

JUEGOS DE HABILIDAD

HILO ENTRE DOS BOCAS

En la mitad de un trozo de hilo bastante largo se coloca un pequeño objeto o un regalo. Dos concursantes deberán introducir los respectivos extremos del hilo en sus bocas y sin utilizar las manos, tratar de conseguir el objeto antes que el contrario.

ZAPATOS EN MONTÓN

Todos los concursantes, que pueden ser muchos, se descalzan y dejan sus zapatos en un gran montón, todos revueltos. Se coloca a todos los concursantes a cierta distancia y cuando se dé la señal cada uno corre a por sus zapatos, se los coloca bien y vuelve al punto de partida.

BALÓN EN CÍRCULO

Se forma un gran círculo con todos los jugadores unidos de las manos. Se lanza un balón al medio. El juego consiste en hacer que el balón salga del círculo, golpeándolo con el pie. Si el balón sale por encima de las cabezas, pierde el que lo ha lanzado. Pero si el balón sale por entre dos jugadores, quedan eliminados estos dos.

El juego acaba cuando quedan en el círculo tres o cuatro personas.

CORTAR EL HILO

En un grupo de jugadores uno de ellos "se la queda". Este debe perseguir a un jugador determinado del grupo anunciándolo en voz alta y si le toca queda eliminado. Si durante la persecución otro de los jugadores se le ha cruzado en el camino, deberá perseguir al que se le ha cruzado.

También puede hacerse que el que ha sido alcanzado, en lugar de salir, tenga que hacer de perseguidor.

EL CÍRCULO DE LA VIDA

Desde dos puntos diferentes saldrán dos grupos a por la posesión de un círculo de terreno equidistante. Para lograr la plena posesión del círculo hay que lograr que no quede dentro ningún jugador del otro bando. Así pues, habrá que sacar con empujones a los jugadores del otro grupo. Sólo empujones, no vale agarrar. El jugador que sea expulsado del círculo queda eliminado.

LOS CÁNTAROS

Se colocan tres filas de jugadores. La del centro con un jugador menos. Los jugadores de la fila del centro pondrán sus manos en las caderas. Serán los cántaros y sus brazos las asas. A una señal del director del juego, las dos filas laterales se ponen a dar vueltas alrededor de los cántaros. A otra señal del director del juego tratarán de introducir el brazo derecho en una asa. (También se puede acordar el introducir el brazo izquierdo)

Los dos jugadores que no consigan introducir su brazo en una de las asas quedan fuera de juego. Seguidamente se quita a uno de los jugadores que hacen de cántaros y se repite el juego. Y así hasta que sólo queden dos jugadores.

CORRO FUERZA

Se forma un corro con los jugadores cogidos de las mano. En medio hay uno que tiene que estar quieto todo el rato. A una señal, los jugadores han de girar intentando que otros toquen al del medio. El que toque al del medio queda eliminado. Si el corro se rompe, quedan eliminados los dos por donde se ha roto.

LAS POSTALES ROTAS

Se parten varias postales en cuatro o cinco trozos

Después un jugador por cada grupo, tomando por turno un trozo cada ve tratarán de recomponer una postal (o dos). Si no le interesa el que sacó, puede cambiarlo, pero sólo un trozo cada vez.

CARRERA DE GARBANZOS

Un representante por cada equipo. Cada jugador dispone de un palillo y de un garbanzo. A la señal de comienzo, han de conducir el garbanzo hasta la meta, pero sólo a golpe de palillo.

LOBOS Y CORDEROS

Todos lo jugadores se dividen en dos bandos. Cada bando nombra un lobo y un pastor. El resto serán los corderos. El pastor y los corderos forman una cadena agarrándose por la cintura. El lobo se sitúa delante del pastor del equipo contrario. El lobo debe procurar capturar, o bien al pastor, o al último cordero. La captura se hará quitando el pañuelo, que todos deben llevar puesto, a la cintura.

Al mismo tiempo, el pastor debe procurar coger al lobo. Si un lobo es cogido queda eliminado y entonces el último de la fila de su equipo pasa a ser lobo. Si el lobo captura al pastor o al último cordero, éste queda eliminado.

