

MÁS JUEGOS
MÁS JUEGOS

MÁS JUEGOS

mas juego

mas juegos

is juegos

JUEGOS

mas juegos

mas juego



Más Juegos

Programa de juegos por objetivos para la integración de grupos.

MÁS JUEGOS

Autoras: Lic. Alva Varela
Lic. Margarita Maya

Dibujos: María Enriqueta Vega Peña.

Comisión de Promoción Vocacional
Sacerdotal Arquidiocesana.

ARQUIDIÓCESIS DE MÉXICO.

www.monaguillos.com.mx

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

Correo electrónico:
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.



COMISIÓN DE
PROMOCIÓN
SVOCACIONAL
ASACERDOTAL
MARQUIDIOCESANA
ARZOBISPADO DE MÉXICO



PRESENTACIÓN

La importancia de este trabajo radica en que es un instrumento valioso, para todas aquellas personas que trabajan con grupos de **personas jóvenes, en especial con niños y adolescentes.**

Los Animadores de los grupos de **Monaguillos**, los catequistas, los padres de familia, los profesores, etcétera, descubrirán en el juego un instrumento formativo indispensable en toda labor educativa.

El juego es un instrumento oportuno de la educación, es un importante determinante de la personalidad, de la estabilidad emocional, del desarrollo social, de la creatividad y de la formación intelectual.

Así mismo, el juego proporciona a los más chicos las primeras experiencias sobre las ideas de justicia, ley, cooperación, equidad y falsedad, entre otras.

Un buen educador nunca debe olvidar que **las personas jóvenes** necesitan practicar a través del juego lo que han aprendido.

El aprendizaje, por medio del juego adquiere una impresión total en la medida en que se vive y no simplemente se escucha y se ve, como tradicionalmente sucede en el salón de clases.

El juego es una necesidad permanente en la vida del hombre, tenga la edad que tenga.

Este libro quiere ayudar al educador a estimular a los miembros de su grupo,

según su edad, para que establezcan y acaten reglas de juego; a influir su conducta social; a mostrarle que existen formas aceptables e inaceptables de manifestar sus emociones y estados de ánimo.

El Juego en manos del educador celoso se convierte en una poderosa arma de formación.

El libro tiene tres partes, en la primera se presenta una guía para que el Animador pueda realizar la planeación de las actividades recreativas de su grupo; en la segunda se da cuenta del programa de juegos, de sus objetivos y de los materiales que se requieren; y en la tercera parte se proporciona la manera de realizar los juegos.

La Comisión de Promoción vocacional Sacerdotal de la Arquidiócesis de México, agradece profundamente a las licenciadas en Trabajo Social: Margarita Maya y Alba Varela el que hayan puesto a su disposición este hermoso trabajo, que es un resumen del que inicialmente presentaron como tesis de licenciatura en la Universidad Nacional Autónoma de México y que de seguro significará un inigualable complemento de la labor que realizan los Animadores de grupo.

**Comisión de Promoción Vocacional
Sacerdotal Arquidiocesana. Arquidiócesis de México.**



1.- INTRODUCCIÓN

Desde tiempos muy remotos, la recreación ha jugado un papel importante en la vida del ser humano. Ya en la cultura romana se practicaban los juegos físicos e intelectuales; aquí en nuestro país, se tiene noticias que entre las primeras culturas, se realizaban los llamados *juegos de pelota*, como una forma de agradar a los dioses.

Así, día con día, el hombre presta más atención al aspecto recreativo, porque se le aprecia como parte de su formación, contribuyendo al bienestar físico, intelectual y social del individuo.

El ritmo acelerado de la vida moderna, la constante tensión nerviosa de los habitantes en las grandes ciudades y la creciente contaminación ambiental, fueron algunos de los aspectos que llamaron la atención de quienes suscriben, para enfocar este trabajo hacia el aspecto recreativo, pero particularmente, por considerar a la recreación como un factor importante para la higiene social, que constituye uno de los fines que como trabajadoras sociales se persiguen a lo largo de la práctica profesional.

Este trabajo se avoca a los niños y adolescentes, para quienes cada día es más difícil jugar, debido a la escasez de programas recreativos dentro de sus comunidades; de instalaciones y de espacios que se los permitan.

Por otra parte, las prácticas escolares y el intercambio de experiencias en-

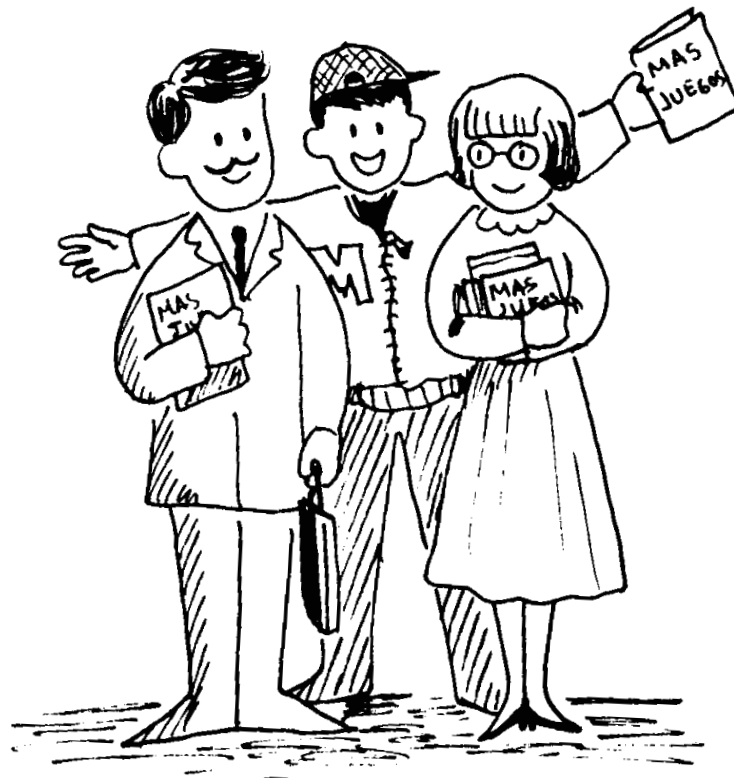
tre diferentes grupos de estudiantes de la Escuela Nacional de Trabajo Social, nos permitieron detectar que al trabajo con grupos recreativos no se le ha dado la importancia que merece, subestimando así la labor que puede realizarse con ellos.

De igual forma se considera que a los niños y adolescentes se les debe permitir participar en grupos informales para que vayan dejando en ellos antecedentes para su vida adulta, cuando necesitarán agruparse y proporcionar solución a los problemas de su comunidad.

En este sentido, el objeto principal de nuestra investigación, es el de hacer énfasis en la utilización del juego como una herramienta para quienes laboran con grupos.

Lic. Alva Varela.

Lic. Margarita Maya.



2.- PROGRAMACIÓN

2.A.- Dirección.

Es necesario hablar de la importancia que tiene una dirección eficaz del juego para cumplir y alcanzar satisfactoriamente los objetivos propuestos con las actividades recreativas.

Se considera que la dirección eficaz es obtenida principalmente por un Animador entusiasta, que sepa proporcionar confianza a los participantes y sobre todo, que conozca perfectamente el juego y el grupo al cual va a ser aplicado.

De acuerdo a la profesora Morales Mosqueda, las bases que constituyen la técnica para una dirección eficaz son las siguientes:

- 1.- Desarrollar un plan de trabajo para cada juego.
 - 2.- Tener todo el equipo listo y disponible.
 - 3.- Antes de la explicación del juego, colocar a los participantes de tal manera que todos puedan escucharla, al mismo tiempo que verla.
 - 4.- Se deben distinguir a los equipos claramente, por ejemplo: con cintas de colores, brazaletes o paliacates.
-

- 5.- Seleccionar y enseñar únicamente lo más esencial de cada juego, para ponerlo en práctica rápidamente.
- 6.- Durante el curso del juego, hacer el número de correcciones necesarias en los errores y jugadas.
- 7.- Se debe anticipar a las dificultades y demostrar su solución, lo cual reducirá el número de preguntas y la demora de poner en práctica el juego.
- 8.- Parar el juego antes que el interés empiece a desvanecerse.
- 9.- Aplicar las reglas de seguridad, para evitar cualquier tipo de accidente.
- 10.- Adaptar y modificar los juegos según la edad de los miembros del grupo (intereses, fuerza, habilidad).
- 11.- Evaluar el trabajo, pudiendo ser éste el factor más importante ya que por medio de la observación nos daremos cuenta del éxito o fracaso.¹

Es importante destacar, que los puntos básicos para iniciar cualquier juego, son esencialmente los números 10 y 11. Por muy eficaz que sea un juego, si éste no es **adaptado correctamente** a las necesidades e intereses del grupo, de nada servirá. Así mismo, si la actividad (juego) realizada no tiene una **evaluación** que permita conocer la efectividad del programa, los objetivos difícilmente podrán lograrse.

2. B.- Clasificación de los juegos.

Existen muchas formas de clasificación de juegos teniendo cada uno de ellos su sentido aplicativo, de acuerdo a la intención de su autor.

Desde luego el valor de clasificar los juegos, estriba en el hecho de constituir una eficaz ayuda para la organización planificada de programas recreativos de acuerdo a las circunstancias, edades, movimientos, niveles, etcétera.

Así pues, de hecho las clasificaciones de juegos que existen, se encaminan al desarrollo de habilidades (motoras e intelectuales), con fines recreativos principalmente; de esta manera, el juego se adapta al objetivo que se persigue.

1. Morales Mosqueda, consuelo. **Aplicación del juego para la iniciación deportiva a nivel primaria.** Escuela Superior de Educación Física. Tesis. México 1974. p.34-35.

En este aspecto, se mencionará una clasificación desde el punto de vista psicológico y otra, desde el punto de vista de la educación física, que no se excluyen una a la otra y que se complementan.

Punto de Vista psicológico.

La profesora Juana Mazón², clasifica los juegos en dos grupos: *Primer grupo*: el juego que sirve como experimento.

a) Los juegos que hacen funcionar el aparato sensorial, juegos de escuchar, juegos de colores.

b) Los juegos con los que se ejercita el aparato motor. Son los que ponen en movimiento los órganos del cuerpo, balbuceo, arrullo, trepar, correr, saltar, gatear, nadar, bailar. Además, juegos en que se mueven objetos extraños, por ejemplo: hacer ruido arrastrando un juguete, juegos destructivos como desgarrar, romper, destruir; y los juegos constructivos como edificar un rompecabezas, arrojar la pelota.

Segundo grupo: Aquí quedan contemplados los siguientes rubros:

a) Juegos de lucha corporal o mental.

b) Juegos de amor, por ejemplo, jugar a la *mamá y al papá*, el baile, el coqueteo, las chanzas y las bromas amorosas.

c) Juegos de imitación; jugar con muñecas en que además de la imitación es muy probable que intervenga el instinto maternal femenino.

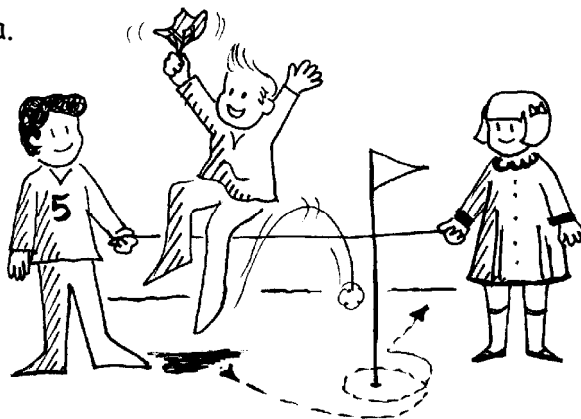
Punto de vista de la educación física.

Juan C. Cutrera, emite su opinión al respecto, clasificando a los juegos en 10 rubros a saber:

1) Juegos gimnásticos o fisiológicos.

2. Mazón Alonso, Juana. *La recreación en la escuela primaria*. Escuela Nacional de Educación Física. Tesis. México 1969. p. 13-14.

- 2) Juegos de habilidad.
- 3) Juegos de ejercitación de la voluntad.
- 4) Juegos de ejercitación sensorial.
- 5) Juegos de representación o mímica.
- 6) Juegos intelectuales o de ingenio.
- 7) Juegos de chasco o de humor.
- 8) Juegos de reacción y atención.
- 9) Juegos de iniciación expresiva.
- 10) Juegos de azar.³



- **Juegos gimnásticos o fisiológicos:** contienen acciones físicas que obligan a una activación determinada de contenido casi siempre gimnástico, o a veces sólo de exigencia cardiovascular.

- **Juegos de habilidad:** aquí aparece la ejercitación de destrezas especiales, como por ejemplo sencillas formas de puntería, construcciones, juegos deportivos, etcétera.

- **Juegos de ejercitación de voluntad:** estos juegos pretenden ejercitar a la voluntad para que supere lo instintivo, en la pronunciación de ciertas palabras habituales, en la risa, etcétera.

- **Juegos de ejercitación sensorial:** mediante éstos, se ejercitan los sentidos del oído, el olfato, el gusto, el tacto, la vista, la memoria, la observación, etcétera.

- **Juegos de representación o mímica:** tienden a poner a los participantes en la situación de reaccionar en función de mimos, que al simular una acción o gestos que no le son habituales, están dando lugar a una parte muy valiosa de su expresividad.

³ Cutrera, Juan Carlos. técnicas de recreación. Edit. Stadium. Buenos Aires, 1974. p.64-65.

- **Juegos Intelectuales o de ingenio:** dos aspectos fundamentales entran en juego en este tipo de actividades; por un lado, la disposición de conocimientos intelectuales, por otro lado, agudizar el ingenio, a veces en lo que sería la solución de un complejo planteo, a veces sólo una determinada definición humorística.

- **Juegos de chasco o de humor:** en su recorrido, sólo aparece como resultante el cordial acontecer que deriva en la hilaridad del grupo.

- **Juegos de reacción y atención:** ponen en práctica la velocidad psicomotriz ante determinados estímulos que obligan a una constante atención para no equivocarse.

- **Juegos de iniciación expresiva artística:** se basa en determinadas exigencias como el dibujo, la pintura, canto, modelado, etcétera, especialmente en formas colectivas.

- **Juegos de azar:** el sistema de organización y adaptación que pueda dar el Animador, harán de algunas formas de juegos de azar, actividades de positivo valor para la integración grupal, y para el ejercicio de la expresividad.

2.C.- Programa de trabajo.

1.- Justificación.

El programa se enfoca de manera intencional hacia el aspecto recreación, porque se le considera como un elemento fundamental en la vida del individuo, y por ende, para el desarrollo de la comunidad.

Así pues, como se dijo anteriormente, con el presente estudio se intenta aportar una alternativa útil para la práctica profesional, utilizando el juego como un elemento valioso en el trabajo con grupos.

Después de hacer la selección de los juegos se procedió a su clasificación con base al grado de dificultad y al esfuerzo requerido en cada uno de ellos; de esta manera, se constituyó el programa.

2.- *Objetivos.*

2.1.1.- Objetivo general del programa.

Aportar los elementos teóricos y prácticos para la **utilización del juego como una técnica de integración de grupos**, que pueda ser empleada por el Animador en su labor con grupos.

2.2.- Objetivos específicos del programa.

Brindar la oportunidad a los miembros del grupo de autorrelacionarse.

Estimular las relaciones de cooperación entre los miembros del grupo.

Capacitar a los miembros del grupo para la toma de decisiones en los problemas que se les presenten como grupo.

3.- *Metas.*

Iniciar grupos por medio del juego.

Fortalecer los grupos ya organizados o integrados, por medio del juego.

4.- *Límites.*

Espacio... (se señala el ámbito geográfico que abarcará la acción del grupo y la dirección donde se trabajará)

Tiempo... (se señala días y horario)

Universo... (se señalan las características de edad de los miembros del grupo)

5.- *Recursos.*

Materiales: lugar amplio donde los integrantes del grupo puedan correr, local ventilado con sillas y mesas; pelotas medianas, pelotas pequeñas de hule espuma; cuerdas; cajas de cartón; bolsitas de maíz; pañuelos; hojas blancas; lápices para cada miembro del grupo; envases de metal (latas); cucharas; tarjetas; bastón; cartulinas; platos; semillas de arroz; banderines; cuerda elástica; brazaletes rojos y azu-

les; pizarrón y cintas.

6.- Organización.

Quedará a cargo de la elaboración, ejecución y evaluación del programa...

7.- Actividades.

El programa se divide en tres momentos, de acuerdo al grado de dificultad de los juegos.

En la primera parte se persigue brindar la oportunidad de autorrelación de los miembros. Durante la segunda, se estimulan las relaciones cooperativas entre los integrantes del grupo, presentándose una dificultad media en la práctica de los juegos; y en la tercera fase, se requiere de la organización de los grupos para efectuar los juegos, que son más complejos, en los cuales se necesita la participación total del grupo.

8.- Evaluación.

La evaluación del programa de juegos debe realizarse en primer término con los grupos con los que se trabajó, tanto de manera oral como escrita, al final de la reunión. Además, a nivel de los Animadores del programa, la evaluación debe efectuarse con base en la observación de las actividades de los integrantes de los grupos, y en las opiniones que ellos expresen en cada una de las reuniones, es decir, de manera continua.

2.D.- Evaluación del programa.

A partir de la aplicación del programa de integración de grupos, con niños y adolescentes de la colonia Ramos Millán del Distrito Federal, llegamos a las siguientes conclusiones:

1.- La investigación bibliográfica, así como la parte práctica de este trabajo, nos permite reafirmar la hipótesis sustentada que: *El juego es un factor importante para la socialización, ya que éste desempeña un papel relevante en la evolución física, mental y social; pues a nivel motor, evolucionan sus habilidades y estimula su crecimiento; a nivel de personalidad, el juego proporciona elementos de descarga de impulsos y tensiones y a nivel de socialización, el juego es un medio de relación,*

ya que le brinda la pauta de acción dentro de un grupo, permitiéndole también, ampliar el conocimiento del mundo que le rodea.

2.- En la actualidad se encuentran limitadas sus posibilidades de recreación, debido a las aglomeraciones de las grandes ciudades, donde se observan vecindarios congestionados, en los cuales no se disponen de sitios para practicar las actividades recreativas.

3.- Otra afirmación que se hace con base en la experiencia de este trabajo, es la de que *el juego es una técnica susceptible de ser empleada como un medio útil en la educación social*, ya que el empleo de éste, a través de los programas, permite el fácil acceso a las familias, lo cual puede aprovecharse para motivar a la comunidad y llevar a cabo programas que ayuden a la solución de sus problemas.

4.- Las probabilidades de participación de los niños y adolescentes en grupos recreativos organizados son mínimas, por lo que se hace necesario la promoción de este tipo de programas que permitan al niño, alcanzar los beneficios que proporcionan.

5.- Los juegos que contiene el programa son los apropiados para trabajar con un grupo, sin embargo lo que hace modificar su éxito son variables fuera del control del Animador (clima, aspectos como la familia y la escuela), como se experimentó en esta investigación.

6.- La experiencia obtenida nos permite afirmar que un mínimo de 10 y un máximo de 20 integrantes es ideal para constituir un grupo, lo cual se comprueba con la teoría de grupos en Trabajo Social.

7.- En cuanto al rol que el Animador debe desempeñar dentro de los grupos recreativos, podemos decir que éste debe ser coordinador del programa y motivador hacia la participación de los miembros del grupo.



3.- PROGRAMA DE JUEGOS PARA LA INTEGRACIÓN DE GRUPOS.

PRIMERA PARTE.

