

JUEGOS DE EXTERIOR

EL ANILLO PERDIDO:

Jugadores: mínimo 8

Material: una cuerda y un anillo

Edad: desde 5 años

Desarrollo:

Los jugadores en círculo sujetan con las manos una cuerda atada por sus extremos formando un círculo cerrado. Antes de atar la cuerda, se pasa un anillo. Uno de los jugadores junto con la cuerda, coge el anillo. En el centro del círculo habrá un jugador cuya misión es adivinar dónde se encuentra aquél. Los jugadores, van acercando sus manos sin dejar la cuerda y deben de pasárselo unos a otros sin que el de en medio se dé cuenta.

La finalidad del juego será que el anillo llegue, sin ser descubierto, al mismo jugador que lo tenía al empezar. Tanto lo pueden pasar de derecha a izquierda como al revés. Si el del centro logra localizar el anillo, pasará a cambiar su sitio con quien lo tenía al ser descubierto, y se vuelve a empezar.

MONA RABONA

Jugadores: de 8 a 15

Material: Ninguno

Edad: desde los 5 años

Desarrollo:

Un terreno limitado. Uno de los niños hará de mona. Los niños echarán a correr para que la mona no los toque, mientras le van cantando:

*Mona rabona,
un cuarto me debes.
Si no me lo pagas
mona te quedas*

El niño que sea tocado por la mona, ocupará el lugar de ésta a partir de entonces.

EL CHIVATO

Jugadores: más de 5

Material: pañuelo por jugador para los ojos y una campanita atada a un cordel

Edad: desde 5 años

Desarrollo:

Todos los jugadores con los ojos vendados, menos uno que llevará una campanita atada a un pie de forma que la vaya arrastrando y así poder ser oído por sus perseguidores. El campo ha de ser limitado y sin obstáculos y el jugador de la campanita estará siempre en movimiento. Se trata de que los jugadores de los ojos vendados lo persigan y traten de cogerlo y él, lógicamente, trate de evitarlo. El primero que lo toque, cambia de sitio con el de la campana.

LAS AVES VUELAN

Jugadores: de 5 a 15

Material: Ninguno

Edad: desde 5 años

Desarrollo:

Los niños colocados frente al que dirige sin orden determinado. Éste irá nombrando animales añadiendo detrás del nombre "El... vuela muy bien". Si el animal que ha nombrado es un ave, los niños inmediatamente menean los brazos y manos imitando el volar de un ave, mientras van piando y saltando. Si el animal nombrado no es un ave, se quedarán quietos en su sitio y verán de imitar la voz del animal nombrado. Cualquiera que vuele al nombrar un animal que no es un ave, queda fuera del juego. Y si no vuela al nombrar a un ave, también. Se puede acordar que quede eliminado a las tres flatas, para que el niño pueda jugar más rato.

PISAR LAS SOMBRAS

Jugadores: de 5 a 10

Material: ninguno

Edad: desde 5 años

Desarrollo:

Para ser jugado en un día soleado. Se ha de escoger a uno de los niños para que haga de pisador. Delimitar un campo no demasiado amplio. El pisador ha de perseguir a sus compañeros de juego, tratando de pisar su sombra, por lo que a éstos les está prohibido quedarse parados ni quedarse adosados a ningún lugar que les proteja. Al pisar la sombra de un perseguido, éste o queda fuera de juego o bien sustituye al pisador. En el primer caso, el último jugador al que se le pise la sombra, pasará a ser pisador.

PARQUE CURIOSO

Jugadores: de 8 a 12

Material: ninguno

Edad: desde los 5 años

Desarrollo:

Campo de juego no demasiado amplio. Dentro de él hay unos conejitos que corren alegremente a la pata coja. Se introduce un zorro que se los quiere comer y que corre en cuclillas, lo que le dificulta la carrera. Su misión es la de tocar a algún conijito. Si lo consigue, éste se convierte en el acto en zorro, que ayudará a cazar conejitos. Al final han de ser todos zorros.

SALTAR EL CARTÓN

Jugadores: a partir de 3

Material: envases tetrabrik

Edad: desde los 5 años

Desarrollo:

Se colocan, como mínimo, 5 envases tetrabrik en fila perpendicular a la marcha de los jugadores, que al llegar a ellos los saltarán por encima. Cuando ya lo hayan hecho, se ponen otros envases encima que formen dos pisos y vuelvan a saltar y así se van alzando la barrera. Cuando sólo quede un jugador se le concederá el título de saltador de cartones.

GUARDIAS Y LADRONES

En un terreno de juego amplio y relativamente llano

Un grupo proporcional al número de los que juegan, hace de policías y los demás de ladrones. Los policías llevarán algún distintivo como una gorra, un pañuelo en el brazo...

