



**203**

# **Juegos**

Comisión de Pastoral Vocacional Sacerdotal Arquidiocesana. Arquidiócesis de México  
[www.monaguillos.com.mx](http://www.monaguillos.com.mx)



# 203

# JUEGOS

Compiladores: Antropólogo Iñigo Aguilar Medina.  
Profesora Aurora Martínez Murillo

COMISIÓN DE  
PROMOCIÓN VOCACIONAL SACERDOTAL ARQUIDIOCESANA.

ARZOBISPADO DE MÉXICO

[www.monaguillos.com.mx](http://www.monaguillos.com.mx)

**Edición 2011.**

Comisión de Promoción Vocacional Sacerdotal  
Arquidiocesana.

Arzobispado de México.

Durango 90. 7mo piso.  
Colonia Roma.  
06700 México. DF  
Tel: 52-08-32-00. Ext. 1711 y 1751.

Web:: [monaguillos.com.mx](http://monaguillos.com.mx)

Correo electrónico:  
[monaguillos@monaguillos.com.mx](mailto:monaguillos@monaguillos.com.mx)

**Estás autorizado para imprimir este libro.**

Puedes hacer todas las copias que desees.

Sin embargo **no tienes permiso para** modificarlo, ni en su contenido, ni en su presentación o para ocultar o cambiar el nombre de los autores.

**© Todos los derechos están reservados.**

El derecho de autor es el conjunto de normas y principios que regulan los derechos morales y patrimoniales que la ley concede a los autores (los derechos de autor), por el solo hecho de la creación de una obra literaria, artística, científica o didáctica, esté publicada o inédita.



# PRESENTACIÓN

El libro de **203 JUEGOS** ha tenido varias reediciones, pero la presente impresión tiene una nueva característica, ha sido revisada, corregida y aumentada gracias a las experiencias que nos han hecho llegar los Animadores que quieren contar con instrumentos cada vez mejores para dar un nuevo y fuerte impulso a la vida de sus grupos. Así, hemos precisado las instrucciones de algunos juegos, aumentamos su número y elaboramos un índice, que te permitirá encontrar de manera rápida los juegos que ofrece este libro, según los materiales que se necesitan para ponerlos en práctica.

Te recordamos que la Comisión de Pastoral Vocacional Sacerdotal Arquidiocesana cuenta con toda una serie de libros para mejorar la vida de tu grupo, puedes ver los libros en la Web [monaguillos.com.mx](http://monaguillos.com.mx)

El juego es una actividad que lleva al desarrollo físico y mental del ser humano de una manera ágil y divertida.

---

Los Juegos en todo **grupo apostólico** tienen un propósito y éste debe estar bien definido en la mente del Animador, así como en la programación de sus reuniones semanales. El propósito del juego se logrará si actúas con comprensión, con disciplina y con entusiasmo.

Al iniciar un juego deberás explicar las instrucciones de una manera breve, clara, precisa y preguntar a los participantes si tienen alguna duda.

Los juegos que aquí te presentamos los puedes cambiar, de tal manera que con un poco de imaginación inventes uno nuevo, tu imaginación te servirá para adaptarlo a los temas de estudio y a las necesidades de tu grupo.

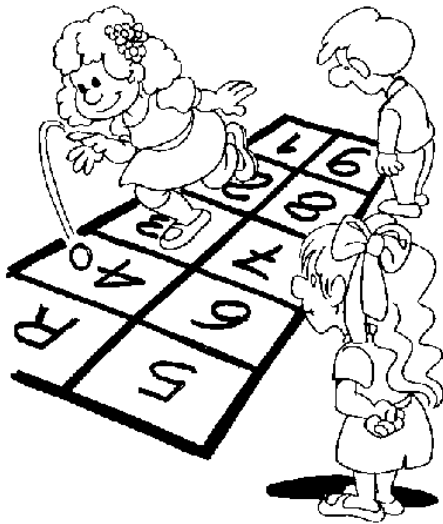
**Recuerda que el juego puede ser un instrumento para:**

- a) Desarrollar aptitudes tanto físicas como mentales. El Animador por medio de los juegos puede conocer las capacidades de los integrantes del grupo y así ayudarles a que las desarrollen.
  - b) Enseñar: el juego es un medio para que los participantes aprendan nuevas maneras de convivencia y de encontrar nuevas soluciones a los problemas.
  - c) Reforzar los conocimientos que se han adquirido en el tema de estudio.
  - d) Desarrollar la imaginación, ya que el juego obliga a la participación creativa va de todos los miembros del grupo.
  - e) Propiciar la comunicación entre todos los participantes, por eso es importante que los equipos o parejas de jugadores se intercambien de manera constante.
-

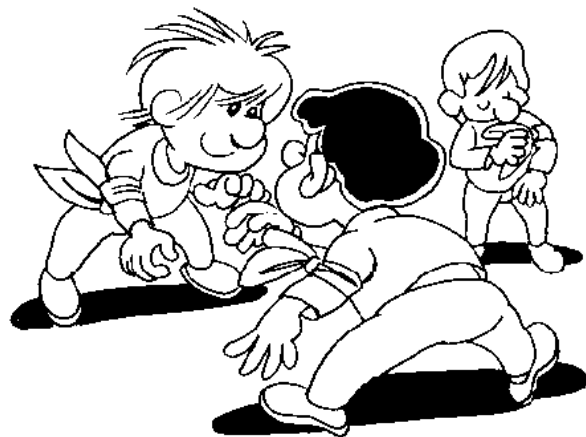
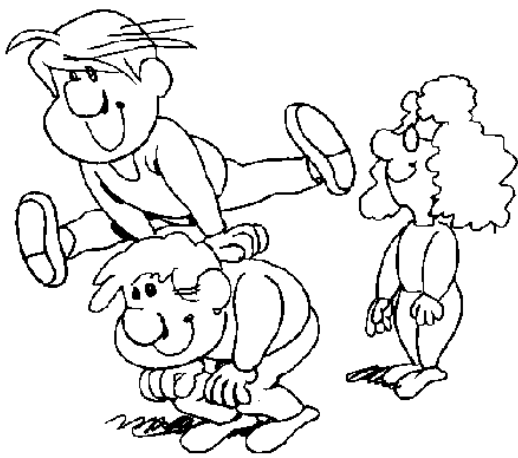
- f) Desarrollar el compañerismo. El Animador debe lograr que el juego sea el medio para crear compañerismo entre los miembros del grupo haciendo que se despierte en ellos un fuerte espíritu de amistad, en ello tiene un papel importante el saber perder o ganar.
- g) Suscitar la disciplina y el orden. La disciplina es indispensable ya que por medio de ella podremos alcanzar el objetivo de cada juego. Su práctica propiciará en la persona una mayor agilidad y orden en todas sus actividades.
- i) Saber respetar las reglas. El cumplir con las reglas hace que los participantes en los juegos se den cuenta que en la vida hay reglas y que si las respetamos permitirán nuestra convivencia con un verdadero espíritu de fraternidad.

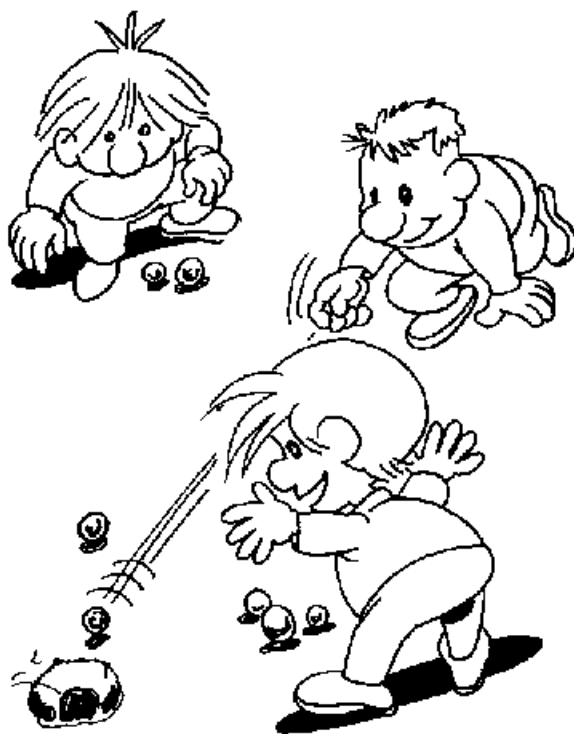
COMISIÓN DE  
PROMOCIÓN VOCACIONAL SACERDOTAL ARQUIDIOCESANA.  
ARQUIDIÓCESIS DE MÉXICO

---



# JUEGOS





### 1.- Mustang al Ataque

Los jugadores se forman por parejas dentro de su equipo. Un jugador de la pareja se pone en posición de carretilla y el otro lo toma de los pies. El Animador marca una meta, a la cual tienen que llegar las carretillas y después regresar a sus lugares para que salgan las siguientes parejas.

### 2.- A Gatas Ganarás

Se forman varios equipos. A la señal cada jugador, por turno, corre hacia un punto determinado y regresa a su lugar a gatas y hacia atrás. El siguiente jugador no se mueve de su puesto hasta que su predecesor, ya de pie, ocupe el lugar que le corresponde en la línea. El ganador será el equipo que termine primero.

### 3.- **Gemelos**

Los jugadores se colocan por equipos. Dos jugadores de cada uno caminan con los brazos entrelazados fuertemente y espalda con espalda, el número 1 hacia adelante primero hasta llegar a la meta y el número 2 hacia adelante de regreso. Luego lo hacen el 2 y el 3, el 3 y el 4, y así sucesivamente. Gana el equipo que termine primero.

### 4.- **Espectáculo**

Este es un juego ordinario de relevos, sólo que es espectacular por el hecho de que el primer jugador del equipo salta, el segundo va en cuclillas, el tercero camina hacia atrás, etc. El equipo ganador es el que termina primero.

### 5.- **Al Rescate**

Se forman dos equipos iguales y se marcan una línea de salida y una de llegada, el primer jugador de cada equipo se coloca en la meta, a la señal del Animador, corre hacia la línea de partida, toma de la mano al primer jugador y corre a la línea de meta, al llegar el segundo jugador regresa por el tercero y así sucesivamente, gana el equipo que llegue primero a la meta.

### 6.- **Escaleras**

Se dividen a los participantes en dos o más equipos los que se sientan en el suelo con los pies extendidos, a la señal, el primer jugador de cada equipo se pone de pie y corre por fuera al final de

---

su hilera desde donde van saltando sobre las piernas de sus compañeros hasta llegar de nuevo a su sitio, ya que se ha sentado se para el siguiente compañero, salta sobre el primero, corre al final de la fila y salta sobre todos hasta llegar a su sitio. Gana el equipo que termina primero la carrera.



### 7.- Calles y Avenidas

Se forman varios equipos con un número ilimitado pero igual de jugadores. Los jugadores formarán líneas horizontales cuando se diga "calles", y líneas verticales cuando se diga "avenidas", siempre tomados de las manos por equipos y con los brazos extendidos. Hay dos jugadores fuera, "el perro" y "el gato", los cuales se colocan a cada extremo de las líneas formadas.

Al dar la señal, "el perro" tiene que alcanzar al "gato" corriendo por entre las líneas formadas por los jugadores. Estas líneas cambiarán según vaya diciendo el Animador "calles" o "avenidas". Al ser atrapado el gato se cambia de jugadores.

### 8.- La Tormenta

Se trazan varios círculos, de manera que todos los jugadores, menos uno, tengan el suyo propio. Cada círculo representa la casa de un jugador. Lo que está fuera de los círculos se considera el jardín. A la primera señal los jugadores tienen que alejarse de los

círculos. En cualquier momento el Animador hace una segunda señal imitando una tormenta, entonces todos los jugadores corren a ocupar algún círculo, pero uno de ellos se queda fuera, perdiendo. En seguida se quita un círculo, y se vuelven a dar las dos señales, de manera que otro jugador quede sin círculo. Así continúa el juego hasta que sólo quede un jugador.

### **9.- Buscando Compañero**

Los jugadores forman dos círculos, uno interior y otro exterior, de manera que queden formadas varias parejas. El Animador da algunas órdenes como: "Las manos sobre los hombros". "De espaldas las parejas", etc., y en el momento que diga "frente a frente" todos deben cambiar de pareja. El Animador trata de encontrar también pareja y así el jugador que queda solo es el que pasa a dar las órdenes.

### **10.- Chapulín Corre que te Alcanzo**

Se marca un círculo que representa el resguardo de los "chapulines". Los chapulines pasearán muy contentos por el prado, yendo siempre de cojito. La "rana", un jugador cualquiera, debe atrapar a los chapulines que se encuentren en el prado, lo hace saltando de cuclillas. Si un "chapulín" llega al círculo no podrá ser atrapado por la "rana". Aquel que sea atrapado se convierte en "rana" y ésta pasa a ser otro "chapulín".

### **11.- El Balón Humano**

Se forman dos equipos, cada uno con su portería. El Animador

---

pregunta cuál es el jugador más fuerte; el primero de cada equipo que diga "Yo" es escogido como "balón humano". Los dos balones son colocados en el centro de la cancha. A la señal, el equipo 1 trata de anotar un punto cargando el balón del equipo 2 hasta la portería de éste, y viceversa; al mismo tiempo los equipos tratan de que no les anoten gol.



Los balones no opondrán resistencia. Gana el equipo que anote el primer gol.

### 12.- Zig Zag

Los jugadores se colocan en fila separados tres pasos uno de otro; a 50 metros está el poste o punto de giro. Los jugadores están sentados con las rodillas abrazadas. Sale el número 1, da la vuelta al poste y vuelve a sentarse en el último puesto. Pero antes, al pasar, tiene que tocar al número 2 y hacer zig-zag entre sus compañeros para sentarse a 3 pasos del último. Quedan eliminados los que tocan el poste o a alguno de sus compañeros.

### 13.- El Gusanito

Los jugadores se colocan por equipos. Cada jugador toma con su mano derecha por el tobillo, al compañero que tiene enfrente. Los equipos conservando esta posición corren hacia la meta. Si un jugador se suelta el equipo debe principiar de nuevo. El primer equi-

po que llegue gana.

#### **14.- El Espectáculo**

La feroz tribu de los "Glicales" acaba de hacer prisioneros a unos desdichados viajeros. Uno de los guerreros se ha compadecido de los prisioneros y, para salvarles la vida, les ha enseñado el código de urbanidad vigente en la tribu. Les ha dicho que cuando se hallen en presencia del gran "Sachem", según el emblema que éste les presente deberán actuar en una u otra forma.

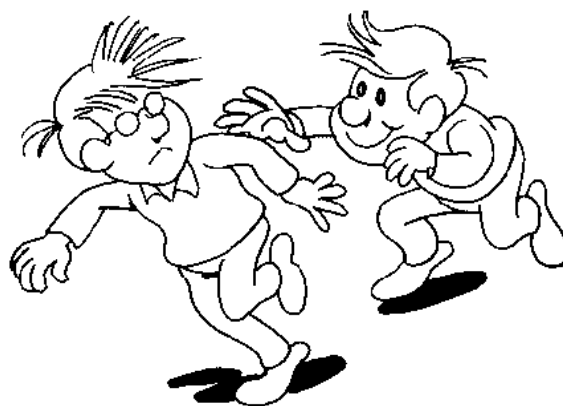
Se explica pues a los prisioneros que, por ejemplo, azul significa arrodillarse; amarillo, dar vueltas sobre sí mismo como trompo; rojo, ponerse de pie; verde poner la frente contra el suelo; etc., según la imaginación del Animador. Al aparecer el "Sachem" los jugadores deben obedecer sus órdenes, interpretando el código, según los colores que les muestre. Aquellos que se equivoquen quedan eliminados.

#### **15.- El Molino**

Se forman dos equipos con el mismo número de personas, si uno de ellos es de hombres y otro de mujeres, tanto mejor. El primer equipo se toma de las manos y forma un círculo mirando hacia afuera del círculo, en tanto que el otro equipo se coloca a su alrededor tomados de la mano y mirando hacia el interior, de tal manera que cada uno de ellos tendrá a una persona de frente, se les pide que se fijen bien en ella ya que será su pareja en el juego y que los dos círculos van a girar a su derecha y que cuando el Animador

---

de una palmada y diga ¡Ya! se sueltan de la mano buscan a su pareja, se toman de las manos y se agachan, la última pareja en hacerlo pierde y sale del juego. Las parejas que van saliendo pueden pasar a ser el jurado y ayudar al Animador a determinar quién ha perdido. Ganan las dos parejas que queden al último.



### 16.- El Molinillo

Los participantes se integran a un sólo círculo, todos tomados de las manos y se deja fuera a una pareja, que tendrá que caminar alrededor del círculo, pero sin soltarse de la mano, en un momento dado le pegan en las manos a unos de los integrantes del círculo, en ese instante las dos parejas corren alrededor del círculo. La pareja que pegó en el sentido en que iba, la pareja a la que le pegaron en el sentido contrario, de tal manera que la pareja que llegue primero a ocupar el espacio gana y la otra repite el procedimiento.

### 17.- El Barco

Este juego también sirve para animar e integrar equipos con gran rapidez. El Animador dice al grupo que se encuentran en un gran barco, pero a punto de hundirse, por lo que para poder salvarse es necesario que atiendan a las indicaciones del capitán y así puedan abordar las lanchas de salvamento, la única limitante es que en cada lancha sólo pueden entrar los que él indique, porque si

no es así todos los de la lancha se hundirán, para hacer las lanchas el capitán dice un número, 3, 5, 8, etc. y todos se toman de las manos. Si en una lancha se tienen participantes de más o de menos se declara hundida y los jugadores pierden. El capitán va cambiando rápidamente de número y eliminando a los ahogados. Si se quiere saber en cuantos equipos se puede dividir el grupo entonces no eliminará a los ahogados y el juego terminará cuando se tenga a todos los participantes integrados en un equipo.

### **18.- Números en Carrera**

Se forman dos equipos con un número igual de participantes y se colocan a cada extremo del patio, en donde se numeran, sin que los del otro equipo se den cuenta, a una voz del Animador los integrantes de los dos equipos corren hacia el centro del patio y gritan su número buscando al compañero del otro equipo que tenga su mismo número, cuando la encuentran se toman de la mano y corren al lugar designado como meta, la última pareja en llegar se va descalificando al igual que las que tomen por pareja a la que tenga un número diferente al suyo, o señalen con los dedos el número que tienen. Cada vez que se reinicia el juego se vuelven a numerar los integrantes

### **19.- La Aduana**

Los jugadores forman una fila, hombro con hombro y corren al otro extremo del patio, el que pierda la carrera será el agente aduanal y se sitúa al centro del patio y dice con voz fuerte "Pasen" y el resto de los participantes tratarán de cruzar el patio evitando

---

ser atrapados por el agente aduanal, los que no logren esquivarlo se convierten en agentes y ayudarán a atrapar a los que cruzan, se puede pactar el juego a tantos cruces o hasta que todos sean convertidos en agentes.



## 20.- Iglesias y Sacramentos

Se hacen equipos de 3 personas, dos de ellas se colocan frente a frente y alzan los brazos para apoyarse en las palmas de la mano y simular una iglesia, en tanto el tercer jugador se coloca dentro de la iglesia en cuclillas y será el sacramento, al centro se coloca un jugador que dirá "sacramentos" y todos los que tienen ese papel cambian de iglesia, el que dio la voz aprovecha para colocarse en una iglesia y el que se quedó sin lugar pasa al centro y dice "iglesias", entonces todos los que son iglesias deberán cambiar de lugar y de pareja, para formar nueva iglesia, pero sólo en donde existe un "sacramento". El que perdió pasa al centro y dice "fin del mundo" y entonces todos, iglesias y sacramentos, cambian de lugar y se forman nuevas iglesias con su respectivo sacramento. En adelante los que den la voz pueden elegir entre sacramentos, iglesias o fin del mundo.

