.gif">http://www.fut.es/~edutor/BFP.gif</a></p> <p>Podemos cambiar los botes por folios doblados en forma de V invertida. Es más fácil. En este caso la pelota tendrá que entrar dentro del folio. En el caso de que la pelota caiga de la mesa, no llegue al otro extremo o no entre dentro de los folios, no puntuará. Sólo puntuará cuando entra dentro de un folio y soplando una sola vez. Podemos hacer tantos intentos como queramos.</p>



## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	¿QUIÉN FALTA?
TIPO	relajación, reacción
#PARTICIPANTES	
EDAD	7-12
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se coloca el grupo sentado disperso por el patio, se escoge a un alumno, y se le pedirá que cierre sus ojos, y entonces el maestro le indicará a uno o dos del grupo que se retiren a otro lugar en donde no puedan ser vistos. El maestro le pedirá entonces al alumno que cerro los ojos, que los abra, y en dos oportunidades adivine quien o quienes son los que faltan sin alejarse de su lugar
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	CUANDO YO VAYA A PARÍS
TIPO	relajación, reacción
#PARTICIPANTES	
EDAD	9-12
MATERIALES	
DESCRIPCION	Sentados los niños, formando un círculo o una hilera, el primer niño dice "CUANDO YO VAYA A PARÍS VOY A LLEVAR..." por ejemplo dice: una maleta, el segundo dice; "CUANDO YO VAYA A PARÍS YO VOY A LLEVAR UNA MALETA Y UN PANTALÓN, ó sea va a decir lo que le antecede y una cosa más, y así sucesivamente, cuando uno de ellos se equivoque, se iniciará nuevamente, hasta terminar la formación.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	EL OBJETO APLAUDIDO
TIPO	relajación, reacción
#PARTICIPANTES	
EDAD	8-12
MATERIALES	
DESCRIPCION	Se encontrarán los niños sentados en círculo en el patio de clase, se escogerá a un niño que sea el que adivine, previamente se selecciona un objeto, un llavero, pluma, moneda etc., se le pedirá al que adivina que se retire un poco del grupo y se le dará el objeto a un niño para que lo esconda entre su cuerpo o ropa. Se le pide al niño que se fue que regrese, mientras el resto del grupo se encuentra aplaudiendo de manera uniforme, conforme el niño que adivina se vaya acercando al objeto escondido se incrementará el ruido del aplauso, si el que adivina se sigue de paso, el ruido del aplauso disminuirá hasta que nuevamente se regrese y adivine quién es el que tiene el objeto..
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	SIETE PUM
<b>TIPO</b>	
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	8-12
<b>MATERIALES</b>	un llavero, bolígrafo
<b>DESCRIPCION</b>	Los alumnos se encontrarán sentados formando un círculo, previamente se escogerá un número que sea múltiplo de otros, o de algún resultado de alguna de las tablas de multiplicar, por decir: 7,14,21,28,. El primero de los niños que se encuentra sentado en el círculo empezará y dirá en voz alta, uno, el que sigue dos, el siguiente tres, luego cuatro y así sucesivamente hasta llegar a uno de los resultados de la tabla de multiplicar que se escogió, por ejemplo la del siete: 1,2,3,4,5,6,pum,8,9,10,11,12,13,pum,15, - y así hasta terminar con esa tabla de multiplicar, y si algún niño se equivoca o no sabe que es lo que sigue, se empezará de nuevo. Como punto de diversión se les puede pedir que cada niño que vaya perdiendo irá dejando una prenda, como un zapato.

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	EL SOLDADITO
<b>TIPO</b>	
<b>#PARTICIPANTES</b>	>4
<b>EDAD</b>	>4
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Para hacer este juego, los que juegan han de estar sentados en círculo.</p> <p>Uno de ellos, el que lleva el juego, puesto en el medio dice:</p> <p>- El soldadito ha venido de la guerra todo desnudito. ¿Qué le hará usted?</p> <p>Esto lo va preguntando a todos los jugadores, y cada uno contesta una pieza de ropa distinta:</p> <p>- Yo la camisa; yo los pantalones...</p> <p>Cuando todos han contestado, el que está en medio vuelve al primero y le pregunta si tiene lista su pieza de ropa.</p> <p>Al contestar no se puede decir "si", ni "no" ni "qué se yo".</p> <p>A quien se le escapa alguna de estas respuestas, paga prenda.</p> <p>Cuando todos tienen una prenda se acaba el juego.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PEDRO LLAMA A PABLO
TIPO	lenguaje
#PARTICIPANTES	>4
EDAD	>4
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Los jugadores están sentados en círculo. Uno de ellos toma el nombre de "PEDRO", el siguiente "PABLO", y los otros se numeran a partir del uno.</p> <p>"Pedro" empieza el juego diciendo: "Pedro llama a Pablo"; éste continua diciendo: "Pablo llama al tres". El jugador que tiene ese número ha de llamar instantáneamente a otro.</p> <p>Estas llamadas han de sucederse sin parar ni vacilar, hasta que un jugador se equivoca o tarda en hablar. Entonces se sitúa después del último y todos los jugadores avanzan un número, quedándose con el último número el que se ha equivocado. Pedro vuelve a empezar el juego. Si se equivocan Pedro o Pablo también se ponen los últimos.</p> <p>1ª Variante: Edad: 7-8 años Juego colectivo. Cuantos más mejor.</p> <p>Este juego tiene muchas variantes y puede complicarse marcando, por ejemplo, un ritmo de cuatro tiempo donde en los dos primeros decimos nuestro nombre o número, y en los dos siguientes el nombre o número del siguiente jugador. P.ej.: 1º jugador: Pedro, Pedro, tres, tres. 2º jugador: tres, tres, cinco, cinco. 3º jugador: cinco, cinco, Pablo, Pablo (...) Quien pierde el ritmo o no contesta, se va el último.</p> <p>2ª Variante: Edad: A partir de 10 años. Juego colectivo. Cuantos más mejor.</p> <p>(Es un juego muy divertido y que engancha a los chavales ya un poco mayorcitos)</p> <p>Equiparamos los nombres y números a un empresa: El primero será el "Presi" (presidente); el segundo el "Vice" (vicepresidente); el tercero "Secre" (secretario); a partir de aquí cada uno tiene un número hasta el último, que es el chico de los recados llamado Bartolo, a quien llamaremos "Tolo". Empieza el juego el "Presi" siguiendo un ritmo de cuatro tiempos. Quien se equivoca se convierte en el "Tolo", y los números han de correr. P.ej.: Presi, presi, dos, dos. Dos, dos, Tolo, Tolo, (...)</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PUNTERIA
TIPO	punteria
#PARTICIPANTES	>1
EDAD	>5
MATERIALES	periódicos,harina,botellas
DESCRIPCION	<p>Con unas botellas llenas de agua, dibujaremos en el suelo una diana. Sólo tenemos que marcar los círculos.</p> <p>Como objetos para hacer puntería tendremos preparadas unas bolas de harina. Para hacerlas cogemos una hoja de periódico en cuyo centro pondremos una cantidad considerable de harina (ni demasiada, ni poca), luego la cerraremos juntando las cuatro puntas de la hoja i enroscándolas entre sí (no demasiado fuerte). Cada círculo tendrá una puntuación, así, pues, donde caiga la bola, conseguirá la correspondiente puntuación.</p> <p>La distancia entre la diana y el lanzador será de unos 2-3 metros.</p>
OBSERVACIONES	<p>gráfico en <a href="http://www.fut.es/~edutor/punter.GIF">http://www.fut.es/~edutor/punter.GIF</a></p> <p>Deberemos tener preparadas varias botellas de agua para ir repasando las dianas. Haremos tantos círculos en la diana como queramos, recordando que cada círculo tendrá una puntuación más elevada cuanto más al centro se encuentre, El periódico deberá tener las hojas blandas. Podemos hacer una diana para cada grupo y una bola para cada componente.</p>