INICIACIÓN

Objetivo específico de la primera parte: propiciar la autorrelación de los miembros

| Objetivo | Juego | Recursos. |
|---|---|--|
| Propiciar el conocimiento de los miembros del grupo, mediante la aplicación de técnicas rompehielo que permitan iniciar la cohesión del grupo. | 1.- Fiesta de presentación. 2.- Mariposa. 3.- Reino de duendes. 4.- Cinco sentidos. 5.- Descubrir al ausente. | 1.- Tarjetas con el nombre de cada integrante. 2.- Una cuerda y una pelota liviana, sillas. 3.- Lugar amplio. 4.- Hojas blancas lápices. 5.- Silla y paliacate para cada participante. |
| Desarrollar la capacidad sensorial, a fin de fomentar una adecuada comunicación que es un factor esencial en la integración del grupo. Ejercitar los sentidos a través de la actividad lúdica de los integrantes del grupo. | 6.- Oído Alerta. 7.- El cieguito. | 6.- Un objeto que al caer produzca un ligero ruido y un local amplio. 7.- Una pañoleta, una vara a manera de bastón. |
| Lograr que los miembros del grupo adquieran las primeras nociones del trabajo en grupo. | 8.- Huya de él. 9.- Línea de pase. 10.- Estallar la bomba. | 8.- Una pelota liviana. 9.- Una pelota pequeña, para cada equipo. 10.- Un globo o bolsa de plástico, un palo y un paliacate. |

| Objetivo | Juego | Recursos. |
|--|--|---|
| Lograr que cada integrante conozca sus propias capacidades y límites de carácter físico, a fin de que aprenda a aceptar las que poseen los demás miembros del grupo. Desarrollar la coordinación de movimientos y la destreza de los miembros del grupo. | 11.- Escapar del tirador 12.- Jugador al centro. | 11.- Una pelota pequeña y liviana. 12.- Cuatro bolsitas de maíz y tres cajas de cartón de diferentes tamaños. |
| Permitir que la persona conozca su capacidad de resolver problemas, a nivel individual y posteriormente a nivel grupal. Agudizar el ingenio utilizando en el juego los conocimientos intelectuales que posee cada quien. | 13.- De la A a la Z. 14.- Las palabras escondidas | 13.- Pequeños papeles y cada uno, con letra del abecedario, reloj. 14.- Hojas blancas y lápices para el número de integrantes del grupo y mesas donde puedan escribir. |
| Lograr que aprendan a respetar las reglas que se establecen dentro del grupo. | 15.- El movimiento dice. | 15.- Un local amplio. |
| Desarrollar la velocidad de reacción. | 16.- Aire, tierra, mar. | 16.- Local amplio y bien ventilado. |
| Desarrollar la capacidad de los participantes, para dar mayor importancia al trabajo en equipo, con respecto a su destreza personal. | 17.- Zig-Zag. 18.- Buscapié. 19.- Despeje. | 17.- Una cuerda muy larga para cada equipo. 18.- Una cuerda muy larga para cada equipo. 19.- Una pelota liviana, menos inflada de lo común. |
| Propiciar el acercamiento entre cada uno de los miembros del grupo; enfatizando en los principios de cortesía que deben existir entre todos, al ser tolerantes con los errores de los demás. | 20.- carrera de Chaplin, 21.- Salto de onza. | 20.- Una naranja, una pelota y un libro de tamaño chico. 21.- Local amplio y bien ventilado. |
| Promover el esparcimiento de los integrantes del grupo, mediante juegos de chasco o de humor. | 22.- Monitos. 23. Iluminación interior. 24. Adivinar el pensamiento. 25.- Escribanos en acción. | 22.- Local amplio y bien ventilado. 23.- Local amplio y bien ventilado. 24.- Una moneda. 25.- Hojas y plumas para todos los participantes. |

| Objetivo | Juego | Recursos. |
|--|---|--|
| Lograr que hagan consciente su conducta ante determinada situación de grupo, tal como el buen comportamiento, sentido de cooperación y capacidad de reacción rápida. | 26.- Saltito. 27.- Alfabeto animado. 28.- Pañuelo de la risa. | 26.- Una cuerda larga. 27.- Local amplio. 28.- Un pañuelo y local amplio |
| Permitir que cada quien se exprese libremente ante el grupo. | 29.- Dibujos colectivos. 30.- Construir una historia. | 29.- Cartulinas y lápices suficientes para los integrantes. 30.- Un local amplio. |
| Introducir a los participantes a la actividad artística, en sus diferentes manifestaciones. | 31.- arroz y porotos. | 31.- Un plato con granos de arroz y frijoles para cada jugador. |
| Desarrollar la creatividad y ejercitar la imaginación, a fin de que aprendan a valorar el producto obtenido con su esfuerzo. | 32.- La cigüeña. 33.- Pequeño Teatro. 34.- El paso de la aduana. | 32.- Un local amplio. 33.- Un local amplio. 34.- Un local amplio. |
| Permitir que los integrantes del grupo adquieran la noción de trabajo en equipo, tomando en cuenta la obtención de mejores resultados, | 35.- Hermanos cazadores. 36.- Pelota errante. | 35.- Una pelota pequeña y liviana. 36.- Una pelota. |
| Lograr que los miembros del grupo comprendan la importancia de su buena actitud ante la inhabilidad de los compañeros. | 37.- Cazar la mariposa. 38.- Perseguir a la langosta. | 37.- Una pelota y un local amplio. 38.- Una pelota y un local amplio. |





SEGUNDA PARTE.

ORGANIZACIÓN

Objetivo específico de la segunda parte: **Estimular las relaciones de cooperación entre los integrantes del grupo.**

| Objetivo | Juego | Recursos. |
|--|---|--|
| Desarrollar la noción de juego de equipos y la buena actitud en la competencia entre grupos. | 39.- Vuela pelota. 40.- Fútbol en círculo | 39.- Dos pelotas iguales o dos bolsitas de maíz. 40.- Una pelota y un gis. |
| Permitir a los participantes el dominio de la velocidad y el conocimiento de sus fuerzas físicas. | 41.- Relevó. 42.- Pelota al centro. | 41.- Tres banderines, una cuerda elástica y dos pañuelos. 42.- Brazaletes (rojos y azules) y una pelota. |
| Desarrollar la capacidad sensorial de los integrantes del grupo, a fin de fomentar una adecuada comunicación, factor esencial para la integración del grupo. | 43.- Cuando llegue mi navío. 44.- Presentación sin palabras. | 43.- Un local amplio. 44.- Un local amplio. |
| Ejercitar los sentidos a través de las actividades lúdicas de los integrantes del grupo. | 45.- ¿Qué falta aquí? 46.- Canastita. 47.- Palmadas. | 45.- Un local amplio. 46.- Una canasta y una pelota de basketbol; a falta de canasta use un cesto de papeles o una cubeta. 47.- Objetos del local. |

| Objetivo | Juego | Recursos. |
|---|--|--|
| Lograr que cada integrante conozca sus propias capacidades y límites de carácter físico a fin de que aprenda a aceptar las que poseen los demás miembros del grupo. | 48.- Batalla. 49.- Los círculos. | 48.- Una pelota y un gis. 49.- Una pelota a medio inflar y un gis. |
| Desarrollar la coordinación de movimientos y la destreza de los miembros del grupo. | 50.- Derrumbe. 51.- Relevos de números. | 50.- Dos pelotas y cinco latitas, una pintada de rojo, otra de azul y dos de amarillo. 51.- Local amplio. |
| Fomentar el sentido de cooperación y conocimiento de sus capacidades físicas, así como la aceptación de las de los compañeros. | 52.- Defender la silla. 53.- Guarda el bolo. 54.- La familia va de paseo. | 52.- Una pelota y una silla. 53.- Una pelota y dos bolos. 54.- Local amplio. |
| Aprender a respetar las reglas que se establecen dentro de los juegos, desarrollando con ello, su noción de trabajo en grupo. | 55.- Canguros. 56.- Sonrisas viajeras. 57.- El gorro mentiroso. | 55.- Una pelota liviana para cada equipo. 56.- Local amplio. 57.- Gorro de papel para cada participante. |
| Aprender a conocer sus capacidades para resolver problemas, a nivel individual y posteriormente a nivel grupal. | 58.- Al revés. | 58.- Local amplio. |
| Agudizar el ingenio utilizando los conocimientos intelectuales que posee. | 59.- Animales desconocidos. 60.- Prueba de atención. 61.- Respuestas sordas. | 59.- Una tarjeta y un alfiler de gancho para cada participante. 60.- Local amplio. 61.- Hoja y pluma para cada participante. |

| Objetivo | Juego | Recursos. |
|--|---|--|
| Lograr que aprendan a respetar las reglas que se establecen dentro de los juegos, desarrollando con ello, su noción de trabajo en grupo. | 62.- Gran mudanza. 63.- Despertador. | 62.- Local amplio. 63.- Una pelota pequeña y liviana. |
| Propiciar el acercamiento entre cada uno de los miembros del grupo. | 64.- Sálvese el que pueda. | 64.- Lugar para correr. |
| Promover el esparcimiento mediante juegos de chasco o de humor. | 65.- Banda de animales. 66.- Desafío increíble. | 65.- Una pelota pesada y lugar para correr. 66.- Un vaso de agua. |
| Desarrollar la habilidad para trabajar en grupo, propiciando el acercamiento de los miembros del grupo. | 67.- Cuatro bases. 68.- Vestirse y desvestirse. | 67.- Una pelota liviana. 68.- Dos pantalones, dos camisas, dos abrigos y dos sombreros. |
| Fomentar la conducta positiva ante determinadas situaciones de grupo, tal como la rapidez de reacción y auto-dominio. | 69.- Sapitos en la laguna. 70.- Sí o no. 71.- Pobre gatito mío. | 69.- Local amplio. 70.- Cinco cintas de colores y alfileres para cada participante. 71. Un local amplio. |
| Permitir que se expresen libremente ante el grupo. | 72.- Dibujantes. 73.- Debates. | 72.- Pizarrón, gis y un lugar amplio. 73.- Papel y lápiz para cada participante. |
| Introducirlos a la actividad artística, en sus diferentes manifestaciones. | 74.- Concurso de estatuas. 75.- El detective. | 74.- Un lugar amplio. 75.- Un local amplio. |

| Objetivo | Juego | Recursos. |
|--|---|--|
| Desarrollar la creatividad, así como ejercitar la imaginación, a fin de que aprendan a valorar el producto obtenido con su esfuerzo. | 76.- Lo contrario. 77.- El fotógrafo. | 76.- Un local amplio. 77.- Un local amplio y una cuchara grande. |
| Permitirles el dominio y conocimiento de sus fuerzas físicas, fomentando la aceptación de la inhabilidad propia o de sus compañeros. | 78.- Agricultores y langostas. | 78.- Cinco bolsitas de maíz para cada equipo. |
| Desarrollar la creatividad ejercitando su imaginación, así como sus habilidades físicas, enfatizando en el trabajo de grupo. | 79.- Relevé con cuerda. 80.- La serpiente. | 79.- Una cuerda corta y un banquito o silla para cada equipo. 80.- Un local amplio. |



TERCERA PARTE.

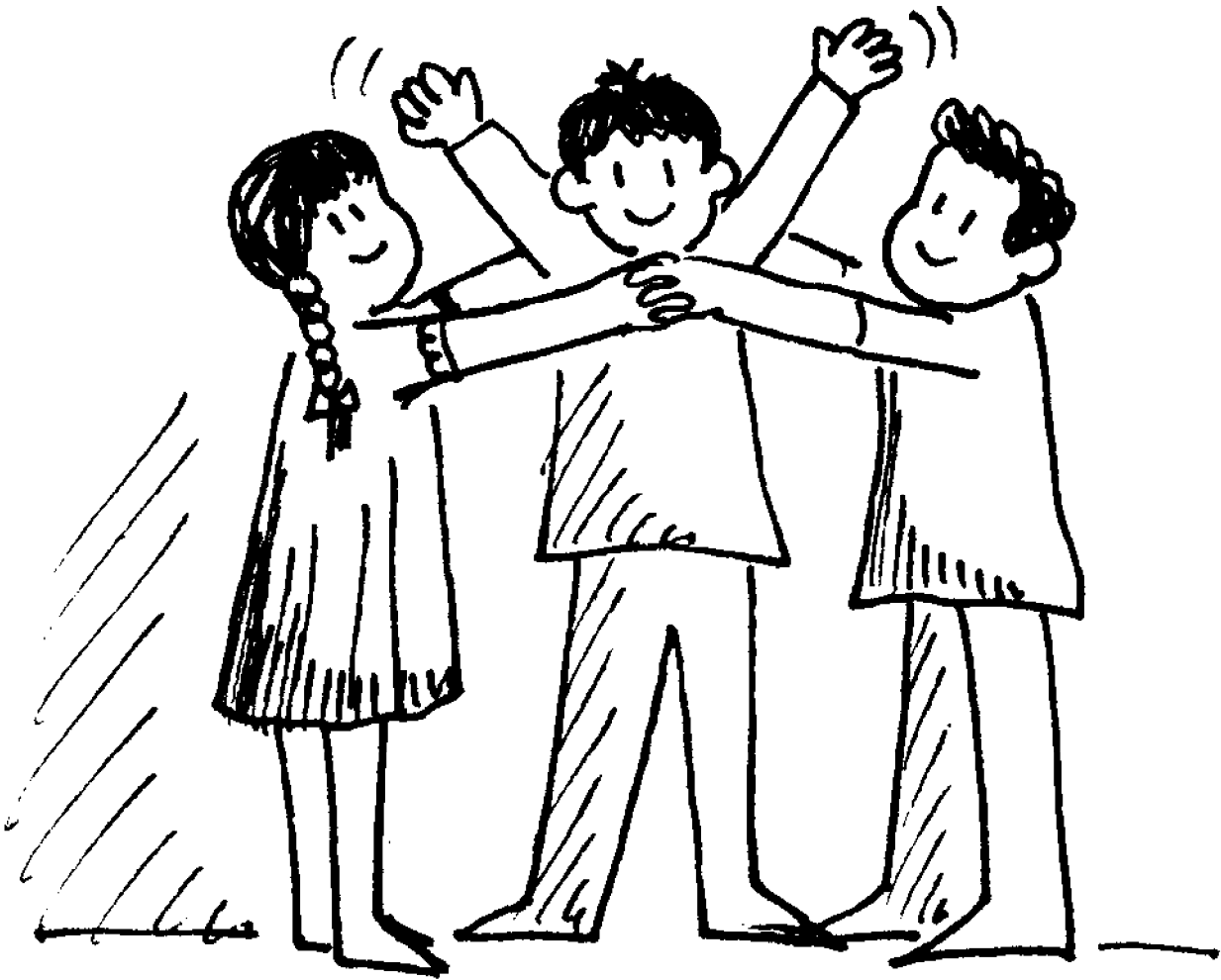
INTEGRACIÓN

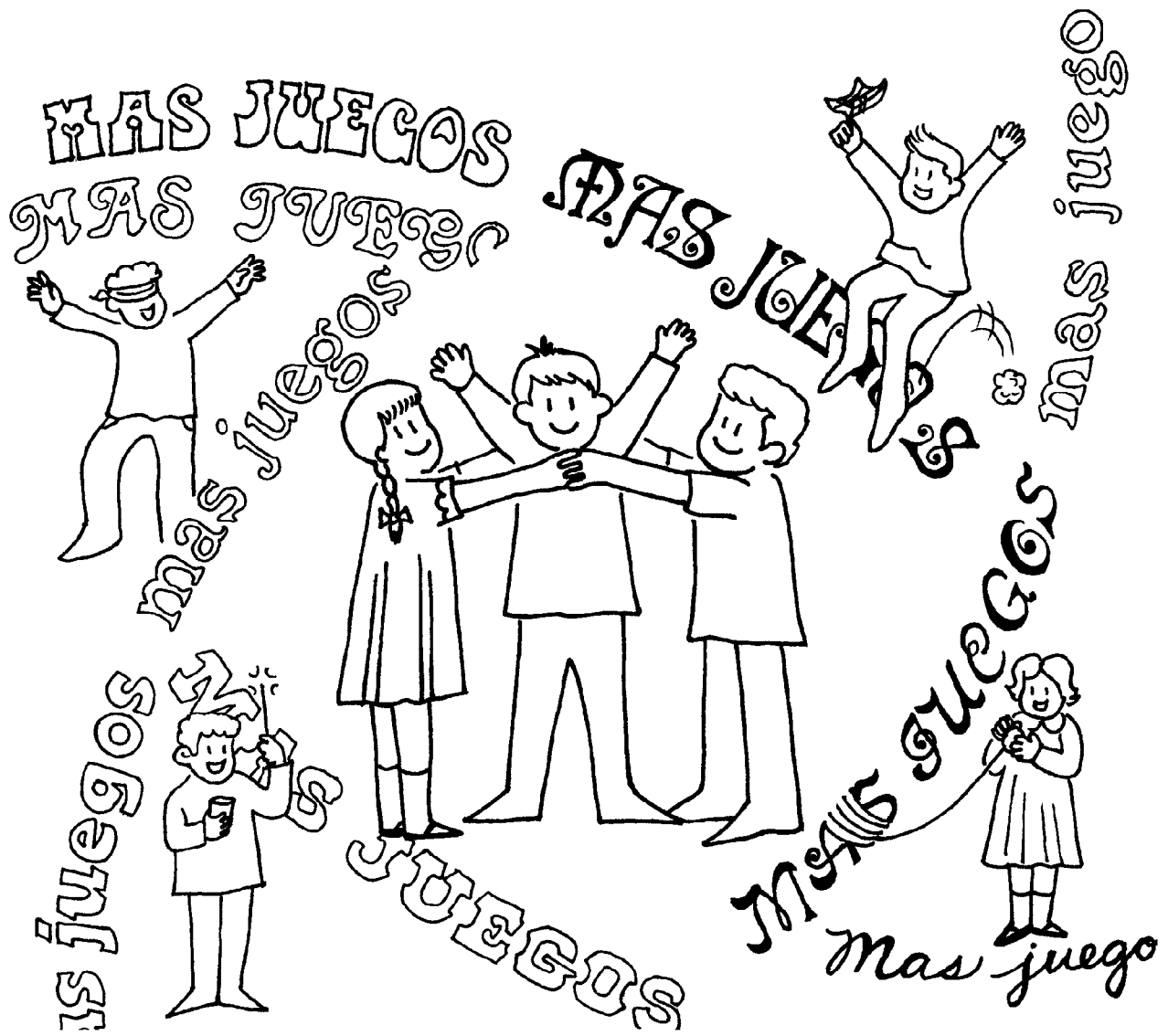
Objetivo específico de la tercera parte: Capacitar a los miembros del grupo para la toma de decisiones ya ayudar a la participación total del grupo.

| Objetivo | Juego | Recursos. |
|--|---|--|
| Permitir el dominio de su velocidad y el conocimiento de sus fuerzas físicas. | 81.- Juego de los cabritos. 82.- Casa ocupada. | 81.- Un pañuelo y un banquito o una silla. 82.- Un lugar amplio. |
| Desarrollar el sentido de responsabilidad en el juego de equipos y el buen comportamiento en la competencia de grupos. | 83.- Después de la línea. 84.- Llevar al cerdo a la feria. | 83.- Una pelota liviana. 84.- Una silla y una latita vacía y tapada para cada equipo. |
| Ejercitar la habilidad para trabajar en grupo, a través del desarrollo de la actividad positiva en la competencia entre grupos. | 85.- Tiroteo. 86.- Papa caliente. | 85.- Una pelota blanda. 86.- Una toalla, o pañuelo grande, con un nudo en medio. |
| Desarrollar la capacidad sensorial de los integrantes del grupo, a fin de fomentar una adecuada comunicación, factor esencial para la integración del grupo. | 87.- Vitrina. 88.- Congreso sonoro. | 87.- Diez objetos diferentes, una mesa, una banda y una toalla. 88.- Tarjetas con temas diferentes. |

| Objetivo | Juego | Recursos. |
|---|--|---|
| Conocer las propias capacidades y límites de carácter físico, a fin de aprender a aceptar las, que poseen los demás miembros del grupo. | 89.- Palmas. 90.- Atacar al campamento. | 89.- Una bolsita de maíz y una silla para cada equipo. 90.- Una pelota de voleibol menos inflada de lo normal. |
| Conocer la capacidad para resolver problemas, a nivel individual posteriormente a nivel grupal. | 91.- Mi navío. 92.- Carrera de palabras. | 91.- Hojas blancas y lápices suficientes para los miembros del grupo. 92.- Un local amplio. |
| Aprender a respetar las reglas que se establecen dentro del grupo y desarrollar la velocidad de reacción. | 93.- Manduca manda. 94.- Maniobras. | 93.- Un local amplio. 94.- Un local amplio. |
| Propiciar el acercamiento entre cada uno de los miembros del grupo. Promover el esparcimiento mediante juegos de humor. | 95.- El gavilán come pollos. 96.- Ven acá. | 95.- Un local amplio. 96.- Una bandera y un pañuelo de color. |
| Fomentar que hagan consciente su conducta ante determinada situación del grupo. | 97.- Cuenta exacta. 98.- Limón de medio limón. | 97.- Local amplio. 98.- Local amplio. |
| Expresarse libremente ante el grupo. Introducirlos a la actividad artística en sus diferentes manifestaciones. | 99.- ¿Qué lleva? 100.- Trasmisión del mensaje mímico. | 99.- Diez tarjetas con elementos de distinta especie. 100.- Local cerrado. |

| Objetivo | Juego | Recursos. |
|---|--|--|
| Desarrollar el sentido de responsabilidad en los juegos de equipo, así como la buena actitud ante los compañeros. | 101.- Tres prisioneros | 101.- Una pelota liviana. |
| Fomentar la noción del juego de equipos y el comportamiento positivo ante la inhabilidad de los compañeros. | 102.- Nueve vueltas. 103.- Encrucijada. | 102.- Tres pelotas iguales o bolsitas de maíz. 103.- Dos pelotas iguales. |





4.- DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS PROGRAMADOS*.

Juego No. 1.- Fiesta de presentación.