## 21.- La Ratonera

Los participantes se colocan en círculo y se toman de la mano, dentro del círculo se tienen 4 ó 5 ratones que intentarán escapar

de la ratonera y que sólo podrán hacerlo cuando los del círculo levanten los brazos, pero en cuanto intente salir un ratón bajarán los brazos para que no salga, los ratones no podrán salir por la fuerza, sino sólo por su habilidad, cuando logren salir serán sustituidos por los que los dejaron escapar.

## **22.- Equilibristas**

Se divide a los participantes en dos equipos con el mismo número de jugadores, luego van pasando uno a uno al centro, y a la voz de "equilibristas a la cuerda" toman la posición de "cojito" y se empujan por el hombro, de tal manera que obliguen al contrario a perder el equilibrio, el que lo logre gana un punto para su equipo, pero si empuja al contrario en una parte distinta al hombro pierde un punto por cada vez que lo haga, al terminar de pasar todos se cuentan los puntos de cada equipo y se declara al vencedor.

## **23.- Juanito Sobre el Agua**

Los participantes forman un círculo tomándose de las manos. Uno de ellos se coloca en el centro del círculo. Los jugadores caminan o corren sin soltarse y dicen:

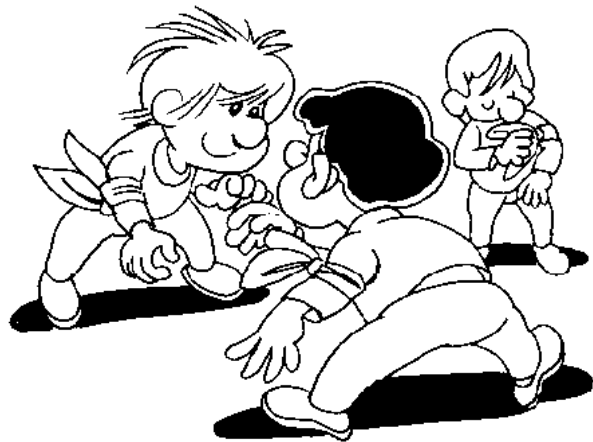
Vi a Juanito sobre el agua sobre el  
mar también lo vi ha cazado un mirlo  
blanco pero no me cazaré a mi

Cuando dicen "mi", todos se sueltan de las manos y corren a la meta previamente fijada, el que sea atrapado antes de llegar a la meta sale del juego o ayuda a "Juanito".

---

## 24.- ¿Qué Puedes Ver Desde Aquí?

Los jugadores forman un círculo. Uno de los jugadores dice: "desde aquí veo un vestido"; el que sigue dice: "desde aquí veo un vestido y una banca". Así cada jugador va agregando lo que ve a su alrededor.



No se puede repetir ninguna palabra, pues el que lo haga tendrá que salir del juego.

## 25.- Los Desorientados

Los jugadores se dispersan en el lugar donde se encuentren. De pronto se da la señal de alto y todos se deben quedar donde están. El Animador pregunta en qué dirección de la brújula se encuentra cada uno con respecto al otro; así por ejemplo dice: "¿Ernesto, en qué dirección estás con respecto a Carlos?" y responde: al norte, o al sur, según corresponda y así sigue preguntando, gana el que menos se equivoque.

## 26.- Los Adverbios

Un jugador sale del cuarto. Los demás eligen un adverbio, por ejemplo: dulcemente, orgullosamente, etc. El jugador entra de nuevo y formula a los demás preguntas diversas. Los jugadores interrogados tienen que contestar procurando poner en el tono, la

forma, y el fondo de su contestación la actitud sugerida por el adverbio elegido. El jugador tratará entonces de adivinar el adverbio de que se trata.

### **27.- El Siete Fatal**

Los jugadores se sientan en círculo. El primer jugador empieza diciendo "1", el segundo "2", el tercero "3", etc., hasta el momento en que un jugador tiene que decir "top" en lugar de "7", y el juego prosigue. Cada vez que un jugador llega a un número "7", o que es múltiplo de "7", debe sustituirlo por "top". Cuando un jugador se equivoca pierde un punto.

### **28.- El Mundo al Revés**

El Animador elige un jugador y lo hace salir. Durante la ausencia del jugador designado, los demás toman el acuerdo siguiente: El primer jugador interrogado contestará cualquier cosa, pero el segundo contestará a la pregunta formulada al primero; el tercero a la pregunta formulada al segundo y así sucesivamente.

El jugador entra y el Animador le explica que va a penetrar en un mundo al revés, en donde todos los habitantes no hablan más que siguiendo determinada lógica y que para encontrar esta lógica tiene que formular preguntas a todos los jugadores. El juego continúa hasta que el jugador que salió descubre el secreto.

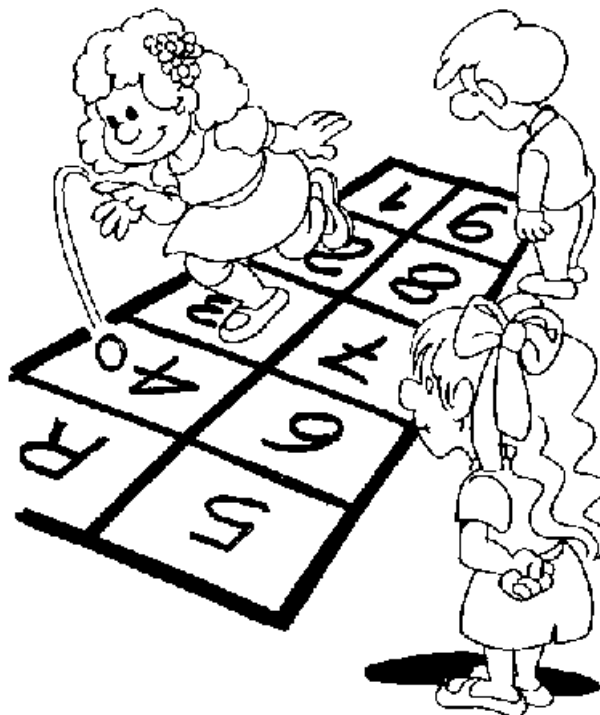
### **29.- ¿Qué Sería?**

Los jugadores se sientan en círculo y un jugador designado sale

---

del cuarto. Mientras tanto los demás eligen una persona conocida de todos.

El jugador que había salido vuelve y tiene que adivinar el nombre de la persona elegida, formulando por turno a los jugadores preguntas de este tipo: "Si se tratara de una flor, ¿qué sería?" o, "Si se tratara de un automóvil, ¿qué sería?" Los jugadores tienen que contestar a las preguntas formuladas de acuerdo con la personalidad física, moral o intelectual de la persona elegida.



Cuando el jugador que había salido ha adivinado, deja su sitio a otro y el juego continúa.

### 30.- Flores y Legumbres

Los jugadores se dividen en dos equipos, se numeran, y eligen nombres de flores para el equipo A y nombres de legumbres para el equipo B. Cada jugador tiene que decir su nombre ante los demás en voz alta y clara. Los equipos se colocan en fila, frente a frente, separados por cinco pasos.

El Animador del juego da dos números respectivamente destinados a un jugador del equipo A y a un jugador del equipo B, inmedia-

tamente los dos jugadores que llevan estos números dan un paso al frente y el primero que dice el nombre del otro gana un punto para su equipo. Ambos jugadores regresan a su lugar y el juego continúa.

### **31.- Palabras en Cadena**

Los jugadores se encuentran sentados en círculo. El Animador del juego pronuncia al azar el nombre de una persona, animal u objeto, por ejemplo: "un ratón". El jugador de la izquierda repite la palabra y la encadena con otra, por ejemplo: "Y un ratón me recuerda un queso". El siguiente jugador tiene que encadenar otra palabra con "queso", y así dirá "Un queso me recuerda una cabra".

Así continúa el juego hasta que todos los jugadores hayan hablado y empiecen de nuevo el juego, pero en sentido contrario. Así el último jugador dirá: "He hablado de una valla porque mi vecino habló de una cabra". El siguiente dirá: "Y yo he hablado de una cabra porque mi vecino habló de un queso", y así sucesivamente hasta que se llegue a la palabra inicial del Animador.

### **32.- Teléfono Descompuesto**

El Animador dice muy rápidamente una frase cualquiera al oído del compañero de la izquierda. Este repite a su vecino de la izquierda la frase que cree haber oído, y así sucesivamente hasta llegar al último jugador. Este dice en voz alta la frase que ha creído oír y que deberá ser la pronunciada inicialmente por el Animador. Después todos los jugadores, empezando por el último, dicen

---

la palabra que comunicaron a su compañero. El que haya oído mal y pasado una frase distinta a su compañero pierde y pasa al final de la fila.

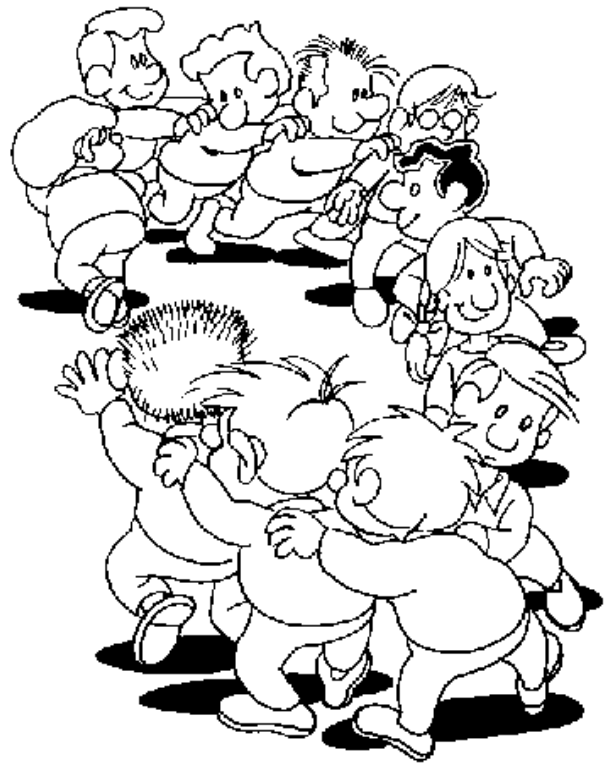
### 33.- El Perro de mi Tía Carolina

Los jugadores se sientan en círculo. El Animador del juego dice "Mi tía Carolina tiene un perro cariñoso". El jugador sentado a la derecha del Animador repite la frase y añade otro adjetivo que empiece con la letra "c" por ejemplo: "El perro de mi tía Carolina es cariñoso y caprichoso". El sexto jugador dirá entonces: "El perro de mi tía Carolina es cariñoso, caprichoso, corredor, curioso, comedor, cazador, etc.", puesto que repite los adjetivos dados por los jugadores anteriores y añade uno más.

Si un jugador se salta algún adjetivo o tarda demasiado en encontrar uno, tendrá que dar una prenda.

### 34.- ¿Eres Observador?

Los jugadores salen del local tras haber observado atentamente la colocación de todas las cosas. El Animador realiza entonces algunos cambios, tanto en los muebles como en los objetos. Después



llama a los jugadores, los cuales deben indicar por escrito los cambios. Resulta ganador el que encuentre el mayor número de cambios.

### **35.- El Vendedor de Flores**

Los jugadores se colocan en número igual y en dos líneas, frente a frente, con una separación de diez metros entre ambas líneas.

Cada jugador debe tomar un nombre de flor (los mismos en cada bando). El florista se coloca en una distancia igual de las dos líneas y nombra una flor.

Los jugadores que lleven el nombre de esa flor corren para tocar al florista y regresan a su sitio corriendo. El primero que llegue a su sitio suma un punto para su equipo.

### **36.- Líneas Aéreas**

Los jugadores se colocan en círculo, quedando uno en el centro. A cada jugador se le da el nombre de algún estado de la República. El jugador del centro es quien ordena el vuelo, como por ejemplo: "El vuelo va de México a Veracruz". Entonces los jugadores que llevan los nombres de estos sitios deben salir de sus lugares para cambiarse, mientras que el del centro procura llegar a cualquiera de los puestos desocupados. El que queda sin lugar sigue ordenando los vuelos según lo desee.

### **37.- Marchad, Seguid**

Los jugadores se colocan en círculo. Un jugador, el rey, da vuel-

---

tas al círculo y toca la espalda de cualquier otro compañero, diciendo a su elección: "seguid" o "marchad". Si dice "seguid", el jugador se levanta y corre en la misma dirección del que lo tocó, tratando de volver a su sitio con la mayor rapidez posible. Si dice "marchad", para alcanzar su lugar el jugador tocado corre pero en sentido contrario del que lo tocó.



En ambos casos el rey tiene que apresurarse a ocupar el lugar libre, de manera que el que se quede sin lugar es el que la hace de rey en la siguiente vuelta.

### 38.- **Tras la Sombra**

Algún jugador debe correr tras la sombra de los demás jugadores, tratando de pisarla. En el momento en que esto sucede, el jugador al que le pisaron la sombra pasará a pisar la sombra de otro y así sucesivamente.

### 39 .- **Lobo, ¿Dónde Estás?**

El "lobo" va a esconderse, mientras que todos los demás jugadores se forman en fila india tomándose de los hombros y marchan cantando. "Jugaremos por el bosque mientras el lobo no está". A la pregunta "Lobo, donde estás? ¿Qué haces?", el lobo desde su escondite responde: "Me pongo la camisa", o "Salto en la espesura", etc.

Los jugadores prosiguen su marcha cantando, hasta el momento en que el lobo contesta: "Tengo mucha hambre y me comeré a todos los animales que encuentre". En este momento el lobo sale de donde está escondido y corre a atrapar a los jugadores.

Son apresados aquellos que el lobo consiga tocar antes de que logren sentarse en las sillas preparadas de antemano.

#### **40.- Colegas**

Material: tarjetas de papel.

Antes de iniciar el juego, el Animador prepara unos cuadritos de papel y en cada uno escribe el nombre de algún animal, de tal manera que el nombre de cada animal se repita sólo una vez. El Animador reparte un papel a cada jugador.

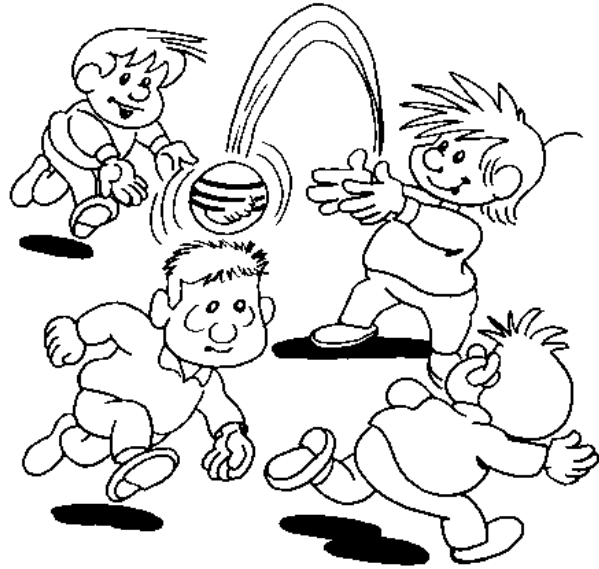
A la primera señal, todos los jugadores lanzan el grito del animal indicado en su papel y tratan de encontrar a su "colega". Cuando dos jugadores que representan al mismo animal se han encontrado, se cogen por el brazo, se callan y van a sentarse. Pierde el que encuentre su pareja al final.

#### **41.- Intercambio de Vecinos**

Los jugadores se sientan en círculo. El Animador, que se coloca en el centro, formula la siguiente pregunta a cualquier jugador: "¿Te simpatizan tus vecinos?" El jugador interrogado contesta que no. El Animador le pregunta entonces: "¿Cuáles desearías?" Y el jugador contesta por ejemplo: "Pedro y Miguel". En ese instante,

---

los jugadores citados y los vecinos inmediatos del jugador interrogado deben intercambiar sus puestos rápidamente y entonces el Animador aprovecha para sentarse en un sitio libre. El que quede de pie toma el lugar del Animador.



#### 42.- El Rey Quiere

Se puede jugar por equipos o individualmente. Los jugadores (la corte) se colocan en medio círculo y el Animador (el rey) se pone en frente. La corte tiene que cumplir los deseos del rey, el cual pide lo que quiere diciendo por ejemplo: "El rey quiere una piedra"; entonces toda la gente sale corriendo a traérsela al rey.

Gana el que cumpla la orden primero, el cual se convierte a su vez en rey.

#### 43.- Abejitas, Aguiluchos, Aves

Los jugadores se dividen en dos equipos que se colocan frente a frente. Uno de los equipos representa las "abejitas" y el otro los "aguiluchos". Si el Animador grita "abejitas", estos se mantienen en pie y los "aguiluchos" se ponen en cuclillas. Si por el contrario, grita "aguiluchos", estos se levantan y las "abejitas" se ponen en cuclillas. Al grito de "aves" nadie tiene que moverse.

Cualquier jugador que vacile o se equivoque queda eliminado.

#### 44.- **El Discurso**

Dos jugadores se ponen de pie, uno frente al otro. Estos deben dirigirse simultáneamente y con gran rapidez un discurso sobre cualquier tema cómico. No está permitido gesticular.

El primer jugador que haga una pausa o que se ría, es el que pierde. Si ninguno de los dos ha hecho esto después de dos minutos, los que los observaron, deciden quien es el triunfador. Cada uno de los jugadores es de un equipo.

#### 45.- **A B C**

Los jugadores se sientan en círculo. El primer jugador dice una letra y en seguida cada jugador, por turno, va agregando otra, con el fin de completar una palabra. Una vez completada la palabra, el siguiente jugador inicia una nueva con la última letra de la palabra anterior.

Cualquier jugador que después de un minuto no agrega la letra, sale del juego.

#### 46.- **Escultores**

Los jugadores se colocan en equipos. El Animador concede tres minutos para que los integrantes de cada equipo formen con sus cuerpos una letra o un objeto, según su imaginación, por ejemplo: la letra B, un plato, una taza, etc. Gana el equipo más original.

#### 47.- **El Loro Pietierno**

Los jugadores se colocan en círculo. Uno principia diciendo: "El

---

loro pietierno voló hacia el cielo y en el camino tomó. . . " aquí se menciona un objeto cualquiera. El número dos repite lo dicho por el número uno y agrega otro objeto, y así sucesivamente. Pierden los que no logran repetir la lista.

#### 48.- El Periodista

Un buen periodista lo ve todo, lo oye todo, lo sabe todo. El jugador que se crea capaz de ser periodista es sometido a prueba de la siguiente manera: A su izquierda, a su derecha y en frente se colocan tres jugadores que, al mismo tiempo, narran tres historias diferentes. El periodista debe ser capaz de repetir las tres historias sin graves confusiones.

Las historias deben ser preparadas de antemano, para que sean coherentes y tengan detalles difíciles de recordar.

#### 49.- Qué Lindo Gatito

Los jugadores forman un círculo. En el centro se coloca un jugador que irá de gatas y maullando como un gatito.

El "gatito" se acerca a un jugador; si éste lo acaricia y dice "Qué lindo gatito" sin reír, entonces el "gatito" pasa al siguiente juga-



dor, y si éste ríe, entregará una prenda. Así pasa el "gatito" por todos los jugadores.

El "gatito" puede hacer todos los gestos visibles que se le ocurran, pero no puede levantarse del suelo ni hablar.