TÍTULO	EL PISTOLAS
TIPO	punteria
#PARTICIPANTES	>1
EDAD	>5
MATERIALES	velas, jeringuillas
DESCRIPCION	<p>Colocamos unas velas en línea, las encendemos y a una distancia de unos 50 cm se coloca el participante. Éste, con la ayuda de jeringuillas llenas de agua, deberá intentar apagarlas. En otras palabras, hacer puntería.</p>
OBSERVACIONES	<p>Gráfico en <a href="http://www.fut.es/~edutor/b-ep.GIF">http://www.fut.es/~edutor/b-ep.GIF</a></p> <p>Podemos poner 4 velas y el participante sólo podrá utilizar 2 jeringas. El participante deberá estar siempre a la misma altura de las velas. Es aconsejable ponerlas en el suelo y el participante estirado. Si no tenemos jeringuillas, podemos utilizar una pistola de agua. La puntuación dependerá del número de velas que apague con las jeringas de que disponga.</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	¡¡¡DENTRO!!!
TIPO	punteria
#PARTICIPANTES	>1
EDAD	>5
MATERIALES	cartulinas, pelota ping-pong..
DESCRIPCION	El participante tendrá que hacer entrar una pelota de pingpong dentro de unos aros. Cada uno tendrá una puntuación distinta, dependiendo del lugar donde se encuentre
OBSERVACIONES	<p>Gráfico en <a href="http://www.fut.es/~edutor/dintre.GIF">http://www.fut.es/~edutor/dintre.GIF</a></p> <p>Para hacer los aros cogemos una serie de cartulinas. Cada cartulina la dividiremos en dos tiras largas. Cada tira la pegaremos por los extremos y así conseguiremos una especie de aro. Haremos tantas como queramos y las distribuiremos por el suelo, a distintas distancias.</p> <p>El participante deberá tirar, tantas veces como se quiera, la pelota e intentar que entre en algún aro. No se podrá mover y sólo puntuaremos si la pelota entra en el aro y no sale de él, por lo tanto será preferible que entre de rebote.</p> <p>con el fin de que conozcan la puntuación de cada aro, ésta se puede indicar mediante un papel.</p>
TÍTULO	ESTATUAS INMÓVILES Y MUDAS (MOSCA)
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>5
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Colocados en dos filas paralelas mirando unos a otros, a la voz de "estatuas inmóviles y mudas" o a la voz de "mosca", dependiendo del lugar donde se juegue, todos se quedarán quietos como estatuas. El jugador al que le haya correspondido, que es quien ha dado la voz de comienzo, pasará entre las dos filas intentando que no le toquen o peguen.</p> <p>Si al pasar ve a alguien moverse, o enseñar los dientes, debe de levantar las manos, entonces nadie le puede tocar.</p> <p>Al finalizar el recorrido dirá a quien ha visto moverse el primero, o quien ha enseñando los dientes, entonces será este quien se quede. Si alguien le toca después de levantar los brazos, será ese quien se quede si es identificado por el que la lleva.</p> <p>Si el que la lleva enseña los dientes, el resto le puede tocar y pegar sin miedo a ser vistos.</p>
OBSERVACIONES	<a href="http://www.terra.es/personal4/lapeonza/tradici.htm">http://www.terra.es/personal4/lapeonza/tradici.htm</a>

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LAS CHAPAS
TIPO	puntería
#PARTICIPANTES	1-20
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se cogen las tapas de las botellas de cerveza, Fanta, Coca-Cola, etc.</p> <p>Se hacen todo lo planas que se pueda, los niños siempre estaban buscando las tapas más bonitas que encontraban.</p> <p>El juego consiste en marcar una distancia aproximadamente de 2 metros.</p> <p>Se lanzan contra la pared o contra una acera, y la chapa que está más cerca del punto lanzado gana todas las que hayan lanzado.</p>
OBSERVACIONES	<a href="http://www.terra.es/personal4/lapeonza/tradici.htm">http://www.terra.es/personal4/lapeonza/tradici.htm</a>