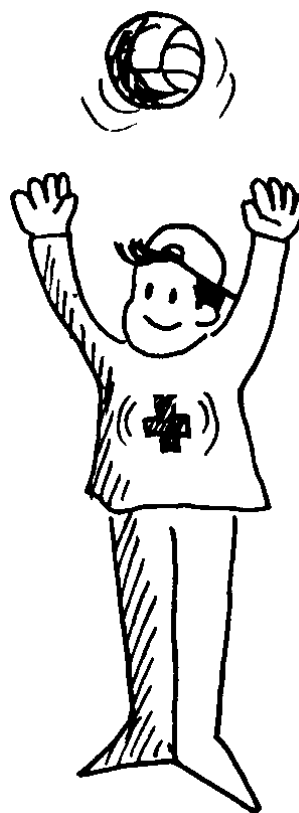
Se coloca al grupo en círculo, situándose el Animador dentro de éste.

El Animador explica que cada integrante (empezando por él) deberá decir su nombre en voz alta. La persona que le sigue, ya sea a la derecha o a la izquierda, dice primero el nombre del Animador, y luego el suyo; el tercer participante, repite el nombre del Animador, de la segunda persona y el suyo. Así sucesivamente se van mencionando los nombres de cada miembro del grupo; cuando termina la última persona, el Animador repite los nombres de todos los integrantes.

Cada vez que una persona -en el desarrollo del juego- no recuerde el nombre de algún miembro, debe preguntárselo directamente en voz alta, a fin de que todos lo escuchen.

Juego No. 2.- Mariposa.

Para este juego se requiere una cuerda y una pelota liviana. Se forman dos equipos iguales, que se disponen a ambos lados de una cuerda, extendida en el medio del salón, a 1.80 m. del suelo.



* El orden en que se presentarán va de acuerdo a la numeración expuesta en el programa de juegos.

Los jugadores quedan sentados en sus bancos pudiendo conservar los lugares habituales. Para comenzar, el Animador se coloca en el medio del salón y lanza la pelota verticalmente hacia arriba. Cada equipo procura tomarla y mantenerla en el aire a su lado, así como hacerla caer en ejemplo enemigo.

Constituyen faltas, que dan un punto al equipo opuesto: dejar que la pelota pique dentro de la propia área; tocar a un compañero; salir del lugar. Está permitido permanecer de pie delante del propio asiento; mover el banco; golpear la pelota con el puño cerrado, en lugar de hacerlo con la palma de la mano o la punta de los dedos; enviar la pelota fuera del campo; sostener la pelota.

La victoria es del bando que consigue acumular más puntos dentro del tiempo previsto.

Juego No. 3.- Reino de los duendes.

En una esquina del terreno, se marca el *palacio*, donde queda un jugador, el duende rey. Los demás *duendes* se dispersan a voluntad por el campo.



Al darse la señal de iniciación, los duendes se dirigen saltando en un pie solo, al palacio real, para provocar al rey. De repente, éste anuncia *¡El rey está enojado!*, saliendo a perseguirlos, también a saltos. El mismo conduce al palacio al primero que captura y lo nombra su ayudante. El juego prosigue tal como antes, siendo ahora dos los perseguidores.

El último tomado será el nuevo rey, en la repetición del juego; nadie puede apoyar los dos pies en el suelo, bajo pena de ser apresado, excepto en los siguientes casos:

- a) cuando el rey estuviera dentro del palacio.

b) cuando el jugador estuviera cansado, debiendo sin embargo, permanecer parado en el mismo lugar, en el cual podrá ser tomado prisionero.

El jugador aprisionado permanecerá dentro del palacio hasta que otro sea apresado, solo entonces podrá volver al lugar en donde estaba antes.

Juego No. 4. - Cinco sentidos.

Se necesita un local, hojas de papel, y lápices.

Se inicia el juego con una invitación a la reflexión acerca de las experiencias más agradables que cada uno de los participantes hayan tenido en cualquier momento de su vida. Y que seleccionen de entre esas experiencias tres cosas que les gusta oler; tres que les gusta ver; tres que les gusta probar; tres que les gusta tocar y tres que les gusta oír.

Se les da una hoja y se les pide que anoten sus experiencias. Al terminar se pide que formen parejas o pequeños grupos y que compartan sus experiencias.

Se les anima para que lleguen a respuestas de equipo y después que cada equipo exprese sus conclusiones a todo el grupo.

Juego No. 5. - Descubrir al ausente.

Se colocan las sillas formando un círculo y se pide que se sienten los que van a participar. Ya estando sentados el Animador les dice que miren a todos los asistentes para que se graben bien su fisonomía.

Después de una prudente espera, les ordena que cada uno se coloque un paliacate sobre los ojos, a fin de no ver nada de lo que va a seguir, hasta que de la orden de quitárselo.

El Animador procede a cambiar de lugares y sin hablar una sola palabra, toma a uno de los participantes y lo hace salir del salón de reunión.

Pide que se destapen los ojos y les dice, que observen nuevamente al grupo y descubran cuál es el compañero que ha desaparecido.

Gana el jugador que primero descubra, bien sea por el nombre o por el modo de vestir, quién es el compañero que ha desaparecido.

Juego No. 6. - Oído Alerta.



Se colocan los jugadores formando una circunferencia, menos uno que sitúa fuera, Este tendrá en las manos un objeto que al caer produzca un ligero ruido.

A la señal del silbato, el jugador que está fuera caminará o correrá según él lo desee, alrededor de la circunferencia, los demás jugadores deben mirar al centro del círculo.

El que va por fuera, cuando quiera deja caer el objeto que lleva, con el mayor disimulo, detrás del jugador que le parezca más distraído, y sigue andando en la forma en que iba. Pero si lo hacía caminado, cuando nota aquel jugador se ha dado cuenta del objeto que tiene detrás, emprenderá la carrera, pues dicho jugador, dejando el objeto en el suelo, saldrá corriendo en dirección contraria. De los dos, el primero que logre llegar al lugar desocupado y levantar el objeto en alto, será el vencedor, quedándose por lo tanto, en el lugar.

Es imprescindible levantar en alto el objeto, porque si el que llega primero lo recoge del suelo, pero se queda con las manos abajo, el que llega después puede quitárselo. Cuando un jugador pierde en dos veces consecutivas, debe ser cambiado por el Animador, explicando que lo hace para evitarle cansancio. Si el Animador no hace esta aclaración, el jugador y sus compañeros podrían pensar que se procede así porque aquel no sabe jugar, lo que tal vez daría lugar para que perdiese la confianza en sí mismo, y a que perdiese la estimación que los demás tienen de él como jugador.

Juego No. 7. - El cieguito.

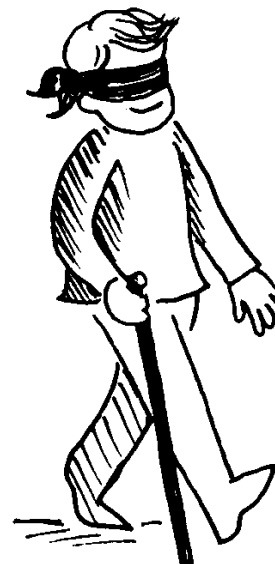
Los participantes forman una circunferencia. Uno de ellos se coloca en el centro con los ojos vendados y lleva una vara en la mano, a manera de bastón; los jugadores de la circunferencia giran cantando lo siguiente:

El cieguito solo, caminado va
y con su bastón tres golpes dará.

El cieguito solo, caminando va
y con su bastón tres golpes dará.

A uno de nosotros, luego tocará
y después el nombre adivinará.

Mientras el canto dura, el niño del centro irá caminando, y cantando, esto último si lo desea; y cuando dice: Tres golpes dará, ha de dar con su bastón tres golpes bien diferenciados, y continuar andando hasta que se cante la última estrofa, momento en que todos los de la circunferencia se detendrán y esperarán quietos y silenciosos a que el cieguito toque a alguno de ellos con el bastón, lo que hará acercándose a la circunferencia con aquel inclinado hacia el suelo, de manera que toque a los compañeros por las piernas, y que no haya peligro de que los lastime.



El jugador que él toque lo llevará cuidadosamente al centro, sin hablarle, y ya en este lugar el cieguito tratará de adivinar de quien se trata, lo que hará primero por el tacto y luego por la voz, diciéndole por ejemplo: ¿No me conoces? o cualquier otra expresión que se le ocurra.

Si al fin adivina, se cambian los papeles. Pero si después de tres oportunidades no logra saber de quien se trata, tiene que continuar en su papel.

Juego No. 8. - Huya de él.

Para este juego se requiere de una pelota liviana. Se trazan en el suelo dos paralelas, separadas por 2.50m. Se forman dos bandos iguales, alineándose cada uno detrás de una de las líneas, de manera que los equipos se enfrenten. Cada grupo marca su refugio en un extremo del terreno. Se entrega la pelota al bando sorteado para comenzar.

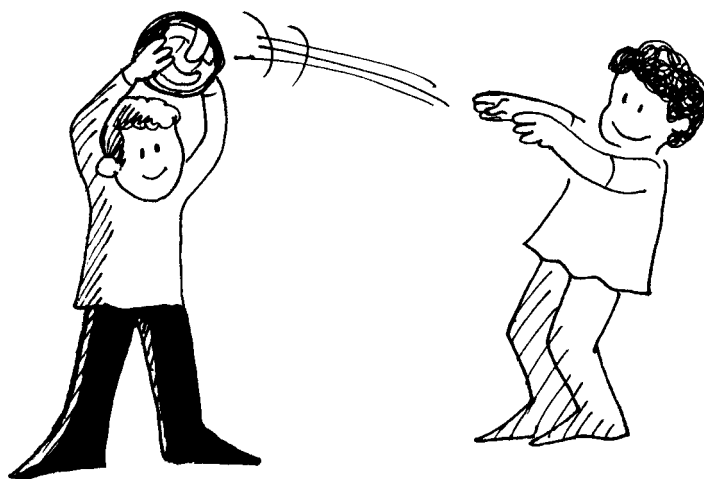
A la señal inicial, el que está con la pelota la arroja a cualquier adversario. Así que éste la toma (nunca sin embargo, antes de ello), todos los componentes del bando que la tiró (y, por lo tanto desafió al otro) dan la espalda a sus oponentes y huyen hacia el refugio. El jugador que recibió la pelota corre con ella hasta la línea enemiga y desde allí la arroja al frente, procurando alcanzar a un adversario, de la cintura hacia abajo, antes de que aquél entre en el refugio. Si acierta, gana un punto pa-

ra el grupo. De todos modos, recuperará la pelota y todos vuelven a las líneas de partida, correspondiendo ahora al que ha sido alcanzado, lanzar la pelota a otro adversario, a su elección. Si nadie fuera tocado, se entrega la pelota al bando opuesto para que se haga el desafío.

Transcurrido el tiempo previsto, la victoria corresponde al bando que exhibe mayor total de puntos.

Juego No. 9.- Línea de pase.

Se necesita una pelota pequeño, para cada equipo. Se forman bandos iguales, disponiéndose cada cual en fila. Todos los jugadores marcan sus lugares en el suelo, dejando los de cada equipo bastante espacio entre sí. El primero de cada fila recibe la pelota.



A la señal de comienzo, el primero de cada equipo patea la pelota hacia el segundo, quien la para con el pie y la pasa al tercero en la misma forma. Este hace lo mismo en relación al cuarto y así continuando hasta llegar al último, quien, al recibirla, corre con ella por detrás de la propia fila, dominándola con los pies. Va así hasta el primer jugador a quien la pasa con el fin de que él la envíe de nuevo a su vecino, y así sucesivamente, tal como antes. Cada vez que un jugador parte con la pelota, todo su grupo avanza un lugar a la derecha, ganando el equipo que primero vuelve a la posición inicial.

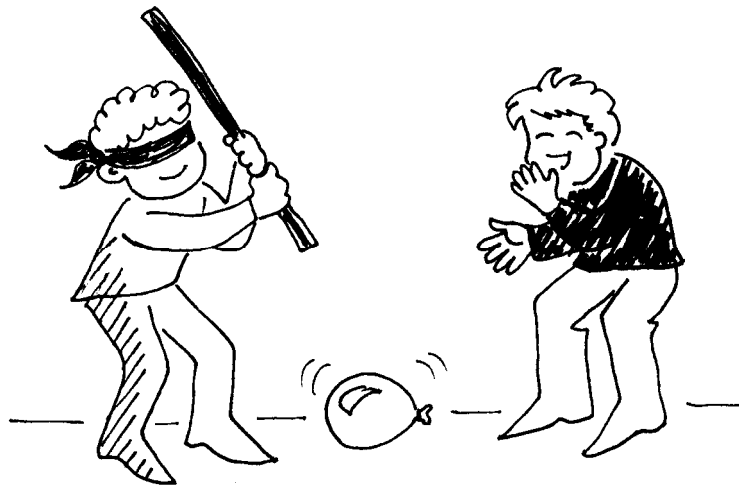
Quien pierde el dominio de la pelota, debe recuperarlo, sin utilizar las manos y sin ayuda de los demás, bajo pena de que su banda pierda un punto. tres puntos perdi-

dos hacen que el equipo sea descalificado.

Juego No. 10.- Estallar una bomba.

Se necesita un globo o bolsa de plástico inflada, de un paliacate y de un palo.

Los participantes se colocan formando un círculo y se pide un voluntario para que obtenga el estallido. Se le vendan los ojos y se le da un palo o bastón con el cual debe tratar de dar sobre la bomba y hacerla estallar.



La bomba se coloca en el centro del círculo, y luego se aleja lo más posible al supuesto ciego; se le dan varias vueltas y al soltarlo se le dice: *la bomba te desafía a que la estalles antes de dos minutos*. Se le puede animar con las palabras de *caliente o frío*. Si tarda en encontrar la bomba se le plaza con otro jugador.

Juego No. 11.- Escapar del tirador.

Se requiere de una pelota pequeña y liviana, los jugadores se disponen en un círculo cerrado, poniendo cada uno las manos en los hombros de los vecinos; después de que han sido enumerados, uno recibe a pelota y va a colocarla en el centro de la rueda.

A la señal inicial, el jugador central lanza la pelota hacia arriba, llamando, al mismo tiempo, a un compañero, por el número. Todos huyen de la pelota menos el jugador llamado, el cual se esfuerza en tomarla bien rápido. Tan luego la tienen en sus manos, ordena: ¡Alto!, deteniéndose todos donde se encuentren. Sin salir del lugar, el jugador destacado intenta, entonces lanzarla contra las piernas de alguno. El com-

pañero así alcanzado grita: *Herido y corre* para tomar la pelota, mientras los demás huyen de él. En cuanto está en posesión de la pelota ordena: *Alto* continuando el juego como antes.

Solo es válido el tiro directo, es decir, aquel que toca a un jugador viniendo directamente de las manos del tirador y no de rebote, después de haber batido contra el suelo o un obstáculo. El que arroja la pelota y no hiere a nadie pierde un punto, volviendo entonces todo el grupo a la formación inicial. Tal jugador va al centro de la rueda, a fin de recomenzar el juego, llamando a otro. El que pierde tres puntos queda excluido, siendo también motivo para perder un punto, desde aquel momento, llamar al número del jugador que ha salido. La victoria corresponde a los que permanecen en el juego hasta el final.

Juego No. 12.- Jugador al centro.

Se necesitan para este juego, cuatro bolsitas de maíz y tres cajas de cartón de tamaños bien diferentes, colocadas una dentro de la otra. Al frente de la caja y a cierta distancia de ellas se marca la línea de tiro. Los jugadores se disponen en semicírculo, junto a esta última, teniendo uno de ellos las bolsitas.

A la señal inicial del Animador, cada jugador intenta, por turno, arrojar las bolsitas dentro de las cajas, contándose los puntos así: cinco si acierta en la caja menor; diez en la intermedia y quince en la externa. Cuando la bolsita cae en medio de dos cajas (en el borde), el jugador gana el menor número de puntos. El primero que completa cuarenta puntos gana el juego. Cualquier lanzamiento hecho de un lugar que no sea la línea de tiro no es válido.

Juego No. 13.- De la A a la Z.

El Animador de los juegos, dispone una bolsita en cuyo interior guarda papelitos con una letra cada uno, desde la A a la Z, sin contar la W ni la Ñ, por ser poco corrientes.

Se informa luego que, por turno, cada uno ha de sacar una letra, la que al azar le destine, e inmediatamente empezar una relación de palabras que la tengan por inicial, sin que valgan los derivados. Es decir, que por ejemplo, de la A vale Antonio, pero no Antoñito, ni Antón, ni Antoñote. El Animador lleva la cuenta de las palabras en un minuto, que es el tiempo límite que se da al jugador. Acabado éste, se empieza con otro de los reunidos. Y así hasta que todos hayan participado. Como es natu-

ral, gana el que más palabras pronuncie.

Juego No. 14.- Las palabras escondidas.

Se elige una palabra larga, como RUIDOSAMENTE, que tiene doce letras. Cada jugador escribirá en un papel los nombres completos que encuentra dentro de esa palabra, y será vencedor aquel que haya encontrado mayor número de nombres cuando pase el tiempo fijado de antemano.

En la palabra citada se puede encontrar, por ejemplo, las siguientes voces: ruido, osa, mente, risa, dote, río, ramo, Roma, tema, rosa, temer, toma, etcétera. El Animador hallará motivo para hacer una amena globalización con el lenguaje en lo que se refiere a la ortografía, al conocimiento de nuevos vocablos y sus diferentes aplicaciones, al uso del diccionario, etcétera,

Juego No. 15.- El movimiento dice.

El Animador empieza a dar órdenes al grupo que éste debe cumplir. Toda orden antecedida de la expresión el movimiento dice debe ser cumplida; los que no son anteceditos por esta expresión no serán cumplidas. Los que pierden salen del juego.

Juego No. 16.- Aire, tierra, mar.

Los jugadores rodean al Animador para escuchar la explicación del desarrollo del juego y después se sientan al suelo formando un círculo, en cuyo centro se coloca el propio Animador, quien, de pie, señalando con el dedo a un jugador, dice: Tierra.

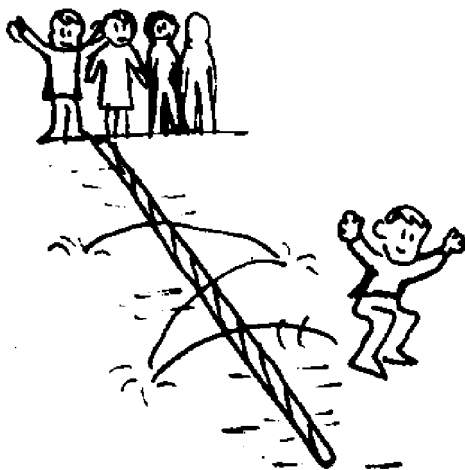
El jugador señalado tiene que responder con un nombre de animal que viva en la tierra, como caballo, tigre, etcétera. Si se equivoca, pasa al centro y el maestro



ocupa su lugar.

También puede jugarse sentados todos, incluso el Animador, quien en esta variante inicia el juego desde su lugar señalando a un jugador y diciendo por ejemplo: Aire. El señalado, después de responder con un nombre de animal que viva en el aire, señala a su vez a otro y dice la misma, u otra de las tres palabras que pueden utilizarse. Al que cometa falta se le pide, como sanción, que recite una poesía, que baile, que imite, etcétera.

Juego No. 17.- Zig-Zag.



Se requiere de una cuerda bien larga para cada bando. Se coloca una cuerda extendida en el suelo, perpendicularmente a la línea de salida, a 1.50m., frente a cada equipo. Cada jugador va normalmente hasta la cuerda. De allí y siguiendo, avanza, saltando de un lado hacia otro, con los pies juntos a lo largo de la cuerda, hasta llegar a su otro extremo. Solo entonces vuelve corriendo como al principio, por la derecha de la cuerda, para tocar al que sigue.

Constituyen faltas que ocasionan la pérdida de un punto al equipo: cruzar la línea de salida sin ser tocado; olvidarse de tocar al jugador siguiente, para darle salida; dejar de saltar en zig zag a lo largo de toda la cuerda o pisarla.

Cuanto más larga fuera, tanto más cansador será el juego, pudiéndose, a falta de cuerda, hacer dos trazos paralelos en el suelo, por encima de los cuales los jugadores deben saltar en zig-zag.

Juego No. 18.- Buscapié.

Se utiliza en este juego, una cuerda gruesa y larga para cada equipo, un banquito para cada equipo. Los banquitos se colocan a 2m. de la línea de salida. Dentro de cada equipo, los jugadores son numerados, guardando entre sí la distancia de poco más de 1 m. Entre las dos hileras se deja siempre un espacio de 3m. El primero de cada grupo, recibe una cuerda, que sostiene por una punta dejando la otra caída en el suelo.