### 50.- **Mi Oficio es**

Se forman dos equipos en una línea, uno frente a otro, a 4 metros de distancia. Cada equipo piensa el nombre de un oficio. Cuando se han puesto de acuerdo, inicia uno de los equipos diciendo:

- Ya venimos
- ¿De dónde vienen?
- De París
- ¿Qué oficio tienen?

El otro equipo tiene que contestar el nombre del oficio escogido, pero sólo con movimientos propios del mismo. El equipo que preguntó tratará de adivinar el oficio que el otro equipo está representando.

Se darán puntos al equipo que adivine el oficio del contrario en 3 minutos. Si pasado este tiempo no lo adivinan, no ganarán nada.

### 51.- **Los Diccionarios Humanos**

Los jugadores se distribuyen por equipos. El Animador da a cada equipo una letra. Después, reloj en mano, pide a algún equipo que le

---

dé el mayor número posible de palabras que empiecen con su letra. Esto lo hace con todos los equipos.

Gana el equipo que haya encontrado más palabras durante el tiempo dado.



### 52.- La Vida de Palacio

El Animador del juego atribuye un título a cada uno de los jugadores (puede dar el mismo título a varios jugadores) y así serán designados el rey, la reina, los caballos, el príncipe, la princesa, el centinela, el traidor, el fotógrafo, la doncella, el paje, el capitán, los guardias, etcétera.

El Animador empieza entonces una historia llena de peripecias, en la cual hace intervenir a todos los personajes, los cuales tienen que actuar lo que el Animador vaya narrando.

### 53.- El Rey del Silencio

Se designa a un jugador para que sea el Rey. Este elige a sus ministros entre los demás jugadores. Para ello no tiene que hablar ni abandonar su sitio, sino que simplemente con un ademán noble elige al individuo de su agrado. El individuo tiene que levantarse sin hacer ruido y, siempre sin ruido, acercarse al Rey y sentarse en el suelo, en el lugar designado por el monarca. Si algún ministro hace ruido al acercarse al Rey, este último con una mirada y un gesto

enojado lo envía de nuevo a su sitio.

#### **54.- Patatrás**

Los jugadores se colocan delante de su asiento frente al que dirige, el cual da ordenes consistentes en: "Patatrás", "Patapuf" y "Patadoc". Cada orden corresponde a un movimiento que deben realizar los jugadores. Con "Patatrás" los jugadores se sientan; con "Patadoc" se levantan; y con "Patapuf" doblan las rodillas sin sentarse.

Todo jugador que se equivoque o vacile es eliminado y sale del juego.

#### **55.- A Imitar se ha Dicho**

Los jugadores se colocan en fila india detrás del Animador. Todos deben de imitar lo que éste haga, como por ejemplo: brincar, correr, tocar objetos, etc. El que no imite correctamente al Animador pierde y sale del juego.

#### **56.- ¿Dónde está la Corriente?**

Se forma un círculo alrededor de uno de los jugadores y se toman de la mano, el Animador del juego señala, sin ser visto por el del centro, quién tiene la corriente, la que se pasan a través de sus manos mediante un pequeño apretón, en tanto el que está al centro tratará de descubrir al que la tiene, si acierta cambian de lugar. La corriente puede viajar en cualquier dirección del círculo.

#### **57.- Carrera de Obstáculos**

Se forman varios equipos en hilera, con una sola línea de salida

---

que servirá a todos por turnos. Los obstáculos serán los siguientes: un jugador en posición de burro, otro parado con las piernas abiertas y dos jugadores más, hincados en posición de burro. Los obstáculos son miembros del equipo contrario.

A una señal, sale el primer jugador del equipo en turno, brinca al burro, pasa por debajo de las piernas del segundo jugador de su equipo para que continúe el juego. El equipo que termine en menos tiempo, gana.



### 58.- Burro Corrido

Se forman varias hileras con el mismo número de jugadores y se colocan una al lado de la otra, a una distancia de tres metros entre cada hilera. A la señal los primeros de la fila se agachan y el que sigue lo brinca y se agacha a una distancia de dos metros y así sucesivamente hasta que todos pasen; el equipo que llegue a la meta y de regreso primero, gana.

### 59.- Verde, Blanco y Rojo

Los jugadores se colocan en tres filas. Cada una de ellas tiene un color verde, blanco y rojo.

El Animador dice alguno de estos tres colores y al momento la fila que tiene ese color debe ponerse en cuclillas hasta que el Animador diga otro color. Van saliendo los que se equivoquen, hasta tener a la fila ganadora.

### **60- Ranas Saltarinas**

Se forman filas con el mismo número de jugadores; el primer jugador de cada hilera se coloca en cuclillas con las piernas abiertas y las manos en el suelo, atrás de la línea de salida; a la señal salen los primero brincando en cuatro pies, hasta la línea final. Luego se regresan corriendo de la misma manera a tocar a los que siguen, quienes salen brincando de la misma manera. La fila que termine primero gana.

### **61.- Corre Gritón**

Se colocan todos los jugadores en dos líneas paralelas, frente a frente, a quince metros de distancia una de la otra. El "gritón" se coloca afuera de las dos líneas. Se inicia el juego cuando el "gritón" grita el nombre de uno de sus compañeros y el nombrado dice, a su vez, el nombre de otro de sus compañeros de la línea opuesta; entonces estos dos corren, cambiando de lugar. El "gritón" hará lo posible por tocar a cualquiera de ellos antes de que lleguen a su nuevo lugar; si lo logra, éste se convierte en el "gritón".

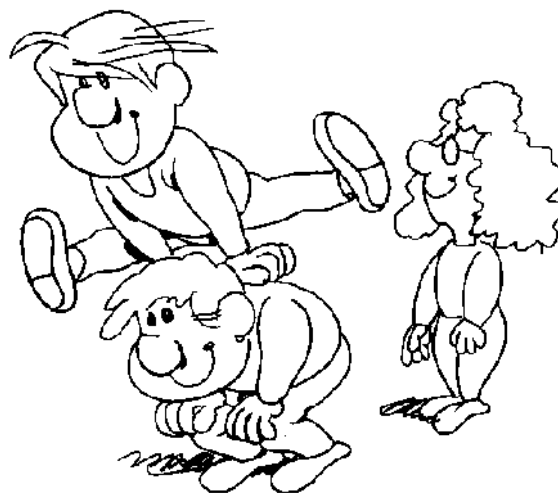
### **62.- Zapatería**

Cada jugador se quita un zapato y lo deposita en el montón de

---

zapatos colocado a unos 10 metro los primeros salen corriendo de c buscan su zapato, se lo ponen, y partida para permitir que el siguiente

Quedan eliminados los que llegar zapato que no sea el suyo.



### 63.- **Quítale el Huarache al Cai**

Se forman dos o más equipos. El equipo 1 se desamarra el zapato izquierdo y el equipo 2 se desamarra el zapato derecho. A la primera señal cada equipo trata de juntar el mayor número de zapatos posible, quitándoselos a los del equipo contrario. Sólo se puede quitar el zapato que está desamarrado, ganando el equipo que tenga más zapatos al darse la segunda señal. Se da un límite de tiempo.

### 64.- **La Identificación**

Un equipo designado desfila delante de los demás equipos, los cuales examinan atentamente los zapatos de los jugadores desfilando. Después todos los equipos, menos el designado, salen del cuarto. Un jugador del equipo designado se acuesta en el suelo y lo tapan con una manta, de manera que únicamente sus pies queden visibles.

Los equipos que salieron procuran identificar al propietario de los zapatos antes de que pase un minuto. El equipo que acierte se convierte a su vez en equipo maniquí.

### 65.- EL Humo

Todos se sientan en el suelo, bien juntos, con las piernas estiradas hacia el centro, formando un círculo. Se escoge un jugador que será el "humo". Éste se coloca en el centro, tomando una postura lo más rígida posible. Con las manos pegadas al cuerpo el "humo" se deja caer sobre las manos de los del círculo, los que a su vez, lo pasan de un compañero al otro, con quien cambia el puesto. Para mayor éxito en el juego el "humo" debe mantener siempre los pies en el suelo y el número de jugadores no debe ser mayor de 15.

### 66.- Las Flores

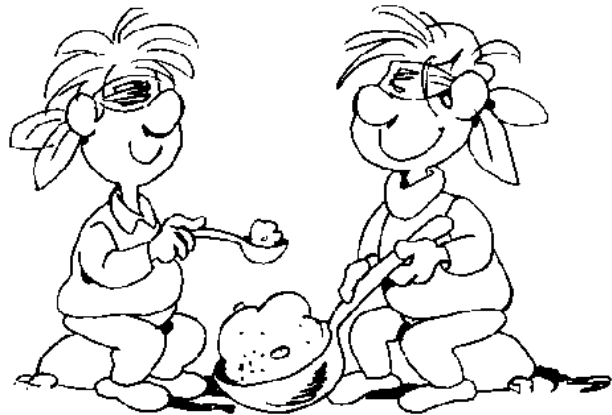
Con 4 ó 6 personas se forman varios círculos y en cada uno se escogerá en secreto el nombre de una flor; habrá un jugador fuera de formación, que será el "viento". Los jugadores de los círculos, tomados de la mano empiezan a girar y, el "viento" irá a cada círculo tratando de adivinar la flor que éste escogió y que representa; si lo adivina, los del círculo saldrán corriendo para evitar que el "viento" los atrape. Si atrapa a un solo jugador elimina ese círculo. Si el "viento" no adivina la flor escogida en un círculo, entonces pasará a otro a intentarlo.

### 67.- El Cazador, el Gorrión, la Abeja y la Flor

Organización: se forman los participantes en un círculo, tomados de la mano y con espacios de un metro entre cada jugador; se escogen cuatro jugadores que son: "cazador", "gorrión", "abeja" y "flor". Los cuatro jugadores se colocarán repartidos fuera del

---

círculo. El "cazador" tratará de atrapar al "gorrión", el "gorrión" a la "abeja", la "abeja" a la "flor" y la "flor" al "cazador" los cuatro tienen que atacar y defenderse. A una señal, los cuatro jugadores se pondrán en acción y correrán, entrando y saliendo libremente del círculo. Tan pronto como se atrapen, se nombrarán nuevos jugadores y los anteriores pasarán al círculo.



### 68.- La Zorra y las Gallinas

Se marcan dos líneas largas paralelas, a 25 metros de distancia una de la otra; todos los jugadores, menos uno, serán las gallinas y se colocarán en fila sobre una de las líneas; el jugador que será la "zorra", se colocará al centro de las dos líneas.

A una señal del Animador, todas las "gallinas" correrán a la segunda línea, la "zorra" tratará de atraparlas para convertirlas en "zorra". De la segunda línea, las "gallinas" regresarán a la primera y así sucesivamente, hasta que el número de "zorras" sea mayor que el de las "gallinas".

### 69.- La Venta de Pájaros

Se nombra un comprador y se integra a los jugadores en 4 grupos iguales, colocándolos en cada esquina del campo; en el

centro del tercero se colocará al "comprador". Cada grupo, escogerá en secreto el nombre de un pájaro que lo representará. El "comprador" pedirá se le vendan pájaros, los grupos contestan que sí; entonces el "comprador" gritará nombres de pájaros; al adivinar alguno, el grupo que oiga su nombre correrá en sentido opuesto y el "comprador" tratará de atraparlos tocándolos.

Los que sean atrapados se convierten en "compradores"; los que quedan del grupo que corrió, regresan a su lugar, volviendo a poner en secreto el nombre de otro pájaro.

### **70.- Conejos y Galgos**

Se escogen 4 grupos de jugadores, además 4 "conejos" y un "galgo". Los jugadores se colocarán en las 4 esquinas del campo, formando 4 círculos, tomados de las manos y dejando una abertura que será la cueva.

Dentro de cada cueva habrá un "conejo" y en el centro del campo estará el "galgo". El "galgo" entrará por la puerta de la cueva para cazar al "conejo", pero éste podrá salir por cualquier parte de la cueva e irá a refugiarse a la cueva más cercana, obligando al "conejo" que se encuentre en ella, a salir y buscar refugio en la misma forma. El "galgo" sólo puede entrar y salir por la puerta de las cuevas. Tan pronto como un "conejo" ha sido atrapado por el "galgo", se escogerán nuevos "conejos" y "galgo".

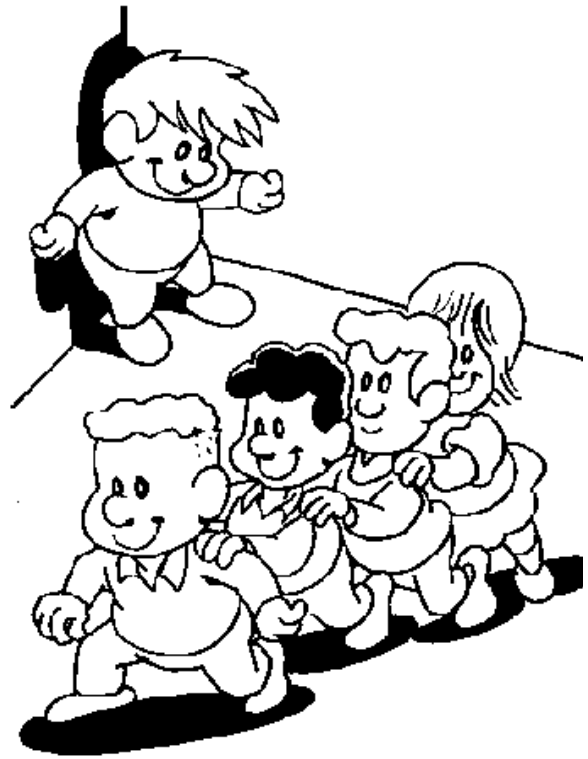
### **71.- La Caza de Animales**

Se establece una meta circular en el campo de juego; este

---

campo debe presentar algunos lugares propios para esconderse.

Se reúne al grupo en la meta y se nombra a uno de los jugadores como "cazador". Éste cierra los ojos y empieza a contar del uno al veinticinco; los demás se dispersan por el campo y se esconden en lugares adecuados. Al llegar a veinticinco, el "cazador" empieza a buscar a los animales; al descubrir a alguno de ellos, le gritará su nombre y lo perseguirá hasta la meta; si el "cazador" llega antes que el animal o lo toca, éste será considerado como muerto y eliminado. Si logra llegar a la meta antes que el "cazador", entonces queda vivo, siguiendo el juego hasta que el "cazador" haya cobrado a su última pieza, a la cual se le declarará vencedor.



*Variante:* si el grupo es muy numeroso, los muertos pueden convertirse en "cazadores".

## 72.- El Oso

Se establece una meta circular en el campo de juego; este campo debe presentar algunos lugares propios para esconderse.

Se reúne al grupo en la meta y se designan dos jugadores, uno es

el "cazador" y otro, el "oso"; el cazador cierra los ojos y empieza a contar del uno al veinticinco; el "cazador" busca al "oso" y al encontrarlo gritará en voz alta: el "oso". Entonces todos corren a la meta y los que lleguen después del "oso" serán eliminados; así continúa el juego hasta que quede un solo jugador, que será el vencedor.

### **73.- Los Animales Disfrazados**

Se señalan en el campo dos líneas paralelas a 25 metros de distancia una de la otra; todos los jugadores, menos uno, serán los "animales", formándose éstos en fila sobre una de las líneas.

Se asigna en secreto el nombre de un animal. Un jugador se colocará en la parte central del campo y dirá: ¿Cómo es? Algunos de los "animales" contestarán: muy grande, tiene cuatro patas, orejas grandes, etc., aludiendo al tamaño del animal que representa el grupo; si no lo adivina, le seguirán dando detalles como color café, come zacate, etc., cualquier característica del animal, hasta que sea adivinado por el jugador.

En el momento que los "animales" oigan el nombre del animal que representan, correrán hasta la segunda línea; el jugador tratará de atrapar el mayor número de ellos, quedándose éstos en la parte central para tratar de adivinar nuevamente otro nombre de "animal" y así sucesivamente hasta que el número de jugadores sea mayor que el de "animales", quedando vencedores estos últimos.

### **74.- El Gran Locutor**

Se coloca al grupo en fila. El "gran locutor" es un jugador, que,

---

subido en una silla, una mesa o en cualquier parte alta, toma una posición majestuosa.

Sus compañeros pasan ante él uno a uno, mostrando gran respeto. Al llegar frente al "gran locutor" hacen una reverencia muy ceremoniosa e inclinando el cuerpo le dicen tres veces:



**"gran locutor, yo te saludo sin reír ni llorar"**. Esto deben decirlo de un modo formal y serio. Mientras hablan, el "gran locutor" saca la lengua, voltea los ojos y hace mil piruetas, con cuantos gestos y contorsiones extravagantes pueda, con el fin de hacer reír al que lo saluda. Si lo consigue, este último pasa a ser "gran locutor".

### 75.- La Imitación

Los participantes se colocan en hilera. El que está a la cabeza, es el jefe y dirige el juego. Se pone en marcha y los otros lo siguen en todas sus evoluciones. Primero da grandes pasos, después pasos cortos, saltos; se agacha, camina en un pie, describe líneas sinuosas y hace todos los gestos que pueda imaginar, siempre procurando ser visto por los demás. Los jugadores son jefes por turno; el que está colocado inmediatamente sucede a éste, mientras que el jefe pasa a la cola de su hilera cuando lo ordene el Animador. El jugador que no imite exactamente al jefe, va a la cola y retrasa el momento de ser jefe.

Variante: se ordena seguir al guía, haciendo repetir a la clase los movimientos de traslación que ejecuta éste: pasos a los lados, cambiar de sitio a la carrera, en filas de frente, flanco derecho, izquierdo, media vuelta y tomar rápidamente diferentes colocaciones.

### **76.-Los Gigantes Enanos...**

Se coloca a los participantes en hilera, a dos pasos de distancia uno del otro; el Animador manda: de frente, marchen. Ya sobre la marcha, el Animador ordena.

*Los gigantes:* los participantes dan grandes pasos, inflan el pecho y mueven los brazos.

*Los enanos:* esta vez darán pasos cortos, encorvados.

*Los bomberos:* dan un paso gimnástico.

*Los changos:* flexionan las piernas, cuelgan los brazos y caminan con toda la planta del pie en el suelo.

*Las ranas:* en cuatro pies, darán pequeños saltos hacia adelante.  
*Los cojos:* se levantan y avanzan saltando en un pie, tornando con una mano la pierna doblada.

*De tacones:* caminarán sobre los tacones.

*De... lobo...:* caminarán sobre la punta de los pies, sin hacer ruido.

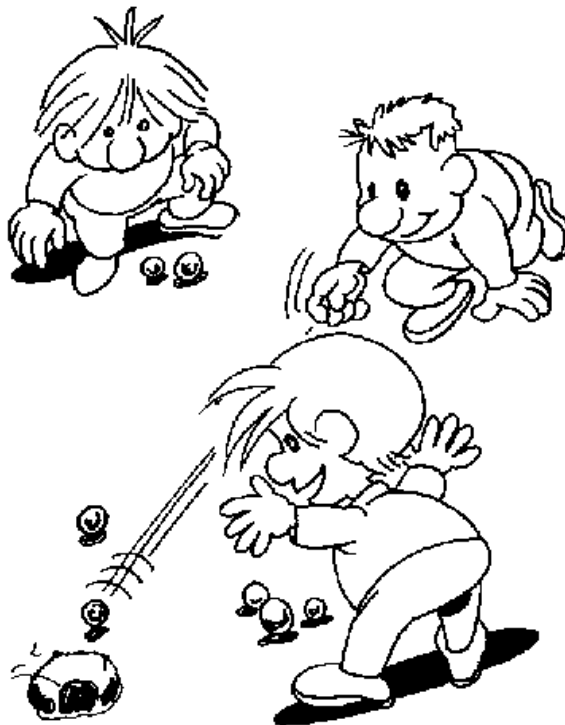
*Los caballitos:* corren imitando el galope del caballo, golpeándose atrás.

