

Federación Espírita Brasileña



# JUEGOS de Recreación



Federação Espírita Brasileira  
Sgan 603 - Conj. "F" - Av. L2 Norte  
70830-030 - Brasília - DF  
[www.febnet.org.br](http://www.febnet.org.br)




# Índice

---

---

	PÁG.
Introducción.....	1
Concepto.....	2
Organización de los juegos.....	2
· Local.....	2
· Material.....	2
· Relación del material utilizado en la mayoría de los juegos.....	2
Facetas del juego.....	2
· Preparación.....	2
· Evolución.....	3
· Final.....	3
La ejecución de los juegos.....	3
· Selección.....	3
· La enseñanza.....	3
· La dirección.....	3

## JUEGOS

1. El Cerdito Ciego
  2. El Salto Malicioso
  3. Sillas Desequilibradas
  4. Globos Engañadores
  5. Pájaros Del Aire
  6. Tortuga Vivaracha
  7. Los Piernetas
  8. Quien es el Maestro?
  9. Al Contrário
  10. Cabo de Cuatro
  11. El Bastón Mortífero
  12. Cabo sin Cuerda
  13. Pelota en el Centro
  14. Los Remadores
  15. Los Amigos Embolsados
  16. Canguros Corredores
  17. Obstaculos Moviles
  18. Caminhada de los Ciegos
  19. Agarra la Pelota
- 




# Índice

---

---

## **JUEGOS MOTORES (para niños de 4 a 6 años)**

20. Pelota al Tunel
  21. Pelota Errante
  22. Cabra Ciega
  23. Cazada
  24. El Cazador de Avestrúz
  25. Cazador de Tortugas
  26. Perro y Conejito
  27. Perro y oso
  28. Cara y Careta
  29. Colmena
  - 30 . Corra a «su» Oso
  31. Prestame tu Casita
  32. La Ardilla sale de la Cueva
  33. Esquivas la Pelota
  34. Estatua de sal
  35. El gato y el Ratón
  36. El gato está Durmiendo
  37. Allá Viene el Ratón
  38. El León y la Jaula
  39. La Liebre en el Jardín
  40. El Mar Está Agitado
  41. Muerto y Vivo
  42. Los Pájaros Vuelan Fuera del Granero
  43. La Raposa y los Conejitos
  44. El Tren
  45. Los Obreros Silenciosos
  46. Haga lo que digo pero no lo que hago
- 



# Índice

---

---

## 7 a 9 AÑOS

- 47. La Floreia
- 48. Barra Manteca
- 49. Pelota en el Aire
- 50. La Pelota al Centro
- 51. La Pelota Cruzada
- 52. Pelota Fujitiva
- 53. Buen Dia
- 54. Casique Pegador
- 55. Camino a Jerusalem
- 56. Colores y Formas
- 57. Carrera con Arcos
- 58. Carrera del Canguro
- 59. Carrera de Zapatos
- 60. Carrera del Sapo
- 61. Cuidado con la Pelota!
- 62. Pescadores
- 63. Raposa Manca
- 64. Samaritanas

## 10 a 12 AÑOS

- 65. Bastones Ganados
- 66. Biga Humana
- 67. Pelota en el Poste
- 68. Carretilla de Mano
- 69. A Caballo en la Escoba
- 70. Carrera de Bolsa
- 71. Columpio Humano
- 72. El Rey Mudo

Bibliografía.....73



---

# Introducción

---

*«La recreación tiene la responsabilidad en la formación y en el enriquecimiento de la personalidad humana, actuando eficientemente en la vida cooperativa de grupo y ayudando a crear un orden social.»*

*«Y hay alguna cosa que es preciso agradecerles: es de osar ser alegres, en un tiempo en que la alegría es realmente tan poco exaltada.»*

*Emilio Zola*

*«La criatura no es un horno que se llena, sino una centella que se atiza.»*

*Rabelais*

*«Las viejas doctrinas de la disciplina rígida y formal toleraban el juego, desconfiando, pues, de su valor educativo. El progreso de la psicología, en estos últimos cincuenta años, viene demostrando, entre tanto, que la motivación del juego puede transferirse para la motivación del trabajo. Es considerable la importancia del juego por los beneficios que proporciona a la salud física y mental del niño, del adolescentes y del adulto.»*

*Rabelais*



# Juegos Recreativos

## 1. Concepto

Recreación es un aspecto vital del problema humano, por eso, se puede decir que la recreación hace parte del proceso educativo, de modo general.

La actividad recreativa, entra con suceso, en todas las situaciones de aprendizaje en que se vuelve necesario utilizar la variación de estímulo como recurso.

Además de este aspecto, abundan los de cooperación, desconstrucción, de la integración con el prójimo y con el mismo individuo, valores rectamente relevantes en la tarea de la evangelización.

Se pueden acrecentar todavía que el juego organizado es uno de los mejores recursos a la disposición del evangelizador para formar la conciencia del orden y la disciplina en el niño.

## 2. Organización de los juegos

### 2.1. Local

Los locales mas indicados son la playa, el parque infantil, el campo, el patio de recreo escolar y la sala de clase (juegos internos).

«No disponiendo de local propio, el evangelizador debe estudiar la posibilidad de hacer que los niños jueguen porque es preferible hacer que el niño juegue aunque sea en local inadecuado, de que dejarlo totalmente entregado al juego libre.»

### 2.2. Material (para los juegos externos)

Debe ser el mas reducido posible, lo que facilita el transporte y local apropiado para guardar y la conservación del mismo.

### 2.3. Relación del material utilizado en la mayoría de los juegos

Pito, pelotas de fútbol nº 4, bolsitas de arena (aprx. 2 kg) bastones, tiza y cal para rayar o marcar el piso.

## 3. Facetas del juego

### 3.1. Preparación

Conseguir el local, congregamiento de los niños, disposición y colocación de los jugadores.



### 3.2. Evolución

Es el medio del juego propiamente dicho, va desde el inicio del movimiento hasta la finalización de la acción.

Es el movimiento más importante, necesitando por parte del evangelizador una atención y observación constante y profunda para analizar la conducta del niño.