A la señal de inicio, quien tiene la cuerda sale corriendo arrastrándola detrás de sí, en dirección a la respectiva meta. Rodea el banquito y vuelve por la derecha a la línea de partida, donde se detiene, esperando que el compañero número 2 tome el otro extremo de la cuerda. Salen entonces ambos corriendo hasta el final de la columna. Cada uno a un lado de ella, manteniendo la cuerda paralelamente del suelo y a una altura de 0.15m a 0.20m. del mismo. A medida que estos jugadores que enfrentan a los demás, van pasando la cuerda, sus compañeros saltan, uno después de otro sin pérdida de tiempo.

Cuando ambos llegan al final de la columna, el número 1, suelta la punta de la cuerda que sostenía y se coloca detrás de todos, yendo el 2 hacia delante. El va con la cuerda en la mano, hasta el banquito, lo rodea y vuelve a la línea de salida, donde se detiene, esperando que el tercer compañero tome el otro extremo de la cuerda, para recomenzar el pasaje del buscapié. Finalizando esto, el segundo jugador se coloca en el final de la columna, prosiguiendo sucesivamente, hasta que todos tuvieran su turno.

Constituyen faltas que acarrearán la pérdida de un punto al equipo; arrastrar el buscapié por el suelo y dejar de rodear la meta. Cuando la cuerda es soltada para evitar la caída de alguien, los que pasaban, recomienzan desde el punto en que estaban al acontecer el hecho.

Juego No. 19. - Despeje.

Se necesita una pelota liviana menos inflada de lo común.

Los jugadores se disponen en un círculo bien abierto, marcando cada cual su lugar en el piso. En el centro queda un jugador en posesión de la pelota.

A la señal de iniciación, el jugador central lanza la pelota hacia arriba, mientras todos los componentes de la rueda cambian de lugar entre sí. En cuanto ataja la pelota nuevamente, trata de alcanzar con ella las piernas de algún jugador. que aún no llegó al nuevo lugar. Si acierta, cambia su lugar con el del tocado. De lo contrario, permanece en el centro a la espera de una nueva orden de cambio de lugar, y por lo tanto debe arrojar nuevamente la pelota hacia arriba.

Quien a la señal no abandona el refugio, es considerado como alcanzado; lo mismo sucede al jugador que ocupa de nuevo, el lugar que acabó de dejar. El triunfo es de aquellos, que finalizando el juego, nunca hubieran pasado por la posición central.

Juego No. 20. - Carrera de Chaplin.

Los participantes se colocarán en hileras, integrándose, al primero, de cada uno de los siguientes elementos: una naranja, una pelota y un libro. A la señal de comienzo, éstos deberán colocarse la naranja entre ambas rodillas, el libro en la cabeza, sujetándolo con una mano y deberán avanzar haciendo girar la pelota con la otra mano, hasta llegar al límite demarcado (no debe exceder de 6m.), regresando del mismo modo a su hilera, donde será relevado por el siguiente participante.



Cuando se le caiga la naranja, de entre sus rodillas, deberá detenerse y colocarla nuevamente.

Gana el equipo que termine primero la carrera.

Juego No. 21. - Salto de onza.

Los jugadores forman una gran rueda, dejando bastante espacio entre sí. Cada cual marca su lugar en el suelo con un círculo, excepto un jugador, que va hacia el centro para representar la onza. Cada participante de la rueda anuncia el nombre del animal que eligió, no pudiendo haber dos nombres iguales.

Para empezar, la onza llama a dos o tres de los jugadores de la rueda, los cuales inmediatamente cambian su lugar entre sí, ocasión en que ella trata de encontrar un lugar en la rueda con una nueva llamada de animales. Todos se mueven en un pie, yendo hacia el centro ocupando el lugar de la onza quien no cumple esta regla.

Cuando el jugador demora mucho en conseguir lugar puede gritar, después de varias tentativas: *fuego*, teniendo que cambiar todos de lugar.

Juego No. 22. - Monitos.

Los jugadores permanecen sentados en el suelo en círculo, con las piernas cruza-

das.

El Animador señala a la persona de la rueda que va a comenzar el juego, ejecutando cinco veces seguidas un movimiento cualquiera, de su elección, en relación a su vecino de la derecha (tocarle la nariz, hacerle cosquillas en el cuello). Cada cual sucesivamente, irá repitiendo tal acción con su compañero de la derecha, de manera de completarse una vuelta en círculo.

Quien se ríe o habla es excluido del juego, que prosigue con el jugador siguiente al primero señalado, el cual debe hacer otro gesto a su vecino. El triunfo es de los que quedan últimos en la rueda.

Juego No. 23.- Iluminación interior.

El Animador pide cuatro voluntarios, a los que les informa que algunas religiones orientales conducen a la *iluminación interior*, siempre que se empleen unas -fórmulas mágicas, de las cuales él conoce muy bien una. Por lo que les pide que lo imiten en los gestos que haga y en las expresiones que emplee, hasta que ya se sientan ellos también iluminados.

Levanta el Animador los brazos y dice con gran solemnidad: *OKEBU.. OKEBU.. OKEBU..* (gestos y expresión que todos imitan). Luego el Animador coloca los brazos horizontalmente y dice: *RROSON... RROSON... RROSON...* (Todos lo imitan).

Y finalmente, el animador se inclina hasta tocar el suelo con las manos y dice: *Ustedes...*

La pretendida fórmula mágica resulto ser: *Oh, que burros son ustedes.*

Juego No. 24.- Adivinar el pensamiento.

El Animador del juego presume de sus dotes de *adivino*, haciendo creer que la *te-lepatía* es una ciencia que no tiene misterios. Tras esta introducción, pide que de



los presentes se presente un voluntario, para probarle que sí adivinas el pensamiento, valiéndote para ello de una moneda, no importa su valor. Y continúas diciendo: *Para que ustedes no vayan a creer que yo me valgo de una moneda embrujada, a manera de talismán, quien venga a que yo le adivine el pensamiento, traiga también una moneda de cualquier valor.*

No faltará quien quiera poner a prueba la anunciada habilidad, y venga con la moneda. Estando ya frente a ti, se la recibes y te pones a observarla atentamente, como si trataras de encontrar en ella el pensamiento de quien te la entregó. Luego, con un ademán de satisfacción estiras la mano como para devolverle la moneda a quien antes te la entregó y cuando él alargue la mano para recibirla, retiras tu mano y le preguntas: *¿No es cierto que pensabas que yo iba a darte la moneda?* A esto responderá que si, cosa que también pensaron todos los asistentes. Dicho lo anterior por el interesado, tú concluyes: *¿Ves cómo sí adivine tu pensamiento?*

Juego No. 25.- Escribanos en acción.

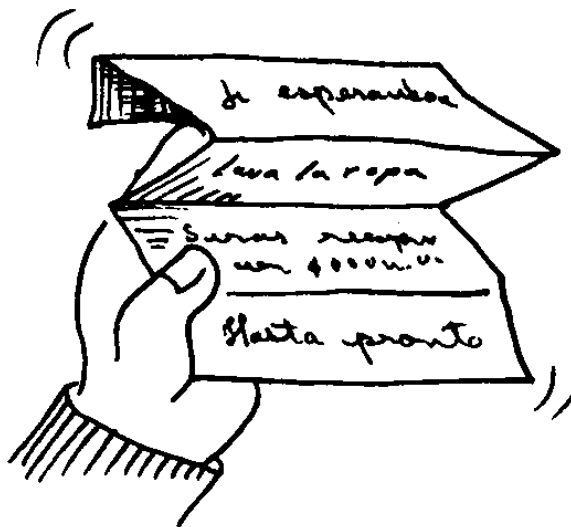
Toman parte en la escritura de estas originales cartas, cuya lectura provocará verdaderas explosiones de risa por los contrastes que pueden presentarse, se realiza por equipos con seis jugadores cada uno.

Cada renglón será escrito por personas que desconocen lo que anteriormente se había escrito.

Lo que indique el Animador del juego se escribe sintetizando y con letra bien legible, en un solo renglón, procediendo luego a doblar hacia atrás lo escrito, para que no se visto, y cada uno pasa su papel al vecino de la derecha, de modo que entrega cada vez un papel y recibe otro.

Sólo escribirán la respuesta que pida el Animador del juego y no la pregunta. Listos ya los escribanos, el Animador ordena:

- 1.- Nombre de la persona a quien se escribe la carta.
- 2.- Una corta frase introductoria.
- 3.- Trabajo que quiere que se le haga.



- 4.- Precio que ofrece pagar por el trabajo.
- 5.- Saludos que envía a determinada persona.
- 6.- Para cuándo necesita el trabajo.
- 7.- Frase de despedida.

Terminadas las cartas, el Animador ordena que cada uno lea en voz alta la carta que tiene en sus manos.

Juego No. 26.- Saltito.

Se requiere de una cuerda larga y dos soportes para cada grupito.

Dos jugadores en cada equipo de seis a ocho, sostienen los extremos de una cuerda, mientras los otros se ubican en hilera de a uno, de frente a ella. Es mejor utilizar soportes en los que la cuerda pueda quedar bien apoyada, pero no sujeta, para que caiga fácilmente en caso de que los jugadores tropiecen. Quienes sostienen la cuerda pueden permanecer sentados con las piernas cruzadas, en cuclillas, de rodillas y sentados sobre los talones o si no, poniendo sólo una rodilla apoyada en el suelo y el otro pie en tierra, con la pierna flexionada hacia adelante. La cuerda es extendida en línea recta y sostenida levemente, para soltarla tan pronto como alguien choque con ella.

A la señal de partida los jugadores corren, uno a uno, en dirección a la cuerda, la cual trasponen de un salto, volviendo por la derecha para colocarse al final de la hilera. Inicialmente la cuerda es extendida a poca distancia del suelo, pero cada vez que el grupo termina de saltar, su altura es aumentada.

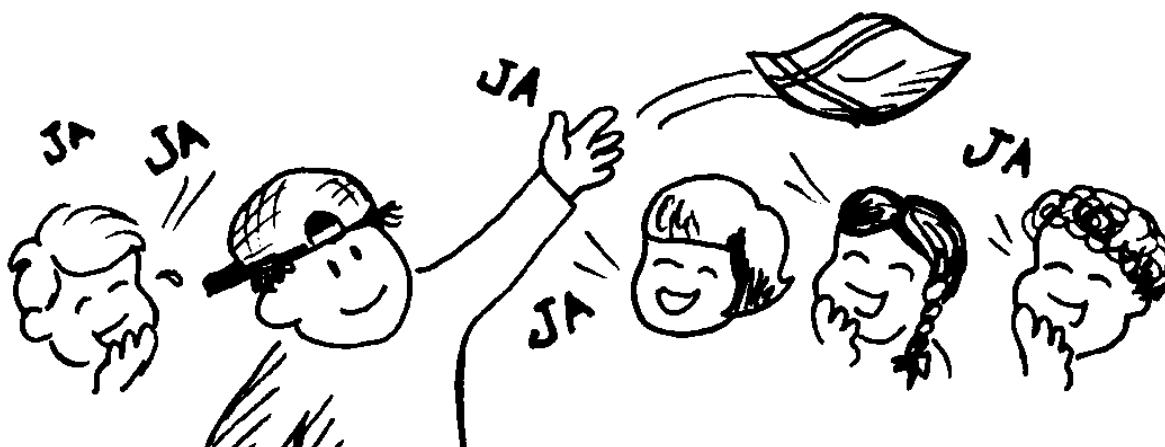
A quien se equivoca, cambia de lugar con el compañero que hacía más tiempo sostenía la cuerda. Este va a ocupar el lugar del primero de la fula, poniéndose a saltar como si allí estuviese desde el principio. Tan pronto como alguien arrastre la cuerda, ella es tirada para evitar una caída. Los jugadores tienen derecho a tres tentativas, en cada altura, saliendo del juego los que aun así, no consiguen acertar. Habiendo varias cuerdas, los jugadores excluidos de un equipo pueden probar suerte en otro. El triunfo es de los últimos en permanecer en el juego.

Juego No. 27.- Alfabeto animado.

Se forman equipos pequeños, con ocho a diez jugadores cada uno, los que se sientan en rondas; cada equipo debe elegir a un jefe.

A la señal de partida, los capitanes comienzan a decir, lo más rápido que puedan el abecedario. Tan pronto terminan, sus vecinos de la izquierda hacen lo mismo, para después ceder el turno a los que siguen y así sucesivamente hasta que todo el grupo termine venciendo el equipo que primero lo consigue, sin saltar letras ni jugadores.

Quien se equivoca, debe comenzar desde el punto en donde cometió la falta, sin perder tiempo.

Juego No. 28.- Pañuelo de la risa.

Todos sentados en rueda, el Animador explicará que lanzará al aire su pañuelo. Mientras éste se encuentra en el aire, o en el suelo, todos deberán reír a carcajadas. Pero cuando lo toma en su mano, quien ría será castigado con prenda y al final tendrá que representar algo para todo el grupo.

Juego No. 29.- Dibujos colectivos.

Divididos en equipo de cinco o seis integrantes, a cada orden del Animador todos comienzan a dibujar -lo mejor que puedan- sobre el tema asignado (ejemplo: zoológico); aproximadamente a los 30 ó 40 segundos, se golpea las manos dando la voz de alto, y haciendo que pasen el trabajo hacia su derecha, continuando la obra del anterior.

Y así sucesivamente hasta que los dibujos vuelvan a sus iniciadores. Luego se establece por medio de un jurado imparcial quien ganó.

Juego No. 30.- Construir una historia.

Los jugadores se sientan formando un círculo.

El Animador dice una palabra y, en círculo, los jugadores deben ir agregando cada uno una palabra formando una frase. Al que le toca el turno debe repetir, recordando, toda la frase y agregar una palabra al final.

El que no recuerde la frase o no se le ocurre la palabra rápidamente, pierde.

Juego No. 31.- Arroz y porotos.

Se necesita un platito con granos de arroz y porotos para cada jugador, Todos reciben igual cantidad de granos, siendo mucho mayor el número de los de arroz.



Los participantes se sientan frente a la mesa, una vez que cada uno recibió su platito. A la señal de inicio, los jugadores se ponen a delinear el contorno de un animal, cosas, casas, barcos, etcétera, con los granos que recibieron. Vence el juego quien consigue ejecutar tres o cinco de siete figuras, según sea el número acordado con anterioridad.

Se puede realizar por parejas que pintan juntas, venciendo la pareja que primero utiliza todos los granos.

Juego No. 32.- La cigüeña.

Los jugadores se colocan en una circunferencia, de pie o sentados. El Animador se mantiene de pie, y al dar comienzo el juego toma parte directa en el mismo diciendo un nombre cualquiera de animal.



Cada jugador, al oír esto, tiene que transformarse en el animal nombrado. Si por ejemplo el Animador dice rana, tendrán que imitar el brinco de ésta, y el sonido que emite. De la misma manera están obligados a imitar cada animal que se nombre, y el jugador que no proceda de acuerdo con lo establecido, se convierte en cigüeña, teniendo que sostenerse, fuera de la circunferencia, parado en un solo pie, el tiempo que pase mientras el que dirige el juego da los nombres de tres animales más.

Al cabo de un rato, el Animador cambia su papel con otro jugador que considere con más habilidad y condiciones para sustituirle, y luego cada dos animales que se nombren va seleccionando nuevo director, tratando de que pasen por este papel que coopera a desarrollar cualidades de sociabilidad en los jugadores.

Juego No. 33.- Pequeño teatro.

El Animador dice al oído de cada jugador lo que él debe dramatizar: un nadador, una pelota de básquetbol, un ciclista, una persona pelando una cebolla, un jugador

de fútbol, etcétera.

Hecho seto el grupo se sienta en semicírculo, sin decir nadie el papel que debe cumplir. Al darse la señal de inicio, el Animador señala a un jugador, que se dirige al centro de la rueda a representar en silencio lo que se le pidió dramatizar. Así van pasando uno por uno, los demás tratan de adivinar lo que está dramatizando. Al final la victoria es de los tres mejores actores seleccionados por el grupo.

Juego No. 34.- El paso de la aduana.

El Animador adiestra primero, pero sin que el resto del grupo oiga las explicaciones, a cinco participantes, formando un círculo con él, para explicarles qué cosas pueden pasar por la aduana y cuáles no pueden pasar.

El juego se inicia con la persona que está a la derecha del Animador, la que hace una pregunta a la que sólo se podrá responder: *SI PASA* o *NO PASA*.

La respuesta será, continúa explicando el Animador, *SI PASA*, si quien haga la pregunta se refiere a una cosa u objeto que esté usando en el momento, la persona que esté a la derecha de quien pregunta. Y será: *NO PASA*, si esa misma persona no está usando el objeto a que se refiere la pregunta.

Por ejemplo: la persona sentada a la derecha del Animador preguntará: ¿Pasa la aduana con un suéter? La respuesta del Animador será: si pasa, si el vecino de la derecha de quien preguntó, está usando en ese momento un suéter. Si no lo tiene la respuesta será no pasa.

Hecha esta explicación, llaman al resto de participantes para iniciar el juego, pero teniendo en cuenta que los cinco ya informados se coloquen a la derecha del Animador, pues ya conocen el proceso del juego, de tal manera que puedan dar junto con el Animador las respuestas que va dando el Animador, que es quien se le hacen las preguntas. El juego continúa hasta que la mayoría se de cuenta de la clave de las respuestas.

Juego No. 35.- Hermanos cazadores.

Se necesita una pelota liviana y pequeña. Los participantes se reparten por el campo, sin tomarse de las manos. Una pareja es elegido para hacer de *hermanos cazadores*, siéndoles entregada una pelota.

Al dar la señal de partida, los cazadores procuran arrojar la pelota al encuentro de las piernas de los jugadores, quienes se ponen en fuga. Ningún cazador puede dar más de un paso con la pelota en la mano, de modo que, para perseguir a los jugadores, uno corre y el otro le tira la pelota. La pareja se separa, haciendo pases, hasta que un jugador juzgue que tiene un objetivo fácil de alcanzar. el fugitivo tocado por la pelota debe tomarla y juntamente con su compañero, ir a constituir la nueva pareja de cazadores.



La jugada del cazador que corre sosteniendo la pelota no tiene valor. Sólo es válido el *tiro directo*, esto es el que toca a alguien viniendo de las manos del cazador y no por rebote en el piso, solo puede ser recuperada por un atacante. Quien desobedece los límites trazados para el campo, es considerado alcanzado.

Juego No. 36.- Pelota errante.

Se necesita solamente una pelota. Los participantes se disponen en un círculo bien abierto, quedando en el centro uno de los jugadores. Cada uno marca su lugar en el suelo, siendo entregada la pelota a un jugador de la rueda.

Al darse la señal de inicio, los componentes del círculo pueden pasarse la pelota entre sí, en cualquier dirección, sin obedecer a ningún orden, teniendo por única regla que la pelota no cruce el círculo. Ella puede ser arrojada, por ejemplo, a un compañero situado después de otros tres, pero nunca a uno situado en el lado opuesto de la rueda. Mientras tanto, el jugador del centro procura tocar la pelota, pues si lo consigue, cambia de lugar con el último en arrojarla o con aquel que la tiene en las manos en ese momento.

Cuando el jugador central tarde mucho en tocar la pelota, el círculo es achicado siendo posible introducirse la siguiente regla sobre el pase de la pelota: ella sólo podrá saltar a un jugador cada vez.

Juego No. 37.- Cazar la mariposa.

Debe utilizarse una pelota. Se trazan en el piso dos paralelas, separadas por 2.50m. Se organizan dos equipos iguales, que se ubicarán detrás de estas líneas, unos frente a otros. Atrás de cada equipo y a 3m. de la línea delantera, se traza la respectiva línea de fondo. Cada equipo envía al centro al jugador situado en el extremo izquierdo de su fila. La pelota es entregada al grupo sorteado para comenzar.

A la señal de comienzo, los jugadores arrojan la pelota de una fila a la otra, mientras que los dos jugadores situados en el centro tratan de interceptarla. El primero de los dos que consigue tocarla hace que el equipo que lo había enviado pierda un punto. En este caso, cada participante destacado en el centro, cambia de lugar con el segundo de su fila, pues ambos eran los primeros, continuando el juego como antes.

Cada vez que la pelota es interceptada, dos nuevos jugadores van hacia el centro, siendo la pelota entregada al bando que marcó el tanto. La pelota solo puede ser lanzada a una altura poco mayor que la cabeza de los jugadores, sin ser tampoco arrojada con demasiada fuerza, para que no vaya muy lejos. Cuando ella sobrepasa la línea de fondo de un equipo, sin ser tocada por sus componentes, por haber sido arrojada demasiado alto, el equipo adversario es quien pierde un punto. Quien pisa las líneas que delimitan el área de juegos, hace que su equipo pierda un punto.

Después de que todos ocuparon la posición central, se cuentan los puntos obtenidos por los dos equipos, siendo el triunfo del que haya conquistado el mayor total.