---

TÍTULO	EL COTO
TIPO	puntería
#PARTICIPANTES	2
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>En este juego se busca un terreno llano y despejado en el que poder jugar.</p> <p>En el juego participan dos jugadores que se colocan frente a frente. Uno de ellos lleva la picota (un palo pequeño puntiagudo en sus extremos) y un palo largo que tiene alrededor de un metro de longitud; el otro solo lleva un palo largo.</p> <p>El que tiene la picota la deposita en el suelo y con el palo largo, golpea uno de los extremos de la misma haciéndola saltar y volviendo a golpearla en el aire enviándola hacia el otro jugador; si este la coge en el aire, elimina al primer jugador, si no, podrá lanzar con la mano la picota para golpear el palo grande que el primer jugador habrá depositado en el suelo. De conseguirlo, eliminará al jugador; si no lo consigue se cambiarán los papeles repitiendo el segundo jugador todo el proceso.</p>
OBSERVACIONES	<a href="http://www.terra.es/personal4/lapeonza/tradici.htm">http://www.terra.es/personal4/lapeonza/tradici.htm</a>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	PILLAR
TIPO	correr
#PARTICIPANTES	>5
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Es un juego de pillar en el que "la pica" lanza una pelota de trapo a los compañeros para pillarlos. El pillado se sienta en el lugar en que fue alcanzado y sólo se salva si alguien salta por encima suyo. La pelota al ser lanzada por el jugador puede ser recogida por cualquier otro y volver a ser lanzada, incluidos los jugadores que están pillados-sentados (que pueden recoger y lanzar la pelota sin moverse del sitio).</p> <p>Lo bueno de este juego es que aunque se trata de un juego de pillar, no existe el típico rol de jugador perseguidor (que nadie quiere ser) y el de perseguido, porque todos son una cosa u otra a la vez.</p>
OBSERVACIONES	<a href="http://www.terra.es/personal4/lapeonza/tradici.htm">http://www.terra.es/personal4/lapeonza/tradici.htm</a>
TÍTULO	EL RELOJ
TIPO	
#PARTICIPANTES	>5
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Es un juego de pillar que se juega en una cancha de baloncesto (o dimensiones similares) en cuyo interior se dibuja un círculo con conos o piedras. La originalidad reside en que los perseguidos sólo se pueden desplazar en un sentido alrededor de círculo (nadie puede pisar su interior) y no pueden retroceder en ningún momento, mientras que el perseguidor (a medida que va "pillando" a otros, perseguidores) se desplaza en el otro sentido y tampoco puede retroceder. De este modo perseguidor y perseguidos se cruzan obligatoriamente cada cierto tiempo.</p> <p>A medida que el perseguidor "pilla" a otros jugadores éstos se le unen formando una cadena</p>
OBSERVACIONES	<a href="http://www.terra.es/personal4/lapeonza/tradici.htm">http://www.terra.es/personal4/lapeonza/tradici.htm</a>

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LA PUCHERA
TIPO	pelota
#PARTICIPANTES	3-12
EDAD	
MATERIALES	1 balón
DESCRIPCION	<p>Este juego se practica en un terreno llano donde marcaremos una línea en el suelo a 1 m aproximadamente de una pared alta donde se dibuja una línea horizontal a unos 75-80 cm del suelo. Se necesita, además, un balón.</p> <p>Uno tras otro todos los jugadores golpearán al balón con el pie, tratando de que de en la pared por encima de la línea marcada. Cuando un participante no logre que el balón por él golpeado toque por encima de la línea de la pared irá a "La puchera" (espacio de suelo entre la pared y la línea del suelo marcada a 1 m. aprox. de la pared).</p> <p>Los demás volverán a golpear al balón hacia la pared no siendo ya necesario que éste incida por encima de la línea marcada en la pared, pero si el niño/a que está en "La puchera" coge el balón sin salirse de ella (puede sacar un pie, pero el otro debe permanecer dentro), dirá: "¡pies quietos!!", y todos los participantes deberán quedarse inmóviles. Quien tiene el balón lo lanzará hacia "las estatuas" (pueden mover su cuerpo, no sus pies) tratando de dar a uno, dos, tres o a todos los que pueda. Quien/es sea/n dado/s irá/n a "La puchera" y así hasta que sólo quede un participante fuera de "La puchera", que adquirirá una vida para la próxima partida.</p>
OBSERVACIONES	<a href="http://www.terra.es/personal4/lapeonza/tradici.htm">http://www.terra.es/personal4/lapeonza/tradici.htm</a>

TÍTULO	MUSIQUILLAS PARA SALIR DEL CÍRCULO...
TIPO	fórmula eliminativa
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Especie de tonadillas rítmicas con que los niños y niñas designan quien pagará (realizará la parte más pesada del juego), quien hará de madre (director del juego), o en qué equipo entrarán a formar parte de los dos que generalmente hay.</p> <p>Son una especie de formulas mágicas, a veces, con palabras ininteligibles. Quizá por la erosión que han sufrido a lo largo del tiempo. Éstas tienen una función completamente eliminativa o electiva</p>
OBSERVACIONES	