Los policías han de perseguir a los ladrones. Si los ladrones son tocados por la policía se quedarán allí donde han sido tocados. Para salvarlos, sus compañeros libres tienen que tocarlos.

Si los policías logran atrapar a todos los ladrones, habrán ganado.

LOS CIERVOS

Se dividen los jugadores en 3 equipos: ciervos, perros y cazadores; en la proporción de 2, 1 y 4 respectivamente.

Comienza el juego con la salida de los ciervos. Posteriormente salen los perros, cuya misión será la de avisar mediante un silbato. En última posición saldrán los cazadores.

Los perros no pueden coger a los ciervos. Sólo avisan a los cazadores.

EL ASALTO

Se sitúan los jugadores en 2 equipos en la proporción de 2 a 3 a favor de los defensores, que deberán defender una bandera situada en el extremo de su campo.

Los atacantes saldrán de su campo para llevar la bandera a su campamento. Deberán llevar un pañuelo detrás y cuando los defensores les arrebatan el pañuelo quedarán eliminados.

BLANCOS Y AZULES

Dos grupos

Participantes ilimitados

Se dividen los jugadores en dos bandos: blancos y azules. Se colocan los jugadores indistintamente en el línea central del campo, mirando cada uno a su zona de refugio.

El árbitro dice, por ejemplo: blancos. Y éstos correrán a su refugio perseguidos por los azules.

Todo blanco que es tocado por un azul en la persecución, queda eliminado. El director del juego puede cambiar la dirección de la carrera dando una pitada o diciendo un nombre cualquiera y entonces los perseguidos pasarán a perseguidores y viceversa.

Pierde el equipo que antes se quede sin jugadores.

BOTE-BOTE

Terreno con matorrales y obstáculos para tener la posibilidad de esconderse.

Como material de juego hay que disponer de un bote relleno con algunas piedras pequeñas y aplastado por la boca para poder manejarlo y que no se escapen las piedras.

Uno de los jugadores "se la queda". Los demás le tirarán lejos el bote y el que se la queda ha de traerlo, dejarlo en el suelo e ir a buscar al resto de los jugadores. En cuanto vea a alguno, irá donde el bote. El jugador visto "se la queda". Mientras el que se la queda está lejos del bote, cualquier jugador puede cogerlo y lanzarlo lejos de nuevo. Por eso hay que estar atento.

EL BOTÍN

Se hacen dos grupos y cada uno se sitúa a un lado del campo. Uno de un grupo intenta llevar un botín o tesoro guardado al otro lado, evitando ser dado. Cada componente del grupo que la queda sólo puede dar a uno del otro lado.

ATADOS POR LA CINTURA, AGARRAR A OTRA PAREJA

Se ponen por parejas y se les ata espalda con espalda. Una pareja se la queda y tiene que ir atrapando a los demás.

EL PAÑUELITO DE CUATRO ESQUINAS

Se hacen dos equipos que se dividirán en dos grupos. El juego es igual que el pañuelito. Se dice el número, quien posea el número sale por el pañuelo, en este caso salen cuatro, dos de cada equipo. Cada uno de una esquina intentará llevarse el pañuelo. Los del mismo equipo se ayudan para conseguir llevar el pañuelo hasta su meta, y evitar ser dados por el equipo contrario.

BALONCESTO FRONTERA

Se hacen dos círculos concéntricos y en el medio se coloca un niño con un caldero. Los del círculo exterior tiene que intentar encestar bolas de papel en el caldero mientras que los del interior tienen que evitarlo.

EL MARRO

Se enfrentan dos equipos en dos campos definidos.

Se trata de hacer prisioneros a los contrarios mediante una palmada en la espalda (o mediante el simple tocado).

Cuando uno es hecho prisionero, pasa a la cárcel, situada en el fondo del equipo contrario. Los prisioneros pueden ser liberados por sus compañeros si éstos logran tocarles.

Los presos dorman cadena y han de ser vigilados.

LOS CÍRCULOS

Sobre un campo de juego de unos 100 metros cuadrados se marcan 5 o 6 círculos numerados en el mayor desorden posible. Los jugadores se colocan en la línea de salida y el director del juego nombra uno de los círculos, con lo que los jugadores salen corriendo hacia el círculo nombrado sin pitar los otros círculos (el que lo haga queda eliminado). Los dos últimos en llegar quedan también eliminados. El director del juego vuelve a nombrar otro círculo... y así sucesivamente. Los cinco últimos jugadores irán cayendo de uno en uno.

Si el número del círculo nombrado es sobre el que están, todos los que salgan quedarán eliminados.

Siempre que el primero no haya entrado en el círculo nombrado, el director del juego puede cambiar de destino. Esto no es recomendable, sobre todo al comienzo.