---

Cuando el Animador crea conveniente, mandará hacer alto.

### 77.- El Gato Juguetón

Se escoge a un "gato" y se le coloca en el centro del campo. El Animador pide al grupo repartirse por todo el campo de juego. El "gato" persigue a los jugadores y los va tocando o "arañando". Éstos siguen caminando, llevando una mano puesta en la parte donde los rasguñó el "gato", que casi siempre es en la espalda, brazos o piernas, obligándolos a caminar en actitudes difíciles.



Hay que cambiar "gato", pero los rasguñados siguen en la misma posición, hasta que todos están rasguñados, suspendiéndose entonces el juego. El último en ser rasguñado será el vencedor.

### 78.- LA RULETA

Se integran varias ruletas. Cada ruleta se forma con ocho jugadores, cuatro chicos y cuatro más grandes; los cuatro más pequeños se sientan en el suelo, con las piernas extendidas, pies con pies, formando una cruz; los otros cuatro jugadores, de pie, llenan los intervalos y cogen a sus compañeros de la mano para formar una rueda. A una señal, los jugadores pequeños separan las piernas

del suelo, ponen el cuerpo rígido y apoyándose únicamente con los talones y contra los pies de los otros, es decir, suspendidos en el aire colgando de las manos de los grandes.

A la orden de marchen, los jugadores grandes giran rápidamente hacia la derecha o izquierda, hasta que se rompa la rueda. La ruleta que dure más dando vueltas, gana.

### **79.- Pares y Nones**

Se escoge un número impar de jugadores; en seguida se forma un círculo, designándose uno que pase al centro. Los que forman el círculo, tomándose de las manos, comenzarán a girar, diciendo o cantando: "a pares y nones vamos a jugar, el que quede solo, ése perderá". Terminando, se soltarán y cada uno tomará un compañero; el del centro aprovechará para abrazarse con algún jugador, si lo consigue, pasa al círculo y el que se quede solo, pasa al centro y sigue el juego.

### **80.- El Duende**

En uno de los extremos del campo, se coloca el grupo en fila. El Animador cuenta: ¡uno, dos y tres! Todos deben correr al extremo opuesto.

El que llega al último es el primer "duende" y queda fuera. A la voz de: regresen, dada por el "duende", los jugadores regresan a su lugar, a toda carrera. Los dos últimos que regresen, salen también, volviéndose "duendes". Los últimos cinco que queden, son los vencedores.

---

### 81.- Tapar el Hueco

Se forma al grupo en un círculo; a una señal, un jugador escogido de antemano, emprende la carrera alrededor y por fuera del círculo y toca a uno de sus compañeros en la espalda. El tocado corre inmediatamente en sentido contrario del primero y lo más rápido que pueda; cuando se encuentran, interrumpen por un momento la carrera, se dan la



mano, dan una vuelta completa y continúan la carrera. Al llegar el primero al lugar desocupado (hueco), se coloca en él, mientras que el atrasado sigue el juego. *Variante:* correr alrededor del círculo sin darse la mano.

### 82.- El Corderito

Se nombran tres jugadores como los "lobos" y a uno más, como el "corderito". Los demás muchachos forman un círculo entrelazándose de los codos. Ese es el "corral", impidiendo que los "lobos", que están fuera del círculo, entren al corral.

A una señal, los "lobos" hacen lo posible por entrar al "corral"; cuando lo logre alguno de ellos, el lado opuesto del círculo se abre para que escape el "corderito", si éste es atrapado, se nombra otro "corderito" y sigue el juego.

### 83.- La Aguja el Hilo

Se forma al grupo en círculo, tomándose de las manos y levantando los brazos para formar puertas. Se designan dos jugadores: uno se llamará "la aguja" y el otro, el "hilo". El "hilo" tiene que seguir a la "aguja", pasando por debajo de las puertas, siguiendo el mismo camino; si se equivoca, los jugadores del círculo bajan los brazos y lo retienen como prisionero; entra en seguida a formarse en el círculo y se nombra otro que haga de "hilo". Después del segundo juego, se cambia a la "aguja".

### 84.- Oso en el Pozo

Se coloca al grupo, excepto a uno, en círculo, viendo al centro y tomados de las manos. A un jugador se le nombra "oso" y se coloca dentro del círculo, que es el "pozo". A una señal, el "oso" hace lo posible por salirse fuera del "pozo", ya sea por encima, por entre las piernas, rompiendo la cadena, empujando, etc.; si logra salirse, los jugadores se sueltan de las manos y lo persiguen hasta capturarlo; después todos los jugadores tienen que regresar al lugar del juego en cuatro pies; se forma nuevamente el círculo y se nombra otro "oso".

### 85.- Sígueme

Los jugadores forman un círculo, los cuales girarán continuamente. Se escogen dos jugadores: el *perseguido* y el *perseguidor*, que se colocan a una distancia regular y por fuera del círculo, a unos dos metros de éste. El juego comienza cuando el *perseguido* grita:

---

"sígueme". Entonces el *perseguidor* lo sigue, tratando de tocarlo.

El *perseguido* puede evitarlo, tocando a alguien de los del círculo, el cual debe gritar inmediatamente: "sígueme", convirtiéndose en *perseguido*. Si el *perseguidor* logra tocar a alguno de los *perseguidos*, termina el juego. Siendo numeroso el grupo, se nombrarán dos *perseguidores* y dos *perseguidos*.



### 86.- Dos son Bastantes, Tres son Muchos

Se coloca al grupo, excepto a dos, en un círculo formado por parejas, es decir, de dos en dos. De los dos jugadores aparte, uno es el *perseguido* y otro el *perseguidor*. A una señal, el *perseguido* corre entre el círculo y, para escapar del *perseguidor*, se coloca precisamente adelante de una de las parejas del círculo, lo que significa que el tercer hombre del círculo, uno de la pareja junto al que se detuvo o al que toque, se convierta en *perseguido* y trate de escapar del *perseguidor*. Aquél, para salvarse, se coloca nuevamente frente a otra pareja y así sucesivamente. Cuando el *perseguido* es tocado, se cambian los papeles y se convierte en *perseguidor*.

El juego siempre se hará alrededor del círculo, debiendo ser muy movido, para obtener mayor éxito.

### **87.- El Balón Sentado**

Material: una pelota.

Un jugador frente a cada equipo alineado, a una distancia de 15 metros, tiene una pelota.

El juego consiste en lanzar el balón al número 1, que lo recoge, lo lanza al tirador y se sienta en el suelo. El tirador lo lanza al número 2, el cual lo devuelve y se sienta, y así sucesivamente. Gana el equipo que termine primero.

### **88.- 10 Pases**

Material: una pelota.

Los jugadores se dividen en dos equipos. Se lanza al aire una pelota grande. Cada equipo trata de hacer entre sus integrantes 10 pases con la pelota, contándolos en voz alta. Si se cae la pelota o la quita el equipo contrario, se comienza a contar nuevamente. Gana el equipo que complete sus 10 pases.

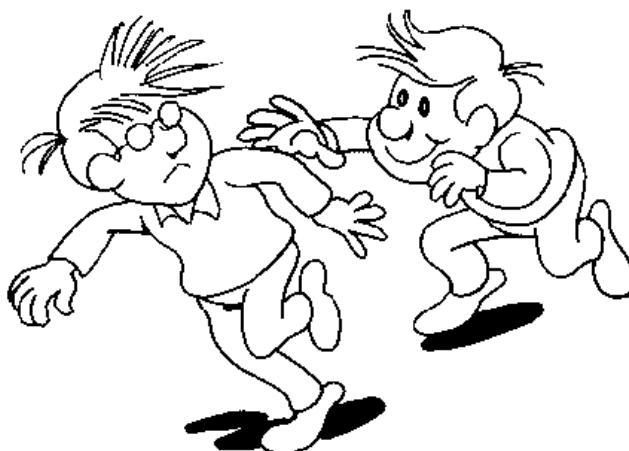
### **89.- El Tiro Acertado**

Material: una pelota

Los jugadores forman un círculo, tomados de la mano; alguno de ellos tiene una pelota. Al centro se encuentra una persona. El objeto de este juego es tratar de tocar con la pelota al jugador que está dentro del círculo, de la cintura para abajo. Cuando éste es tocado cambia de lugar con el jugador que le pegó. (El mínimo de

---

pases antes de lanzar la pelota al del centro debe ser de 3). La competencia puede ser de tipo individual o por equipos. Gana el jugador o equipo que dure más tiempo dentro del círculo.



### 90.- Ping—Pong

Material: una pelota.

Se forman dos equipos, colocándose uno frente a otro, a unos 5 metros de distancia. Se pone el balón en juego y se lanza de un equipo a otro sin atraparlo. Se debe golpear únicamente con la mano y no debe caer al suelo. Cada vez que se caiga el balón, el equipo que le pegó por última vez gana un punto. La partida de juego es de 22 puntos.

### 91.- La Pelota Encarcelada

Material: una pelota.

Los jugadores se acomodan en círculo. Un jugador se coloca en el centro y trata de sacar la pelota del círculo, utilizando únicamente el pie izquierdo. Los jugadores se sirven del pie derecho para rechazar la pelota. El que deje escapar la pelota reemplaza al jugador del centro.

---

## 92.- **El Balón Mareado**

**Material:** una pelota.

El juego se inicia tirando en alto una pelota entre dos jugadores de equipos contrarios; el que la atrapa empieza a rolar la pelota entre los jugadores de su equipo, no dejando que se las quiten los contrarios. Cada vez que el otro equipo cache el balón, gana dos puntos. Las partidas son hasta 20 puntos.

## 93.- **Botando la Pelota**

**Material:** una pelota.

Los jugadores se colocan en equipos. Se da una señal para que el primer jugador de cada equipo avance sin correr hacia la meta, botando la pelota con la palma de la mano y sin pararse, hasta regresar con la pelota y darla al siguiente compañero. Si algún jugador pierde la pelota, debe empezar desde el punto de partida. El primer equipo en terminar gana la carrera.

## 94.- **Al Aire Pelota**

**Material:** una pelota por equipo.

Cada jugador que encabeza un equipo tiene consigo una pelota, con la cual corre hacia la meta situada bastante lejos del punto de partida. De ahí lanza la pelota al segundo jugador de su equipo, el cual la atrapa y corre a la meta de donde la lanza al siguiente, y así sucesivamente. Si alguien deja caer la pelota, él mismo debe recogerla y volver a empezar.

---

### 95.- Equilibrio de Pelota

Material: una pelota por equipo.

Este juego es muy sencillo, pero requiere una gran precisión. Los jugadores se colocan en equipo y poseen una pelota. El jugador 1 de cada equipo sale corriendo hacia la meta, botando sobre su mano la pelota. Si se le cae al suelo no queda eliminado, pero ocasiona pérdida de tiempo para su equipo. Gana el equipo que termine primero.



### 96.- Pelota Doble

Material: dos pelotas por equipo.

Los jugadores se colocan en equipos. El primero de cada equipo tiene dos pelotas que botará hasta una meta marcada, regresando inmediatamente para dárselas al siguiente compañero. El equipo que termine primero será el ganador.

### 97.- Cantando con el Balón

Material: una pelota por equipo.

Se forman equipos. El primer jugador de cada equipo que tiene el balón lo va rebotando hasta llegar a la meta y regresa a dárselo a su compañero para que éste pueda continuar la carrera. En este transcurso el jugador va cantando una canción. El equipo que ter-

mine primero es el ganador.

### 98.- Puntería

Material: una pelota.

Los participantes forman un círculo, al centro se coloca uno de ellos con una pelota en la mano la cuál lanza con fuerza al aire y grita el nombre de uno de los jugadores, mientras todos corren lo más lejos posible, el nombrado debe regresar a atrapar la pelota, una vez que la tiene en la mano grita "alto", todos deben detenerse y él mismo no puede caminar, entonces lanza la pelota contra alguno de sus compañeros, el cuál puede mover el cuerpo o agacharse pero no mover los pies del suelo, si logra pegarle se le anota un punto y se encarga de reiniciar el juego lanzando la pelota hacia arriba. Gana el que más puntos tenga.

### 99.- La Pelota Recta

Material: una pelota por equipo.

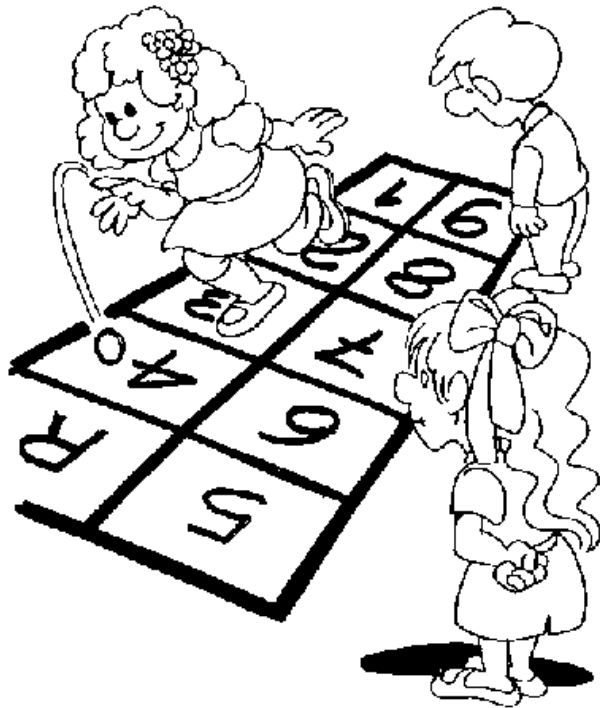
Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores, se forman en hileras y se les da una pelota a cada uno de ellos, el primer jugador de cada equipo toma la pelota y la lanza por en medio de las piernas de los de su equipo, al llegar al último jugador toma la pelota y corre al frente de su hilera y vuelve a lanzarla; así se continúa hasta que los jugadores vuelvan a ocupar su lugar inicial. Gana el equipo que primero lo logre. Si la pelota, en alguno de los lances sale de la hilera, éste se repetirá, lo que significará pérdida de tiempo para el equipo.

---

### 100.- La pelota saltadora

**Material:** una pelota por equipo.

El grupo se forma en círculo, todos de frente al centro y un poco separados entre sí. El grupo se enumera para formar dos equipos, los uno y los dos, el equipo uno cambia de posición dando la cara hacia afuera del círculo, así quedan los pares viendo al centro del círculo y los nones mirando en sentido contrario, se les da a cada equipo una pelota y, a una señal, las van haciendo avanzar en el mismo sentido, pero sólo entre los miembros de su equipo.



El equipo que logre que su pelota alcance en sus saltos a la otra, gana el juego. Si algún equipo se salta a uno de sus integrantes en el pase de la pelota o la deja caer al suelo, pierde.

### 101.- Pelota topo

**Material:** una pelota por equipo.

Los integrantes del grupo se dividen en varios equipos con el mismo número de jugadores; todos se colocan de pie formando una hilera, atrás de la línea de salida y con las piernas abiertas. A una distancia de cinco metros al frente se fija la línea de la meta. Al

frente de cada hilera, en la línea de salida, se coloca una pelota y, a la señal, el jugador delantero la pasa por el túnel, hacia atrás, que forman las piernas abiertas, hasta llegar al último jugador; éste corre con la pelota en las manos y la coloca sobre la línea final, debiendo regresarla dándole de topes con la cabeza, a gatas, hasta la línea de salida; al cruzar la línea, toma la pelota y la lanza dentro del túnel, para que la recoja el último y siga el juego. El equipo que termine primero gana.

### 102.- **La Fortaleza**

Material: una pelota.

La mitad de los jugadores hacen un círculo tomados de las manos y mirando hacia afuera; este círculo representa el castillo. La otra mitad de los jugadores, los atacantes, están fuera del círculo, a 4 metros como mínimo. El capitán en el centro del círculo. Los atacantes lanzan el balón con el pie, haciendo que penetre en la fortaleza; los que forman el castillo deben impedir que entre, rechazándolo sin soltarse de la mano. El capitán puede salvar el castillo, tratando de atrapar el balón al vuelo. Si lo logra lo devuelve fuera; si no lo consigue, la fortaleza se considera tomada y cambian los equipos sus papeles. El balón penetra rodando, o bien por encima de la cabeza de los jugadores.

### 103.- **Sentadillas**

Material: una pelota por equipo.

Cada equipo hace fila india. Enfrente de cada fila hay un jugador

---

que tiene un balón, este envía la pelota al primer jugador de la fila, el cual se lo devuelve inmediatamente y se pone en cuclillas. Se lanza la pelota al segundo jugador y así sucesivamente hasta que el último jugador grita "terminado". El equipo que termina primero se proclama ganador.



#### 104.- Caballos y Jinetes

Material: una pelota.

"Los caballos" forman un círculo a dos metros uno de otro; "los jinetes" se colocan de pie detrás de sus respectivos caballos. A la señal montan los jinetes, y el jinete que tenga la pelota la lanza a otro jinete, el cual a su vez la lanza a un compañero y así sucesivamente. Los caballos deben moverse haciendo difícil que los jinetes cojan la pelota; si ésta cae por tierra los jinetes se apean y huyen los caballos; se da una señal y todos quedan quietos. Entonces algún caballo toma la pelota y trata de tocar con ella a alguno de los jinetes, si lo logra se cambian los papeles de los jugadores, si no, los jinetes vuelven a montar sus caballos y se repite lo anterior, hasta que algún jinete sea tocado.

#### 105.- El Canguro

Material: una pelota por equipo.

Los equipos se forman en fila, dejando una distancia de un metro entre cada jugador y colocándose con las piernas abiertas para formar un túnel.

El jugador número uno de cada línea lanza una pelota por el túnel al oír la señal. Todos los jugadores pueden ayudar empujando la pelota entre sus piernas, hasta que ésta llegue al último jugador, el cual toma la pelota y corre a saltos para colocarse en el primer lugar de la fila y enviar de nuevo la pelota por el túnel. El equipo que termine primero es el que gana.

### 106.- El Cajón

Material: una pelota.

Los jugadores se colocan en círculo. Uno de ellos lanza una pelota a otro jugador, diciendo: "te lanzo mi cajón, ¿qué pondrás en él?" El que recibe la pelota tiene que decir una palabra terminada en "on" como por ejemplo: biberón salchichón, y así sucesivamente.

Si después de contar hasta tres no se ha dicho la palabra, el jugador sale del juego. Las palabras no se pueden repetir.

### 107.- La Pelota Parlanchina

Material: una pelota.

El que tiene la pelota la envía a otro jugador cualquiera del círculo, gritando una sílaba, por ejemplo "lo". El que la recibe tiene que terminar la palabra comenzada por el primer jugador, por ejemplo: "loro", y mandar inmediatamente la pelota pronunciando

---

otra sílaba. Así continúa el juego hasta que hayan perdido todos los jugadores menos uno. El que repita una palabra sale del juego.

### 108.- Aire, Mar y Tierra

Material: una pelota.

Los jugadores se sientan en círculo y se lanzan la pelota diciendo: "aire", "tierra" o "mar". El que recibe la pelota tiene que decir el nombre de un animal que viva en el medio que el lanzador le ha indicado. Ejemplo: si el lanzador dice "tierra", el que atrapa la pelota deberá contestar: "oso" o "perro", etc. Pierde aquel que no conteste rápidamente.