TÍTULO	RECITACIONES PARA SALIR DEL CORRO...
TIPO	fórmula eliminativa
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se hace un corro y la madre (el primar niño o niña que dice esta palabra), colocada en el centro del círculo de jugadores y señalándolos uno a uno, con el índice va recitando con tonadilla una serie de palabras ya establecidas. Acentúa el ritmo y va separando las sílabas o palabras. Aquel a quien corresponda la última sílaba será eliminado. Y la recitación continuará hasta que sólo quede uno, que será quien la quede.</p> <p>Bataller, J., en "Els jocs dels xiquets al País Valencià" designa esta operación como "repinyar", "escondir" o "discundir"; y a la fórmula "repiny". Por otra parte, lo he oído en la Marina con la palabra "triar" o "fer plom" (Pedreguer) y de "romar" (Xàbia). Ningún jugador quiere quedársela, ya que esto significa cargar con la parte más penosa del juego.</p> <p>He aquí unas cuantas fórmulas. Los guiones, las comas, los puntos y coma y los puntos indican los golpes de voz y que tiene que pasar forzosamente, cuando la madre cuenta, al niño/niña siguiente (a cada uno le corresponde una sílaba).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Xi-bi-ri-cú, xi-bi-ri-cà, xi-bi-ri-cu-ri-cu-ri-fa (Teulada).</li> <li>2. Met-le-ta, tor-ra-de-ta, pa-tor-rat, qui-se-rà-ei-xe-bu-fó- que-s'ha-bu-fat?-Que- cai-ga-la-but-la-dins-del-fo- rat (Teulada).</li> <li>3. Baix (Davall) d'un-cotxe-hihuuna-mona-quecap-della-totel-fil-trenta-quarantai-mil (Xàbia).</li> <li>4. Pelet, Pelet, de l'an-ge-let, quin-cau-rà-més-bla-net (Gata).</li> <li>5. Va a la una, va a les dos, va a les tres, va a les quatre, va a les cinc, va a les sis, va a les set, va a les vuit, i bescuit (Gata).</li> <li>6. Una, dos, tres, quatre, cinc, issis, fu-lleta, d'enci-am, oli, pebre, vinagre issal, cabdell-defil, trenta-mil, que- s'es-còr-re-ga-s'o-li-de-s'o-li-ve-re-ta, de-s'o-li-ve-rar, ben-es-cor-re-gut-gut-gut-igudet (Tàrbena).</li> <li>7. Pi-nya, repi-nya, queso-paala-vi-nya, dinsel-cau, la- perdiu, que-totho-sap-itotho-diu-La-ve-lle-taa-ga-ta-meu- diu-quea-ma-gues-es-te-peu (Xàbia).</li> <li>8. Peu-regató-de-Maria-de-cotó. La-co-ma-re-Mag-da-le-na-s'ha-fi-cat-dins-la-ca-de-na. Cutxambí- cutxambà, cai-ga-la bar-ra-so-breel-pa. Tinc-u-na-ga-lili-na-blan-ca-que-tot-m'ho-es-cam-pa. En-tinc-u-na-ne-gra-que-tot-m'ho-a-rre-ple-ga. Tinc-un-gall-que-fa-fla-ü-tes; ni-són llar-gues-ni-són-cur- tes. Ca-di-re-ta-de-re-peu, que-t'a-ma-gues-ei-xe-peu (Murla).</li> <li>9. Pum! Passa-paperino-conla-pipa-in bocca-Guai!-Achi-latocca-lai-toccata-tu-es-ci-fuo-ri-so-la-men-te-tu (Sicília-Itàlia).</li> <li>10. Am-baraba-cici-coco-tre-civette-sul-comó-che-facevano-l'amore-con-la-figlia-del-dottore-il-dottore-si-ammaló-ambaraba-cici-coco (Milà-Itàlia).</li> <li>11. Una-mosca-daltd'un-fil, trenta, quarantai-mil (Benissa).</li> <li>12. Una-mona-dalt d'un-fil, trenta, quarantai-mil (Pedreguer).</li> <li>13. Una-poma-ben-redona-cau-"al'auia"(a l'aigua)-ino-s'afona. Pim-pom-fora</li> </ol>

## Recopilación juegos - JAEonline

(Callosa d'En Sarrià).

14. Pinya-repinya-sota-lavinya.La-perdiu-totho-sap,totho-diu.La-gallina-merdal-peu, diu-quea-ma-gues-ei-xe-peu (El Poblenou de Benitatxell).

15. Dalt-d'u-na-teu-la-da hiha-vi-a-un-sa-ba-ter-que-du-ia-les-sa-ba-tes-de-pa-per. Quin-nú-me-ro-gas-ta- vos-té? (el tres, el quatre o el sis...)(Xàbia.)

16. Demi, demecu, demeca, alça-lamà, escut, tortol-iembut (València).

17. La-boleta-del-café, jo, lasé-comptar-moltbé, del-color-delxoco-late: un, dos, tres, i quatre (València).

18. "Pito, pito, colo-rito, ¿dónde-vas-tan-bonito? Ala-era (o feria)-verda-dera, chim-pom-fuera" (València).

I a continuació continuaven comptant infants fins esgotar la xifra anomenada.

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	ELEGIR POR RAPIDEZ
TIPO	fórmula electiva
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Sólo se tiene en cuenta la prontitud en decir el orden: "Primero, segundo, tercero..."
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	HACER PIES (O GIRAR PIES)
TIPO	fórmula electiva
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	Ambos capitanes, uno frente al otro y a cierta distancia, avanzan alternativamente uno contra el otro, pero haciendo coincidir la punta de un pie con el talón del otro. El primero que pone el pie en movimiento dice: "xapí", y el otro: "xapó" (en Teulada) o "or" y "plata" (Xàbia). De esta manera se evita que los jugadores midan dos veces seguidas. Tal como se van acercando, podrán, si quieren, poner el pie en forma longitudinal o transversal (si es transversal se dice "girar peu o fer mig peu" [girar pie o hacer medio pie] i sólo lo pueden hacer una vez en todo el recorrido). Lo hacen para evitar que, al final, el jugador contrario le pise, porque quien primero lo consiga, elegirá primero.