Juego No. 38. - Perseguir la langosta.

Utilizar una pelota pesada. Los jugadores se disponen en círculo bien abierto, quedando un jugador en el centro.

Uno de la rueda queda con la pelota. A la señal de inicio, comienza a pasarse la pelota de uno en uno, alrededor del círculo, mientras el jugador destacado trata de tocar a aquél que la tiene en la mano. Cuando lo consigue, cambia de lugar con ese niño, no estando permitido saltar a ningún jugador durante el pase de la pelota ni cambiar la dirección de su lanzamiento. Si la pelota cae al suelo, el jugador central no debe tocarla, pues su objetivo es poner las manos sobre un compañero y no sobre la pelota.

La victoria corresponde a los que nunca se dejaron atrapar con ella, durante el juego.

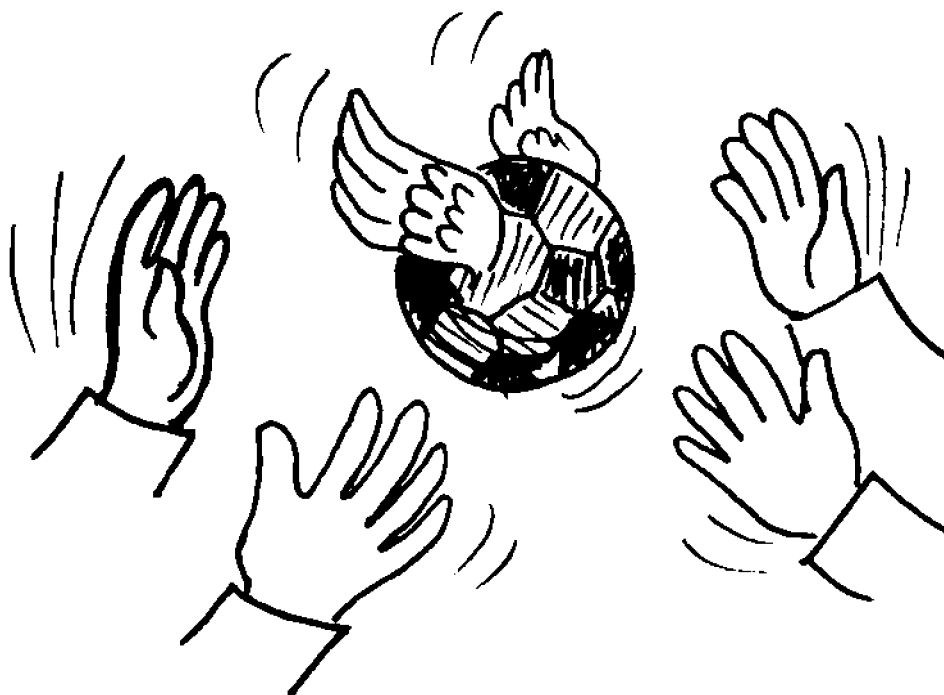
Juego No. 39. - Vuela pelota.

Se requiere de dos pelotas iguales. En cada extremo del campo, se traza un círculo de 1.50m. de diámetro. Entre los dos círculos, se disponen dos filas iguales y paralelas de círculos, de 0.60m. de diámetro, trazados en el suelo. El número de éstos es igual al de jugadores menos cuatro.

Se forman dos bandos iguales que se ubican así: en cada círculo grande se colocan dos adversarios; cada uno de los círculos menores es ocupado por un jugador, de manera que cada bando quede alineado a un mismo lado y enfrentando al otro. Se entregan las pelotas a los dos jugadores situados en el círculo grande trazado a la izquierda, correspondiente una a cada equipo.

A la señal inicial, cada jugador en posesión de la pelota la lanza al compañero de bando situado inmediatamente a su derecha en el primer círculo pequeño. Este la arroja al siguiente, quien hace lo mismo con relación al vecino, y así sucesivamente a su derecha, hasta que la pelota llega al compañero colocado en el otro círculo grande. Este en cuanto la recibe, corre con ella en la mano por entre las dos filas, hasta el primer círculo grande, en el cual entra. Así que él sale, todos avanzan en círculo hacia la derecha, quedando un lugar vacío en el primero de ellos. Llegando al círculo

grande, el jugador arroja la pelota al vecino de la derecha que a continuación la envía adelante tal como antes. El juego continúa así, pasando todos los jugadores por los diversos círculos.



Gana el bando que primero retorna a la posición inicial, siempre que no haya perdido más de dos puntos. El que deja caer la pelota debe recuperarla, volver a su lugar y sólo entonces reanudar su pase, no pudiendo recibir auxilio de nadie. Constituyen faltas que ocasionan la pérdida de un punto al bando: tomar o arrojar la pelota estando fuera del círculo que le compete; abandonar su lugar, antes de estar libre el siguiente; dejar caer la pelota; no jugarla al vecino inmediato.

Juego No. 40.- Fútbol en círculo.

Se necesita un pelota y se pinta un círculo amplio en el suelo dividido por una línea por el diámetro, se forman dos equipo y cada uno se coloca en una mitad de la circunferencia.

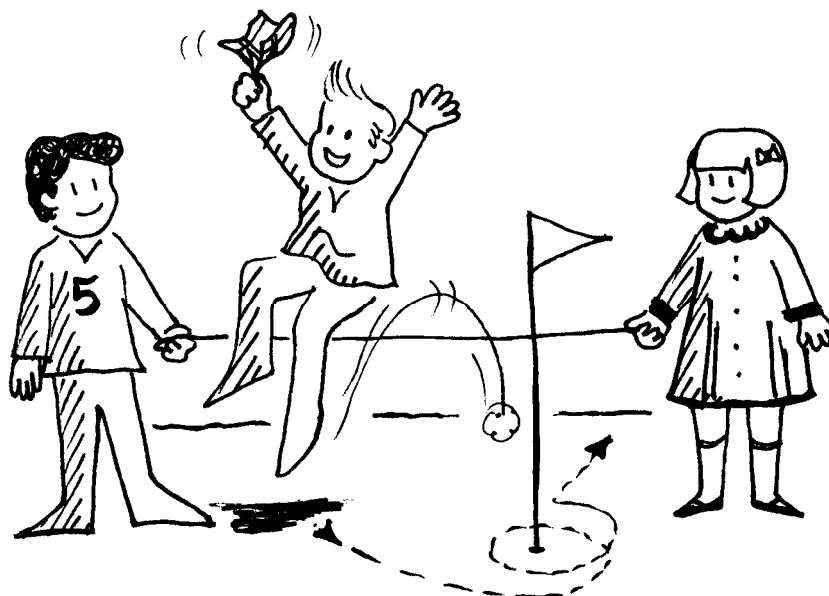
Se le da la pelota a un equipo el cual tendrá que enviarla, por medio de los pies, al otro lado del círculo si logra que está salga de la mitad del círculo donde está el otro equipo se anota un punto a su favor. Pero para que cuente el punto la pelota no debe ir a mayor altura que la cintura de los jugadores.

Son faltas: tocar la pelota con las manos; dar más de un paso con la pelota; si saca la pelota de la mitad del círculo que le corresponde a su equipo; si manda la pelota por arriba del nivel de la cintura. Todas las faltas que comete un equipo dan un punto al contrario.

Juego No. 41. - Relevo.

Se requiere de tres banderines, una cuerda o cuerda elástica y dos pañuelos. Se forman dos equipos (blancos y negros) con los jugadores numerados.

Un equipo se coloca a la altura del banderín Blanco y el otro a la altura del Negro. Entre las dos líneas de partida son colocados el tercer banderín y el elástico o



cuerda, sostenido este último por dos jugadores a una altura conveniente.

Dada la señal de inicio, parten simultáneamente los No. 1 de cada equipo. el 1 Negro salta por sobre el elástico, rodea el banderín Blanco, pasa por debajo del elástico y entrega su pañuelo al jugador siguiente, el 2 Negro; mientras que el 1 Blanco, después de su carrera, pasa por debajo del elástico, rodea el banderín Negro, pasa por encima del elástico y entrega su pañuelo al jugador siguiente, el 2 Blanco.

Juego No. 42. - Pelota al centro.

Para su desarrollo, se colocan los jugadores en una circunferencia, en cuyo centro se situará al propio Animador. Los jugadores han de ser pares, y se dividirán en dos bandos por medio de cintas o brazaletes, rojo y azules. El Animador explica que se

va a jugar un juego en que perderá aquel bando que cometa primero diez faltas, y que éstas consistirán en lanzar mal la pelota, por lo que ésta va a dar varias vueltas al círculo, lanzada por el y de vuelta por ellos en la misma forma en que él lo haya hecho, antes de empezarse a contar las faltas que se cometan, para que aprendan bien cómo se debe lanzar la pelota en este juego.

Les enseñará primero a lanzarla de pecho; luego desde más arriba de la cabeza, y a aquellos que tengan mucha dificultad con estas formas, los invitará a que coloquen la pelota junto a la cara, a la altura de los oídos, y la lancen desde ahí.

Los participantes, deseosos de comenzar a jugar contando las faltas, aprenderán prontamente las formas de lanzamiento.

Cuando el Animador lo considere oportuno se comenzará a contar las faltas, las cuales se anotarán en un pizarrón colocado de manera tal, que sea visible para todos los jugadores. El juego está indicado para cualquier edad.

Juego No. 43.- Cuando llegue mi navío.

Los participantes se sientan en círculo, eligiéndose uno para comenzar. Conviene subdividir el grupo en pequeños grupos (8 á 10 jugadores cada uno, a fin de obtener mejores resultados).

A la señal de inicio, el jugador indicado avisa: *Cuando llegue mi navío voy..* terminando la frase en silencio, solamente con un gesto (como ponerse un sombrero, calzar un guante, ponerse un sombrero, etcétera). Su vecino de la izquierda debe repetir lo que él dice o hace, o sea, la frase inicial y la mímica, para después agregar otro gesto. El juego Continúa así teniendo que ejecutar cada jugador, todo lo que sus compañeros precedentes hicieran, añadiendo una nueva acción.

Quien se equivoca, por olvidarse de alguna imitación o por alterar su orden de ejecución, es excluido venciendo los que quedan en el juego hasta el final. También es eliminado quien enseña a otro lo que debe hacer.

Juego No. 44.- Presentación sin palabras.

El Animador pide a los participantes que a través de una breve reflexión ubiquen algún aspecto sobresaliente de sí mismos, a manera de rasgo por el cual puedan ser identificados.

Se les proporcionan unos diez minutos para pensar en cómo lo podrían manifestar sin palabras, utilizando únicamente su cuerpo y sonidos que no constituyan palabra hablada alguna.

Se les indica que cada participante cuenta con cinco minutos para pasar y manifestarse. Concluidas estas representaciones, se pasa a analizar el juego, y la participación de cada quien.

Juego No. 45.- ¿Qué falta aquí?

Este es un juego muy útil para educar a los miembros del grupo en la observación. El Animador sale del local con todos los jugadores menos uno; y se colocan de tal manera que los participantes no puedan mirar al interior del local, el que se queda cierra la puerta y procede a esconder algunos de los objetos de los que hay habitualmente. Hecho esto, avisa a los demás que ya pueden volver, y una vez todos en el local, se hace la pregunta *¿qué falta aquí?* El que logre saber qué objeto falta, pasa a ocupar el lugar del que se quedó.

Si pasado un tiempo determinado, nadie puede indicar lo que falta, vuelven a salir para que sea escondido otro objeto, colocándose el anterior en su lugar.

Juego No. 46.- Canastita.

Se necesita una canasta y una pelota de básquetbol para cada equipo. Se coloca un cesto frente a cada equipo, a una distancia de 1.50m. de la respectiva línea de salida. El primero de cada equipo recibe la pelota.

A la señal de inicio, la pelota es pasada hacia atrás de uno en uno, hasta el fin del grupo, siendo entregada de un jugador a otro, con las manos y por encima de la cabeza; al recibirla el último de la hilera corre hacia la canasta y trata de encestar la pelota dentro de ella, teniendo derecho a tres tentativas para lograrlo. Recupera luego la pelota, haya o no acertado, y se coloca a la cabeza de la columna, la cual ya debe hacer retrocedido, de modo de dejar libre el primer lugar. Recomienza entonces, el pasaje de la pelota hacia atrás, como antes, continuando el juego así hasta que todos tiren una vez.

Se anota el número de pelotas encestadas por los diferentes equipos, correspondiéndole un punto a cada una. El jugador que deja caer la pelota, debe recogerla sin

ayuda de nadie y volver al lugar en que estaba al perderla, para poder recomenzar. El bando que no hace el pasaje de la pelota de uno en uno, pierde dos puntos cada vez que tal cosa suceda. Gana el equipo que, entre los dos primeros en terminar, presenta más puntos.

Juego No. 47. - Palmadas.

El jugador elegido para ser el que *queda* sale fuera del local mientras alguien de adentro esconde un objeto. Sin embargo, debe mostrarse al que *queda*, antes que salga, el objeto que va a esconderse. Una parte del objeto oculto debe quedar visible. Cuando el objeto está escondido, el que *queda* vuelve y empieza a buscarlo. Cuando se encuentra lejos del objeto, los jugadores dan palmadas muy suaves. A medida que se acerca al objeto, las palmadas son más fuertes, con lo que se le ayuda a encontrar el objeto escondido. Cuando lo encuentra, se elige a otro jugador para ser el que *queda* y el juego prosigue.



En vez de dar palmadas el grupo puede silbar, zumbar, golpear el suelo con los pies o cantar. Es necesario poner un límite de tiempo para la búsqueda del objeto oculto; y advertir a los jugadores para que no miren en la dirección del objeto oculto.

Juego No. 48. - Batalla.

Se requiere de una pelota. Se dibujan en el suelo tres campos rectangulares y contiguos; el del centro debe tener, por lo menos 3.50m. de largo.

Se forman dos equipos iguales que ocupan los dos campos extremos. Dentro de ca-

da territorio, los jugadores de un bando se disponen en filas paralelas, cabiendo a cada uno la defensa de determinada fracción del propio campo. El rectángulo central constituye una *zona neutral*.

La pelota es entregada al equipo sorteado para empezar.

A la señal de comienzo, los jugadores sorteados lanzan la pelota al campo adversario, procurando que ésta pique en suelo enemigo, antes que sus defensores la tomen. Cada vez que eso sucede, quien lanzó gana un punto para su equipo. El jugador que consigue tomar la pelota pueda arrojarla al otro lado, directamente y por medio de pases hechos a compañeros mejor ubicados.

Si alguien lanza la pelota fuera del campo o cae en la zona neutral, el adversario más próximo al punto en donde la pelota cayó la toma. Si, sin embargo, un oponente la toca antes de salir afuera, lo mismo que si no consigue tomarla, su grupo pierde el derecho a recibirla.

Cada vez que se marca rotación, esto es, cambian ordenadamente de lugar entre sí, de modo de ocupar todas las distintas posiciones.

El partido se realiza en dos tiempos, de cinco minutos cada uno, separados por un intervalo de dos minutos, para descanso, En el segundo tiempo, los equipos cambian de campo, ganando aquel que acusa mayor número de puntos al terminar el encuentro.

Juego No. 49.- Los círculos.

Se necesita una pelota a medio inflar y lo necesario para marcar círculos en el suelo.

Se coloca la pelota a unos metros de un círculo de dos pasos de diámetro. Los jugadores forman filas detrás de la pelota.

A la señal, por turno, los jugadores tratan de meter la pelota en el círculo por medio de un puntapié. Cada jugador tiene opción a tres intentos, gana el que acierta más veces.

También se pueden trazar varios círculos, cada uno de los cuales dará derecho a



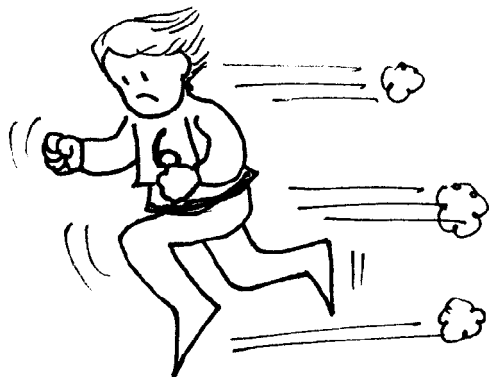
un puntaje distinto.

Juego No. 50. - Derrumbe.

Se requiere de dos pelotas pequeñas y cinco latitas cilíndricas, pintadas de diferentes colores; roja, azul y dos amarillas.

Se alinean las latitas a un costado del terreno y se traza, en frente y a buena distancia de ella, la línea de tiro. Los jugadores se ubican junto a ésta en semicírculo - numerándose. Para comenzar, el número 1 hace rodar una de las pelotas en dirección a las latitas, tratando de derribarlas. Cada lata amarilla que cae vale tres puntos, cada azul dos y la roja uno. Después que se reponen todas en su lugar, el mismo jugador rueda la misma pelota, sumando los puntos obtenidos en las dos jugadas, antes de ceder el turno al siguiente.

Cada jugador que termina va a ayudar a recoger las pelotas y a reponer las latitas. Cualquier movimiento hecho de un lugar que no sea la línea de tiro, no tiene valor. La victoria corresponde al que alcanza mayor suma de puntos, después de tres jugadas completas.

Juego No. 51.- Relevos de números.

Se dividen los participantes en equipos iguales que forman círculos, sentados o de pie. A cada jugador se le asigna un número. Cuando el capitán grita: Número seis, los jugadores que tienen este número corren alrededor del círculo y tratan de ser el primero que llegue de regreso a su lugar. Se anota un punto para el equipo cuyo jugador llega primero a su lugar.

Juego No. 52.- Defender la silla.

En este juego se utiliza una pelota y una silla. Los participantes se disponen en rueda bien abierta, teniendo en el centro de la silla, un jugador al lado. Cada cual permanece bien alejado de sus vecinos a 1.50m. de ellos, más o menos, trazándose en el suelo la circunferencia correspondiente a la rueda para que ésta sea conservada. La pelota se entrega a un componente de la rueda.

A la señal de inicio, los jugadores del círculo ponen la pelota en movimiento, procurando patearla hacia el encuentro de la silla; quien está en el centro trata de impedirlo devolviendo la pelota con los pies, sin volcar la silla. El jugador que consigue tocarla cambia de lugar con el del centro, recomenzando el juego. El defensor de la silla que es tocada pierde su puesto, cambiando de lugar con un compañero de rueda a su elección.

Los jugadores pueden tirar la pelota directamente sobre el blanco o hacer pases entre sí con el propósito de hacer más difícil la defensa. No son válidos los tiros hechos por quien tiene los pies sobre la circunferencia o en el interior del círculo.

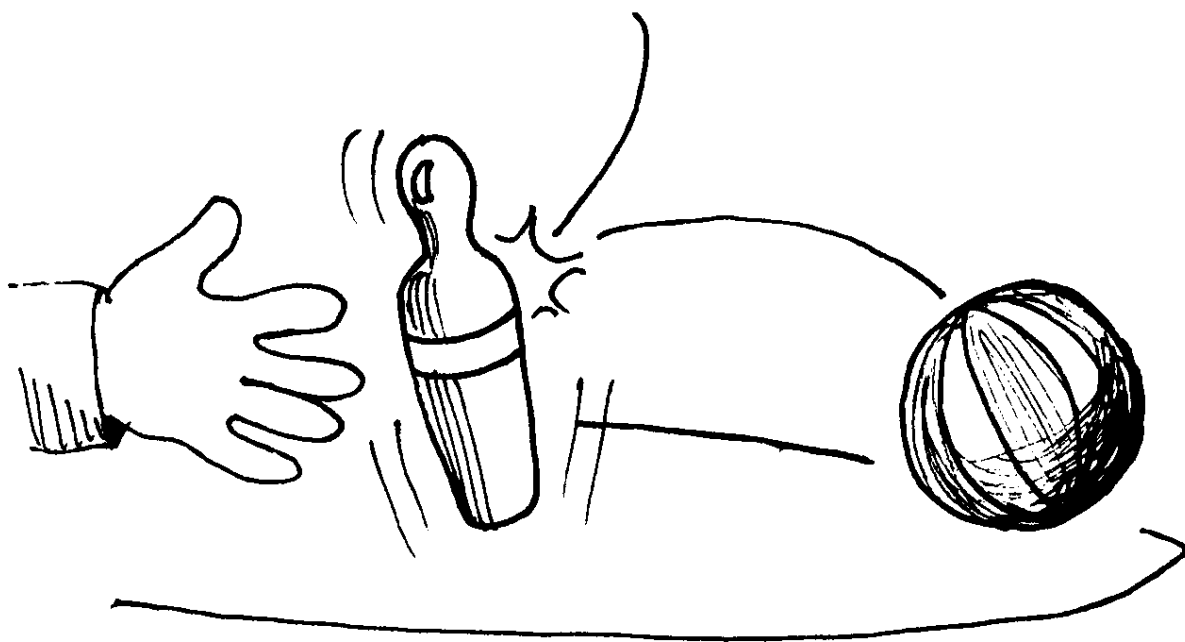
Juego No. 53.- Guarda el bolo.