### 3.3. Final

Es la terminación del juego, el momento en que se encierra la acción de los jugadores.

## 4. La ejecución de los juegos

La ejecución de los juegos infantiles es constituida de tres faces:

### 4.1. Selección

El instructor deberá reunir a los niños en el local del juego y proceder a la elección del juego a ser realizado que deberá ser por votación, aclamación o sorteo.

Tener el cuidado de no imponer un determinado juego, sino sugerirlo.

### 4.2. La enseñanza

El primer proceso para enseñar un juego consiste en explicar minuciosamente el juego, haciendo con que los niños repitan la explicación con el fin de demostrar que comprendieron el desenvolvimiento del juego.

### 4.3. La dirección

Congregados los niños en sus lugares, el evangelizador o la evangelizadora debe dar comienzo al juego. Antes de empezar, por lo tanto, le cabe exigir obediencia e una de las leyes: saludar al adversario antes y después del juego.

Una vez de iniciado el juego, el evangelizador o evangelizadora debe, en primer lugar, exigir el cumplimiento de las reglas (cada juego posee reglas diferentes). En face de cualquier irregularidad, falta o infracción, el juego debe ser inmediatamente interrumpido.

Terminado el mismo, debe haber un ambiente de alegría y camaradería.

El evangelizador deberá advertir a los descontentos y a los descontentados que lo mayor premio es lo placer y la alegría que el proporciona.





# Juegos





# 1. El Cerdito Ciego

Es un juego de distracción para todas las personas. Hasta niños menores de seis años podrán participar en el mismo.

**Formación de los jugadores:** a voluntad;

**Material:**

Una cartulina y un pedazo de tiza.

**Funcionamiento:**

Se dibuja en una cartulina un cerdo grande sin dibujarle uno de los ojos y se coloca sobre la mesa.

El animador llama al primer participante y le da un pedazo de tiza de color o blanca, conforme el color de la cartulina, se vendan los ojos con un pañuelo. En seguida pide al jugador que diseñe el ojo que falta del cerdito.

El juego causa mucho entusiasmo, pues la mayoría coloca el ojo del cerdito fuera del lugar.

**Reglas:**

1. Los participantes deben conservarse en silencio y no pueden ayudar el participante.
2. Quien se aproxime mejor del lugar donde debe estar el ojo del cerdito será el campeón de los dibujantes.

**Observación:**

Después de vendar los ojos del participante, se debe hacerlo girar una o dos veces para que pierda la noción exacta del lugar donde se debe colocar el ojo.





## 2. El Salto Malicioso

Es un juego que deja a los alumnos en un clima de euforia. Desenvuelve la agilidad motora y la atención. Puede ser aplicado con participantes mayores de cinco años.

### **Formación de los jugadores:**

Hilera de a dos, tres o cuatro, conforme el número de participantes. Deberán estar en pie agarrados de la cintura.

### **Funcionamiento:**

El animador en el frente de los participantes dará una señal con el pito. En este momento, los participantes de la fila, agarrándose de la cintura, dan un salto hacia adelante. Si la cadena se rompe, o el salto fué dado antes de la señal del pito, la hilera volverá al punto de partida.

### **Regla:**

Será vencedor el equipo que alcance la línea de llegada en primer lugar.

### **Observación:**

Es importante que los participantes del juego tengan la misma edad o sean del mismo tamaño.





### 3. Sillas Desequilibradas

Este juego divierte a todos los que toman parte en él y a los que a él asisten. Desenvuelve la agilidad motora y la atención. Puede ser aplicado con participantes mayores de cinco años.

**Formación de los jugadores:**

Sentados en el centro del salón en círculo.

**Material:**

Seis o siete sillas.

**Funcionamiento:**

El animador escoge un número determinado de participantes y los coloca sentados en el suelo. Las sillas pues deben ser tantas como los participantes menos una, y puestas una al lado de la otra, formando un círculo a tras de los participantes.

Dada la señal, los participantes deben quedar atentos, y prontos para la largada.

En determinando momento, el animador de una otra señal, e inmediatamente, cada participante deberá levantarse y correr para sentarse en una de las sillas vacía.

Habiendo siempre una silla de menos que el número de los participantes, uno de ellos quedará sin silla, perdiendo el derecho de continuar en el juego. Se retira entonces otra silla y el juego vuelve a comenzar hasta que dos participantes se disputen la última silla.

**Regla:**

El último jugador que se sienta en la silla será proclamado vencedor.

**Observaciones:**

1. Si hubiera música en el ambiente, el animador en vez de dar la señal con el pito pedirá que se toque una música. En el momento en que alguien pare la música, todos deberán sentarse en la silla mas próxima.

2. Si no hubiera sillas en el ambiente, el animador podrá, colocar, en el centro, las niñas con la mano izquierda estendida y la derecha en la cintura, de manera que haya siempre una de menos. Así el juego repite normalmente.



## 4. Globos Engañadores

Este juego, en cualquier lugar sea aplicado, arranca aplausos de los asistentes y proporciona gran alegría entre los participantes.

Desenvuelve la agilidad motora y puede ser aplicada con participantes mayores de cinco años de edad.

### **Formación de los jugadores:**

Uno al lado del otro de la línea de partida.

### **Material:**

Algunos globos.

### **Funcionamiento:**

El animador coloca en frente de cada jugador un globo, a unos cinco metros de distancia.

Dada la señal con el pito, los jugadores deberán sentarse en ellos, haciéndolos explotar. Se sigue repitiendo el juego con aquellos que consiguieron hacerlo, hasta que quede un vencedor, que será proclamado «campeón».

### **Reglas:**

1. Los participantes que no consigan hacer explotar el globo serán descalificados.
2. También será descalificado el participante que hiciera explotar el globo con la mano, después que haya dado el salto.

### **Observaciones:**

1. El animador debe dar todas las instrucciones, antes de iniciar el juego principalmente de la manera como se debe hacer explotar el globo.
2. Si por acaso nadie consigue hacer explotar los globos el animador aplicará nuevamente el juego hasta que salgan los vencedores.





## 5. Pájaros del Aire

Es un juego que desenvuelve eficientemente la agilidad mental, el control psicomotor y la vivencia de todos los elementos. Puede ser aplicado con niños mayores de cinco años.