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	MARE PEDRETA
TIPO	fórmula electiva
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Aquel que, con antelación dice "mare-pedreta", coge una piedra, cierra las manos y, alargando los brazos, las ofrece al que inicia la fila de jugadores para que elija la que prefiera.</p> <p>En caso de que no acierte la mano que contiene la piedra, queda libre; y si la acierta, será éste quien coja la piedra y siga el procedimiento hasta que no quede ningún compañero. El último jugador que no haya podido librarse de ella, será quien la quede.</p>
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	LANZAR LA PELOTA A UNA PARED
TIPO	fórmula electiva
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>El orden del juego viene determinado por la destreza del jugador para acercarse a la línea o pared que han determinado con antelación. Antes ya habrán señalado en el suelo la línea desde donde deberán lanzar.</p> <p>Generalmente, el que más se acerca es la madre y el que más se aleja, la queda en el juego.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	EL JUICIO
TIPO	rol
#PARTICIPANTES	2 grupos
EDAD	>12
MATERIALES	papel y bolígrafo
DESCRIPCION	<p>Habrà un juicio por un asesinato en el cuál 5 personajes irán a declarar.</p> <p>Se explica el caso de un asesinato.          Habrà una acusación y una defensa que harán preguntas a los distintos acusados cuando salgan a declarar.          Los que hagan de declarantes deberán meterse en su papel y contarlo como si fueran ellos mismos. TEXTO DEL JUICIO</p> <p>ACUSACIÓN / DEFENSA</p> <p>Se encuentra el cadáver de Helena Garcia, de 26 años en su cama, víctima de un homicidio. Ella comparte piso con un matrimonio formado por sus amigos Berta y Joan. Helena es bibliotecaria. La autopsia indica que murió a causa de tres cuchilladas en el corazón hechas con un cuchillo de cocina. Se marca la muerte entre las 00:00 y la 1:00.</p> <p>Recientemente, Helena había heredado una fortuna de un tío lejano. Después de esto, Helena había cambiado su testamento. Helena era amante de Joan desde hacía 7 meses; esto habría poder influido en la voluntad de cambiar su testamento. El principal sospechoso es Joan, se le acusa de matar a Helena para quedarse con la herencia del tío lejano.</p> <p>VECINA</p> <p>Sabe que el portero se emborrachó la noche del crimen.          Sabe que Helena i Joan se entendían.          La noche del crimen no oyó ningún ruido extraño</p> <p>ABOGADO</p> <p>Era el abogado de Helena.          Le había comunicado a Joan que era el principal heredero de la fortuna          Estuvo con Joan desde las 23:25 hasta las 0:35h          Berta llegó sobre las 0:50 y se marchó sobre la 1:15</p> <p>PORTERO PACO</p> <p>A las 23:00 vio salir a Helena          A las 23:15 ve salir a Joan          Sobre las 23:40 se duerme          Cree haber visto volver a Helena sobre las 0:10          A las 0:15 le pareció oír a Berta, como en sueños          Tiene problemas con el alcohol pero nunca lo reconocerá</p> <p>JOAN</p> <p>Es el acusado y asegura que es inocente          Cena con Berta y Helena          Desde hace tiempo mantiene relaciones con Helena, son amantes.          Durante la cena le comunicará a Berta su relación con Helena y ella se enfada mucho.          Joan asegura que Berta en aquel momento amenaza de muerte a Helena. Helena también marcha enfadada.</p>

## Recopilación juegos - JAEonline

A las 23.15h sale a tomar una copa con el abogado de Helena. El abogado le cuenta que Helena ha heredado una fortuna y que le ha hecho heredero universal. Cuando vuelve, Helena está muerta.

### BERTA

Es amiga de Helena de toda la vida.

Se enfada mucho y se siente traicionada cuando en la cena, Joan le cuenta que se entienda con Helena, su mejor amiga, pero asegura que no la amenazó de muerte. En todo aquel rato no se dirigen la palabra.

Cuando sale se encuentra a Juan que vuelve a casa.

Cuando ella regresa, Helena ya está muerta

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	LOS CONTRABANDISTAS
TIPO	ROL
#PARTICIPANTES	grupo
EDAD	
MATERIALES	tarjetas
DESCRIPCION	<p>Un grupo debe coger al otro unas tarjetas que deberán pasarse hacia sus bases.</p> <p>Se hacen dos grupos, uno defensa y el otro ataca El grupo que ataca llevará un papel escondido, y lo tienen que traer hasta la base que tendrán detrás de sus líneas que están más allá de las líneas del otro grupo. El grupo que defensa deberá atrapar a los atacantes. Se les atraparán tocando a un miembro de aquel grupo, y para que entregue la tarjeta se deberá hacer: Una guerra de gallos Una guerra de foulards Una lucha de pinzas Si gana la persona que está defendiendo, el atacante deberá entregar la tarjeta. Si gana el atacante, el defensor tendrá que dejarle marchar. Cuando haya pasado suficiente rato, se intercambiarán los papeles: los defensores atacarán y los atacantes defenderán.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	LAS BOLSAS
TIPO	
#PARTICIPANTES	grup grand
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se debe pasar a nuestra base una serie de cosas sin que los demás lo sepan.</p> <p>Pasaremos a nuestra base situada detrás de las líneas de los defensores diversos materiales que habremos encontrado en la naturaleza dentro de una bolsa de plástico.</p> <p>Se deberá pasar un solo elemento, que tendrá que estar en todas las bolsas de plástico, y los otros elementos que coloquemos estarán en todas las bolsas menos una:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Hojas e pino</li> <li>-Hojas de encina</li> <li>-Arena</li> <li>-Piedras</li> <li>-Plásticos,...</li> </ul> <p>El grupo defensor, cogerá el máximo número posible de bolsas al atacante, para llegar a saber el elemento que pasarán los otros.</p> <p>El grupo atacante pasará el máximo número de bolsas posible sin que los defensores se las quiten.</p> <p>Al final, cuando ya se hayan pasado todas las bolsas, los defensores intentarán saber el elemento pasado con las bolsas que habrán cogido. Si no lo encuentran, los atacantes les dirán cual era.</p> <p>Cuando haya terminado, se intercambiarán los papeles. Un cop s'hagi acabat s'intercanviaran els papers.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	EL CAZADOR Y LA PRESA
TIPO	
#PARTICIPANTES	>8
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Un cazador con los ojos vendados, debe atrapar a su presa en un tiempo determinado.</p> <p>OBJETIVOS: agudizar el sentido auditivo.</p> <p>DESARROLLO: Todos los participantes (más de 8), deben formar un círculo, "el cerco", del que ni cazador ni la presa pueden salir. Comenzado el juego, el cazador debe escuchar y perseguir a su presa en cuadrupedia o de rodillas, mientras que la presa puede estar de pie.</p> <p>Con sólo tocar a la presa, el cazador tiene, a su vez, el derecho a ser la próxima "víctima".</p> <p>NOTA: ideal para jugar al aire libre, en suelos boscosos.</p>
OBSERVACIONES	

Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	EL DESPERTADOR
TIPO	
#PARTICIPANTES	grupo gr
EDAD	>7
MATERIALES	1 pelota
DESCRIPCION	DESARROLLO: todos los jugadores en círculo, cno el animador en el centro. Comienza el juego pasando una pelota hacia la derecha. Cuando el animador dice a viva voz el nombre de una letra (suena el despertador) el jugador que está en posesión de la pelota debe decir cuatro palabras que comiencen con la letra escogida.
OBSERVACIONES	