Se necesita una pelota, dos bolos y un patio.

Se trazan dos círculos de 3 metros de diámetro, separados por una distancia de 20 metros; se coloca un bolo de madera al centro de cada círculo. Se dividen los jugadores en dos equipos y se dispersan por el área del patio. Se asigna un círculo a cada equipo y se nombra a un jugador de cada uno para que se coloque dentro del círculo y guarde el bolo que le corresponde.

Al darse la señal de inicio se lanza la pelota entre dos jugadores, uno de cada equipo; ambos equipos tratan de apoderarse de la pelota, como en el básquetbol, y la pasan de un jugador a otro hasta que uno de ellos se encuentra en posición para lanzarla al bolo del adversario.

No se permite correr con la pelota, ni agarrar, hacer zancadillas, cerrar el paso, ni ningún otro contacto corporal con el adversario; si se comete una falta de éstas, el jugador que ha sido víctima de ella tiene derecho a un lanzamiento libre al bolo desde el borde del círculo del adversario, donde el guarda tratará de detener la pelota. En ningún momento puede haber dentro del círculo ningún jugador más que el guarda, y éste puede proteger el bolo del modo que le parezca conveniente.

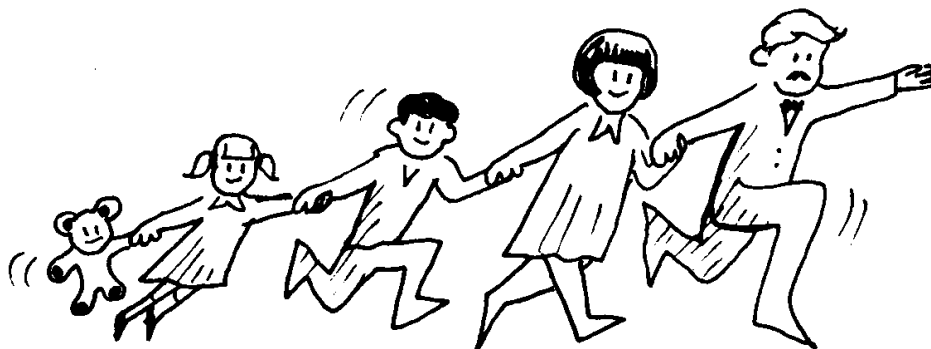


Cada vez que es derribado el bolo por la pelota o por el guarda, el equipo adversario se anota un tanto; el que tiene el mayor número de tantos al final de un período de tiempo determinado, gana el juego. Después de cada tanto, se coloca la pelota en el centro.

Juego No 54. - La familia va de paseo.

Se divide al grupo en filas iguales o familias: un padre, una madre y *los hijos*. El primer jugador de cada equipo (el padre) camina tan aprisa como puede hasta la meta designada y en torno a ella. Cuando vuelve al punto de partida, toma la mano

de la madre y los dos dan la vuelta a la meta. Vuelven al punto de partida y se une a ellos uno de los *hijos*, dando la mano a la madre. Los paseos en torno a la meta continúan hasta que la familia entera de el último paseo. Gana el juego la familia que termina primero.



Juego No. 55. - Canguros.

Se necesita una pelota liviana y un banquito para cada equipo. Los jugadores se agrupan en equipos iguales dispuestos en columnas paralelas atrás de una línea de salida y deben conservar una buena distancia entre sí. En frente de cada equipo y a 3m. de la línea de salida, deben colocarse los banquitos.

El capitán de cada equipo, recibe una pelota. Cada jugador lanza la pelota por arriba de la cabeza del compañero de atrás, quien la debe pasar en la mismo forma al siguiente y así sucesivamente, hasta que llegue al último del grupo. Este al recibirla la coloca entre las piernas y, con las manos en la cintura, va saltando hasta la meta, la cual rodea para volver, en seguida, a la línea de partida. Se coloca luego al frente de su hilera, la cual desde su partida ya retrocedió un lugar, dejándole vacío el primero, y reinicia el pasaje de la pelota para atrás tal como antes. El último de la columna hace siempre el recorrido de ida y vuelta, saltando sobre los dos pies, con la pelota sostenida entre las piernas.

Quien deja caer la pelota debe recogerla, volver al lugar en que estaba al perderla y sólo de allí recomenzar el juego sin que en esa tarea pueda recibir ayuda de nadie. Quien en el momento de saltar, sostiene la pelota con las manos, debe volver al final de la columna, para recomenzar el camino hacia la meta.

Juego No. 56.- Sonrisas viajeras.

Para este juego se necesita bastante dominio de la voluntad, para reír únicamente cuando las reglas del juego lo permiten. Se colocan los jugadores, cuyo número puede ser ilimitado, formando un círculo. Si fueran pocos, pueden estar en línea, ya sentados o de pie, según las circunstancias.

Quien haga el papel de animador del juego, finge una sonrisa, al mismo tiempo que hace el ademán de cogerla de la boca con la mano derecha, y lanzarla a otro de los participantes del juego. Todos los demás deben permanecer completamente serios, y sonreír únicamente aquel a quien le fue enviada la sonrisa. Pero una vez que éste la lanza a otro, debe quedarse completamente serio.

Como se ve, únicamente debe sonreír el que la lanza, y esto en el preciso momento de lanzarla, y aquel a quien le fue enviada, hasta que la envíe a otro de los compañeros del juego.

El Animador debe eliminar del juego, a todos los participantes que rían cuando no deben hacerlo. Es un buen dominio de la risa, que exige bastante dominio de voluntad, de parte de los participantes.

Juego No. 57.- El gorro mentiroso.



Los participantes se colocan en semicírculo, para que puedan ver de frente los movimientos que haga el Animador del juego.

Todos deberán estar provistos de gorros de papel, y deberán ejecutar con sus respectivos gorros, precisamente lo contrario de lo que haga el Animador. Al iniciar el juego, todos los tendrán en la mano.

Cuando el Animador se pone el sombrero en la cabeza, los demás jugadores deberán tenerlo en las manos. Si el director lo toma con la mano derecha, los participantes lo tomarán con la izquierda. Si el director del juego se pone el gorro con la copa hacia arriba, los demás participantes lo pondrán con la copa hacia abajo.

Todo el que se equivoca imitando lo que hace el Animador, en vez de hacer lo con-

trario, según la regla del juego, deberá pagar la prenda que le imponga el Animador.

Juego No. 58.- Al revés.

Los jugadores se sientan en semicírculo. En medio del grupo está el Animador, en posesión de una lista de palabras, escritas de atrás para adelante y que están al alcance de las posibilidades del grupo.

Para comenzar, el Animador, lee en forma clara una de las palabras de su lista: así por ejemplo. el primero que dice *mesa* que es la misma palabra pero con las letras en el orden debido, gana un punto. Después, él dice otro vocablo al *revés*, para ser reconocido por el grupo y así se continúa. La victoria es de los jugadores que acumulen más puntos (o que primero sean promovidos por sus ayudantes).

NOTA: Para que algunos jugadores no monopolicen el juego, quien consigue cierto número de puntos es elevado a la categoría de ayudante del Animador, recibiendo encargos como leer las palabras de la lista, localizar el primero en responder acertadamente, o hasta sugerir palabras al revés. Se pueden escribir las palabras en un pizarrón en lugar de leerlas, de modo que se amplíe la lista y aumentar la extensión de los vocablos.



Juego No. 59.- Animales desconocidos.

Se necesita una tarjetita y un alfiler de gancho para cada jugador. En cada tarjeta el Animador escribe el nombre de un animal diferente. Los coloca, en seguida en la espalda de los jugadores, sin que éstos se den cuenta de qué animal les tocó. Se van sentando en el local, de a tres, después de numerados.

A la señal de inicio, todos los jugadores del número 1 se levantan, procurando describir por medio de tres preguntas a dos compañeros cualesquiera, qué animal es el que él mismo está representando. Los interrogados sólo pueden responder si o no.. Cada vez que alguien descubre su propia identidad, se pasa la tarjeta hacia adelante y se la prenda en el pecho. Ese jugador permanece en el juego para ayudar a los otros a descubrir el propio animal.

A una nueva señal, los participantes que tienen el número dos se levantan para intentar lo mismo, mientras los otros se sientan y así continúan. La victoria es de aquellos que descubren los respectivos animales con el menor número de preguntas.

Juego No. 60. - Prueba de atención.

Los jugadores se colocan en un círculo rodeando al Animador, quien explica que cada uno debe decir un número consecutivo, y partiendo del 1. Pero a quien le corresponda un número que sea múltiplo de 3 o que lo contenga, tiene que reemplazar su número por la palabra PAN. El conteo se hará pues en la siguiente forma: *1, 2, PAN, 4, 5, PAN, 10 11, PAN, etcétera.*

Irán saliendo del juego quienes se equivoquen, resultando ganador quien en todas las rondas logre permanecer sin equivocarse.

Juego No. 61. - Respuestas sordas.

Se necesitan hojas y plumas para todos los participantes. Se les entrega una hoja y una pluma y el Animador les pide que cada uno escriba con letra legible, esta pregunta *¿qué haría usted si tuviera ... ?* (frío, hambre, pereza, miedo, etcétera).

Cada participante escoge la materia de su pregunta y al terminarla de escribir el Animador recoge las hojas y los vuelve a repartir en desorden, de tal manera que cada uno reciba una hoja distinta a la que antes escribió. Por el otro lado y sin ver la pregunta que tiene escrita, da respuesta a la pregunta que él mismo escribió en la primera hoja.

Cuando todos hayan escrito su respuesta, el Animador vuelve a recoger las hojas y las redistribuye nuevamente y pide que cada quién lea la pregunta que tenga y el de la derecha conteste con la respuesta que tiene ahí en el papel que le dieron.

Juego No. 62. - Gran mudanza.

Los participantes se ubican en un círculo bien abierto, marcando cada uno su lugar en el suelo. Se señala un lugar más que los necesarios.

Para empezar el Animador ordena: a la derecha (o a la izquierda), avanzando todos en ese sentido. El juego continúa con comandos, ora para un lado, ora para el otro aunque siempre alternados. Las órdenes son dadas con rapidez y ritmo variable,



siendo una veces espaciadas y otras bien seguidas. Cuando el Animador ordena: *Gran mudanza*, todos cambian de lugar entre sí.

Quien se equivoca (no hace la mudanza indicada o se mueve fuera de hora), debe cumplir con una prenda, sucediéndole lo mismo a aquel que, en la mudanza general, no va a otro lugar mientras el Animador cuenta hasta seis. La victoria es de aquellos que, transcurriendo el tiempo previsto, no tuvieron que pagar prendas.

Juego No. 63.- Despertador.

Se necesita una pelota pequeña y liviana. Los participantes se sientan en círculo.

A la señal de inicio, el grupo comienza a pasar la pelota de uno en uno, alrededor del círculo. Inesperadamente, el Animador dice: ya para interrumpir su pase, diciendo en seguida una letra. El jugador que entonces tenía la pelota en la mano, la levanta para mostrar que oyó la señal y continúa pasándola normalmente.

Debe sin embargo nombrar cuatro palabras comenzadas con aquella letra, antes de que la pelota vuelva a él, quien no lo consiga es excluido del juego. El jugador que acierta 'tiene el derecho de hacer la próxima interrupción del pasaje de la pelota y elegir la otra inicial. La victoria es de los tres últimos que queden en el juego; no se permiten pedir palabras que empiecen con k, w, x, y.

Juego No. 64.- Sálvese el que pueda.

Se colocan los jugadores detrás de una línea recta trazada en el piso. A 8 6 10 metros, se traza una línea recta, quedando así señalando un espacio de esas dimen-

siones, por donde han de correr los jugadores, y al final del mismo se traza una tercera línea recta, pasada la cual se considera zona de seguridad para los jugadores.



Uno de los jugadores se situará frente a los demás, a unos dos metros de distancia. Este al comenzar el juego, narrará una historieta cualquiera en que entre la frase *sálvese el que pueda*.

Al oír esta frase, los jugadores echarán a correr hacia la zona de seguridad perseguidos por el narrador, quien tratará de atrapar a uno antes de que penetre en ella y si lo consigue se cambiarán los papeles. de lo contrario, tendrá que seguir de narrador y contar una nueva historia.

El que cuenta la historia, ha de tener gracia y procurar interesar a su auditorio, para que éste se olvide casi de la carrera que ha de dar para salvarse. Por eso convendría que el primer narrador sea el Animador. Debe procurarse no hacer cuentos de accidentes desagradables olvidando que se trata de pasar un buen rato. El narrador procurará tener habilidad para engañar a los que le escuchan, bien intercalando la palabra *sálvese*, o bien haciendo pensar, por una frase adecuada, que después vendrá la que están esperando.

Ejemplo: *Abejitas en apuro y un hombre chasqueado.*

Era la mañana del domingo, Había pasado la noche intranquilo y me levanté tarde. Lo primero que hice, como de costumbre, fue abrir la ventana que daba a un pequeño patio con flores, para aspirar el aire puro; pero un viento húmedo y nubes oscuras cargadas de lluvia me hicieron desagradable

el paisaje, y me dispuse a cerrarla de nuevo. En esto, llegó hasta mi un rumor de voces muy raras que llamó poderosamente mi atención. Me detuve casi sin respirar para oír bien, y claramente pude distinguir estas palabras: Aquella está cargadita. ¡Date prisa!

Una voz más fuerte exclamó entonces: ¡No pierdas tiempo, sálvese, sálvese lo que hemos recogido!

De un salto caí al patio para escuchar mejor y ver a los que así conversaban. Percibí entonces esta orden: ¡Sal... Saaal de ahí!

Y cual no sería mi sorpresa al notar a una abejita, posada en el borde de una campanilla, que así le gritaba a otra, al parecer más joven, que en el fondo de la flor luchaba afanosa por extraer la gotita de miel que en él había.

Me olvidé de todo, hasta de una finísima llovizna que empezaba a caer. Todo mi interés lo puse en las cosas bellas que se cuentan las abejitas mientras trabajan. Pero quedé chasqueado, porque sólo escuché un zumbido de alas, que fue interrumpido por este grito angustioso como un quejido: - Saaallgan... ¡A la colmena!

Algunas abejitas recogían los últimos granitos de polen. Y, de pronto, unos goterones como granizos se dejaron sentir, y muchas voces a la vez exclamaban: - ¡Saaallvese el que pueda!

Juego No. 65.- Banda de animales.

Se requiere de una pelota pesada. Los participantes se ubican formando un círculo bien abierto, recibiendo uno de ellos la pelota.

A la señal de inicio, la pelota es pasada de uno en uno, dando la vuelta al círculo por la izquierda. Cuando el Animador golpea las manos, todos se inmovilizan, ya que quien no lo hace, debe cumplir una prenda.

Quien, en ese momento es sorprendido con la pelota en la mano, se transforma en

un animal (perro, por ejemplo), debiendo entonces: ponerse sobre las manos y los pies y ladrar, toma de nuevo la pelota y la pasa hacia adelante, como antes. A cada nueva interrupción del juego, alguien representa un animal sugerido por los otros y cuya voz sea fácil de imitar. De ahí y siguiendo, cada vez que uno de esos jugadores recibe la pelota, debe

agacharse, ladrar, maullar, etcétera (conforme el caso), para sólo después poder pasar la pelota. El último en transformarse en animal vence el partido. Quien se olvida de representar su papel cumple una prenda.

Juego No. 66. - Desafío Increíble.

Uno de los participantes, después de hacer creer, a cuantos integran el grupo, que él posee extraordinarias dotes de mago, adquiridas con un faquir, toma un vaso con agua, y extendiendo el brazo derecho, con la palma hacia arriba, lo coloca sobre ésta, llama luego a algunos de los presentes, para que le sujeten el brazo, tratando de impedir que pueda doblarlo, y promete, que no obstante esta precaución, él logrará beberse el contenido del vaso.

Difícilmente le creerán, y mientras le tienen bien agarrado el brazo derecho, tranquilamente toma el vaso con la mano izquierda, y se bebe el contenido.



Juego No. 67. - Cuatro bases.

Se utiliza una pelota liviana. Se organizan cuatro grupos con igual número de jugadores, los que se colocan en las cuatro esquinas del terreno. Cada grupo formará fila detrás de una línea, que señala la base. En medio del campo se ubica un jugador con la pelota,

A la señal de partida, cada grupo corre para la base siguiente, yendo todos en una misma dirección, previamente convenida. Mientras tanto, el que está en el centro intenta alcanzar a los compañeros con la pelota, que sólo debe ser lanzada de la cintura para abajo.

El jugador tocado por ella, o el que no obedece la señal de partida, se sienta en el medio del campo, prosiguiendo el juego, luego de una nueva señal para la movilización colectiva, en dirección a la base siguiente. El tiro que alcanza a un jugador ya colocado dentro de la base, no tiene valor. A veces, el jugador destacado elige uno de los compañeros no tocados para que lo reemplace, reiniciándose el juego. En este momento, todos los que hubieran sido excluidos vuelven a sus grupos, siendo proclamados vencedores, al cabo de algún tiempo, los nunca tocados por la pelota.

Juego No. 68. - Vestirse y desvestirse.

Los jugadores se distribuyen en dos equipos de tal manera que tengan el mismo número de integrantes.

Se necesita disponer de dos juegos de vestidos y que sean lo suficientemente grandes, para que no sea difícil ponérselos encima de la ropa. Esos vestidos constarán de pantalón, camisa, saco, abrigo y sombrero.

Dispuestos en dos filas los equipos, quien las encabecen recibirán de a una en una las prendas, y a la señal del Animador empezarán a ponérselas: darán luego una vuelta en torno al respectivo equipo, e irán a sentarse en unas sillas que están dispuestas. Llegados ahí, proceden a quitárselas y a entregarlas al siguiente miembro de su equipo. Quienes reciban la indumentaria procederán a vestírsela, darán la vuelta, igual que los primeros, volverán a las sillas para ahí quitárselas, continuando así hasta que uno de los equipos haya logrado que todos sus integrantes se pongan y se quiten las ropas en cuestión.

Juego No. 69. - Sapitos en la laguna.

Se trazan en el suelo dos círculos concéntricos, teniendo el menor (la laguna) de 5 á 6m. de diámetro y el mayor (zona de caza) cerca de 9m. En esta última zona permanecen 2 ó 3 jugadores -las garzas- igualmente distanciadas unas de otras, colocándose los demás -los sapos- dentro de la laguna. Las garzas se mantienen en un solo pie, mientras los sapos permanecen agachados, con las manos en la cintura.

A la señal de inicio, los sapos intentan atravesar a saltos la zona de caza, siendo perseguidos por las garzas.

Tanto unos como otros solo pueden moverse en la posición inicial, esto es, los sa-

pos en cuclillas y las garzas en un solo pie, debiendo las últimas restringirse a la zona de caza.

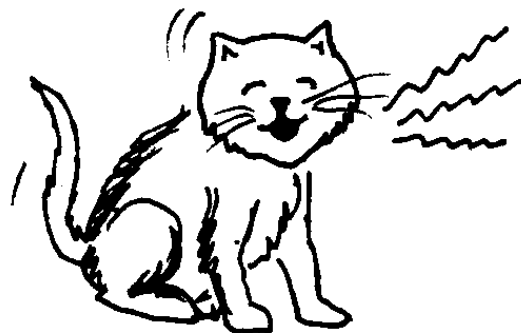
El sapo alcanzado cambia de lugar con su perseguidor transformándose en garza, mientras que éste va a la laguna a ser sapito. Cualquier jugador puede descansar, asumiendo la posición normal, siempre que se mantenga en algún lugar parado. Pero quien se mueve en posición diferente de la exigida por su papel es provisionalmente excluido, esto es, sale del juego hasta que otro incurra en la misma falta. El juego prosigue con el movimiento continuo de los sapos, que salen y entran a la laguna, atravesando la zona de caza, para desafiar la habilidad de las garzas. Si ellas muestran sin embargo, poca iniciativa en ese papel, el Animador podrá gritar: la laguna se secó, estando todos obligados a abandonarla inmediatamente. A la voz de para casa, los que se hallan a salvo más allá de la zona de caza deben retornar a la laguna.

Juego No. 70.- Si o no.

cada participante recibe cinco cintitas de colores, que con sendos alfileres colocará en su pecho, todos dialogarán entre sí, procurando lograr que su interlocutor pronuncie alguna de las dos palabras prohibidas y evitando -por supuesto- decir las él. Quien incurra en infracción, es decir, quien pronuncia alguna de las dos palabras, deberá de inmediato entregar una de sus cintas al otro. Vencerá quien al cabo del lapso establecido, que debe ser breve, tenga la mayor cantidad de cintas.