### 109.- Te llegó el Momento

Material: una pelota.

Se dividen los jugadores en dos equipos. El equipo que corre se coloca atrás de la línea de partida, mientras que el equipo de ataque se coloca a ambos lados del paso de los corredores. Dada la señal los corredores se dirigen lo más rápidamente posible a la meta fijada, mientras que un jugador del equipo ataque procura alcanzar con el balón las piernas de un corredor. El corredor tocado sale del juego.

### **110.- Carrera de Pelotas**

**Material:** dos pelotas.

Se forma al grupo en círculo, todos de frente al centro a una distancia de dos brazos entre cada Jugador. El círculo se numera de dos en dos (uno, dos, uno, dos); los números nones tienen una pelota y otra los pares. Se colocan ambos en sentido opuesto pero dentro del círculo y, a una señal, se lanzan las pelotas en el mismo sentido, de manera que la primera pelota avance, siendo lanzada y recibida por los números nones, dejando los números pares de por medio, la segunda por los números pares, dejando los nones de por medio.

El equipo que logre que su pelota alcance en su carrera a la otra pelota, gana el juego. Si alguna se cae al suelo, se detiene el juego y se vuelve a iniciar.

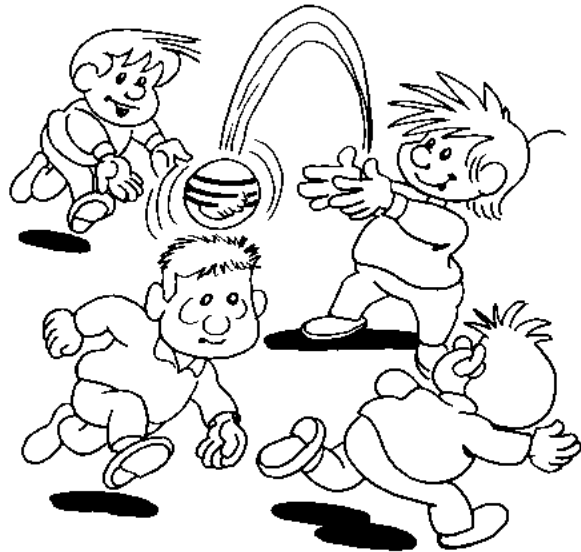
### **111.- Pelota escurridiza**

**Material:** una pelota y un gis.

Se dibuja en el patio un rectángulo de alrededor de 20 metros de largo por 15 de ancho y se divide con una línea a la mitad. Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores y se colocan en la línea del fondo de su respectivo campo, será la línea de meta. Cada uno de los equipos tratará de que la pelota cruce la meta contraria, rodando o dando botes. No contará la pelota que cruce la meta sin haber tocado el suelo del equipo contrario, o si no sale del campo por la línea de meta.

---

Los jugadores se pueden mover con toda libertad dentro de su campo, pero no pueden entrar a la cancha contraria, por lo que tendrán que arrojar la pelota desde su campo y deberá ir botando o rodando. Se puede jugar con una sola pelota, o se le puede dar una pelota a cada equipo. Ganará el que más veces logre que la pelota se escurra por la meta contraria.



### 112.- Al Ataque

Material: varias pelota y un gis.

Dentro de un círculo hecho con gis o con una cuerda se colocan 20 o más pelotas de esponja de colores. Cada pelota tiene un valor en puntos, según el color. Se forman dos o más equipos, los cuales se distribuyen alrededor del círculo. A la primera señal los jugadores corren alrededor del círculo en el sentido de las manecillas del reloj. Al grito "al ataque", cada jugador trata de ganar el mayor número de pelotas, adquiriendo así puntos para su equipo. Gana el equipo que tenga más puntos.

### 113.- El Puente

Material: una pelota y una cuerda.

Cada extremo de una cuerda se sostiene por un jugador a 1 me-

tro de altura. Los otros jugadores deben pasar corriendo por debajo de la cuerda, pero antes de pasar deben lanzar una pelota por arriba y luego cazarla del otro lado de la cuerda. Los jugadores que pierdan se van eliminando. Se utiliza una cuerda de 3 metros de largo.

#### **114.- Hockey**

**Material:** una pelota y un palo por jugador.

Se forman 2 equipos, dentro de los cuales cada jugador tiene un palo de madera. Se juega con una pelota ligera que se trata de meter a la meta del equipo contrario. La pelota sólo puede ser tocada con los palos.

#### **115.- Pelota de relevo**

**Material:** una pelota y un palo por equipo.

Se divide al grupo en dos equipos y cada uno de ellos forma una fila, al primero de cada equipo se le da un palo y una pelota; a la señal, llevarán la pelota, empujándola con la punta del palo hasta una meta y después de regreso, al llegar se le entrega el palo al siguiente jugador, para que repita la acción. Así sigue el juego hasta terminar el último. El equipo que llegue primero es el ganador. Se descalifica al que haga avanzar la pelota haciendo uso de cualquier cosa distinta al palo.

#### **116.- La Botella**

**Material:** una pelota, una botella y un gis.

---

Se forman dos equipos. Se trazan dos círculos, uno dentro de otro. En el centro del círculo pequeño se coloca una botella. Un equipo ataca y otro defiende la botella. El equipo defensor se coloca a lo largo del segundo círculo y el equipo que ataca tiene una pelota. A la señal los atacantes desde afuera tratan de tirar la botella, golpeándola con la pelota. Los defensores tratan de tapan la trayectoria de la pelota. Gana el equipo que tire la botella el mayor número de veces. Se da un límite de tiempo para cada equipo.



### 117.- Las Focas Juguetonas

**Material:** una pelota y dos botellas por equipo.

Los jugadores forman equipos. En frente de cada uno, a unos 10 metros de distancia, se colocan dos botellas, separadas 60 centímetros una de la otra. Una de éstas tiene sobre su boca una pelota en equilibrio. El primer jugador sale corriendo, cambia la pelota de una a otra botella y regresa a su equipo para dar la salida al siguiente jugador, el cual también corriendo toma la pelota y la cambia a la otra botella y así sucesivamente hasta que algún equipo termine vencedor.

### 118.- Fútbol a 3 Pies

**Material:** una pelota y un paliacate por pareja.

Se forman 2 equipos y dentro de cada uno los jugadores se colocan por parejas. Las parejas se amarran dos piernas por los tobillos con un paliacate. Se marcan dos porterías. Cada equipo trata de meter gol para ganar.

### 119.- Cuidado con la Pelota

**Material:** una pelota, un paliacate, un silbato y un gis.

Se dibuja una línea a lo largo del local; cada equipo se sitúa a un lado de la línea trazada. Hay un jugador con los ojos vendados y con un silbato. Los jugadores patean la pelota de un lado a otro, tratando de mantenerla en territorio enemigo. Cada vez que se oiga el silbatazo se revisa en qué territorio se encuentra la pelota y al equipo que la tenga se le anota un punto en contra.

### 120.- El Pato Pelotero

**Material:** varias pelotas en una bolsa y un paliacate.

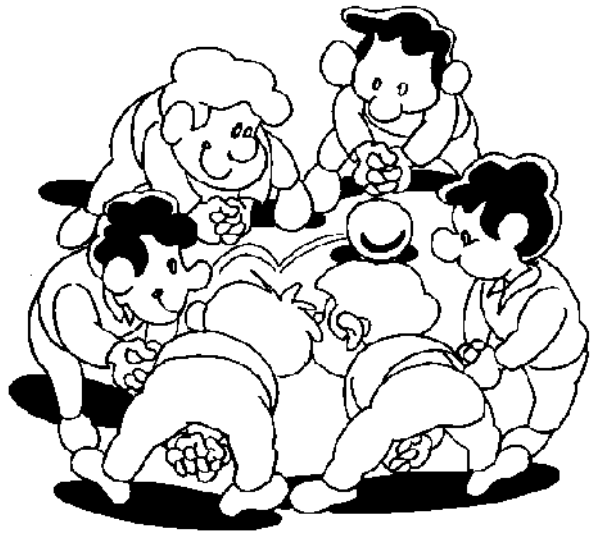
A uno de los participantes se le vendan los ojos con un paliacate y se le da una bolsa con pelotas pequeñas, el resto se distribuye por el patio y canta una canción, mientras que el que hace de pato va sacando las pelotas, una a una y trata de atinarle a otro jugador, si lo hace el así tocado toma el lugar del pato pelotero, si no, se vuelven a meter las pelotas a la bolsa y continúa hasta tener buen tino.

---

### 121.- El Amigo Ciego

**Material:** un paliacate por pareja.

Los jugadores se colocan en equipos, y dentro de ellos por parejas. Uno de cada pareja se venda los ojos con un paliacate y el otro tiene que darle las instrucciones para que llegue a la meta y regrese al punto de partida, de donde saldrá la siguiente pareja.



Las indicaciones que puede dar el amigo que guía al ciego sólo son: "a la izquierda", "de frente" y "a la derecha". Gana el equipo que termina primero.

### 122.- Bandera Banderota

**Material:** un paliacate y un palo por equipo.

Los jugadores se colocan en equipos y a 30 metros de cada uno se coloca una bandera (paliacate). El primero de cada equipo va corriendo, da la vuelta a la bandera y regresa a tocar al segundo jugador. Al girar alrededor de la bandera, ésta no se debe tocar, pues de hacerse así el jugador tendrá que correr de nuevo desde su lugar. Gana el equipo que termine primero.

### 123.- Juego de Relevos

**Material:** un paliacate por equipo.

Se forman varios equipos. El primero de cada equipo trata de llegar hasta cierto punto señalado y volver con el relevo (un paliacate) para dárselo al siguiente compañero y así sucesivamente.

Cada jugador del equipo deberá correr de la siguiente manera: el primero a toda velocidad; el segundo de espaldas; el tercero con los pies atados; el cuarto de cojito sobre el pie derecho; el quinto de cojito sobre el pie izquierdo; el sexto con los ojos vendados; etc. Cualquier jugador que quede eliminado hace que se elimine todo el equipo.

#### **124.- El Pañuelo de la Suerte**

**Material:** un paliacate por equipo.

Se forman varios equipos. La mitad de los jugadores de cada equipo se montan sobre las espaldas de la otra mitad. Se marca un punto de partida y a 15 metros de éste se colocan varios pañuelos (paliacates) en el suelo. Al darse la señal los primeros de cada equipo salen y se dirigen a los pañuelos. Los que van montados tienen que tomar un pañuelo y regresar con él al lugar de partida para que los siguientes jugadores salgan.

Así continúa el juego hasta que algún equipo termine primero, resultando vencedor.

#### **125.- Carrera a Tres Pies**

**Material:** un paliacate por jugador.

Los equipos se dividen en parejas, cada una de las cuales tiene

---

las piernas interiores atadas con un paliacate por los tobillos y por las rodillas. Cada pareja corre hasta un punto determinado y regresa, dando lugar a la segunda pareja. El equipo que termina primero es el que gana.



### 126.- Colas

**Material:** un paliacate por equipo.

Se forman varios equipos de 6 a 8 jugadores cada uno. Los equipos forman filas tomándose por el cinturón con las dos manos; el último jugador de cada fila se coloca un paliacate sujeto al cinturón. A la señal cada equipo trata de quitarle el paliacate a su adversario; esto sólo puede hacerlo el primer jugador de la cola. Los equipos que se suelten o queden sin el paliacate pierden y salen.

### 127.- Corre Paliacate

**Material:** un paliacate y una silla por equipo.

Se distribuye el grupo en dos equipos y se forman dos filas, una frente a la otra y separadas 20 metros de distancia entre sí. Al frente de cada fila y a una distancia de dos metros, se pone una silla con un paliacate amarrado en el respaldo. Los paliacates deben ser de diferente color. A la señal sale el primer jugador de

cada equipo, desata el paliacate correspondiente a su equipo y va a amarrarlo en la silla del contrario, regresa luego a su fila para que salga el segundo jugador y haga la misma operación. El paliacate se amarra con un nudo simple. El equipo que termine primero, será el vencedor.

### **128.- El Paliacate**

**Material:** un paliacate por jugador.

Se forman dos equipos. Cada jugador se coloca un paliacate en la cintura sujeto por el cinturón, de tal manera que pueda zafarse fácilmente. A la señal cada jugador trata de quitarle el paliacate a cualquier jugador del equipo contrario. Gana el equipo que junte más paliacates.

### **129.- El Ratón y el Queso**

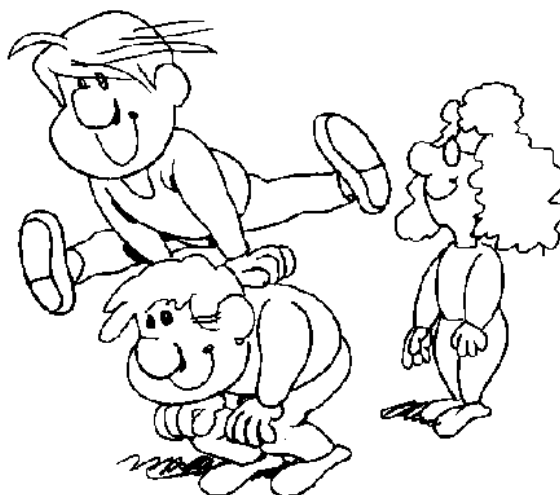
**Material:** un paliacate.

Se forman dos equipos, colocándose uno frente al otro, a unos ocho pasos de distancia. Los componentes de los equipos se numeran comenzando por el uno, un equipo empezando por la derecha y el otro por el lado contrario. Entre los equipos y en medio se coloca un paliacate.

Cuando el Animador menciona un número, los jugadores de ambos bandos que lo tengan salen corriendo y tratan de coger el pañuelo y regresar a su lugar sin ser tocados por el contrario. Si el contrario los toca, tienen que dejar el pañuelo en el suelo e intentar to-

---

marlo de nuevo. Un jugador no puede ser tocado por su contrario mientras no haya cogido el pañuelo. Gana el equipo que anote más puntos por ganar el pañuelo.



### 130.- Barcos en la Niebla

**Material:** un paliacate por jugador.

Se forman varios equipos con un máximo de 6 jugadores, los cuales son vendados con un paliacate y colocados en fila india con las manos puestas sobre los hombros del jugador anterior. Cada equipo escoge un jefe, éste irá indicando a su equipo por dónde navegar (son barcos), ya que hay varios obstáculos separados entre sí (sillas, botes, juguetes, etc.), hasta llegar al puerto. Gana el barco que llegue primero al puerto.

### 131.- La Mano Caliente

**Material:** un paliacate.

Un jugador se pone de cara a la pared con los ojos vendados y una mano detrás de la espalda. Los demás jugadores acuden individualmente a colocar en su mano un objeto de su pertenencia.

Si la mano caliente reconoce el objeto, el jugador a quien pertenece ocupa su lugar. En caso contrario el jugador vendado continúa en su puesto.

**132.- Aristocracia**

**Material:** un paliacate por jugador.

El Animador del juego prepara de antemano algunos recipientes que contengan líquidos que desprendan olor.

Los jugadores, que se encuentran con los ojos vendados, pasan por turno a oler los diferentes productos durante un tiempo determinado. Después intentan identificar por el olfato las diferentes sustancias y al final hacen una lista de los olores descubiertos, siguiendo el orden de su presentación. Gana el equipo que logre hacer la lista más precisa.

**133.- ¿Qué es Esto?**

**Material:** un paliacate por jugador.

Los jugadores se vendan los ojos y después se hace circular de mano en mano un objeto determinado.

Se trata de que los jugadores identifiquen el objeto que se ha circulado. Se pueden poner en circulación varios objetos y ser identificados hasta el final.

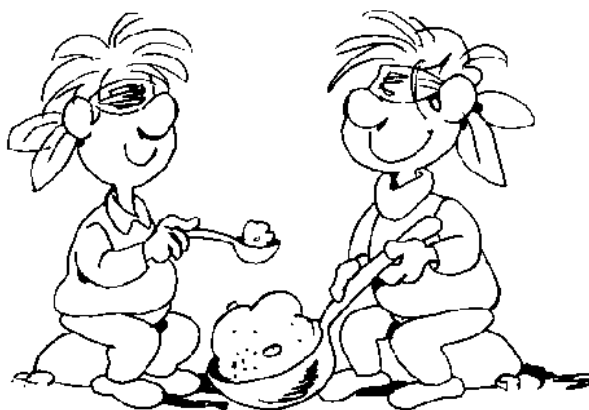
**134.- El Gato y el Ratón**

**Material:** dos paliacates.

En el centro del lugar se coloca una mesa, y en dos de los extremos se ponen con los ojos vendados el gato y el ratón. A la señal, el gato tiene que atrapar al ratón, el cual estará dando vueltas alre-

---

dedor de la mesa. Si después de dos minutos no lo atrapa, pierde el gato y gana el ratón. Ninguno de los dos puede separarse de la mesa.



### 135.- Jarana

Material: un paliacate.

Los jugadores se sientan formando un círculo. A cada dos o tres se les asigna el nombre de un lugar. Un jugador vendado de los ojos se encuentra en el centro del círculo.

Para iniciar el juego el Animador dice una frase, por ejemplo: "Los de monaguillos se ganaron un viaje a Acapulco". Los jugadores que tienen el nombre de este lugar tienen que intercambiar de sitio sin ser atrapados por el del centro. Cuando el Animador dice "jarana", todos cambian de lugar.

### 136.- Las Mamás y sus Bebés

Material: un paliacate por pareja.

Los jugadores se dividen en dos equipos que son: a) las mamás y b) los bebés. Cada mamá tiene un sólo bebé.

Las mamás se vendan los ojos, mientras que los bebés se desparan por la habitación o el patio y se quedan inmóviles. A la señal los bebés gritan: "mamá". La mamá tiene que identificar a su hijo por la voz y dirigirse hacia él. Resulta ganador la mamá que

encuentre a su bebé primero.

### 137.- **La Cabra del Señor Pánfilo**

**Material:** tres paliacates

Se eligen tres jugadores que harán los papeles de: el Sr. Pánfilo, la cabra del Sr. Pánfilo y el lobo. Los tres llevarán los ojos vendados y la cabra además llevará una campanilla.

El juego se desarrolla así: el Sr. Pánfilo quiere atrapar a su cabra y matar al lobo. El lobo quiere comerse a la cabra y a la vez esconderse del Sr. Pánfilo. La cabra quiere librarse del Sr. Pánfilo y del lobo.

A la señal los tres jugadores entran en acción: la cabra agita su campanilla, el lobo hace "huuu" y el Sr. Pánfilo grita "Blanquita". El juego termina cuando el Sr. Pánfilo toma a "Blanquita" o al lobo, o cuando este último atrapa a "Blanquita".

### 138.- **La Granja**

**Material:** un paliacate por pareja.

Se colocan los jugadores por parejas. Cada pareja escoge el nombre de un animal y un miembro de cada uno se venda los ojos.

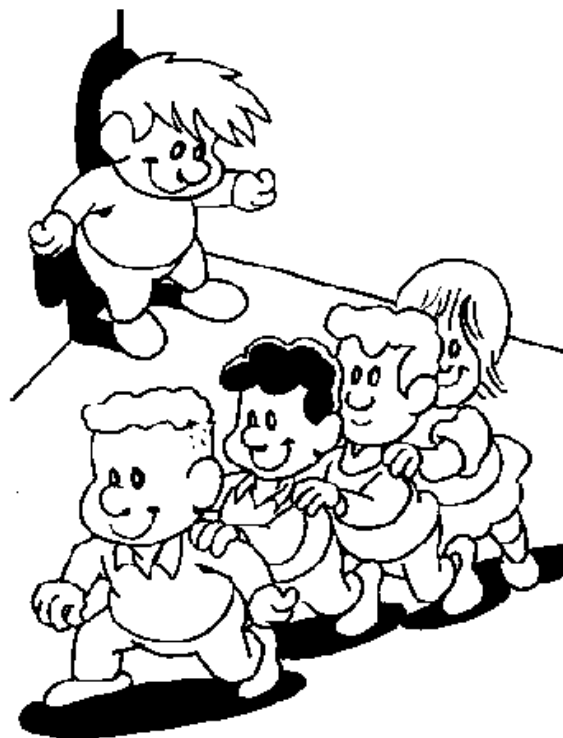
A la señal los que no están vendados hacen el ruido del animal que escogió la pareja y los que están vendados deben encontrara su pareja identificando el sonido. El que hable queda eliminado del juego.