---

TÍTULO	HACER LO CONTRARIO
TIPO	
#PARTICIPANTES	>8
EDAD	>5
MATERIALES	toallones u hojas de papel
DESCRIPCION	DESARROLLO: grupos de entre 4 a 6 jugadores sostienen cno su mano derecha una hoja de diario o una toalla, a la altura de sus cinturas. Cuando el animador da consignas, ellos deben hacer lo contrario, de lo contrario, el grupo pierde un punto o debe soportar el castigo de todos con bollos hechos cno el material. Consignas: tomar, soltar, subir, bajar, arrugar, etc., y sus contrarios
OBSERVACIONES	

TÍTULO	ESCONDEDOR ESCONDIDO
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se trata de conocerse jugando a la escondida.</p> <p>DESARROLLO: 1) Todos los participantes escriben su nombre en un trocito de papel y se lo entregan al profe, quien los mezcla y guarda en una bolsa.                  2) En ronda, cada uno saca un papelito cno un nombre de la bolsa, se lo guarda en secreto y dice bien alto su nombre.                  3) Cada jugador se va a esconder, pero mirando dónde se esconde la persona cuyo nombre figura en el papelito que posee, pues es al que tiene que librar.                  4) Cuando lo descubre, corre a la pica a librarlo, gritando su nombre.</p> <p>NOTA: observar que cada jugador se esconde y libra a la vez.</p> <p>VARIANTE: todos tiran los papelitos al aire y toman uno (distinto del anterior, si es que se jugó la primera parte). Cada jugador debe esconderse y también librar al que le tocó en el papelito, pero primero debe encontrarlo y tocarlo.</p> <p>NOTA: Juego sin lógica, dónde se puede observar la actitud de jugar, aunque el juego no sea el mejor.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	INDIOS FUGITIVOS
TIPO	
#PARTICIPANTES	grupo gran
EDAD	>7
MATERIALES	papel y lápiz<
DESCRIPCION	<p>Una parte del grupo, deberá recordar en qué orden se presentó ante él, un número de jugadores.</p> <p>DESARROLLO: La totalidad de los participantes se organiza en equipos, cada uno cno papel y lapicera. Todos menos uno (indios fugitivos), se sentarán cno un mismo frente. El equipo que se retiró, pasará rápidamente en forma de columna por delante del resto, los que deberán escribir luego en el papel, los nombres de "los indios fugitivos", en el orden en que pasaron corriendo. A continuación cada equipo tomará el lugar de "indios fugitivos", anotándose un punto para aquel equipo que se aproxime más al orden correcto.</p> <p>VARIANTE: Se puede "rebautizar" a cada jugador, según el tema que elija cada equipo (o igual tema para todos); como por ejemplo; nombres de verduras, animales, deportes, etc.</p>
OBSERVACIONES	



## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>ACERCARSE SIGILOSAMENTE AL ESCUCHA</b>
<b>TIPO</b>	
<b>#PARTICIPANTES</b>	>6
<b>EDAD</b>	>7
<b>MATERIALES</b>	venda para los ojos
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se trata de intentar desplazarse sin ser escuchado por un jugador que tiene los ojos vendados.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Un jugador, cno los ojos vendados, se ubicará en el centro del círculo formado por los demás, quienes estarán a igual distancia del centro. Ante la señal de comienzo, los jugadores del círculo intentarán acercarse al del centro. Cuando este escuche algún sonido, señalará en la dirección del mismo. Si en la trayectoria señalada hay algún jugador, este deberá retroceder 3 pasos. Termina el juego cuando alguien logra acercarse a 3 pasos del escucha. o también, luego de ur tiempo predeterminado, ganando el que se encuentra más cerca en ese momento.</p>

### OBSERVACIONES

---

<b>TÍTULO</b>	<b>SAN-DÍA</b>
<b>TIPO</b>	
<b>#PARTICIPANTES</b>	
<b>EDAD</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Se trata de que cada jugador recuerde el nombre de los compañeros que tiene a izquierda y derecha.</p> <p><b>OBJETIVOS:</b> conocer el nombre de todos los compañeros y ejercitar la memoria.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Todos los jugadores sentados en círculo dicen su nombre para que todos escuchen. Un animador parado en el centro señalará a uno cualquiera, diciéndole "SAN" o "DIA". Si le dice lo primero, el señalado deberá decir (antes de la cuenta de 5) el nombre del jugador que tiene a su derecha. Si el animador le dice lo segundo, "DIA"; deberá decir el nombre del jugador de la izquierda. Si se equivoca, pasa al centro a reemplazar al animador actual.</p> <p>Cada tanto, a la señal de "Ensalada de Frutas", todos los jugadores cambiarán de lugar.</p> <p><b>NOTA:</b> A mayor edad de los participantes, el juego debe ser más ágil y veloz.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	MANCHA ZAPATILLA
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se trata de un juego para conocer a otros y ganar confianza.</p> <p>DESARROLLO: Todos los participantes caminan por el espacio de juego. Ante la señal del profe, buscan un par y se presentan. Idem lo mismo cno un 2º y un 3º compañero. Luego, encontrarse con el 1º, y dar saltos chocando las manos en el aire, con el 2º pasearse a caballito, y con el 3º saltar al rango. Cuando el profe grita "mancha zapatilla", cada jugador debe tratar de tocar en sus zapatillas a aquellos cno los que se presentó. ¿Quién "manchó" más?</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	EL INQUILINO
TIPO	
#PARTICIPANTES	>8
EDAD	>8
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p><b>DEFINICIÓN</b></p> <p>Se trata de que una persona que está sola consiga entrar a formar parte de apartamentos formados por tríos.</p> <p><b>OBJETIVOS</b></p> <p>Pasar un rato divertido, con un ejercicio de movimiento.</p> <p><b>CONSIGNAS DE PARTIDA</b></p> <p>El juego tiene que desarrollarse con rapidez.</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>Todos/as se colocan por tríos formando apartamentos. Para ello una persona se coloca frente a otra agarrándose de las manos, y la tercera se meterá en medio, rodeada por los brazos de las anteriores. La que está en el interior será el inquilino y las que están a sus lados serán la pared izquierda y derecha respectivamente .</p> <p>La persona que queda sin apartamento (si el grupo es múltiplo de 3, el animador/a, y si hay dos sin apartamento, jugarán como una sola), para buscar sitio, puede decir una de estas cosas: pared derecha, pared izquierda, inquilino, casa o terremoto. En los tres primeros casos, las personas que están haciendo el rol nombrado tienen que cambiar de apartamento, momento que debe aprovechar la que no tiene sitio para ocupar uno. En el caso de que diga casa serán las dos paredes y si dice terremoto, serán todos/as los que tienen que cambiar y formarse nuevos apartamentos. Continúa el juego la persona/as que quedó sin sitio.</p> <p><b>VARIANTES:</b></p> <p><b>DESARROLLO:</b> Cada trio (y los "inquilinos" que no poseen "casita") responde a diferentes consignas, como por ejemplo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) "Las casitas" no dejan entrar a los inquilinos (quienes prueban distintas tácticas para hacerlo).</li> <li>2) "Las casitas" no dejan salir a los "inquilinos" (que insisten en salir).</li> <li>3) "Las casitas" cambian de lugar, escapando de los "inquilinos" (que las persiguen)</li> <li>4) "Los inquilinos" no permiten que las "casitas" se vayan (ellas igual lo intentan).</li> <li>5) "Las casitas" y sus "inquilinos" se amigan y juegan al muñeco bobo, invitando a algún visitante que se quedó sin "hogar".</li> </ol>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	AL TRIQUI, AL TRAQUE
TIPO	coordinación y ritmo
#PARTICIPANTES	grupo pequ
EDAD	>6
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>DESARROLLO: Todos los jugadores se sientan en círculo, sosteniendo con su mano derecha una ojota, zapatilla o piedrita. Al ritmo monótono (al principio lento) del dicho:</p> <p>Al triqui, al traque. Al triqui, triqui, traque.</p> <p>Hay que pasar al compañero de la derecha, excepto cuando se dice el 2º "triqui" de la 2º estrofa, que sin soltar el objeto, se lo deposita finalmente a la derecha. Entonces:</p> <p>Al triqui (d), al traque (i). Al triqui (d), triqui (i), traque (d).</p> <p>Cada vez se lo recita más rápido, y cuando el animador deja de cantar, se anotan un punto en contra aquellos que tienen más de un objeto frente a sí, o no tienen ninguno.</p> <p>También se puede incluir: entonando la frase sólo diciendo "la-la-la", con la boca cerrada -mmm!-, silbando, en silencio, usando una sola vocal, etc.</p> <p>VARIANTES: Yo que he nacido atorrante y pelandrún, Tendré que trabajar con el pico, con la pala, Con el pica, pica, plúm.</p>
OBSERVACIONES	