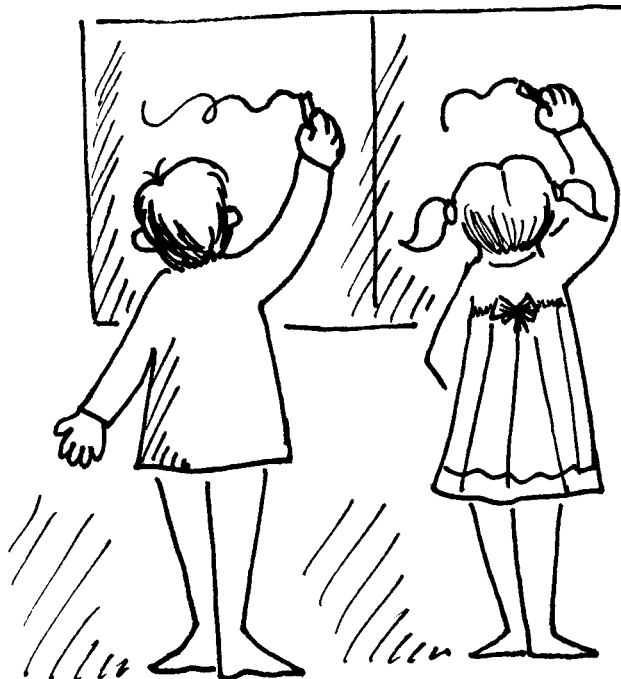
Juego No. 71.- Pobre gatito mío.

Sentados en rueda, uno de los participantes, puede ser quien pague un castigo de algún juego anterior, deberá asumir el papel de un gato muy mimoso, que sucesivamente se va refregando contra las piernas de los demás, al(tiempo que maulla enfáticamente. Cada uno, en su momento, deberá acariciar la cabeza del gato, diciéndole al mismo tiempo: Pobre gatito mío, pero evitando reír. Quien ríe, reemplaza de inmediato al gato.



Juego No. 72.- Dibujantes.

Se necesita gis y pizarrón. Se forman grupos iguales, dispuestos en columnas paralelamente al pizarrón. Este es dividido en tantas partes cuantos son los equipos,



recibiendo cada uno de ellos un pedazo de gis. El grupo decide que es lo que va a dibujar: una niña, un gato, etcétera.

A la señal de inicio, el primero de cada equipo va hacia el pizarrón, dibuja una parte de la figura acordada (la cabeza de la niña, el cuerpo de la casa, la base del barquito, etcétera) y vuelve corriendo para entregar el gis al siguiente. Este agrega alguna cosa al dibujo, dando, en seguida, la tiza del tercero y así siguiendo, debiendo, cada jugador que termina, colocarse al final de su hilera.

El equipo que primero termina la carrera hará dos puntos, correspondiendo al segundo un punto. El grupo que hace el dibujo más completo obtiene dos puntos, dándose un punto al siguiente. El triunfo es del equipo que más puntos reúne.

Juego No. 73.- Debates.

Se requiere de papel y lápiz para cada jugador.

Se elige un tema y se designa un jugador para que prepare la exposición del mismo, sosteniendo un determinado punto de vista. Y también se prepara otro jugador para sostener el punto de vista contrario.

Todos los jugadores se sientan y escuchan en silencio ambas exposiciones. Luego se da un tiempo para que formulen preguntas u opiniones y posteriormente se vota por una u otra posición. Se otorgan puntos por las diversas habilidades: manera de presentar el tema, la dicción, claridad en las ideas, etcétera.

Juego No. 74.- Concurso de estatuas.

Tres integrantes del grupo se ubican frente a éste, tomando cierta distancia entre uno y otro. Deberán adoptar la posición de estatuas, representando el tema que determina el director. Ejemplo: libertad. Cada uno por su cuenta adoptará la pose inmóvil que más se acerque al tema. El grupo entonces, opinará sobre cual es el mejor, y el elegido quedará relevado. Luego el Animador mencionará el segundo tema (ejemplo, simpatía). Y así sucesivamente se irán retirando los relevados, hasta que quede sólo uno, a quien se le pedirá una prenda.

Temas sugeridos: sol, primavera, amor, indigestión, tortuga, flor, etcétera.

Juego No. 75.- El detective.

Se elige un jugador para que sea el detective y adivine, por medio de preguntas, a las que responderán solamente sí o no, un caso policial que pensarán los restantes. El detective se aleja del grupo.

Los jugadores no pensarán ninguna historia, sino que contestarán sí cuando la última letra de la pregunta sea vocal, y no cuando la última letra sea consonante. Así el detective irá construyendo su propia historia, que luego relatará al grupo.

**Juego No. 76.- Lo contrario.**

Dos jugadores son actores y a los demás les toca el papel de espectadores. Estos se sientan agrupados en el suelo de manera que puedan ver cómodamente a los actores y divertirse observándolos.

Los mencionados actores se colocan de pie frente al grupo, y uno de los dos hace un gesto cualquiera, por ejemplo, quitarse un zapato. El otro hará, lo contrario: calzárselo, y se sigue con otro gesto como reír, llorar, etcétera, hasta que el último se equivoque; cuando esto ocurre, toma el lugar del primero y éste cambia con uno de los espectadores. Este juego puede practicarse también dentro del salón de reunión los días de mal tiempo.

Juego No. 77.- El fotógrafo.

Se necesita una cuchara grande. Se escogen dos jugadores, un fotógrafo y un adivino.



El adivino sale del cuarto y el fotógrafo toma una foto de alguno de los jugadores que se quedaron adentro; toma la foto utilizando la cuchara en vez de la cámara. Se manda llamar al adivino, y éste tratará de adivinar a quien se le tomó la foto. El adivino deberá fijarse en las posturas del fotógrafo puesto que son las mismas que las posturas que tiene la persona a la que le tomó la foto. El adivino debe encontrar parecido entre las posturas del fotógrafo y las de alguno de los otros jugadores.

Todos los jugadores pueden asumir la misma postura para desviar al adivino. Después de haber adivinado correctamente un fotógrafo y un adivino nuevos, son escogidos.

Juego No. 78.- Agricultores y langostas.

Se emplean en este juego, cinco bolsitas de maíz para cada equipo. Los jugadores se disponen en equipos iguales, todos en hileras paralelas, detrás de una línea de salida. Frente a cada columna y en su prolongación, se trazan cinco cruces una des-

pués de otra. La primera a 3m. de la línea de salida y cada una de las otras a 1.50m. de la anterior. Los cabeza de columna reciben las cinco bolsitas.

A la señal de inicio, el primero de cada bando, el agricultor, sale saltando en un pié, y va poniendo en cada cruz una bolsita de maíz. Terminada la siembra, da vuelta por la derecha y viene, siempre en un solo pie, a tocar al compañero siguiente, yendo a colocarse después al final de la columna. El segundo jugador, la langosta, hace lo mismo, saltando en un pie por encima de los saquitos, para a la vuelta recogerlos uno por uno y entregarlos al tercero. Este repite todo lo que hizo el primero y así siguiendo, hasta que todos hayan corrido. Los números impares representan siempre agricultores y los pares langostas.

Constituyen faltas que ocasionan la pérdida de un punto al equipo:

apoyar los pies en el piso durante la carrera; poner en el suelo (o recoger) más de una bolsita cada vez; colocar una bolsita fuera del lugar marcado; cruzar la línea de salida antes de ser tocado por el jugador anterior; dejar de tomar (o colocar en el suelo) alguna bolsita; olvidarse de tocar al compañero siguiente.

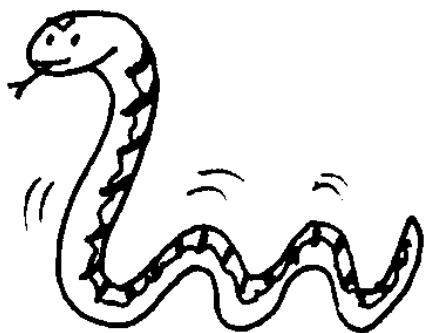
Quien deja caer una bolsita durante la carrera, o deja de tomar o de depositar en el lugar alguna de ellas, debe corregir su error para poder proseguir en el juego. El triunfo es del equipo que primero vuelve a la posición inicial, siempre que no haya perdido tres puntos más que el siguiente.

Juego No. 79.- Relevo con cuerda.

Se utiliza una cuerda pequeña (individual) y una silla para cada equipo. Se proporciona una de dichas cuerdas para cada equipo.

Cada jugador debe ir hasta la silla saltando con la cuerda y de allá volver corriendo con la cuerda doblada para entregarla al siguiente.

Constituyen faltas, que acarrearán la pérdida de un punto al equipo: cruzar la línea de salida antes de recibir la cuerda; partir corriendo con la cuerda en la mano para sólo después comenzar a saltar; no dar vuelta a la cuerda ininterrumpidamente durante todo el recorrido de ida; dejar de pasar por detrás de la silla.

Juego No. 80. - La serpiente.

Se dividen los jugadores en equipos de unos ocho integrantes.

A la señal de inicio los equipos, en dos o tres minutos, deberán construir una serpiente lo más larga posible, anudando la ropa que llevan encima.

Se trata de agudizar el ingenio empleando las prendas de la mejor manera posible, por ejemplo: los cordones de los zapatos, los collares, las mangas de los suéteres, etcétera.

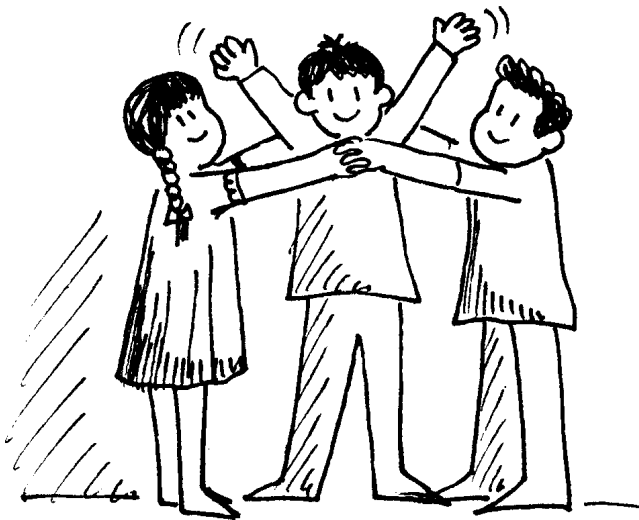
Juego No. 81. - Juego de los cabritos.

Se requiere de un pañuelo y un banquito o silla. Los jugadores se agrupan en equipos iguales dispuestos en columnas paralelas atrás de una línea de salida, Enfrente de cada equipo y a 8m. de la línea de salida, se coloca un banquito.

Cada grupo posee, como máximo, siete jugadores y un capitán va saltando en un pie solo, hasta el respectivo banquito, el cual rodea, volviendo corriendo para la línea de salida donde entrega el pañuelo al siguiente. Hecho esto, se coloca al final de la columna, mientras el segundo salta hacia el banquito, que también rodea, retornando de allí, para dar el pañuelo en sus manos al tercero, el cual debe esperar atrás de la línea de salida. Siempre que un jugador parte, toda su hilera da un paso al frente de modo que el compañero siguiente está atento y pronto junto a la línea de salida, aguardando apenas la llegada de su compañero.

Juego No. 82. - Casa ocupada.

Se colocan los jugadores en círculo. Del conjunto de los participantes se toman 2 6 3 jugadores para ubicarlos dentro del pequeño círculo interior. A los demás jugadores, se les distribuye en 3 hileras. Los jugadores de las hileras 1 y 2 forman parejas, se to-



man de las manos y se ubican a distancias variables sobre el círculo mayor.

Los jugadores de la hilera 3 deberán colocarse en el pequeño círculo interior, juntamente con los 3 participantes previamente designados. Dada la señal de inicio, todos los jugadores ubicados en el centro deben ir lo más **rápidamente posible** a colocarse entre los brazos de una pareja libre (casa).

Los jugadores que no consiguieron casa por estar todas ocupadas, deben retornar al centro, esperando una nueva señal del Animador del juego para volver a salir. Cuando ello ocurra, los jugadores que estén ocupando una de las casas también deben salir de ella para tomar otra. Cada casa no debe tener más que un ocupante.

Juego No. 83.- Después de la línea.

Se requiere una pelota liviana. Se organizan dos equipos iguales, dispuestos en dos filas paralelas, una enfrente a otra y separada de ella por una buena distancia. En el medio del campo y en lugar marcado se pone la pelota. Cada fila marca en el piso, enfrente suyo, la respectiva línea de salida.

A la señal de partida, dos jugadores, situados en los extremos opuestos de los dos equipos, corren para tomar la pelota. A quien lo consigue, la tira hacia el otro campo, tratando de que pique en el piso, después de la línea enemiga. Si acierta, su equipo gana un punto. En algún caso, la pelota es tomada por los jugadores del equipo atacado, que la conservan en juego, haciendo pases entre sí, hasta que alguno de ellos la arroje hacia el lado opuesto, intentando trasponer con ella la línea enemiga. Cada vez que este proceso termina, la pelota es repuesta en el centro, mientras los dos adversarios, que habían corrido a disputarla, van para el extremo opuesto de las respectivas filas. El juego continúa así, yendo dos componentes por vez a luchar por la pelota, hasta que todos tengan su oportunidad.

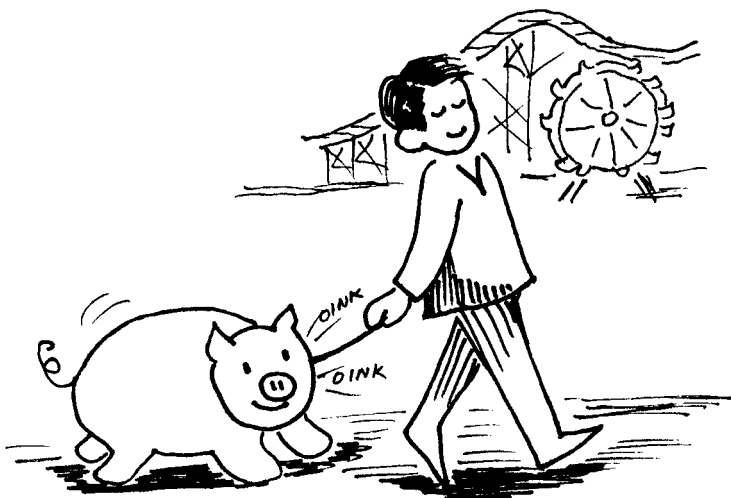
Siempre que la pelota es enviada directamente de un campo a otro, debe ser colocada en el centro, para la disputa, entre dos adversarios. La victoria pertenece al equipo que gana la mayor suma de puntos.

Juego No. 84.- Llevar el cerdo a la feria.

Se necesita una silla y una latita cilíndrica vacía, para cada equipo.

Cada jugador debe avanzar pateando la lata, de modo de hacerla ir hasta la silla, rodearla y llegar de vuelta a la línea de salida, donde el compañero siguiente la toma, con el fin de iniciar una carrera igual. Quien

acaba el recorrido, se ubica al final de su hilera.



Constituyen faltas, que ocasionan la pérdida de un punto: transportar la línea de salida, antes de que esté sobre ella la latita; tocar la latita con las manos; volcar la silla. Tres puntos en contra descalifican a un equipo.

Juego No. 85.- Tiroteo.

Se necesita una pelota blanda. Se forman dos grupos iguales (A y B), que se disponen en filas paralelas y enfrentadas, guardando entre sí una distancia de 3.50m.

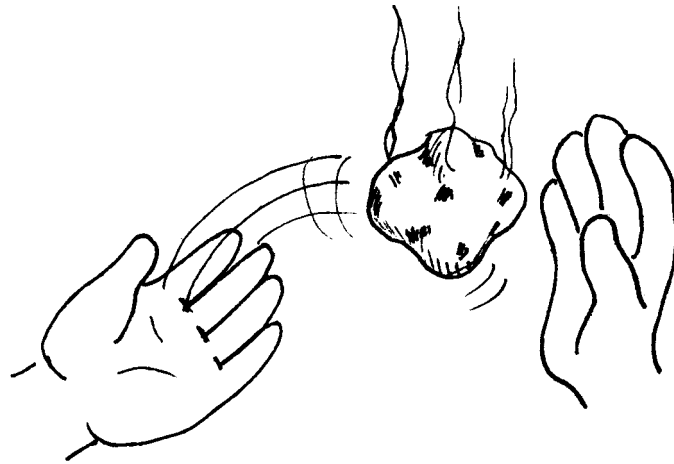
En cada grupo, los jugadores son numerados consecutivamente. El primer jugador del equipo sorteado para comenzar (el A, por ejemplo) recibe la pelota. Al darse la señal de comienzo, el primero del equipo B da un paso al frente, debiendo, el que tiene la pelota, intentar tocarlo con ella. El jugador que avanzó puede agacharse, volcarse hacia los costados, inclinarse, etcétera, a fin de esquivar la pelota, sin tener derecho a mover los pies del lugar, bajo pena de ser considerado alcanzado.

Quien es tocado por la pelota pasa a ser prisionero del equipo adversario, lo mismo ocurre el tirador que no alcanza el blanco. El juego continúa ahora con los números dos, siguiendo así hasta que todos los del equipo A hayan abatido a sus contrarios. Hecho esto, se cuentan los prisioneros de cada bando, volviendo los jugadores a la posición inicial, para que el grupo B comience a dar los tiros. La victoria es del equipo que hace más prisioneros.

Juego No. 86. - Papa caliente.

Se necesita una toalla vieja con un nudo en el medio la papa.

Los jugadores se disponen en un círculo bien abierto, teniendo en el centro del mismo un jugador. Cada uno marca su lugar en el piso, entregándose la toalla a un componente de la rueda.



Para comenzar, los jugadores del círculo se arrojan la papa entre sí, sin obedecer a ningún orden o dirección, mientras que el del centro trata de apoderarse de ella. Pueden tomarla y llamar al jugador central, fingiendo

ofrecérsela, para luego tirarla en seguida por encima de su cabeza a alguien situado del otro lado de la rueda.

Solamente no está permitido tenerla por mucho tiempo, pues en tal caso, quien está en el centro pasa a tener derecho a la papa.

Cuando el jugador central toca la toalla, quien la había arrojado última vez cambia su papel con él. Si la papa cae al suelo, el jugador destacado tiene derecho a disputarla con quien la perdió.

Juego No. 87. - Vitrina.

Se requiere de 15 a 20 objetos diferentes, una mesa (o una bandeja grande) y una toalla. Los jugadores se ubican en columnas de a uno, lejos del Animador; él coloca sobre la mesa, ubicada en el centro de la sala, los objetos que escogió, cubriéndolos luego con la toalla.

A la señal de inicio, los objetos son expuestos y la hilera da dos veces vuelta en torno a la mesa, hecho lo cual es recubierta nuevamente con la toalla. Cada jugador se sienta entonces en su lugar, para escribir el nombre de los objetos que vió, ganando quien recuerda más nombres. Como es común que parezcan en la lista cosas

inexistentes en la mesa, los puntos se calculan así: uno por objeto acertado y menos uno por indicación equivocada.

Juego No. 88. - Congreso sonoro.

Divididas en grupos de cantidades parecidas, los participantes

recibirán por separado sendas tarjetas conteniendo temas diferentes. Trabajarán durante un lapso determinado (5 minutos), preparando la representación de su tema, exclusivamente en base a sonidos o ruidos, que podrán ejecutar con sus bocas, con golpes o con elementos. Dentro de la representación (que será lógicamente a oscuras o a espaldas de los demás) no podrán incluir palabras, pero si melodías.

Los grupos se irán presentando sucesivamente, mientras los demás descubren lo mejor posible el contenido de sus temas. Se otorgarán puntos a los oyentes, de acuerdo a lo cercano de sus respuestas con el tema representado, y la suma total de puntos que éstos se hubieran adjudicado se le agregará también al haber de los actores.

Ejemplos de temas a incluir: estación del metro, incendio de pajarería, amanecer en el campo, asalto a un gallinero, estación de ferrocarril, tormenta en alta mar y parque de diversiones.

Juego No. 89. - Palmas.

Se necesita una bolsita de maíz y una silla para cada equipo. Los jugadores se reúnen en equipos iguales, dispuestos en hileras paralelas de tras de una línea de salida. Cada jugador guarda la distancia de un brazo con respecto al siguiente, dándose a los cabeza de columna, una bolsita. En frente de cada equipo y a diez metros de la línea de salida, se pone una silla.

A la señal de partida, el primero de cada equipo bate palmas y arroja la bolsita de maíz para arriba y para atrás. El siguiente bate nuevamente las palmas, toma la bolsita, va saltando en un solo pie hasta la silla, la rodea, tira tres veces seguidas la bolsita hacia arriba, batiendo palmas cada vez antes de tomarla de nuevo y retorna corriendo hacia la hilera. Se coloca entonces, al frente de ella pero detrás de la línea de salida. El juego prosigue como antes retrocediendo el grupo entero un lugar cada vez que alguien sale, hasta que todos hayan corrido una vez.