### **Formación de los jugadores:**

Uno al lado del otro, sentados en círculo.

### **Funcionamiento:**

El animador contará una historia y dirá el nombre de varios animales. Cada vez que mencione el nombre de un animal que vuela, todos deben levantar la mano derecha y hacerla fluctuar, imitando un pájaro que vuela.

Si fuera mencionado un grupo de pájaro o en el plural, ambas manos deben fluctuar. Si fuera citado el nombre de un animal que no vuela, los participantes quedarán inmóviles, con ambas manos en las rodillas, y, así, sucesivamente.

### **Reglas:**

1. El participante que se equivoque, será descalificado del juego o pagará una multa.
2. Los brazos deben permanecer en las rodillas hasta que aparezca el nombre de un ave, y deslizándose en el aire, hasta que fuera dicho el nombre de un animal que no vuela.

### **Observaciones:**

1. Este juego presenta otras variaciones. Por ejemplo, podrán quedar agachados cuando es dicho el nombre de un ave, y, de pie, cuando fuera dicho el nombre de un animal cualquiera.
2. Es interesante que el animador narre una pequeña historia y vaya agregando nombres, tanto de animales como de pájaros.





## 6. Tortuga Vivaracha

Desenvuelve la agilidad motora y puede ser aplicada con niños mayores de cinco años.

### **Formación de los jugadores:**

En círculo.

### **Funcionamiento:**

El animador pide que un jugador ocupe el centro del círculo. Dada una señal, los jugadores comienzan a girar para la izquierda o la derecha, conforme fué dada la órden. Con una señal del pito, el jugador del centro intentará agarrar a un compañero que, para que no lo agarren, podrá acostarse de espaldas en el suelo con las manos y los pies en el aire. Si no consigue agarrar a nadie, volverá a su lugar de salida, y los demás empezarán a girar nuevamente y así sucesivamente.

### **Regla:**

1. Quien fuera agarrado, ocupará el lugar del centro.
2. No se pueden acostar antes de la señal, así como el jugador del centro no puede salir para agarrar a nadie antes de la señal.







---

## 7. Los Piernetas

---

Este juego desenvuelve la agilidad motora y puede ser aplicado con participantes mayores de seis años de edad.

**Formación de los jugadores:**

Uno al lado del otro a tras de la línea de partida.

**Funcionamiento:**

El animador pide que los jugadores se descalcen un pie, y llevan el zapato a unos 15 metros de distancia, amontonándolos sin atarlos ni abrocharlos.

Dada una señal de partida, todos corren hasta la pila de zapatos, saltando con el pie descalzo ya cada uno trata de buscar su zapato calzándolo en la mano contraria al pie descalzo. Hecho esto vuelven a la línea de partida saltando con el pie y la mano calzadas, tal como indica el dibujo. El jugador que llegue primero a la línea de partida será el vencedor.

**Regla:**

Todos deberán partir del mismo tiempo.

**Observación:**

Si los zapatos fueran iguales, es necesario enumerar cada jugador y escribir su número de zapatos.





## 8. Quien es el Maestro?

Desenvuelve el espíritu de observación, atención y motricidad. Este juego puede ser aplicado con jugadores mayores de siete años.

### **Formación de los jugadores:**

En círculo.

### **Funcionamiento:**

Un participante va haciendo gestos fingiendo tocar algunos instrumentos musicales, y los otros lo imitan. Un participante, que se encuentra en el centro del círculo, intentará descubrir quién es el maestro que está dirigiendo la orquesta.

Antes de comenzar el juego, el participante del centro saldrá de la sala, para que se pueda determinar el maestro.

### **Reglas:**

1. El maestro deberá iniciar discretamente los gestos para que el jugador del centro no descubra fácilmente.
2. Si por acaso descubre quién es el maestro, saldrá este de la sala y se preparará para descubrir es el nuevo maestro.

### **Observación:**

Para el buen éxito de la técnica, es necesario que el grupo tenga un número razonable de participantes.





## 9. Al Contrario

---

Es un juego que desenvuelve la atención, la observación y la motricidad. Podrá ser aplicada con participantes mayores de siete años.

### **Formación de los jugadores:**

Dos jugadores uno enfrente del otro.

### **Material:**

Dos sombreros.

### **Funcionamiento:**

El animador convoca dos participantes para ocupar las sillas y le da un sombrero a cada uno. Por ejemplo, los participantes serán Marta y Pedro. Marta va a dirigir el juego. Ella hará cierto número de preguntas a Pedro, que tendrá que responder las preguntas evitando pronunciar las siguientes palabras: si, no, señor, señorita. Durante las preguntas y las respuestas, los jugadores deberán comportarse al contrario, si uno está sentado, el otro deberá estar sin sombrero. Si un jugador se equivoca, saldrá del juego y será substituído por otro jugador.

### **Reglas:**

1. El juego necesita desenvolverse rápidamente.
2. A la menor equivocación, el jugador será descalificado.

### **Observación:**

Para animar más el ambiente, se podrá efectuar una competición entre niñas y varones.





---

## 10. Cabo de cuatro

---

Es un juego que realmente divierte a los participantes. Desenvuelve la agilidad motora y puede ser aplicada con participantes mayores de siete años.

### **Formación de los jugadores:**

Cuatro grupos iguales, de cinco o seis elementos.

### **Material:**

Dos cuerdas.

### **Funcionamiento:**

El animador coloca los cuatros grupos, cada uno ocupando un puesto cardinal. Entrega una cuerda a los grupos Norte-Sur y otra al grupo Este-Oeste, donde cada jugador tiene una punta de la cuerda. Dada la señal, cada equipo debe tirar de la cuerda, intentando arrastrar al otro para fuera de la línea demarcatoria.

### **Reglas:**

1. Los participantes deben comenzar a tirar de la cuerda, mediante la señal del animador.
2. Cada grupo debe tener número igual de participantes.

### **Observación:**

Para que haya más alegría en el ambiente, el juego deberá ser hecho entre niños y niñas, pero debe tenerse en cuenta la altura y la fuerza muscular.