---

### 139.- El Equilibrio del Ciego

Material: un paliacate por jugador.

A todos los jugadores se les vendan los ojos y se les dice que se paren de puntitas. Gana el jugador que mantenga el equilibrio por más tiempo.



### 140.- El Centinela Ciego

Material: un paliacate.

Los jugadores se colocan en círculo. Uno de ellos se sitúa en el centro con los ojos vendados. A la señal del Animador, un jugador se adelanta con precaución con objeto de tocar al del centro sin ser oído. El centinela procura captar el ruido y señalar con el dedo la dirección del mismo. Si acierta, el jugador vuelve a su sitio. Si un jugador consigue tocar al del centro, se convierte a su vez en centinela.

### 141.- Relevos abanderados

Material: un paliacate y un palo por equipo.

Se forman dos o más equipo, cada uno de los equipos se divide en dos partes, las que se ponen en filas frente a frente, a una distancia de 25 metros. Una de las partes tendrá la bandera (un paliacate). A la señal, el que la tiene correrá a entregarla al primer jugador.

dor de la sección que está enfrente y se formará en el último lugar de esa fila. Quien recibió la bandera se la llevará al jugador de enfrente y así seguirá el juego hasta que el último cambie de lugar. El equipo que termine primero gana.

#### **142.- Pañuelo Volante**

**Material:** un paliacate

Se coloca al grupo en un círculo, hincados, dando la espalda al centro y con los brazos en posición vertical; uno correrá alrededor del círculo y llevará un paliacate a la altura de las manos de todos los jugadores que están hincados, pero con ligeros movimientos evitará que se lo quiten, aunque sin alejarse del círculo; los jugadores tratarán de quitárselo sin levantarse de su posición; el que lo logre, cambiará con él de lugar y continuará el juego.

#### **143.- Pañuelo distraído**

**Material:** un paliacate.

Se forman en círculo viendo al centro y de pie; uno de los jugadores con un pañuelo correrá alrededor de ellos; cuando quiera, dejará caer el pañuelo junto a los talones de alguno de los jugadores y continuará corriendo; el jugador a quien se le dejó caer el pañuelo, en cuanto se dé cuenta de ello, sin levantarlo, correrá también alrededor del círculo, en sentido contrario, para recoger el pañuelo cualquiera de los dos. El que logre recogerlo, ocupa el lugar en el círculo y el otro continúa el juego.

---

### 144.- Dale Leña

**Material:** un paliacate anudado.

Los jugadores forman un círculo y colocan sus manos atrás mirando al centro. Se escoge un jugador al que se le entrega el paliacate para que corra alrededor, por fuera del círculo y lo ponga en manos de alguno de sus compañeros; éste se vuelve hacia el que está a su derecha y lo azota con el paliacate, quien para evitar el castigo, corre dando una vuelta alrededor del círculo, perseguido por el que lo azota. Todos gritan: dale leña.



Al terminar la vuelta, el perseguido vuelve a su lugar y el que azota sigue caminando para entregarle el paliacate a otro jugador. El perseguido puede estar listo para correr inmediatamente, al ver que el de su izquierda toma el paliacate.

### 145.- ¿Dónde Está la Moneda?

**Material:** un gis y una moneda y tres paliacates.

Se forman tres equipos. Pinta con gis un círculo en el suelo y en el centro coloca una moneda. Un miembro de cada equipo, con los ojos vendados, trata de encontrar la moneda, siguiendo las indicaciones que le griten los demás de su equipo. Gana el jugador que logre localizar la moneda primero.

### 146.- **Completa el Dibujo**

Material: un paliacate.

El Animador del juego hace un dibujo en el pizarrón, como por ejemplo: la fachada de una casa sin puerta o sin ventana; el cuerpo de un animal sin algún miembro; un bote sin remos, etc. Los jugadores acuden a ver el dibujo y en seguida, por turno, va pasando cada jugador con los ojos vendados para pintar lo que le falta al dibujo.

### 147.- **Paseo a Ciegas**

Material: un paliacate por jugador.

El Animador del juego traza una ruta con ayuda del mobiliario (bancos, sillas, mesas, objetos, etc.)

Por turno y alternativamente, un jugador de cada equipo inicia el recorrido con los ojos vendados. Los compañeros de equipo lo ayudarán con sus consejos, mientras que los del equipo contrario le proporcionarán falsas indicaciones. Resulta ganador el equipo que dure menos tiempo en hacer el recorrido.

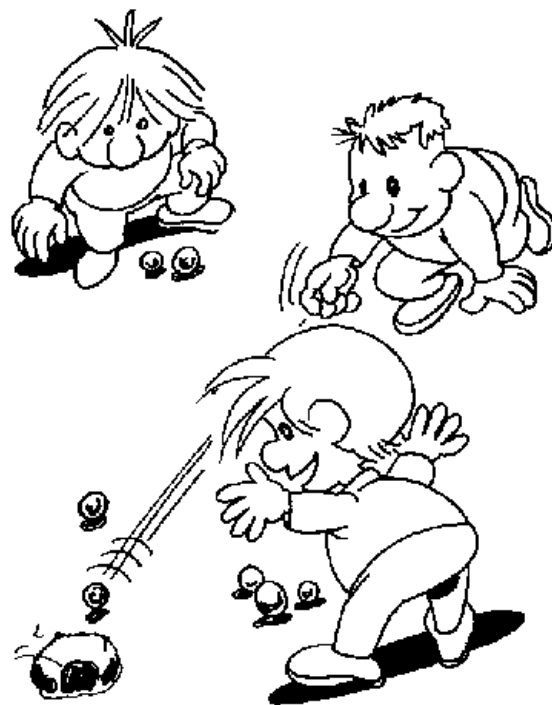
### 148.- **El Ciego**

Material: un paliacate por pareja.

Se coloca al grupo en círculo, tomándose todos de las manos, menos uno, que será el "ciego" al que se le vendan los ojos y se le da una varita. Los jugadores del círculo darán vueltas y el "ciego"

---

tratará de tocar a alguno. Al ser tocado el jugador, se para el círculo; entonces el "ciego" extiende la varita y el jugador tocado la toma por el otro extremo y hará tres preguntas al "ciego". Si éste acierta, cambia de lugar, si no, sigue el juego.



### 149.- La Campanita

Material: una campanita y dos paliacates

Se forman en círculo (unos diez o quince); se toman de las manos. Luego se escoge a dos, que pasarán al centro; se les vendan los ojos a ambos y a uno de ellos se le da una campanita.

El círculo girará a la derecha y el jugador que tiene la campanita, constantemente la estará sonando, a fin de que su compañero vendado lo toque, lo cual tratará de evitar, guiándose solamente por el sonido de la campanita. El círculo servirá para que no se salgan de él. Una vez que los jugadores del centro se hayan tocado, es decir, que el de la campanita haya sido tocado, se escogerá una nueva pareja.

### 150.- El Camino Oscuro

Material: dos paliacates y un silbato.

Se coloca al grupo en dos filas, una frente a la otra, en los extremos del patio. Se vendan los ojos a un integrante de cada lado y se les coloca respectivamente frente a la fila opuesta; dos de los jugadores de tal fila opuesta le dan vueltas, unos a uno y otros a otro, también respectivamente, en su mismo lugar a fin de desorientarlos. A una señal del silbato, los ciegos caminan y deben ir a un punto, ventana, puerta, árbol, etc., previamente indicado. A una segunda señal, se detienen; el que ha llegado al lugar señalado o el que se halle más cerca de él, hace ganar un punto a su equipo. Después de que todos hacen lo mismo, se cuentan los puntos de cada bando y el que tiene más, gana.

Este juego se debe organizar en un patio o gimnasio sin obstáculos, para evitar que los "ciegos" tropiecen. El Animador los ayudará a llegar al sitio señalado, diciéndoles: adelante, atrás, a la izquierda, a la derecha, vas bien, te alejas mucho, etc.

*Variante:* se coloca un muchacho en un lugar donde deban llegar los "ciegos", para que toque un silbato a intervalos, de modo que se facilite la práctica del juego.

### **151.- La Gallina al Asiento**

**Material:** un paliacate.

Se escoge a un jugador que hará de "gallina". Se coloca el grupo sentado en círculo, la "gallina" queda al centro; a ésta se le vendan los ojos, se le dan varias vueltas en su lugar para desorientarlo y después, tiene que ir a tocar a alguno de sus compañeros y adivinar

---

su nombre, ya sea por el tacto o por su risa. Si después de dos tentativas en diferentes jugadores, la "gallina" no adivina el nombre, el segundo jugador tocado la reemplaza.

### 152.- La Gallina Ciega

Material: un paliacate.

Se forma al grupo en círculo, tomados de las manos. Un jugador hace de "gallina"; se le vendan los ojos y se coloca dentro del círculo junto con 5 ó 6 jugadores más. La "gallina" se esfuerza en atrapar alguno de los jugadores que están dentro del círculo; cuando lo consigue, tiene que adivinar su nombre palpándolo. Si se equivoca, debe continuar la persecución hasta que acierte; el que ha sido tocado y descubierto, debe reemplazarle.



Los jugadores, al ser perseguidos, deben de gritarle "gallina", "gallina" y esquivarla, agachados o sentados en el suelo. *Variante:* nombrar dos "gallinas".

### 153.- Frío o Caliente

Material: un cinturón y un paliacate.

Se vendan los ojos a un integrante del grupo designado por la suerte o por el Animador; mientras otro, a la vista de los demás jugadores, esconde un cinturón debajo de una piedra, en el recodo de un árbol, en un hoyo, etc. Una vez escondido, se llama al vendado, se le quita el pañuelo de los ojos y sale a buscar el cinturón; al mismo tiempo, los demás jugadores lo guían, gritándole: frío, frío, cuando se aleja y, templado, más caliente, caliente. o muy caliente cuando se aproxima; en el momento que lo descubre dicen: fuego, fuego.

Entonces el vendado los persigue con el cinturón y ellos tienen que correr a acogerse en el refugio que haya sido designado de antemano, el cual debe quedar lejos del lugar donde se escondió el cinturón. El que estaba vendado, a su vez, le tocará esconder el cinturón. *Variante:* el que esconde el cinto puede hacerlo sin que nadie lo vea y todos lo buscarán guiados por él. Aquel que lo encuentre, perseguirá a los demás sorprendiendo a los más próximos. El que lo encuentre tendrá derecho a esconderlo.

### 154.- **La Cuchara**

**Material:** cuchara por jugador.

Los jugadores se dividen en varios equipos. El primero de cada equipo se coloca en la boca una cuchara y sobre ésta un limón. A la señal los primeros se dirigen lo más rápidamente posible a la meta y al llegar a ésta regresan para entregar la cuchara al siguiente compañero. Los jugadores que tiren su limón deben volver al punto de partida. Gana el equipo que termine primero.

---

### 155.- Carreras

**Material:** un gis, una piedra, una cuchara, un costal y un paliacate, por jugador.

Se pueden realizar diversos tipos de carreras, lo único que se necesita es marcar el lugar de salida y el lugar de llegada. Pueden llevarse a cabo carreras ingeniosas como por ejemplo:



- a) Con una piedra encima del zapato
- b) Con un vaso de agua en la mano
- c) Con una cuchara que lleve un dulce
- d) De cojito
- e) De costales
- f) A cuatro pies
- g) Con los ojos vendados

### 156.- Aserrín Aserrán

**Material:** un saco con aserrín, una cuchara y un cubo por equipo.

Se forman dos equipos, colocándose en fila india. En un extremo de cada fila se encuentra un saco con aserrín y en el otro extremo

---

un cubo vacío. Cada equipo además tiene una cuchara sopera con la cual el primer jugador de la línea, al darse la señal, tomará aserrín. Después pasará la cuchara al compañero de atrás, éste a su vez la pasará al siguiente y así sucesivamente, hasta que llegue al último jugador de la fila, el cual vaciará el aserrín en el cubo. Una vez hecho esto, el cucharón pasará de nuevo al primer jugador para que se vuelva a repetir la operación tantas veces como se desee. El equipo que logre echar la mayor cantidad de aserrín en el cubo durante el tiempo señalado, gana.

### 157.- **La Red**

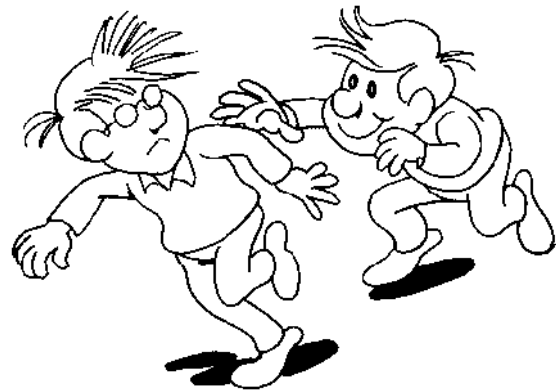
**Material:** una bola de estambre por equipo.

Todos los jugadores se colocan de pie formando un círculo, el Animador le entrega a uno de ellos una bola de estambre y le pide que se presente a los demás integrantes diciendo su nombre, edad, por qué razón está en el grupo, etc. (Si no se quiere que el juego sea de presentación el Animador puede señalar un tema, por ejemplo canciones, animales o películas, etcétera, en lugar de los datos de presentación). Después de que se ha presentado toma la punta de la madeja y lanza la bola a otro de los participantes, él que deberá de presentarse en la misma manera. El lanzamiento se repite hasta que todos los participantes están entrelazados por la red.

Como segundo paso, el último en recibir la bola de estambre deberá regresarla en el mismo sentido repitiendo los datos dados por su compañero, así la bola recorre el mismo camino pero en sentido contrario. Es necesario advertir a los jugadores para que es-

---

tén atentos a la presentación de cada quién, de tal manera que puedan después repetir los datos del lanzador.



### 158 .- El Espantapájaros

Material: objetos pequeños y un gis.

Los participantes forman un círculo y se toman de las manos, dentro del círculo se pone el "maíz" que pueden ser objetos pequeños, plumas, cuadernos, llaveros, etc. y se coloca el jugador que será el espantapájaros. Fuera del círculo se colocan los pájaros que tratarán de entrar a tomar su maíz, los que pueden entrar y salir cuando quieran pero si son atrapados por el espantapájaros quedan fuera del juego, pero el espantapájaros no puede salir del círculo.

### 159.- La Orquesta

Material: un tambor, una corneta, una campana. Un paliacate por jugador.

Cada instrumento significa la ejecución de una orden, así: la corneta significa que se pongan de cuclillas, la campana que se pongan de espaldas y el tambor significa que no se muevan.

Cuando el Animador toca los instrumentos, los jugadores vendados de los ojos hacen lo convenido. El que se equivoca sale del juego.

**160.- Kim Desimolo**

**Material:** una colección de objetos.

Se exhiben cuatro o cinco colecciones de objetos, siendo todos los objetos de cada colección, excepto uno, del mismo género. Por ejemplo: papel, sobre, lápiz, pluma, regla, botella de tinta y dedal (el objeto distinto).

Los jugadores observan cada colección por turno y después, ya sea por equipo o individualmente, se les pide que durante diez minutos escriban los objetos que observaron. Gana el jugador o el equipo que recuerde con mayor exactitud los objetos observados. Los jugadores atrapados salen del juego.

**161.- Nos quedamos a Oscuras**

**Material:** una vela y una caja de cerillos por equipo.

Los jugadores se colocan en equipos y frente a cada equipo se pone una vela y una caja de cerillos. El primer jugador de cada equipo corre, enciende la vela y regresa a tocar al siguiente; este debe correr, apagar la vela y regresar y así sucesivamente. Es más divertido jugar este juego por la noche en un salón con la luz apagada.

**162.- El platillo**

**Material:** un plato de plástico.

Los jugadores se colocan en círculo y se numeran. El Animador,

---

que se encuentra dentro del círculo, hace girar sobre sí mismo un plato de plástico y en un momento dado dice un número. El jugador que tiene ese número se precipita para recoger el plato antes de que termine de girar y caiga al suelo. Si falla dará una prenda.



### 163.- Cazador al Ataque

Material: una silla por jugador.

Las sillas se alinean una detrás de otra y se separan entre sí por 40 cms aproximadamente. Todos los jugadores, excepto dos, se sientan, quedando sólo una silla libre al final de la línea.

Uno de los jugadores es la liebre y el otro es el cazador. La liebre sale corriendo y da vueltas alrededor de las sillas, y el cazador la persigue. La liebre, para no ser atrapada, se sienta en la silla libre, gritando "salvada". Al pronunciar la liebre esta palabra, el jugador sentado en la primera fila se levanta y se convierte en liebre. El cazador la persigue, al tiempo que los demás jugadores sentados se corren una silla para dejar la última de la línea desocupada. Nota: Cuidar de sustituir al cazador.

### 164.- El Sombrero Saltarín

Material: un sombrero.

Los jugadores se colocan en círculo. Uno de ellos toma un sombrero y lo pone sobre la cabeza del que tiene al lado, y así sucesivamente va pasando el sombrero alrededor del círculo.

El jugador a quien la señal del Animador sorprenda con el sombrero en la mano o sobre la cabeza pierde y se sienta. El que permanezca de pie al final es el que gana.

### 165.- Plátanos

**Material:** una servilleta, un plato, un tenedor, un cuchillo, un par de guantes, un plátano y una moneda.

El Animador del juego debe tener de antemano este material: una servilleta, un plato, un tenedor, un cuchillo, un par de guantes, un plátano y una moneda.

Los jugadores se ponen en círculo y en el centro se coloca todo el material, menos la moneda. El Animador pone en circulación la moneda. Cada jugador sucesivamente la lanza al aire y la deja caer. Si cae águila, el jugador sale corriendo hacia el centro; si cae sol, permanece en su sitio. En ambos casos el vecino recoge la moneda y a su vez prueba suerte.

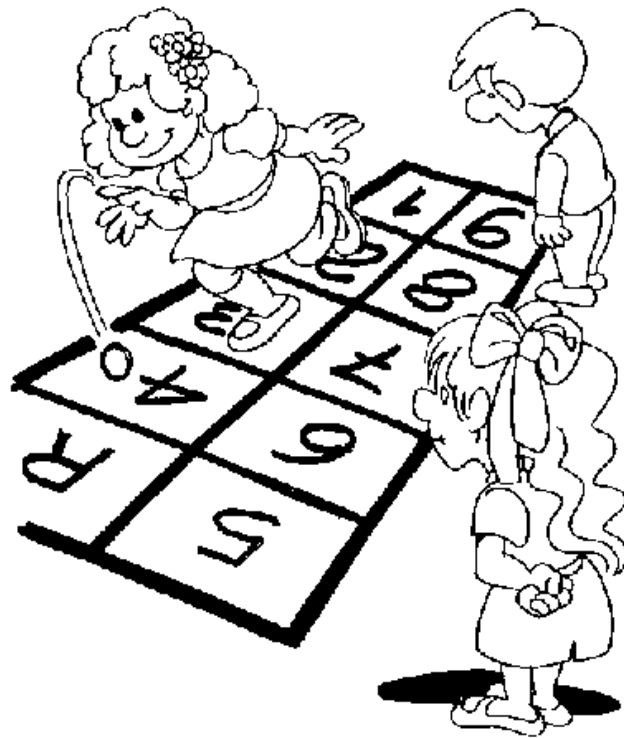
Cuando el jugador llega al centro, se anuda la servilleta al cuello, se pone los guantes, y luego corta un trozo delgado de plátano para comérselo, si es que los demás jugadores le dan tiempo para ello, ya que en cuanto a otro jugador le sale águila, este último corre hacia el centro y el ocupante le tiene que dar todo el material. Así continua el juego hasta que el plátano se acabe.