Para que una captura sea válida tiene que estar la cadena unida, pero hay que evitar que se aprovechen de esto para no ser cogidos. Gana el equipo que antes elimine a todos los contrarios.

PREGUNTA Y SALTO

Se distribuyen los grupos a lo largo de la línea de salida. Cada grupo en fila india. El director del juego hace una pregunta y el primero de cada fila (sólo él) trata de contestar lo más rápidamente posible. El primero que lo haga correctamente da derecho a su fila a que efectúe un salto, todos juntos con las manos apoyadas en las caderas del de delante. Después de cada pregunta el primero de cada grupo pasa a ser el último con lo que todos participan con su saber. Gana el equipo que consiga traspasar con todos sus miembros la línea de meta situada a unos treinta metros de distancia. Es un buen juego para hacer a modo de relevos, también.

LÍNEA DE FUEGO

Se coloca un grupo sobre una línea marcada, con los ojos vendados y con la posibilidad de mover los brazos. Los demás jugadores intentarán pasar por el medio (por entre ellos) sin ser tocados.

SALTO DEL OSO

En un círculo de 6 metros de diámetro se coloca en el centro uno de los dos equipos que van a jugar. Estarán unidos por los hombros con las cabezas hundidas y juntas.

El otro bando tiene que saltar encima de las espaldas del grupo antes mencionado, pero con la dificultad de que han de saltar sin ser antes tocados por un jugador del equipo que está formando el círculo y que hace de "ama".

LAS SERPIENTES

Los componentes de cada equipo forman una cadena cogidos de la mano, que será la serpiente. La cabeza de la serpiente debe ser fácilmente reconocible (un gorro, un pañuelo...). Las serpientes han de comerse una a otra, y para lograrlo, la cabeza de una debe tocar la cabeza de otra. El muchacho así tocado abandona su serpiente y se coloca detrás de la cabeza o de la cola de la serpiente que le ha cogido.

LA CAZA DE LA PALOMA

Se traza un campo en el que hay un pasillo central de unos 3 metros de ancho. A ambos lados están los cazadores y los que hacen de palomas están en un extremo del pasillo.

Cada paloma, antes de lanzarse a correr por el pasillo hasta el final y volver, habrá lanzado una pelota al aire, y los cazadores que están repartidos por el campo irán a coger el balón y sin moverse pasarlo a otros compañeros que intentarán darle con el balón recogido a la paloma que corre. Si la tocan se queda en el lugar en donde ha sido tocada. Si otra paloma logra cruzar y volver sin ser tocada, salva a una de las atrapadas.

Si es mucho hacer ida y vuelta, puede hacerse sólo ida.

EL PITADOR

Un jugador se sitúa dentro de un gran círculo con los ojos vendados y un pito. Un equipo, partiendo de cualquier punto del círculo trata de acercarse al del pito, el cual al oír el ruido toca el pito y señala su posición o la dirección en que se acerca uno. Si la señalización es correcta el jugador señalado queda eliminado.

El silencio debe ser completo. Gana el equipo si alguno logra acercarse al del pito y hacer sonar el pito, mientras que si son eliminados todos gana el del pito.

APROXIMACIÓN RÁPIDA

Es una variante del juego anterior. El jugador del centro toca el silbato y cuenta hasta cinco. Los que no se hayan escondido y sean vistos por el jugador del centro quedan eliminados. Ganan los que lleguen a tocar la mano del jugador del silbato.

SOKATIRA CIRCULAR

Se dispone de una soga formando un círculo. Dentro se colocan unos cuantos jugadores a distancias iguales y mirando hacia fuera. Delante de cada jugador hay un objeto que han de alcanzar. Cada uno coge la cuerda a la altura de su cintura y a una señal dada intentan alcanzar el objeto que tienen delante. El que primero lo logra es el que gana.

LOS PRISIONEROS

Se forma un corro con los jugadores cogidos de la mano. Dentro se colocan 2 jugadores que hacen de prisioneros e intentan escaparse del corro. Si lo logran, los 2 jugadores por donde se ha escapado hacen ahora de prisionero.