## 11. El Bastón Mortífero

Este juego desenvuelve la agilidad motora, y puede ser aplicado con participantes mayores de siete años.

### **Formación de los jugadores:**

En círculo, uno al lado del otro.

### **Material:**

Cabo de escoba.

### **Funcionamiento:**

El animador entrega el cabo de escoba a cualquier elemento del círculo. Dada la señal, ellos deben pasar el bastón de uno en uno, de manera que haga la vuelta del círculo, girando de derecha para izquierda. Serán dados de tiempo en tiempo varias señales. El jugador que en ese momento estuviera con el bastón en la mano quedará «muerto». Permanecerá en su lugar, pero con las manos en las espaldas, y podrá tocar más el bastón. Quedará «muerto» igualmente, aquél que deje caer el bastón en el momento que toquen el pito, o aquel que se niegue a recibirlo, cuando todavía no está eliminado.

El juego se va complicando, a la medida, que los jugadores van «muriendo», pues es necesario, al final, correr para pasar el bastón al jugador más próximo.

### **Reglas:**

1. El bastón deberá ser agarrado con las dos manos.
2. Nadies podrá negarse en recibir el bastón, pues si así lo hace será «muerto».

### **Observación:**

Cualquier cosa empleada en vez del bastón, surgirá el mismo efecto.





## 12. Cabo sin Cuerda

Este juego, además de ser óptima fuente de alegría y diversión para los participantes, desenvuelve la agilidad motora.

### **Formación de los jugadores:**

Dos grupos de tres, cuatro o cinco elementos.

### **Funcionamiento:**

El animador coloca un grupo del lado izquierdo de la línea demarcatoria y el otro, del lado derecho de la línea. Los participantes deben tomar su posición.

Dada la señal por el animador, debe tirar, lo más que pueda, el grupo opuesto, hasta hacer que los primeros «adversarios» atraviesen la línea divisoria. El grupo que lo consiga, será proclamado vencedor.

### **Regla:**

Cada grupo debe tener números iguales de participantes.

### **Observación:**

En este juego, también es importante tener en cuenta la altura y la fuerza muscular de los participantes; los equipos deben estar más o menos equilibradas.





## 13. Pelota en el Centro

Es un juego con bastante movimiento, desenvuelve la agilidad motora y puede ser aplicado con participante mayores de siete años.

### **Formación de los jugadores:**

En círculos los pares, estando los números dos detrás de los números uno.

### **Material:**

Una pelota.

### **Funcionamiento:**

El animador pide que los números uno separen las piernas. Cuando diga «por la izquierda», o por la derecha, los números «dos» que están detrás, deberán correr alrededor del círculo, por la izquierda o por la derecha, y en una señal determinada, deberán encontrar al compañero del grupo, pasar por entre sus piernas y tomar la pelota que está colocada en el centro del círculo.

El jugador que primero alcance el objetivo, marcará puntos para su equipo. Después de cada vuelta, se invertirán los papeles.

### **Regla:**

Los jugadores de atrás deberán correr uno detrás del otro y no pueden arrimarse a las piernas de sus compañeros al pasar por ellas.

### **Observación:**

Cualquier objeto puede ser colocado en lugar de la pelota, pañuelo, sombrero, etc.





## 14. Los Remadores

Es una carrera muy graciosa, divirtiendo a todos los participantes y a todos los que asisten a ella.

Desenvuelve la agilidad motora y puede ser aplicada con participantes mayores de siete años.

### **Formación de los jugadores:**

En hileras, sentados en el suelo, agarrados por la cintura.

### **Funcionamiento:**

Dada una señal, los jugadores deberán caminar hasta la línea de llegada.

Esta caminata debe ser hecha arrastrando las nalgas por el suelo, haciendo fuerza con los pies y con el cuerpo. El grupo que alcance la línea de llegada será proclamado en vencedor.

### **Regla:**

No puede sacar las manos de la cintura del compañero para ayudar en la caminata.

### **Observación:**

Este es un tipo de juego mas adecuado para varones. El animador puede hacer un pequeño entrenamiento antes de comenzar el juego.







## 15. Los Amigos Embolsados

Es un juego muy divertido tanto para niños como para adultos. Desenvuelve la capacidad motora y puede ser aplicado con participantes de siete años.

### **Formación de los jugadores:**

De dos en dos, uno al lado del otro, por atrás de una línea de partida.

### **Material:**

Várias bolsas.

### **Funcionamiento:**

El animador entrega una bolsa de 80 centímetros a cada participante, que en ella debe entrar, atándola a la cintura con un cordón. Todos los concursantes se deben poner en hilera, formando grupos de a dos, donde uno abraza al otro, a cierta distancia, se marca otra línea que representará el punto del llegada. Dada la señal de partida, los concursantes, siempre abrazados deberán salir, rápidamente, y buscar alcanzar la línea de llegada. Será vencedor aquel grupo que alcance la línea en primer lugar.

### **Observación:**

En caso de que el participante traiga su material, es necesario que el animador haga una inspección, con el fin de evitar de que alguien corra con la bolsa agujereada.





## 16. Cangüros Corredores

Es un juego muy divertido y que realmente, divierte a todos los participantes y a los que el asisten.

### **Formación de los jugadores:**

En columnas igual de jugadores, separados uno del otro por una distancia de un brazo extendido al frente de su cuerpo, a la altura del hombro.

### **Material:**

Varias pelotas, conforme el número de columnas.

### **Funcionamiento:**

El animador entrega una pelota al primer jugador de cada columna. Dada la señal, el jugador que posee la pelota, la pasa entre las piernas haciéndola rodar a su compañero que está detrás, y este al otro hasta llegar al último de la columna. Este, al recibirla, queda en cuclillas, teniendo la pelota entre las rodillas, coloca las manos en la nuca, y en esa posición, va saltando hasta el frente de cada columna. Llegando ahí, ocupa el primer lugar, al mismo tiempo, que los demás se alejan, y el juego continúa. Será vencedor del juego el equipo cuyo último elemento que la compones llegue al frente de la columna en primer lugar.

### **Regla:**

Cayendo la pelota, ella deberá ser repuesta inmediatamente entre las rodillas.