---

### 166.- El Tesoro Escondido

Material: objetos y bolsitas.

El Animador debe reunir varios objetos y meterlos en una bolsita. Los jugadores salen del cuarto para que el Animador pueda esconder la bolsa. Al regresar los jugadores revisarán el lugar hasta encontrar "el tesoro". El que lo encuentre gana el juego.



### 167.- Cuida tu Globo

Material: 6 cuerdas y 6 globos.

Se forman dos equipos de 6 personas cada uno. En frente de cada equipo hay 6 pedazos de lazo de medio metro y 6 globos desinflados. Los jugadores del equipo 1 tienen sus globos y sus lazos en el territorio del equipo 2 y viceversa. A la señal los equipos salen corriendo hacia el territorio enemigo e inflan inmediatamente los globos, amarrándoles los lazos; en seguida se dirigen a su territorio, cuidando que los del equipo enemigo no les rompan los globos. Gana el equipo que llegue con el mayor número de globos inflados a su territorio.

### 168.- **La Serpiente**

**Material:** una cuerda.

Se escoge un jugador, que será la "serpiente". Se le entrega una cuerda de dos metros de largo; los demás jugadores se distribuyen por el terreno.

A una señal, la "serpiente" corre, arrastrando la cuerda; los jugadores tratarán de tomarla con la mano, sin pisarla; el que lo logre, se convierte en "serpiente" y sigue el juego. El que la pise, queda descalificado. "La serpiente" debe caminar o correr, arrastrando siempre la cuerda.

### 169.- **Roba Queso**

**Material:** una cuerda de 1 metro.

Se forman dos equipos, los cuales se sientan en línea, uno frente a otro, a una distancia de 10 metros. En medio de los equipos habrá una cuerda de un metro extendida a lo largo. Los miembros de los equipos tendrán un número (cada equipo deberá tener los mismos números). El Animador cuenta una historia en la que intervengan los números de los jugadores; los que oigan su número salen corriendo a ganar la cuerda. Gana el equipo que logre tomar el mayor número de veces la cuerda.

Se juega a 3 minutos. Pasado este tiempo los del equipo de ataque toman el lugar de los corredores y viceversa. Al final se cuentan los jugadores de uno y otro equipo. El que conserve el mayor

---

número de jugadores es el que gana.

### 170.- Tesoro de Fuerza

**Material:** una cuerda gruesa y larga y dos "tesoros".

Se forman dos equipos, sujetando cada uno, uno de los extremos de una cuerda gruesa y larga. A una distancia de dos metros de los extremos están colocados unos tesoros. A la señal los equipos jalan la cuerda para tratar de alcanzar su tesoro respectivo. Gana el equipo que lo logre.



### 171.- Esquiva el Tiro

**Material:** una cuerda de 4 metros.

Se necesita para el juego una cuerda de 4 metros con un peso liviano. Los jugadores forman un círculo alrededor de la persona que tiene la cuerda, la cual moverá la cuerda a fin de hacer un círculo que pase por debajo de los jugadores, estos deberán saltar la cuerda conforme gire. Ganan los jugadores que tengan menos faltas.

### 172.- El Anillo

**Material:** Una cuerda y un anillo.

Los jugadores se hallan sentados en círculo y con una cuerda que sostienen todos en las manos. Además, la cuerda se mete a través de un anillo.

El Animador se coloca de pie, en el centro del círculo, e intenta fijarse en el trayecto recorrido por el anillo, que los jugadores se pasan de mano en mano sin que el Animador se dé cuenta. Al hacer circular el anillo, los jugadores van cantando: "el anillo corre, corre". Cuando para la canción, el Animador tiene que decir quién tiene el anillo. Si se equivoca, el juego continúa. En caso contrario, el jugador que tenía el anillo ocupa el puesto del Animador.

### **173.- El Equipo Poeta**

**Material:** un pizarrón y un gis por equipo.

Los jugadores de cada equipo se colocan en fila a 4 ó 5 metros del pizarrón. El primero de cada fila tiene un gis.

A la señal, el primer jugador sale corriendo hacia el pizarrón para escribir una palabra cualquiera, por ejemplo: "en". Cuando regresa entrega el gis al segundo jugador de la fila, el cual a su vez va a escribir otra palabra debajo de la primera, como: "abril", volviendo a entregar el gis al tercero y así sucesivamente. El equipo que complete primero una oración lógica gana.

### **174.- Vaso Lleno - Equipo Contento**

**Material:** un vaso de agua por equipo.

Están en fila los jugadores de los distintos equipos; el primero

---

de cada grupo pasa por debajo de sus piernas un vaso de agua al segundo de la fila; este lo pasa al tercero y así sucesivamente. Cada jugador que entrega el vaso cambia a situarse en el último lugar. Vence el grupo que conserva más agua en el vaso.



### 175.- Jalones y Empujones

Material: un gis, un silbato.

Se marca un círculo en el piso, ya sea con gis o con una cuerda. Se forman dos equipos, los cuales entran al círculo. Al silbatazo cada equipo trata de sacar al equipo contrario. Al segundo silbatazo se contarán los jugadores que queden en el círculo y gana el equipo que tenga más.

### 176.- Entra el Meollo

Material: un gis.

Se forman dos o más equipos. Se marca un círculo de manera que sólo puedan entrar en él un número limitado de jugadores. A la señal todos corren al círculo, dándose un tiempo para que los jugadores luchan por quedarse dentro de él. A la segunda señal nadie debe moverse. Salen del juego los que hayan quedado fuera del círculo. El tamaño del círculo se irá haciendo cada vez más pequeño.

**177.- El Estanque**

Material: un gis.

Se traza un círculo, el estanque, de un tamaño proporcionado al número de jugadores, los cuales se colocan alrededor del mismo. A la orden: "dentro del estanque" los jugadores, con los pies juntos, saltan al interior del círculo. Si por el contrario se ordena fuera del estanque, los jugadores saltan al exterior del círculo. Estas órdenes pueden ser contrarias; así cuando se dice: "dentro del estanque", se salta afuera y viceversa. Los jugadores que se equivocan van siendo eliminados.

**178.- Llegó el Correo**

Material: un gis o una silla por jugador.

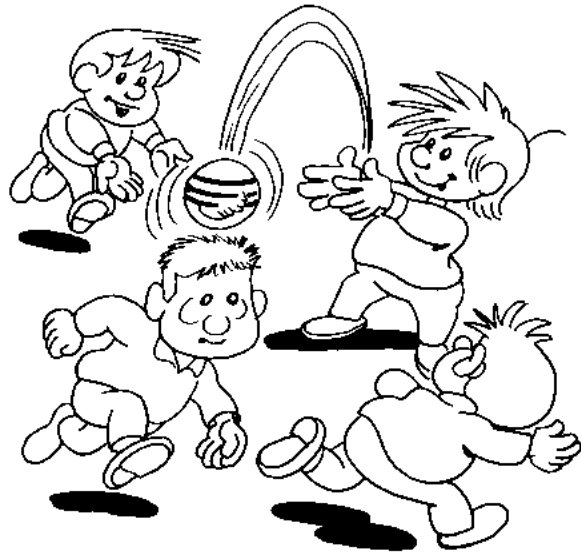
Se forma un círculo y se pinta con gis un círculo alrededor de cada participante, dejando a uno de los jugadores al centro, sin círculo, el que dice: "llegó el correo para todos los que tienen zapatos" Todos los que tienen zapatos deben de cambiar de lugar, en tanto el que estaba al centro se coloca en uno de los círculos, el que se queda sin lugar pasa al centro y repite lo mismo, pero la característica va cambiando, por ejemplo: aretes, reloj, chamarra, estudian, etc. Variante, en lugar de pintar el lugar con un círculo se puede usar una silla para cada jugador.

**179.- El Sarape Mágico**

Material: un gis.

---

Se establece en el patio la ruta del sarape mágico, a ciertos intervalos se dibuja con un gis un rectángulo que simula ser el sarape, deben de ser largos, de tal manera que no se puedan pasar con un sólo paso. Se forma una hilera con todos los participantes, los que deben caminar por la ruta establecida, al escuchar la palmas del Animador se detienen y los que se encuentren parados sobre el sarape "desaparecen" del juego.



### 180.- Pan y Queso

Material: un gis.

Se señalan en el suelo con gis tantas ruedas como participantes haya, menos una. Se reúne a los jugadores en el centro advirtiéndoles que no olviden su lugar.

El que anima el juego dice: "a su casa". A esta voz cada quien trata de ganar una rueda; el que quede sin ella va a preguntar a cada uno de los demás si vende pan y queso; el interrogado en turno contesta que no es allí, sino en la esquina de su vecino, la cual señala; tratan de cambiar esquinas mientras tanto el comprador debe estar muy listo para ver si en el cambio llega a ganar alguna de las esquinas, siguiendo así el juego.

### **181.- El Círculo Estrecho**

**Material:** un gis.

Se marcan en el terreno círculos de un metro de diámetro y se numeran. Deben ser, en total, igual a la tercera parte de los jugadores. Se colocan dos jugadores en cada círculo quedando los demás fuera de ellos. El Animador menciona a dos o tres círculos por sus números. En seguida las parejas de los círculos nombrados deben intercambiar de sitio. Aprovechando ese tiempo, los jugadores que están fuera tratan de ocupar un lugar en cualquier círculo. Cada círculo no puede contener a más de una pareja y los jugadores que salieron no pueden volver al círculo que acaban de dejar.

### **182.- Ejecuta la Orden**

**Material:** una tarjeta por jugador.

A cada jugador se le entrega una tarjeta en la que va escrita una orden. A la señal, los jugadores tienen que ejecutar la orden. La orden tiene que ser original y difícil de cumplir. Por ejemplo: Conseguir una flor amarilla.

### **183.- El gran Puente**

**Material:** una hoja de papel o una silla por jugador.

Cada jugador es provisto de una hoja de papel, que servirá para fabricar el puente. Se divide a los participantes en dos equipos con el mismo número de integrantes y se les pide que se formen en líneas paralelas y que se paren sobre su hoja de papel, se señala el

---

lugar en donde terminará el puente y al primer integrante se le da una hoja más que le servirá al equipo para avanzar, el primer jugador se agacha para colocar la hoja extra y cambia de lugar parándose sobre la hoja recién puesta y todo el equipo avanza caminando sobre la hoja del compañero que quedó libre, hasta que el último de la fila recoge la hoja desocupada y la va pasando de mano en mano hasta que la recibe el primer jugador y se repite el procedimiento, gana el equipo que primero alcance la meta señalada, sale el jugador que pise fuera de su hoja.



Variación: en lugar de hojas de papel se pueden utilizar sillas.

### 184.- La Cascada

Material: fichas y un recipiente.

El Animador del juego, que se coloca frente a los demás jugadores, deja caer en un recipiente que se halla ante él las fichas que lleva en la mano. Esto lo hace con mayor o menor rapidez. Cada vez que grite "cascada", se para y los jugadores tienen que dar el número exacto de fichas que han caído ya. Gana el que diga primero el número correcto de fichas.

### 185.- Los Platillos Flotantes

**Material:** tres hojas de papel por jugador.

El Animador del juego explica que un nuevo y sensacional invento permite atravesar los mares a pie. Se trata de los platillos flotantes. Cada jugador tiene tres platillos (cuadros hechos de cartulina o de hojas de papel) y se pone en algún equipo.

A la señal, los primeros de cada equipo ponen los dos primeros platillos en el suelo, colocan un pie encima de cada uno, y después depositan en el suelo el tercero. Colocan un pie encima del tercer platillo y recogen el primero, el cual lo colocan de nuevo en el suelo ante sí mismos y así sucesivamente hasta llegar a la meta fijada de antemano y regresar para dar la salida al segundo de su equipo.

Si un jugador pone un pie fuera del platillo o pierde el equilibrio, queda eliminado.

### 186.- El Cartero

**Material:** un mensaje por equipo y una hoja y un lápiz por equipo.

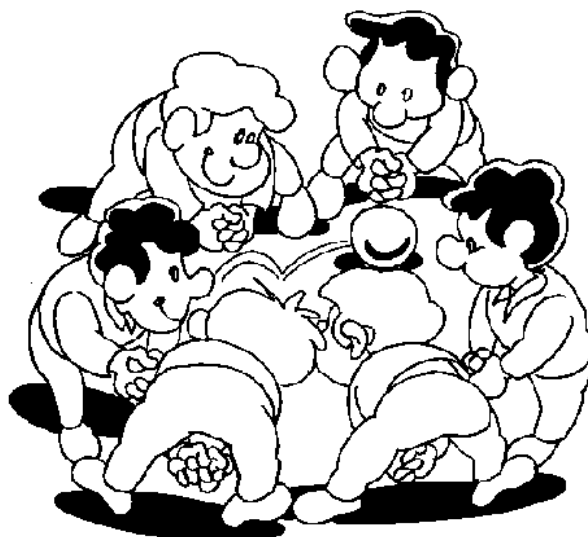
Los jugadores se colocan por equipos. En el punto de control se encuentra un mensaje escrito de siete líneas, el mismo para cada equipo. Dada la señal, salen los primeros de cada equipo, llegan al control y copian bien clara la primera línea del mensaje. Vuelven y entregan al que sigue la hoja y el lápiz. Este hace lo mismo que el primero pero copiando la segunda línea. Así continúa el juego hasta que algún equipo termine de copiar todo el mensaje.

---

### 187.- El Hombre de Papel

**Material:** varias tiras de papel y cinta engomada.

Uno de los participantes será el hombre de papel, al que se le cubre con tiras de papel pegadas con cinta engomada alrededor de hombros, pecho y espalda. El resto de los jugadores se colocan formando un círculo; a la señal del Animador, el hombre de papel tendrá que inmovilizar al resto de los jugadores, lo logra con solo tocarlos, mientras que éstos tratarán de destruirle arrancándole todas las tiras de papel, gana quien no quede inmovilizado.



### 188.- Estallido de Bomba

**Material:** Un globo por jugador.

Los jugadores se colocan en equipos. Se fija una meta en la cual se colocan globos desinflados.

El primer jugador de cada equipo corre hacia la meta, coge un globo, lo infla hasta que estalle y regresa a su equipo. En seguida sale el siguiente y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo hayan pasado y se establezca el equipo ganador.

### 189.- Gigante Peleado

**Material:** un globo grande o una pelota.

Se forman dos equipos; cada uno tiene una meta. En el centro de la cancha se lanza al aire un globo grande. Los equipos tratan de llevar el globo a la meta contraria, pegándole únicamente con el puño, para anotar puntos. (El globo no debe caer al suelo).

### 190.- **Sube y Baja**

**Material:** un globo con agua por equipo.

Se forman equipos en filas paralelas, con posición de piernas abiertas. El primero de cada fila tiene un globo con agua. A la señal, lo pasará por encima de la cabeza al compañero de atrás, el cual lo pasará por entre las piernas al tercero, el tercero por encima de la cabeza al cuarto y así sucesivamente. El último correrá con el globo por la derecha de la fila para colocarse en primer lugar. El equipo que truene el globo tiene que volver a empezar. Gana el equipo que termine primero.

### 191.- **Globo Arriba, Globo Abajo**

**Material:** un globo con agua por equipo.

Los jugadores se colocan por equipos. Cada equipo posee un globo lleno de agua. A la voz de "ya" el globo pasa de mano en mano en cada equipo; un jugador lo pasa por encima de su cabeza, el que sigue por abajo de las piernas y así sucesivamente. Si se rompe un globo, el Animador debe de estar preparado con más. Gana el equipo que logre pasar el globo más rápido y sin romperlo.

---

### 192.- El Relevo de la Suerte

**Material:** una moneda por equipo.

Se forman varios equipos con 8 jugadores cada uno. Al frente de cada equipo se coloca una persona con una moneda en la mano. Los equipos están formados en línea, de manera que a la señal los primeros jugadores de cada equipo salen corriendo hacia la persona que tiene la moneda, la cual tendrá los brazos extendidos hacia el frente con las manos cerradas. El jugador trata de adivinar en que mano se encuentra la moneda. Si este acierta regresa a su equipo y sale el segundo jugador. En caso de fallar tendrá que regresar hasta su equipo y salir nuevamente para tratar de adivinar.



Gana el primer equipo que complete toda la prueba.

### 193.- Aguila o Sol

**Material:** una moneda.

Se forman dos equipos: unos los soles y otros las águilas. Se lanza una moneda al aire; si cae sol, los soles tendrán que atrapar a las águilas, y si cae águila, las águilas atraparán a los soles. Cada equipo tiene una base hacia donde correr para no ser atrapado. Se

puede variar el juego si se quitan prendas a los atrapados, los cuales podrán seguir jugando en su equipo después de que se les hayan quitado las prendas (zapatos, cinturones, anillos, etc.). Se da un límite de tiempo para quitar la prenda. Gana el equipo con mayor número de prendas.

#### **194.- Silbatito dónde Estás**

**Material:** un silbato y un paliacate por equipo.

forman equipos. El número 1 de cada equipo se sitúa a 40 pasos de sus compañeros y toma un silbato. Dada la señal, el número 2 con los ojos vendados va hacia el silbato, da la vuelta por detrás del jugador número 1, se quita la venda y regresa corriendo con el relevo para entregárselo al número 3. Los jugadores que traten de ayudar al compañero vendado, indicándole la dirección que debe seguir, quedan eliminados. Gana el equipo que termine primero.

#### **195.- Descubrir El Camino**

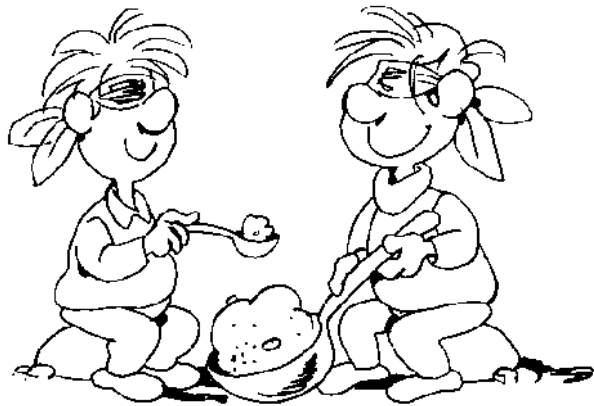
**Material:** un silbato.

Se forma al grupo en círculo, excepto a uno que queda al centro y es el detective. A una señal, comienzan los del círculo a mover constantemente las manos pasándose un silbato chico unos a otros; se aprovecha el momento en que el "detective" da la espalda para tocar el silbato. Varios jugadores simularán tocarlo con el fin de despistar al "detective". El "detective" se lanza a buscar el silbato, dirigiéndose ya a uno, ya a otro, pero nunca a dos seguidos. Aquellos a quienes se dirija el "detective", tienen obligación de le-

---

vantar las manos y ver si el silbato está allí.