TÍTULO	CONFITET ROGET
TIPO	atrapar
#PARTICIPANTES	>10
EDAD	6
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Giran pie y organizan dos bandos. El equipo que elegía en segundo lugar, la queda y se coloca en medio de la calle, el otro ocupa las dos aceras.</p> <p>Consiste en pasar de una acera a otra sin que les toque nadie del otro equipo, en cuyo caso es eliminado o pasa a aumentar el bando de los que la quedan</p> <p>Las normas son que no se puede recular ni dejar ninguna acera sin nadie.</p>
OBSERVACIONES	

## Recopilación juegos - JAEonline

TÍTULO	EL BOTE (o LA JARRA)
TIPO	atrapar
#PARTICIPANTES	>5
EDAD	>5
MATERIALES	un bote
DESCRIPCION	<p>El que la queda cuenta en voz alta, de cara a la pared y con las manos en la cara, hasta el número acordado (unos 10 por jugador)</p> <p>Luego se va a un pequeño círculo que tiene en su interior un bote, e inicia el descubrimiento.</p> <p>A cada niño/a que ve, debe golpear el bote tres veces en el suelo mientras dice: "un, dos, tres por (el nombre del niño)"</p> <p>Suponiendo que alguien llegue antes que él y tire el bote de una patada, los salva y vuelve a reiniciarse el juego.</p> <p>Si coge a todos, la quedará el primero de la serie.</p> <p>Debemos decir que algunas veces, los críos utilizan la estratagema de salir todos a la vez, corriendo y derecho al bote. La madre se ve imposibilitada de nombrar a unos y otros y el bote acaba siempre por los aires.</p> <p>No pueden esconderse al lado ni detrás del que la queda, ni tampoco demasiado lejos del que cuenta.</p>

### OBSERVACIONES

TÍTULO	PALOMA
TIPO	atrapar
#PARTICIPANTES	>5
EDAD	6
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se necesita una calle donde haya rejas para que los críos puedan subirse a ellas. Empiezan el juego eligiendo a uno que contará hasta diez.</p> <p>Mientras, todo el mundo corre a subirse a las rejas, lo más arriba posible. Al llegar a la cifra pactada, dice "paloma tal (el nombre del niño/a)". I se miden tres palmos a partir del suelo. Si se encuentra dentro de este espacio, la paga este niño. en caso contrario, vuelven a empezar el juego.</p> <p>Los niños, cuando la madre vigila y se encuentran detrás de ella, se arriesgan bajando de la reja.</p> <p>La madre, por supuesto, mirará de tocar a alguien antes de que suba a la reja, o de nombrarlo cuando crea que se encuentra dentro de los trea palmos de altura, es la única manera que tiene de librarse de quedarla.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

<b>TÍTULO</b>	<b>TOCAR MARRO</b>
<b>TIPO</b>	atrapar
<b>#PARTICIPANTES</b>	>9
<b>EDAD</b>	7
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Hacen pies, organizan dos bandos y señalan el terreno de juego. Al fondo, a uno y otro lado, será la zona de refugio donde permanecen sanos y salvos. Una para cada equipo.</p> <p>Los jugadores van entrando en el terreno de juego desafiando a sus enemigos. Intentarán invadir la zona contraria sin que nadie les toque o coja.</p> <p>No hace falta decir que todos los que sean tocadoa o presos, pasarán a la otra zona donde formarán una cadena humana que, con un pie en la raya y con los brazos estirados, van prolongándose hacia sus compañeros para facilitarles el rescate. Sólo será preciso que algún jugador de su bando toque el extremo de la cadena diciendo "marro".</p> <p>Al quedar todos los de un equipo atrapados, debe terminar el juego y, claro, pierden. Así mismo, si un jugador llega a la raya que marca la zona contraria y la ultrapasa, entonces gana su equipo.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