## 17. Obstaculos Moviles

Es un juego divertido que distrae a todos. Puede ser aplicado a participantes mayores de siete años.

### **Formación de los jugadores:**

En hileras, uno enfrente del otro, sentados con las piernas estiradas, de manera que los pies de uno se apoyen en los pies del compañero de enfrente.

### **Material:**

Pañuelo para vendar los ojos.

### **Funcionamiento:**

El animador escoge un jugador y dice: usted deberá saltar, con los ojos vendados, sobre todas esas piernas sin tocar en ninguna. Si toca en una, tiene que empezar de nuevo.

Encuanto tapa los ojos del jugador, los demás recogen las piernas, sin hacer ningún ruido, dejando el paso libre.

Los saltos y preocupaciones tomadas por el jugador servirán de alegría y distracción a todos.

### **Regla:**

Los jugadores que están sentados deberán recoger los pies, después que el saltador este con los ojos vendados.

Nuestro juego, tiene una variación. En vez de saltar las piernas de los participantes, se podrá colocar varios objetos para que sean saltados; por ejemplo: un huevo, una pelota, un cesto, etc...





## 18. Caminata de los Ciegos

Es un juego de cambios que desenvuelve la agilidad motora y la capacidad de concentración y dirección. Puede ser aplicado con participantes mayores de siete años.

### **Formación de los jugadores:**

En hileras detrás de una línea de partida.

### **Material:**

Varios pañuelos para vendar los ojos, y algunos objetos: libros y reglas.

### **Funcionamiento:**

El animador traza un círculo de 0,50cm de diámetro, frente de cada equipo, a 10 metros de la línea de partida y coloca, en el centro, un objeto cualquiera: pañuelo, regla, libro. Enseguida, pide que el 2º elemento de la hilera cubra con el pañuelo, los ojos del 1º participante, y le da otro objeto pañuelo, regla, libro. Dada la señal, el 1º participante, de ojos vendados, debe dirigirse al círculo que está a su frente y hacer el cambio de objetos y volver para la línea de partida. Al llegar, saca el pañuelo de los ojos y lo entrega al 3º participante que inmediatamente cubre los ojos del segundo participante y le da el objeto para efectuar el cambio.

Se repite el juego. La hilera que efectúe todos los cambios hasta el último jugador en 1º lugar, será la vencedora.

### **Reglas:**

1. Nadie puede caminar mirando, si eso ocurre el equipo quedará descalificada.
2. El jugador que vendó los ojos al compañero podrá guiar al ciego diciendo «para atrás» «para la derecha» «para la izquierda».
3. Los jugadores, después de haber participado del juego deben ocupar el último lugar de la fila.





## 19. Agarra la Pelota

Es un juego para participantes mayores de 7 años. Desenvuelve la agilidad motora y la atención.

### **Formación de los jugadores:**

En círculo con un jugador en el centro.

### **Material:**

una pelota.

### **Funcionamiento:**

El animador enumera a cada jugador inclusive el del centro. Este debe tener en las manos una pelota. En determinado momento, el jugador del centro grita un número y tira la pelota hacia lo alto. El jugador, cuyo número fué llamado corre al centro y trata de agarrar la pelota, antes que toque el suelo. Si consigue agarrarla irá al centro y, si no lo consigue irá a su lugar.

### **Regla:**

El jugador del centro no podrá tirar la pelota a una pequeña altura, pues imposibilitará que la pelota sea agarrada.







# Juegos Motores

(para niños de 4 a 6 años)







---

## 20. Pelota al Tunel

---

### **Preparación:**

Divididas en igual número, los niños forman dos columnas. Se mantendrán con el tórax flexionado para adelante y con piernas ligeramente separada. Al primer jugador de cada columna se le entregará una pelota.

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciación, el primer jugador de cada grupo pasará la pelota entre las piernas, entregándola a su compañero inmediato o haciéndola rodar.

Los demás al recibir la pelota la irán pasando del mismo modo, y llegado al último jugador, este teniendo la pelota sala corriendo y va ocupar el lugar enfrente de la columna, viniendo siempre al frente el último jugador de la columna reculando los demás.

### **Final:**

Será considerada victoriosa la columna cuyo jugador inicial retorna en primer lugar, a la posición primitiva.



---

## 21. Pelota Errante

---

### **Preparación:**

Los jugadores forman círculos, distanciándose un metro y medio unos de otros. Se escoge, por sorteo, un niño que quedará en el centro con la pelota en la mano.

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciación, el jugador del centro tira la pelota a uno de los compañeros del círculo. Este buscará pasarla inmediatamente al jugador de la izquierda, de la derecha o del frente, indiferentemente, pero siempre evitando que el jugador del centro toque en la pelota. Si el jugador central consigue tocar la pelota pasará a ocupar un lugar en el círculo, yendo para el centro el niño que en ese momento estuviera en posesión de la pelota, o, en el caso que la pelota fuera tocada en el aire, pasará aquel que la tiró.

El compañero que en ese momento deje caer la pelota será eliminado, no siendo válido el toque cuando sale del círculo.

### **Final:**

Terminará el juego cuando resten solamente dos jugadores que serán considerados vencedores.



## 22. Cabra Ciega

### **Preparación:**

Se disponen los niños en círculos. Dentro del mismo permanecerá un jugador con los ojos vendados: la «cabra ciega».

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciación los niños de la rueda preguntarán:

- Cabra-ciega, de donde viniste?
- Del molino de viento.
- Que trajiste?
- Refresco y dulces.
- Nos da un poquito?
- No.
- Entonces aléjate.

Los niños soltarán las manos, y desparramadas por el campo, huirán de la cabra-ciega desafiándola sin tocarla. Esta oyendo los desafíos, intentará agarrarlos.

Cuando consigue tocar uno de los participantes, se le sacará la venda y ella escogerá un sustituto.

### **Final:**

Terminará el juego con la sustitución de la cabra ciega.





## 23. Cazada

### **Preparación:**

En las cuatro esquinas de un cuadrado de 15x15mts., se trazan los «corrales» y en uno de los dados del mismo, la «prisión».