El "detective" tiene que dar una o dos vueltas antes de atacar. No es necesario que el silbato avance siempre en la misma dirección, antes conviene que corra en uno y otro sentidos.



También se pueden colocar dos o más silbatos, si el círculo de jugadores es grande.

### 196.- Piedras al Camino

**Material:** un gis, una bolsa y varias piedras por equipo.

Los jugadores se colocan en equipos. Al frente de cada uno se traza una hilera de pequeños círculos, dentro de los cuales se colocan piedras. A la señal sale el primer jugador de cada equipo, recoge las piedras en una bolsa que trae de antemano, y regresa a tocar al siguiente jugador, quien vuelve a colocar las piedras en los círculos, y así sucesivamente hasta que gane el equipo que termine primero.

### 197.- La Mano Caliente

**Material:** un cinturón.

Se escoge a un jugador que es el "manchado", éste apoya a cabeza en la pared; con los ojos cerrados, para que no vea a los que se

acercan. Un vez cubierto, el "manchado" pone una mano sobre su espalda con la palma hacia arriba. Los demás jugadores se colocan en semicírculo a cinco metros de distancia. Frente a los últimos se pone en el piso un cinturón.

El Animador hace señas a cualquiera de sus compañeros, para que se acerque, dé una o dos palmadas en la mano del "manchado" y, al mismo tiempo, le hable fingiendo la voz. Hecho esto vuelve a su lugar. Entonces el "manchado" se dirige al grupo y toma de una mano al que cree le dio las palmadas; si acierta, el "manchado" toma el cinturón y corretea al jugador descubierto, pegándole hasta que se refugie con el Animador para luego convertirse en "manchado". Pero si no acierta, el otro corretea y le pega al "manchado", hasta que llegue nuevamente con el Animador para seguir siendo "manchado".

### **198.- Piedra Corrida**

**Material:** una piedra por jugador.

Cada uno de los jugadores se toma de una piedra, luego se reparten dentro del campo. A una señal, comienzan a tirar por turnos, siendo el objeto lanzar la piedra para tocar con ella la piedra del otro jugador; el que lo logra, tiene derecho a que, desde el lugar donde está parado, lo cargue el dueño de la piedra tocada, hasta donde cayó su piedra. Si no hay toque de piedra, tira el siguiente jugador.

Habrá rotación para que, a la siguiente vuelta, el tirador inicial

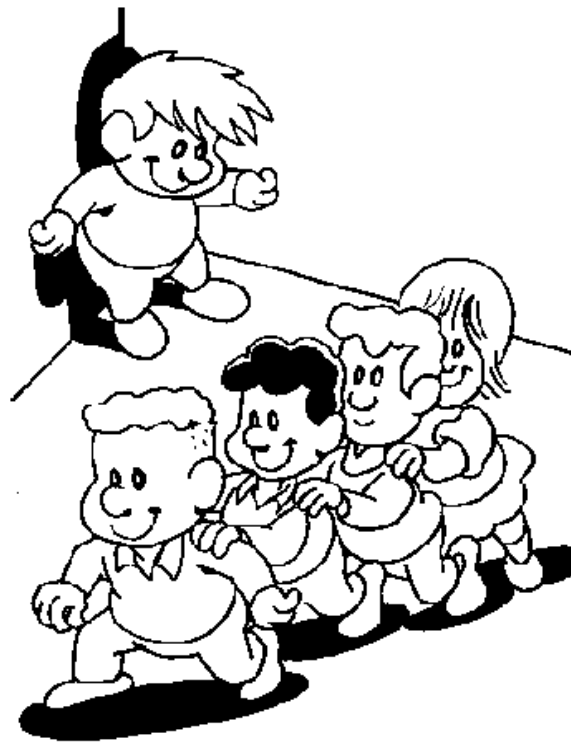
---

tenga oportunidad de buscar que lo carguen.

### 199.- Dame Lumbre

Material: un palo y un gis.

Se forman los jugadores en círculo, marcando en el suelo sus lugares. El jefe pasa al centro, llevando en la mano un bastón, que puede improvisarse con un palo cualquiera, luego marcha por el interior del círculo apoyándose en él; se aproxima a uno de los jugadores y le dice: dame lumbre; éste responde: ve a casa del vecino.



El jefe continúa de paseo, va hacia otros jugadores pidiendo lumbre. Durante ese tiempo los jugadores aprovechan para cambiar de sitio constantemente (generalmente lo harán los que se encuentren más alejados de él en ese momento); el jefe estará pendiente para apoderarse de un lugar; si lo logra, suelta el bastón, para que lo recoja el que se quedó sin lugar.

Si después de haber pasado algún tiempo no consigue el jefe algún lugar, tira el bastón y dice: se ha apagado el fuego. Entonces todos los jugadores deben cambiar al mismo tiempo de lugar, por lo que es más fácil para el jefe apoderarse de alguno.

## 200.- El Tren

**Material:** un gis o sillas.

Se forma el grupo en círculo y cada jugador marca un círculo alrededor de sus pies de 50 cm. de diámetro, quedando el jefe al centro. A una señal, los jugadores cambian de círculo, moviéndose todos en la misma dirección, a la izquierda, a la derecha, según se mande. El jefe tratará de ocupar un círculo en el momento en que esté desocupado, antes de que sea tomado por aquel a quien le toca avanzar; el que perdió el círculo, pasa al centro y el juego comienza de nuevo.

Para evitar discusiones, el que haya puesto primero un pie en el interior del círculo, es el propietario. Variante: dentro de un salón, el círculo pintado en el suelo se reemplaza por sillas.

## 201.- Roña en Círculo

**Material:** un gis.

Se designa a un jugador como el "roñoso". Se marca un círculo de cinco metros de radio, cruzado por los diámetros que queden en ángulos rectos formando una cruz. Los jugadores solamente pueden correr alrededor del círculo cerca de la raya y sobre los diámetros en todas direcciones.

Los jugadores se colocan sobre las líneas. A una señal del Animador, el "Roñoso" persigue a los demás para pegarles la roña; los ju-

---

gadores huyen en la forma dicha, para salvarse. Cada vez que es pegada la roña a un jugador, se descansa un momento y el nuevo roñoso será quien perseguirá a los demás.



## 202.- Pasar La Llave

**Material:** una llave de puerta.

Se divide el grupo en dos equipos de igual número de jugadores y se colocan, uno en el extremo del campo y el otro en el centro. El Animador entrega la llave al equipo que está al extremo, éste reúne a todos y le da la llave a un jugador, sin que lo vea el equipo contrario.

A una señal, salen corriendo los jugadores para pasar al lado opuesto del campo; si en el camino uno de los jugadores del equipo contrario atrapa al que lleva la llave, gana su equipo y pasa a su poder la llave; en caso contrario, si el que lleva la llave logra llegar al otro lado, grita: ¡libre!, levantándola para que todos la vean, apuntándose su equipo un punto.

Cada vez que logren pasar la llave al otro lado, se le da en secreto a otro jugador, para que intente nuevamente pasarla y así sucesivamente el otro equipo seguirá siendo perseguidor hasta que conquiste la llave.

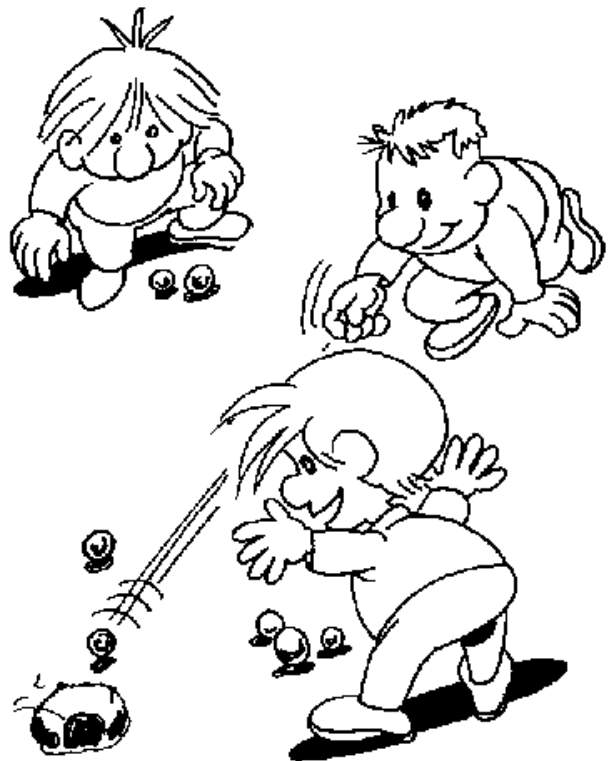
## 203.- Blancos y Negros

**Material:** Una tablita pintada de blanco por un lado y por el otro, de negro.

Se trazan sobre el terreno dos líneas paralelas, a tres metros de distancia una de la otra; sobre cada línea se coloca la mitad de los jugadores: unos son los "blancos" y los otros, los "negros".

El Animador lanza al aire la tablita pintada de blanco por un lado y por el otro, de negro; se lanza al aire y el color que quede arriba corresponde al equipo que persigue al otro. Así si se ve el blanco los de este equipo persiguen a los "negros"; los atrapados pasan al equipo contrario y regresan a su lugar inicial.

El Animador vuelve a lanzar la tablita: "negros!" Entonces los "negros" persiguen a los "blancos". El interés del juego es que los muchachos estén pendiente se ver el color, si "blanco" o "negro", pero los que atrapen más, serán los vencedores.



JUEGO	MATERIALES
1.- Mustang al Ataque	
2.- A Gatas Ganarás	
3.- Gemelos	
4.- Espectáculo	
5.- Al Rescate	
6.- Escaleras	
7.- Calles y Avenidas	
8.- La Tormenta	
9.- Buscando Compañero	
10.- Chapulín Corre que te Alcanzo	
11.- El Balón Humano	
12.- Zig Zag	
13.- El Gusano	
14.- El Espectáculo	
15.- El Molino	
16.- El Molinillo	
17.- El Barco	
18.- Números en Carrera	
19.- La Aduana	
20.- Iglesias y Sacramentos	
21.- La Ratonera	
22.- Equilibristas	
23.- Juanito Sobre el Agua	
24.- ¿Qué Puedes Ver Desde Aquí?	
25.- Los Desorientados	
26.- Los Adverbios	

JUEGO	MATERIALES
27.- El Siete Fatal	
28.- El Mundo al Revés	
29.- ¿Qué Sería?	
30.- Flores y Legumbres	
31.- Palabras en Cadena	
32.- Teléfono Descompuesto	
33.- El Perro de mi Tía Carolina	
34.- ¿Eres Observador?	
35.- El Vendedor de Flores	
36.- Líneas Aéreas	
37.- Marchad, Seguid	
38.- Tras la Sombra	
39.- Lobo, ¿Dónde Estás?	
40.- Colegas	tarjetas de papel
41.- Intercambio de Vecinos	
42.- El Rey Quiere	
43.- Abejitas, Aguiluchos, Aves	
44.- El Discurso	
45.- A B C	
46.- Escultores	
47.- El Loro Pietierno	
48.- El Periodista	
49.- Qué Lindo Gatito	
50.- Mi Oficio es	
51.- Los Diccionarios Humanos	
52.- La Vida de Palacio	

JUEGO	MATERIALES
53.- El Rey del Silencio	
54.- Patatrás	
55.- A Imitar Se Ha Dicho	
56.- ¿Dónde está la Corriente?	
57.- Carrera de Obstáculos	
58.- Burro Corrido	
59.- Verde, Blanco y Rojo	
60.- Ranas saltarinas	
61.- Corre gritón	
62.- Zapatería	
63.- Quítale el Huarache al Caminante	
64.- La Identificación	
65.- EL Humo	
66.- Las Flores	
67.- El Cazador, el Gorrión, la Abeja y la Flor	
68.- La Zorra y las Gallinas	
69.- La Venta de Pájaros	
70.- Conejos y Galgos	
71.- La Caza de Animales	
72.- El Oso	
73.- Los Animales disfrazados	
74.- El Gran Locutor	
75.- La Imitación	
76.- Los Gigantes Enanos...	
77.- El Gato Juguetón	
78.- La Ruleta	

JUEGO	MATERIALES
79.- Pares y Nones	
80.- El Duende	
81.- Tapar el Hueco	
82.- El Corderito	
83.- La Aguja el Hilo	
84.- Oso en el Pozo	
85.- Sígueme	
86.- Dos Son Bastantes, Tres Son Muchos	
87.- El Balón Sentado	1 pelota
88.- 10 Pases	1 pelota
89.- El Tiro Acertado	1 pelota
90.- Ping—Pong	1 pelota
91.- La Pelota Encarcelada	1 pelota
92.- El Balón Mareado	1 pelota
93.- Botando la Pelota	1 pelota
94.- Al Aire Pelota	1 pelota por equipo
95.- Equilibrio de Pelota	1 pelota por equipo
96.- Pelota Doble	2 pelotas por equipo
97.- Cantando con el Balón	1 pelota por equipo
98.- Puntería	1 pelota
99.- La Pelota Recta	1 pelota por equipo
100.- La pelota saltadora	1 pelota por equipo
101.- Pelota topo	1 pelota por equipo
102.- La Fortaleza	1 pelota por equipo
103.- Sentadillas	1 pelota
104.- Caballos y Jinetes	1 pelota

JUEGO	MATERIALES
105.- El Canguro	1 pelota por equipo
106.- El Cajón	1 pelota
107.- La Pelota Parlanchina	1 pelota
108.- Aire, Mar y Tierra	1 pelota
109.- Te Llegó el Momento	1 pelota
110.- Carrera de Pelotas	2 pelotas
111.- Pelota escurridiza	1 pelota y 1 gis
112.- Al Ataque	varias pelota y 1 gis
113.- El Puente	1 pelota y 1 cuerda
114.- Hockey	1 pelota y 1 palo por jugador
115.- Pelota de relevo	1 pelota y 1 palo por equipo
116.- La Botella	1 pelota, 1 botella y 1 gis
117.- Las Focas Juguetonas	1 pelota y 2 botellas por equipo
118.- Fútbol a 3 Pies	1 pelota y 1 paliacate por pareja
119.- Cuidado con la Pelota	1 pelota, 1 paliacate, 1 silbato y 1 gis
120.- El Pato Pelotero	varias pelotas en una bolsa y 1 paliacate
121.- El Amigo Ciego	1 paliacate por pareja
122.- Bandera Banderota	1 paliacate y 1 palo por equipo
123.- Juego de Relevos	1 paliacate por equipo
124.- El Pañuelo de la Suerte	1 paliacate por equipo
125.- Carrera a Tres Pies	1 paliacate por jugador
126.- Colas	1 paliacate por equipo
127.- Corre paliacate	1 paliacate y una silla por equipo
128.- El Paliacate	1 paliacate por jugador
129.- El Ratón y el Queso	1 paliacate
130.- Barcos en la Niebla	1 paliacate por jugador

JUEGO	MATERIALES
131.- La Mano Caliente	1 paliacate
132.- Aristocracia	1 paliacate por jugador
133.- ¿Qué es Esto?	1 paliacate por jugador
134.- El Gato y el Ratón	2 paliacates
135.- Jarana	1 paliacate
136.- Las Mamás y sus Bebés	1 paliacate por pareja
137.- La Cabra del Señor Pánfilo	3 paliacates
138.- La Granja	1 paliacate por pareja
139.- El Equilibrio del Ciego	1 paliacate por jugador
140.- El Centinela Ciego	1 paliacate por jugador
140.- El Centinela Ciego	1 paliacate
141.- Relevos abanderados	1 paliacate y 1 palo por equipo
142.- Pañuelo Volante	1 paliacate
143.- Pañuelo distraído	1 paliacate
144.- Dale Leña	1 paliacate anudado
145.- ¿Dónde Está la Moneda?	1 gis y 1 moneda y 3 paliacates
146.- Completa el Dibujo	1 paliacate
147.- Paseo a Ciegas	1 paliacate por jugador
148.- El Ciego	1 paliacate por pareja
149.- La Campanita	1 campanita y 2 paliacates
150.- El Camino Oscuro	2 paliacates y 1 silbato
151.- La Gallina Al Asiento	1 paliacate
152.- La Gallina Ciega	1 paliacate
153.- Frío o Caliente	1 cinturón y 1 paliacate
154.- La Cuchara	cuchara por jugador
155.- Carreras	gis, piedra, cuchara, costal y paliacate por jugador

JUEGO	MATERIALES
156.- Aserrín Aserrán	1 saco con aserrín, 1 cuchara y 1 cubo por equipo
157.- La Red	1 bola de estambre por equipo
158.- El Espantapájaros	objetos pequeños y un gis
159.- La Orquesta	1 tambor, 1 corneta, 1 campana. Un paliacate por jugador
160.- Kim Desimolo	1 colección de objetos
161.- Nos quedamos a Oscuras	1 vela y 1 caja de cerillos por equipo
162.- El platillo	1 plato de plástico
163.- Cazador al Ataque	1 silla por jugador
164.- El Sombrero Saltarín	1 sombrero
165.- Plátanos	servilleta, plato, tenedor, cuchillo, un par de guantes, plátano, y moneda
166.- El Tesoro Escondido	objetos y bolsitas
167.- Cuida tu Globo	6 cuerdas y 6 globos
168.- La Serpiente	1 cuerda
169.- Roba Queso	1 cuerda de un metro
170.- Tesoro de Fuerza	1 cuerda gruesa y larga y 2 "tesoros"
171.- Esquiva el Tiro	1 cuerda de 4 metros
172.- El Anillo	1 cuerda y un anillo
173.- El Equipo Poeta	1 pizarrón y 1 gis por equipo
174.- Vaso Lleno - Equipo Contento	1 vaso de agua por equipo
175.- Jalones y Empujones	1 gis, 1 silbato
176.- Entra el Meollo	1 gis
177.- El Estanque	1 gis
178.- Llegó el Correo	1 gis o 1 silla por jugador
179.- El Sarape Mágico	1 gis
180.- Pan y Queso	1 gis

JUEGO	MATERIALES
181.- El Círculo Estrecho	1 gis
182.- Ejecuta la Orden	1 tarjeta por jugador
183.- El gran Puente	1 hoja de papel o 1 silla por jugador
184.- La Cascada	Fichas y un recipiente
185.- Los Platillos Flotantes	3 hojas de papel por jugador
186.- El Cartero	1 mensaje por equipo y 1 hoja y 1 lápiz por equipo
187.- El Hombre de Papel	Varias tiras de papel y cinta engomada
188.- Estallido de Bomba	1 globo por jugador
189.- Gigante Peleado	1 globo grande o una pelota
190.- Sube y Baja	1 globo con agua por equipo
191.- Globo Arriba, Globo Abajo	1 globo con agua por equipo
192.- El Relevo de la Suerte	1 moneda por equipo
193.- Aguila o Sol	1 moneda
194.- Silbatito Dónde Estás	1 silbato, 1 paliacate por equipo
195.- Descubrir El Camino	1 silbato
196.- Piedras al Camino	1 gis, 1 bolsa y varias piedras por equipo
197.- La Mano Caliente	1 cinturón
198.- Piedra Corrida	1 piedra por jugador
199.- Dame Lumbre	1 palo y 1 gis
200.- El Tren	1 gis o sillas
201.- Roña en Círculo	1 gis
202.- Pasar La Llave	1 llave de puerta
203.- Blancos y Negros	1 tablita pintada de blanco por un lado y por el otro de negro





Arzobispado de México.  
Durango No. 90. Col Roma.  
Tel: 52-08-32-00 . ext. 1751  
Fax: 52-08-28-94.  
[www.monaguillos.com.mx](http://www.monaguillos.com.mx)