Constituye falta que ocasionan al equipo, la pérdida de un punto: dejar de batir, palmas como es exigido; el cabeza de columna no se mantiene detrás de la línea de salida; saltar algún jugador en el pasaje de la bolsita. La victoria es del bando que primero vuelve a la posición inicial, siempre que no haya perdido tres puntos más que el que le sigue.

Juego No. 90.- Atacar el campamento.

Se requiere de una pelota de volibol menos inflada que lo común. Se traza en el suelo un rectángulo grande en cuyo interior se ubican todos los jugadores menos dos. Estos se colocan fuera, junto a cada uno de los lados menores de la figura, teniendo uno de ellos la pelota.

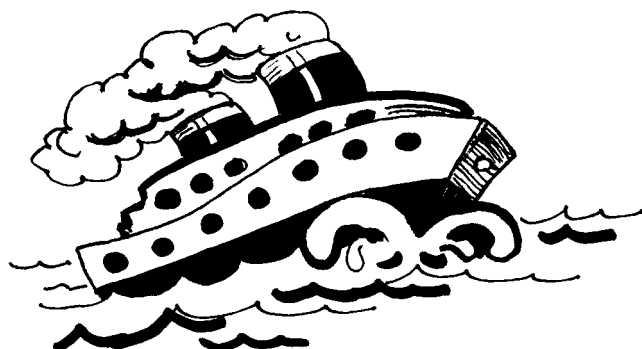
A la señal de inicio, el que tiene la pelota trata de alcanzar con ella a uno de los compañeros ubicados dentro del rectángulo, teniendo cuidado de apuntar sólo a sus piernas. El que lo consigue cambia de lugar con el tocó continuando así el juego. Los jugadores a quienes se dirigen los tiros pueden saltar, correr, desviarse, torcer el cuerpo, etcétera, para evitar la pelota, pero nunca atajarla con las manos o los pies. Nadie puede retener la pelota más de 5 segundos ni dar más de dos pasos con ella en la mano. La pelota se detiene en el interior del campamento, debe ser rodada por uno de los ocupantes en dirección a los atacantes.

Sólo es válido el lanzamiento efectuado desde afuera del rectángulo y junto a su lado menor, no contándose aquellos en los que el lanzador tiene un pie sobre la línea, sino dentro de la propia figura. Tampoco tiene valor la pelota que toca por encima de la cintura, sucediendo lo mismo si pisa los límites o sale del área, debiendo entonces cambiar de lugar con un atacante. Al paso de cierto tiempo, la victoria corresponde a aquellos que nunca salieron del rectángulo.

Juego No. 91.- Mi navío.

El Animador anuncia la inicial que eligió (C por ejemplo) pasa a hacer entonces una serie de preguntas al grupo sobre *su navío*, acertando las respuestas que comienzan con esa letra. Así por ejemplo:

- ¿Cómo se llama mi navío?... Coraje.



- ¿Quién es su comandante?... *Carlos.*
- ¿Qué carga lleva? ... *Carbón.*
- ¿De dónde salió? ... *Colombia.*
- ¿Para dónde va? ... *Cuba.*

Cada jugador que da una respuesta acertada, gana un punto. El triunfo es de los que consiguen acumular más puntos. Las preguntas pueden ser modificadas, para ajustarse a la capacidad y experiencia del grupo. Las más difíciles, que son las dos últimas, pueden ser sustituidas por ejemplo: *¿Qué animal va a bordo?, ¿Cuál es la comida preferida por el comandante?*

Juego No. 92. - Carrera de palabras.

Divididos en equipos de igual cantidad, el puntero de cada uno recibe una hoja en blanco y un lápiz, debiendo anotar -a la señal de comienzo- una palabra relativa al tema dado (ejemplo: ciudades). Una vez escrita, pasará la hoja a un compañero quien deberá escribir otra sobre el mismo tema que comience con la letra que concluyó la anterior. Y así sucesivamente hasta llegar al último, quien una vez completado la acción levantará su hoja, anunciando el final.

Ganará el equipo que concluya primero, siempre que todas sus palabras estén correctamente escritas y respondan efectivamente al tema. Ejemplo: Amsterdam, Madrid, Dusseldorf, Frankfurt, Tucuman, etcétera.

Juego No. 93. - Manduca manda.

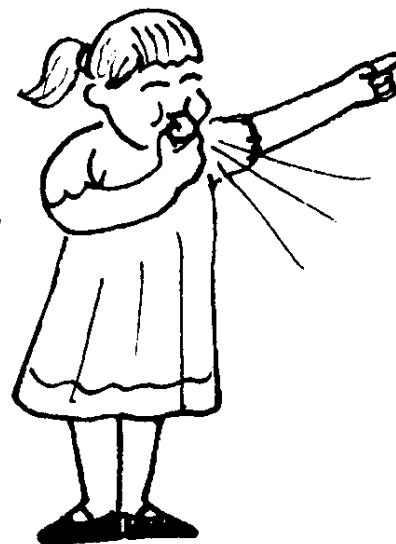
Los jugadores se disponen en pequeñas filas, bien alejadas unas de otras, dentro de cada fila, los jugadores dejan bastante espacio entre sí. Al frente del grupo y en un lugar un poco más elevado que el resto (sobre una grada o silla) permanece el Animador.

El juego comienza con una orden del Animador: *manduca manda... levantar los brazos*, por ejemplo, orden que debe ser obedecida por todos. El da nuevos mandos, que exigen mayor o menor movimiento (ponerse en cuclillas, saltar tres veces en el mismo lugar, etcétera). Cuando las órdenes son precedidas de las palabras *manduca manda*, deben ser obedecidas, de lo contrario, deben pagar una prenda. Siendo así,

a la orden *manduca manda*, todos a obedecer, pero si oyeran solamente, *batir palmas*, quien tal cosa hace, comete un error, La victoria es de los que, transcurrido el tiempo previsto, no tuvieron que cumplir con prendas.

Juego No. 94.- Maniobras.

Los jugadores se disponen en columnas de a uno, teniendo a un costado al Animador. Combinar, entonces, que señales (y cuántas), van a usar en las *maniobras* pudiendo adoptar las siguientes: dos silbatos cortos marchar normalmente en círculo; tres silbatos cortos, correr en círculo; en un silbato corto, parar; un silbato largo, caminar hacia atrás, en círculo; do silbatos largos, saltar en el mismo lugar.



EL número de señales y la dificultad de los momentos que les corresponden, dependerá de la habilidad y experiencia del grupo. Al comenzar, el Animador empieza a dar las señales para las maniobras, en lo que es prontamente obedecido. Terminando el tiempo previsto el triunfo es de los que no deben cumplir ninguna prenda.

Juego No. 95.- El gavián come pollos.

Para el Gavián come pollos, los jugadores se colocan en línea de flanco, tomándose por la cintura. Al frente se sitúa uno más ágil, que pueden elegir ellos y que será la gallina, a cuya cintura se sostendrá el primer jugador de la fila. Los jugadores que forman está serán los pollos. Otro jugador hará el papel de gavián.

Al comenzar el juego, el gavián no debe dejarse ver, por lo tanto estará escondido, y los pollitos, regados por el campo, estarán picoteando en la hierba, escarbando la tierra en busca de lombrices, piando, etcétera. En tanto la madre gallina, siempre cerca de ellos, vigila los contornos temerosa de que aparezca el gavián.

Cuando éste asoma, lo hará moviendo los brazos para imitar el vuelo de las aves. Al verlo la gallina, avisa a los pollos, pero a la vez sale ella al encuentro del gavián con los brazos abiertos, para imitar a la gallina cuando ahueca las alas para defender a sus crías. Esta salida al encuentro del gavián da tiempo a los pollitos para irse colocando rápidamente, uno tras otros y todos detrás de la gallina, fuertemente sujetos, siguiendo los movimientos de defensa que ella hace.

La gallina tiene que ser muy ligera para evitar que el gavián corriéndose por su izquierda o derecha,, pueda cogerle algún pollo. Ni la gallina en su defensa, ni el gavián en su ataque, podrán forcejear nunca. Cuando el gavián logre tomar un pollo, se elegirá entre ellos nuevo gavián y nueva gallina, a menos que todos quieran la misma gallina, por ser ésta muy buena defensora. Desde luego, esto podrá permitirse por una o dos veces más, pero nunca por el tiempo que dura el juego, porque todos los jugadores deben tomar parte en el juego, por la razón de que se beneficien por igual en las diferentes oportunidades que brinde.

El Animador invitará a los participantes a que cada uno en su papel imite al ave que representa, tratando de hacer como la gallina cuando llama a los pollitos, de piar como éstos, de lanzar el grito característico del gavián cuando divisa la presa, etcétera.

Juego No. 96. - Ven acá.

Se requiere de una bandera, armada con una varilla y un pañuelo de color. Se forman dos grupos iguales, y se alinea uno frente al otro, detrás de dos paralelas trazadas en el suelo y separadas por 9m. de distancia.

Un grupo es sorteado para comenzar, quien tiene la bandera grita: ¡Ven acá! y señala con ella a cualquier adversario. Este debe ir hasta quien lo llamó, sin reír ni sonreír, mientras los oponentes intentan inducirlo a reír, diciéndole bromas, haciéndole muecas. Etcétera. Si él consigue llegar serio hasta allá, recibe la bandera volviendo a su lugar desde donde señala con ella a un adversario, y así se continúa.

Quien ríe o sonrío es excluido, venciendo el último en conquistar la bandera.

Juego No. 97. - Cuenta Exacta.

Los participantes se disponen en círculo, teniendo en el centro un jugador destacado. Para comenzar, el jugador separado dice una letra, debiendo los otros presentar alguna palabra de 4 letras con aquella inicial.

El primero en acertar gana un punto, teniendo derecho a nombrar otra letra y así continuando. En caso de empate, es necesario que ambos jugadores reciban un punto.

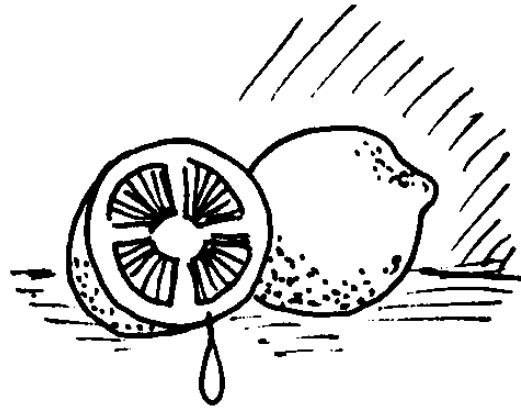
El triunfo es de quien consiga más tantos dentro de cierto punto, acordado con

anterioridad. Las letras K, W, X, no pueden ser elegidas.

Juego No. 98.- Limón medio limón.

Todos se numeran correlativamente, comenzando el juego el Animador, que puede adjudicarse el número *cero*.

Entonces dirá: *Cero limones, medio limón, cinco* (por ejemplo) *limones*. En este caso, quien tiene el número cinco, dirá: *cinco limones, medio limón, ocho limones*. Lógicamente cada uno después de pronunciar su número de limones y *medio limón* dirá el número de los limones que desee, para hacer entrar en el juego a otro integrante, quien en el momento que sea llamado, pronuncie incorrectamente alguna de las palabras del código del juego, recibirá su castigo o dará prenda.



Puede optarse por eliminar a cada errado, quedando en definitiva dos participantes, que por velocidad procurarán vencerse.

Juego No. 99.- ¿Qué lleva?

Cada equipo (2), envía al frente a cinco representantes. El Animador del juego, tiene en su poder una tarjeta con una lista de 10 elementos de distinta especie. Irá mostrando sucesivamente un nombre de elemento a cada uno, para que represente, durante 30 segundos, cómo llevaría tal elemento. Su grupo debe registrar o anotar previo acuerdo, todos los elementos que haya visto llevar a sus compañeros de equipo. Vencerá el equipo que hubiera logrado mayor cantidad de aciertos.

Luego, pasarán otros cinco, variándose el tema (¿qué conduce?, ¿qué estudia?, ¿qué mira?, etcétera).

Ejemplos:

¿Qué lleva?, melón, valija pesada, balde lleno, perro, estampilla, pollito, batería de automóvil, bebé, bandeja con vasos.

¿Qué conduce?, automóvil, avión, motocicleta, bicicleta, monopatín, lancha, loco-

motora, barco, camión, etcétera.

Juego No. 100.- Transmisión del mensaje mímico.

Cinco personas son enviadas fuera del local. Una vez que han salido, quien dirige, anuncia al grupo que realizará una representación mímica, de una determinada acción (ejemplo: bañar a un elefante). Se llamará a la primera persona de afuera, a quien se hará sentar frente al actor, instándole a que observe detenidamente todos sus pasos, pues luego deberá repetirlos a otro de sus compañeros.

Desarrollada la acción por el Animador del juego (procurará incluirse algunos ges-



tos grotescos, como pasar por debajo de la barriga del elefante y lustrarle los colmillos, cepillarle el lomo, etcétera), será llamado el segundo participante, quien sentado en el lugar de observación, recibirá las instrucciones similares al anterior, y observará detenidamente la acción de sus compañeros. Así se trasmitirá la acción

entre los cinco debiendo, luego, en orden inverso, relatar oralmente lo que han interpretado.

Lógicamente se producirán graciosos errores de interpretación en los sucesivos pasos, que se agravarán progresivamente.

Otros temas sugeridos: dar una aspirina a una jirafa y acostarla a dormir, dar un laxante a la jirafa y esperar el resultado, bañar a un gato y colgarlo a secar, adiestrar en salto de vallas a un grupo de cucarachas.

Juego No. 101.- Tres prisioneros.

Se necesita una pelota liviana. Se traza en el suelo un rectángulo grande dividido en dos campos iguales. Se organizan dos equipos semejantes, escogiendo cada cual a su capitán y ocupando un campo. Cada jugador se encarga de defender una zona del propio territorio. Los dos capitanes se colocan junto a la línea central, desde

donde el Animador del juego arroja la pelota hacia arriba. Quien de los dos consigue golpear con la mano, haciéndola caer a su campo, tiene derecho a la pelota.

A la señal de inicio, quien está con la pelota trata, directamente o por medio de pases, de alcanzar con ella a un adversario. Todo enemigo alcanzado, de la cintura



para abajo, se convierte en prisionero, si la pelota lo alcanzó en vuelo directo, esto es, sin haber picado antes en el suelo. Después que toca el suelo, la pelota puede ser tomada sin peligro, con el fin de ser lanzada contra otro jugador, mientras los prisioneros son colocados detrás del campo enemigo y junto a su línea de fondo, del lado de afuera del rectángulo. Para liberar a un compañero apresado, puede intentarse enviarle la pelota. En caso de que él consiga asirla y tocar con ella a una adversario, queda libre. Vuelve, entonces, a su campo llevando como prisionero al jugador que él tocó.

Los jugadores pueden arrojar la pelota directamente sobre los contrarios o pasarla primero entre sí, para calcular mejor, pero solo son permitidos tres pases cada vez. Siempre que un jugador es alcanzado se da la pelota a su equipo. El primer equipo que consigue hacer tres prisioneros vence la partida. Todos los jugadores vuelven en ese momento a sus grupos y el juego recomienza, con el cambio de campos, y también de posiciones, dentro de cada territorio.

Juego No. 102.- Nueve vueltas.

Se requiere de tres pelotas iguales, o bolsitas de maíz. Se forman tres bandos iguales, que eligen a sus capitanes a quienes se entregan las pelotas. Cada grupo forma una rueda grande dejando los jugadores bastante espacio entre sí y marcando sus lugares en el suelo.

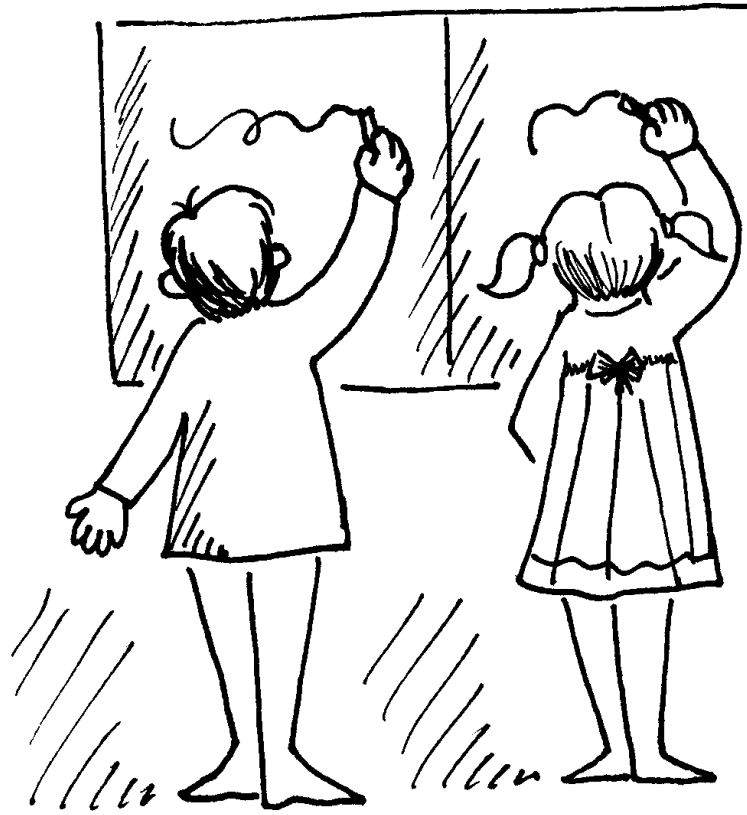
A la señal de inicio, cada capitán arroja la pelota al vecino de la derecha que nace lo mismo en relación a su compañero siguiente y así sucesivamente, en torno a la rueda, ganando el grupo que primero hace dar nueve vueltas a la pelota en su rueda,

sin saltar a ningún jugador. Cada vez que la pelota llega de nuevo al capitán, después de pasar ordenadamente por todos, aquél anuncia, en voz alta, el número de vueltas que dio hasta entonces. En el momento en que el bando completa las nueve vueltas el capitán arroja la pelota a lo alto, a fin de indicar que su grupo terminó. El que deja caer la pelota debe recuperarla, volver a su lugar y solo entonces ponerla de nuevo en juego. Este jugador recibe ayuda de un miembro de su bando, quien corre a recogerla y se la arroja desde lejos, para que no se pierda mucho tiempo. Pero la pelota sólo puede volver a circular desde el mismo punto en que salió. El que arroja la pelota estando fuera de su lugar descalifica a su bando. La victoria corresponde al grupo que completa primero las nueve vueltas con la pelota.

Juego No. 103.- Encrucijada.

Se requiere de dos pelotas iguales. Se forman dos bandos iguales y se da una pelota al capitán de cada equipo. Los jugadores se disponen en dos filas, paralelas y enfrentadas, separadas por un espacio de 3 a 5m. Los elementos de los dos bandos se ubican en ellas intercalados, de modo que cada uno de ellos tengan por vecinos inmediatos y compañeros del frente a jugadores adversarios. Los capitanes se ubican en extremos enfrentados 1 uno en cada fila. Los jugadores que están del mismo lado mantienen entre sí una distancia de 1.50m.

A la señal de inicio, cada capitán juega la pelota al compañero más próximo, situado en la fila opuesta a la suya (el segundo, por lo tanto, de aquella fila). Este la envía al partidario siguiente, colocado casi enfrente suyo (el cuarto de la otra fila), y así sucesivamente, prosiguiendo la pelota en zig-zag, de un lado a otro, pudiendo cada uno lanzarla solo al compañero más próximo. El que la deja caer debe recuperarla, volver a su lugar y desde allí ponerla de nuevo en juego. Cuando llega al último de la fila, la pelota se devuelve de la misma manera, hasta que llega al capitán, que anuncia una y comienza a pasarla, tal como antes. Cuando vuelve a sus manos y por segunda vez, debe jugarla hacia arriba a fin de demostrar que su bando terminó ganando el juego el que primero lo consigue.



ÍNDICE

| | |
|---|----|
| PRESENTACIÓN | 3 |
| 1.- INTRODUCCIÓN | 5 |
| 2.- PROGRAMACIÓN | 7 |
| A.- Dirección | 7 |
| B.- Clasificación de los juegos. | 8 |
| C.- Programa de trabajo | 11 |
| D.- Evaluación del programa | 13 |
| 3.- PROGRAMA DE JUEGOS. | 15 |
| Primera Parte | 15 |
| Segunda Parte | 19 |
| Tercera Parte | 23 |
| 4.- DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS PROGRAMADOS | 27 |



Arzobispado de México..

Durango No. 90. Col Roma.

Tel: 52-08-32-00 . ext. 1751

Fax: 52-08-28-94.

www.monaguillos.com.mx