Uno de los jugadores será escogido para ser el cazador, los otros divididos en cuatro grupos de igual número reciben, cada grupo, el nombre de un animal. El cazador permanece entre los corrales y los varios animales dentro de un corral cualquiera.

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciación, el cazador grita el nombre de un animal y todos los representantes de esa especie deben correr para un corral vacío. El cazador los perseguirá. Todo aquel que fuera cazado será recogido a la prisión. Así procederá el cazador hasta que los tres corrales vacíos queden ocupados. Una vez ocupados todos los corrales, el cazador llamará dos especies de animales, que deberán cambiar los corrales. En ese momento intentará cazarlos.

### **Final:**

Será considerado vencedor el grupo que conserve el mayor número de jugadores, después de terminado el tiempo.

### **Observación:**

Los jugadores no podrán correr fuera del campo circunscripto por los corrales. El jugador que inflija esta regla será recogido al corral de los prisioneros.




---

## 24. El Cazador de Avestrúz

---

### **Preparación:**

Los niños quedan dispersos por el campo que deberá tener un área correspondiente a un metro cuadrado por jugador. Para cada diez compañeros tendrá que haber un cazador. Se nombra a un niño para representar el «cazador».

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciación, el cazador corre en persecución de los compañeros con el fin de agarrarlos. Estarán a salvo, entre tanto, los niños que, en la inminencia de ser presos, tomarán la posición de «avestrúz», quedando con las manos entrelazadas y sosteniendo una de las rodillas, con la elevación de la respectiva pierna. Los jugadores que fueran presos serán eliminados.

### **Final:**

Terminará el juego cuando el cazador fuera sustituido por un niño que no consiguió «volverse avestrúz».



---

## 25. Cazador de Tortugas

---

### **Preparación:**

Los niños se dispersan por el campo, que debe tener un área de veinte por cuarenta metros, aproximadamente.

Conforme el número de participantes se escoge uno, dos o tres cazadores, esto es, jugadores que irán cazar las «tortugas».

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciación, cazador o cazadores salen corriendo para agarrar a los compañeros. Estos evitarán ser agarrados acostándose de espaldas, piernas y brazos recogidos, imitando una tortuga acostado sobre el dorso. Encuanto estuvieran en esa posición no podrán ser cazadas.

El jugador que fuera preso será eliminado.

### **Final:**

Terminará el juego cuando todas las tortugas fueren cazadas.


---

## 26. Perro y Conejito

---

### **Preparación:**

Los niños en grupos de a tres forman un gran círculo. Uniendo las manos, e dos en dos, simularán «cuevas» abrigando cada una un «conejito».

Habrán un conejito sin cueva y un «perro» en el centro del círculo.

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciación, sale el perro en persecución del conejito, que intentará alojarse en una de las cuevas, cuyo ocupante se retirará inmediatamente para darle abrigo. El conejito desalojado huirá para no ser agarrado por el «perro» e irá desalojar otro jugador de cuyo abrigo se posesionará.

Cuando el perro agarre al conejito, otros dos jugadores serán escogidos.

### **Final:**

Terminará el juego con la prisión del «conejito».



---

## 27. Perro y oso

---

### **Preparación:**

Los jugadores, sentados, forman una rueda. Uno de ellos, teniendo los ojos vendados con un pañuelo, se sentará en el centro: el «perro», y tendrá cerca de sí un objeto cualquiera: el «oso».

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciación, el instructor o juez apuntará a uno de los jugadores del círculo, el cual intentará cautelosamente agarrar al «oso».

Percibiendo algún ruido la aproximación del jugador, el perro «ladrará», o intentará indicar la dirección en que aquél se encuentra. En caso afirmativo el oso regresará a su lugar en la rueda y el instructor escogerá otro para renovar el intento. Apuntando equivocadamente, pues, el mismo jugador proseguirá en el camino con el fin de apoderarse del oso.

El niño que consiga agarrarlo, volverá al círculo y lo ha de esconder, colocando las manos atrás en las espaldas, en lo que será imitado por los compañeros. Se le sacará la venda al del centro para que pueda decir en manos de quien se encuentra el «oso».

Si acierta, permutará su lugar con aquel que agarre el «oso».

En caso contrario, continuará a representar al «perro» en la repetición del juego.

### **Final:**

Terminará el juego cuando tres de los jugadores del círculo consigan agarrar el «oso».



## 28. Cara o Careta

### **Preparación:**

Se disponen los jugadores en dos hileras, dorso con dorso, quedando todos sobre la línea que divide el campo en dos zonas: «cara» y «careta».

Cada partido tenderá a su frente, a una distancia de 10 metros, el pique, representado por una línea de cal o tiza.

### **Evolución:**

Al grito de «cara» o «careta», dado por el juez o instructor, los jugadores del campo designados corran para el pique, perseguidos por los adversarios, siendo eliminado los que fueran presos. Los restantes se disponen como en el inicio, a la espera de nueva orden. El instructor podrá también gritar «cara» o «careta» en el caso en que los jugadores deberán permanecer inmóviles, siendo eliminados aquellos que hubieren partido.

### **Final:**

Terminará el juego cuando uno de los campos tuviere mas jugadores, siendo la victoria del adversario.



## 29. Colmena

### **Preparación:**

Se disponen los jugadores en dos columnas. Al último jugador de cada columna se el entrega un bastón.

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciación, los dos niños portadores de los bastones salen corriendo por la derecha, hacen el retorno a la columna, vuelven a su alugar y entregan el bastón al compañero de enfrente. Proceden así todos los demás participantes hasta llegar el bastón al primer jugador de la columna.

### **Final:**

Será considerado victorioso el partido cuyo último corredor vuelva al frente de la columna, llevando el bastón por encima de su cabeza en primer lugar.





---

## 30. Corra a «Su» Oso

---

**Preparación:**

Destacado del grupo de niños, a una distancia de quince metros, un jugador queda de espaldas en posición de cuatro patas: el «oso».