---

<b>TÍTULO</b>	<b>TULA (PÁSALA Y NO LA DEVUELVAS)</b>
<b>TIPO</b>	atrapar
<b>#PARTICIPANTES</b>	>5
<b>EDAD</b>	5
<b>MATERIALES</b>	
<b>DESCRIPCION</b>	<p>Uno la queda y atrapa a los demás dentro de un campo señalado con anterioridad. Al tocar a alguien, este atrapa a los demás con una mano pegada al lugar donde le han tocado, y automáticamente su perseguidor se libra.</p> <p>Si se juega a "tula acatxadeta" no te pueden tocar si te agachas.</p>
<b>OBSERVACIONES</b>	

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LOS 7 PECADOS
TIPO	
#PARTICIPANTES	>3
EDAD	
MATERIALES	una pelota
DESCRIPCION	<p>1 cada persona escoge un numero</p> <p>2 se escoge una persona</p> <p>3 la persona lanza la pelota al aire y grita un numero.</p> <p>4 todos los jugadores incluyendo la persona escogida corren.</p> <p>5 la persona de numero dicho tiene que atrapar la pelota y gritar !stop! y todas las personas se tienen que quedarse quietos.</p> <p>6 la persona avanza 3 pasos y le da un pelotazo a la otra persona</p> <p>7 si le cae la pelota a la persona es un pecado para la persona , pero si falla el pecado es para la persona que lanzo la pelota.</p> <p>8 se continua asi y el ultimo en tener 7 pecados gana.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	DOÑA BLANCA
TIPO	
#PARTICIPANTES	>3
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Se hace una rueda y en medio hay un niño y uno se pone atrás de los que hacen la rueda, se llama "jicotillo". Los niños de la rueda cantan: "Doña Blanca está cubierta de pilar, oro y plata... romperemos un pilar para ver a Doña Blanca, quién es ese jicotillo que anda en voz de Doña Blanca, romperemos un pilar para ver a Doña Blanca".</p> <p>El jicotillo contesta: "Yo soy ese jicotillo que anda en busca de Doña Blanca" y pregunta: "¿está ahí Doña Blanca?", los niños de la rueda contestan: "no está, fue al mercado".</p> <p>El jicotillo pregunta así varias veces hasta que los niños contestan que sí está Doña Blanca, cuando esto sucede el jicotillo va pasando por los lugares en los que los niños se encuentran unidos de las manos y pregunta "¿de qué es este pilar?" y los niños contestan "de oro", el jicotillo vuelve a preguntar (señalando la unión de las manos) "¿de qué es éste?", los niños contestan "de plata". Una vez más, el jicotillo vuelve a preguntar "¿Y éste?", los niños contestan "de madera". Cuando se dice que el pilar es de madera, el jicotillo lo rompe, Doña Blanca se echa a correr; cuando se echa a correr, el jicotillo tiene que atraparla.</p> <p><b>Reglas del Juego:</b></p> <p>El jicotillo únicamente puede atrapar a Doña Blanca estando afuera del círculo, si regresa a él, ya no puede ser atrapada. si el jicotillo agarra a Doña Blanca, ella se vuelve jicotillo y el que era jicotillo se integra a la rueda.</p> <p>Se escoge a otro niño para que haga el papel de Doña Blanca.</p> <p>Pueden jugar niños y niñas y hacerle de jicotillo o de Doña Blanca.</p>

### OBSERVACIONES

## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	STOP
TIPO	
#PARTICIPANTES	
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Descripción General:</p> <p>Primero se dibuja un círculo y luego uno más chico en medio. Luego se divide en varias partes, luego cada uno de los jugadores pone un nombre de país, estado, frutas, animales o su propio nombre, o el nombre de su novia o mejor amigo, en cada una de las divisiones que se hizo en el círculo. Luego, en el círculo de en medio ponen Stop.</p> <p>Luego, cada uno pone un pie en donde puso su nombre, su fruta, etc., y uno comienza diciendo "Declaro la guerra en nombre de mi peor enemigo que es 'sandía o el nombre de un país. Luego, al que le tocó, tiene que pisar el círculo más chico y decir "Stop", los demás tienen que correr lo más que puedan y cuando digan "Stop" se paran y se quedan ahí.</p> <p>Reglas del Juego:</p> <p>El que dijo "Stop" tiene que adivinar cuántos pasos tiene que dar para llegar hasta otro compañero, si sí llega con los pasos que dijo, al que le adivinaron la distancia se le pone un punto, y si no, se le pone al que no llegó con los pasos. Al primero que lleve cinco puntos, se le pone un castigo que deciden entre todos.</p>

### OBSERVACIONES

---

TÍTULO	A LA VÍBORA DE LA MAR
TIPO	
#PARTICIPANTES	10-15
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<p>Descripción General:</p> <p>Dos niños agarran una cuerda por los dos lados y la empiezan a mover como una víbora. Otros niños, como 10, tienen que brincar la cuerda para que no la pisen y cantar "a la víbora de la mar por aquí pueden pasar, los de un lado corren mucho y los de atrás de se quedaran, tras, tras. Una mexicana que fruta vendía, ciruela, chabacano, melón o sandía...".</p> <p>Reglas del Juego:</p> <p>Si un niño pisa la cuerda se sale del juego, los que quedan vuelven a saltar. Gana el último que queda.</p>

### OBSERVACIONES



## Recopilación juegos - JAEonline

---

TÍTULO	LIMBO
TIPO	
#PARTICIPANTES	10-15
EDAD	
MATERIALES	
DESCRIPCION	<ol style="list-style-type: none"><li>1.Dos personas sostienen un palo de escoba y tu vas a tener que pasar debajo de este.</li><li>2.Es necesario que mientras que estas pasando debajo de el palo no te caigas ni te choques contra este porque pierdes.</li><li>3.En cada ronda que hacen van bajando el palo para que se vaya haciendo mas difícil.</li><li>4.La ultima persona que queda es el ganador del juego.</li></ol>
OBSERVACIONES	