EL PELOTAZO

En el centro de un gran círculo formado por jugadores de un grupo, se coloca un jugador de otro equipo. Los del círculo de fuera tratarán de darle al del centro con una pelota sin que se la atrape, es decir, sin que el del centro pueda evitar que posteriormente de darle a él la pelota ésta toque el suelo. Gana el equipo que antes lo consiga.

LA CUÑA

Los jugadores se situarán en círculo, tocándose lateralmente hombro con hombro y con las manos atrás. Se trata de empujar con los hombros a los demás jugadores, resultando eliminado el que por efecto de la presión quede sin contacto con los demás.

TRACCIÓN A PATA COJA

Los jugadores formarán un círculo cogidos de la mano y estando sobre una sola pierna de apoyo. Dentro del círculo se traza otro círculo más pequeño y los jugadores tratarán de hacer entrar a los demás dentro del círculo pequeño. Quedará eliminado el que toque o entre en el círculo pequeño y también el que apoye la otra pierna en el suelo.

PELEA DE MONOS

Los jugadores llevan sujeto con una gomita un pañuelo en la rodilla. Hay que intentar quitar el pañuelo al contrincante. Sólo se puede defender moviéndose y separando las manos del contrario. Ningún tipo de golpe o zancadilla es válido.

PELEA DE INDIOS

Cada jugador lleva a la espalda un pañuelo ligeramente sujeto. La pelea consiste en quitar al contrario su pañuelo. No valen los golpes.

ALERTA

Es un juego que se puede hacer muy bien en un paseo. El director da una señal y los jugadores tienen que esconderse en un plazo de 10 segundos. A los que se les vea quedan eliminados. Después puede acortarse el tiempo para esconderse.

CUERPO A TIERRA

Los jugadores forman un círculo. Cuando se oye la señal todos se echan de cara al suelo. El último en echarse queda eliminado. Se continúa así hasta que sólo quede uno.

LANZAMIENTO DEL HUEVO

Se trata de que entre 2 jugadores se lancen un huevo (o globo de agua) sin que se les explote. Cada vez que lo recoge uno de ellos entero, retrocede un paso y lo vuelve a lanzar a su compañero ... y así hasta que se rompa el huevo. Gana la pareja que tire y recoja el huevo a mayor distancia, sin romperlo.

EL DESPERTADOR

Se coloca un despertador en el suelo. Seguidamente a cada jugador se le venda los ojos y por turno han de ir con una tiza en la mano a trazar una circunferencia alrededor del despertador, lo más pequeña posible.

Si toca al despertador el jugador queda eliminado. Es decir, si el jugador toca con la mano o con la tiza o con el pie o con lo que sea, al despertador, queda eliminado.

Gana quien haga la circunferencia más pequeña.

SENTADOS O EN PIE

Se ponen los jugadores en cualquier postura. A una orden del directo del juego se sentarán o se pondrán de rodillas o se pondrán de cuclillas. Queda eliminado el último o el que se equivoque.

TOMA VASO

Un grupo de jugadores con un plato y un vaso lleno de agua en una mano y un pañuelo en el cinto. Hay que quitar los pañuelos de los demás sin que se caiga el plato con el vaso. Tanto al que se le quita el pañuelo como al que se le cae el plato y el vaso quedan eliminados.

EL TIRÓN

Dos jugadores colocados de espaldas y con una cuerda a la cintura. El juego consiste en arrastrar a su oponente hacia su campo.

LUCHAS EN CUCLILLAS

Por parejas. Se trata de que a base de empujones se derribe al contrario

LUCHA CON ALMOHADA

Se rellena una almohada o una funda con algo sólido pero no contundente y a base de almohadillazos hay que lograr sacar al contrario de un círculo.

LANZAMIENTO DE AROS

Lanzar varios aros hechos de alambre u otro material sobre varias clavijas hincadas en el suelo y pintadas de diversos colores, con diversas puntuaciones, de forma que un mismo aro puede abrazar a varias clavijas a la vez.