**Evolución:**

Dada la señal de iniciación, el grupo partirá de «pique» silenciosamente, buscando llegar lo más próximo posible del «oso». El que consiga tocarlo, gritará: Corra «Don» oso!, y retrocederá huyendo junto con los compañeros. Desafiado, el oso se dará vuelta rápidamente y, persiguiendo el bando de fugitivos, prenderá al simple contacto de sus manos a los que alcance, eliminándolos o haciéndolos sus aliados. Proseguirá el juego con nuevo desafío de los que logren alcanzar el pique, donde estarán a salvo.

**Final:**

Terminará el juego cuando todos los jugadores fueren presos.



---

## 31. Prestame tu Casita

---

**Preparación:**

En un cuadrado de diez metros de lado, más o menos, se trazan pequeños círculos y un círculo central. En el interior del círculo, quedan los jugadores.

**Evolución:**

Dada la señal de iniciación, el niño que estuviera en el círculo central dirá:

— Prestame tu casita?

A los que otros responderán:

— Como no?

En ese momento todos deberán cambiar de lugar, encunanto el niño del centro buscará ocupar uno de los círculos desocupados, en los lados de los cuadrados. Consiguiéndolo, será sustituido por el jugador que quedó sin lugar. En caso contrario, volverá al círculo central con el fin de renovar la tentativa.

**Final:**

Terminará el juego cuando el niño del círculo central consiga ocupar uno de los círculos laterales.

**Observación:**

Será eliminado el niño que ocupe tres veces el círculo central, cancelando uno de los círculos laterales del cuadrado.


---

## 32. La Ardilla sale de la Cueva

---

### **Preparación:**

Se disponen los niños en un gran círculo y separados en grupos de tres. Dos de cada grupo, quedan de manos dadas formando la «cueva» y dentro quedará el tercer niño: la «armadilla». En el centro del círculo quedarán dos o más «armadillas» desalojadas.

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciación, todas la «armadillas» debem cambiar de cueva. En ese momento, los niños del centro buscarán tomar el lugar de uno de sus compañeros. Los que quedan sin «cueva» pasarán al centro.

### **Final:**

Terminará el juego cuando todos los jugadores hubieren representado la «armadilla».

### **Observación:**

Este juego deberá ser ejecutado en tres tiempos. En cada tiempo un niño del grupo de tres representará la «armadilla».



---

## 33. Esquivar la Pelota

---

### **Preparación:**

Los niños, de pie, forman un círculo. Para el centro se dispone de uno o dos jugadores. A uno de los niños del centro se le entrega una pelota.

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciación, los jugadores del círculo tirarán la pelota buscando alcanzar el que ocupa el centro, el cual empleará todos los recursos con el fin de evitarla. Aquel que acierte, permutará con el jugador central.

Siendo los jugadores muy ábiles pueden ser utilizadas dos pelotas, disponiéndose para el centro de varios niños.

### **Final:**

Terminará el juego cuando uno de los jugadores del círculo cambie con el del centro.





## 34. Estatua de Sal

### **Preparación:**

Se disponen los niños sobre una línea trazada en el centro del campo.  
A una distancia de 20 metros permanece el jugador.

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciación, el jugador destacado contará rápidamente hasta un número menor de diez, encunanto los otros avanzan andando o corriendo, con el fin de alcanzarlo. Este, inesperadamente, interrumpirá el conteo y se volverá de frente a los compañeros, que deberán parar sin ser vistos en movimiento. Los que lo fueren, deberán retroceder a la línea de partida, para recomenzar.

Los otros quedarán en el lugar en que hubieran parado y continuarán a proceder de modo idéntico al inicio del juego. El mismo jugador continuará con la cuenta, procediendo siempre de la misma forma hasta que uno de los compañeros tocándolo lo sustituya.

### **Final:**

Terminará el juego cuando un de los compañeros tocar al jugador destacado.





## 35. El Gato y el Ratón

### Preparación:

Se disponen los jugadores en ronda, de manos dadas, con excepción de dos que representan el «gato» y el «ratón». El primero permanece fuera del círculo y el segundo dentro.

### Evolución:

Dada la señal de iniciación, la rueda girará indiferentemente para la izquierda o para la derecha y el «gato» preguntará a los niños:

- Don ratoncito está en casa?
- No señor!
- A que hora volverá?
- A las ocho horas
- Que horas son?
- Una hora
- Que horas son?
- Las dos horas.

Y así se proseguirá hasta llegar a la hora determinada para la vuelta del «ratón».

En ese momento para la ronda y el «gato» preguntará a los jugadores del círculo:

- Don ratoncito ya llegó?
- Si señor!
- Me da permiso para entrar?
- Si señor!

El «gato» correrá entonces en persecución del «ratón», buscando agarrarlo. El «ratoncito» será permitido entrar o salir del círculo por debajo de los brazos de los compañeros que le facilitarán el paso, dificultándose al «gato», tratando con todo de no cerrarle camino.

### Final:

Terminará el juego con la prisión del «ratón».





## 36. El Gato está Durmiendo

### **Preparación:**

Se traza un círculo alrededor del cual serán marcados, con piedras o bolsitas de arena, tantos lugares cuantos fueran los niños, uno de ellos, acostado o parado en el medio del círculo fingirá que está durmiendo: (el gato). Los otros se dispersarán, a voluntad.

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciación, los jugadores dispersos van a provocar al «gato». De repente éste se «despierta» y busca ocupar un lugar en el círculo, en lo que será imitado por los demás. Si lo consigue será sustituido por el niño que quedo en su lugar. En caso contrario repetirá la acción desenvuelta.

### **Final:**

Terminará el juego cuando el «gato» consigue uno de los lugares marcados.



## 37. Allá Viene el Ratón

### **Preparación:**

Se disponen los niños en círculos. En el centro queda un jugador teniendo una de las puntas de un cordón en cuya extremidad se ata un ratón de juguete o una bolsita de arena.

### **Evolución:**

Dada al señal de iniciación, el jugador del centro hará girar el cordón de arrastro junto a los pies de los jugadores que deberán saltar en el mismo lugar, procurando evitar que el ratoncito los toque. Aquel que fuere tocado será eliminado.

### **Final:**

Terminará el juego cuando reste apenas un niño en el círculo que será el vencedor.



## 38. El León y la Jaula

### Preparación:

Se disponen los niños en círculos, quedando en el centro un jugador, el león.

### Evolución:

Dada la señal de iniciación, el jugador central dirá:

— El león quiere huir!

— No puede! — responderán los de círculo.

— Que es esto? — preguntará el león, asegurando el brazo de uno de los jugadores de la rueda.

— Es esto? — teniendo el brazo de otro.

— Es acero!

— Es esto? — a un tercero.

Continuará el león durante algún tiempo, experimentando las barras, verificando la resistencia de las mismas y oyendo también las respuestas. Por fin dirá:

— El león quiere huir!

Forzando violentamente las salidas acabará huyendo, perseguido por todos. Aquel que consiga prenderlo sustituirá al jugador central.

### Final:

Terminará el juego con la prisión del león.





## 39. La Liebre en el Jardín

### Preparación:

Los jugadores de manos dadas formarán un círculo. En el interior queda un jugador: la «liebre».

### Evolución:

Dada la señal de iniciación, los jugadores del círculo preguntarán:

- Como entró la liebre en el jardín?
- Salté la cercal! responderá ella.
- Es mejor salir! dirán los jugadores.

La «liebre» buscará, entonces, evadirse pasando por debajo o por cima de los brazos de los compañeros que deberán dificultar la salida.

Luego que la liebre escapa, los jugadores deben soltar las manos y correr para atraparla.

Una vez presa, la liebre será sustituida por el niño que la atrapó, pasando a ocupar un lugar en el círculo que deberá ser reconstruido para allá repetición del juego.

### Final:

Terminará el juego con la prisión de la liebre.





---

## 40. El Mar Está Agitado

---

### Preparación:

Los jugadores quedan sentados en sillas dispuestas en hileras y separadas una de otra, por el espacio de un metro. Cada grupo, de igual número de jugadores, recibe el nombre de pez. Uno de los jugadores escogido por sorteo, será el pescador y quedará de pie.

### Evolución:

Dada la señal de iniciación, el pescador se pone de pie a pasearse entre las sillas rezongando: «el mar está agitado. El mar está agitado.» En un momento dado continuando el paseo, llama un de los grupos, las «sardinas» por ejemplo.

Los representantes del nombre mencionado, se levantan y se ponen en la columna de atrás del pescador, acompañándolo en sus movimientos y murmurando con el: «El mar está agitado. El mar está agitado. El pescador llama un segundo grupo: «bagres» por ejemplo, y procede de la misma manera que la primera, después un tercer grupo y así sucesivamente, hasta que todos los peces estén de pie, paseando entre las sillas y murmurando: «El mar está agitado». De repente el pescador gritará bien fuerte: «El mar está calmo». En ese momento todos los jugadores buscan una silla, inclusive el pescador, el jugador que se sienta en la cuarta silla, quinta o sexta, conforme previa combinación.

### Final:

Será considerado vencedor el grupo de pescados que, después de determinado tiempo de juego, conserva el mayor número de jugadores.



---

## 41. Muerto y Vivo

---

### Preparación:

Los niños quedan dispersos en un campo de dimensión limitada. Se designa una para ser perseguida.

### Evolución:

Dada la señal de iniciar el juego, salen todos en persecución del jugador destacado. Este cuando en la inminencia de ser preso, gritará «muerto»! A esa exclamación, todos inmediatamente se acuestan.

El momento en que el perseguido, que no paró de correr sin salir del campo, grita «vivo», se levantan rápidamente todos y corren otra vez detrás del jugador fugitivo.

### Final:

Terminará el juego con la prisión del perseguido.



## 42. Los Pájaros Vuelan Fuera del Granero

### **Preparación:**

Se traza un rectángulo, el «granero», y adentro de él algunos círculos, los «nidos». En cada uno de los lados de los rectángulos, se señala la puerta del granero. A una distancia a diez metros de este, se traza un círculo de dos metros de diámetro, la «jaula». Los niños permanecen en los nidos, a voluntad. Cada grupo representa una especie de pájaros. Se nombra a un jugador que será el hacendado.

### **Evolución:**

Dada la señal de inicio, el hacendado se va aproximando del granero. Los pájaros al divisarlo, empiezan a saltitar y a chilrear en sus nidos. El hacendado llegando al granero, se para y dice, «oigo ruido de pájaros». En seguida, llama el nombre de uno o varios grupos de pájaros allí representados. Estos, al oírlo pronunciar sus nombres, corren dentro del «granero» y en seguida salen por la puerta.

Rodeándole después y siempre chilreando e imitando con los brazos el vuelo de los pájaros, son perseguidos por el hacendado que intenta agarrarlos. Los que consiguen entrar nuevamente al granero por la puerta, están a salvo.

Los que fueran presos irán para la jaula.

### **Final:**

Serán considerados victoriosos los jugadores que no hubieran sido presos después de determinado tiempo de juego.





## 43. La Raposa y los Conejitos

### Preparación:

En el interior de un cuadrado trazado en uno de los rincones del campo de juego, queda un grupo de niños: los «conejitos». Otro grupo, de igual número y teniendo un jefe, se dispersan a voluntad; las «raposas».

### Evolución:

Dada la señal de iniciar, salen los conejitos de sus cuevas para un paseo.

Deben andar en puntas de pie, temiendo a las «raposas».

De repente el jefe de éstas grita:

— Corran, agarren los conejitos!

Con este aviso, corren las «raposas» en persecución de los «conejitos» con el fin de prenderlos. Pero éstos estarán a salvo una vez alcanzada su cueva. Todos los que sean aprendidos se vuelven «raposas» y auxilian a la prisión de los «conejitos» restantes en el partido siguiente.

En la repetición del juego se alternan en el papel los jugadores: los «conejitos» pasa a ser «raposas» y estas «conejitos».

### Final:

Terminará el juego cuando todos los «conejitos» hubieran sido presos.







---

## 44. El Tren

---

### **Preparación:**

Se disponen los jugadores en grupos, formando varias columnas paralelas.

Cada grupo recibirá el nombre de una de las partes que componen un tren: vagón, caldera, ruedas, pito, etc... El grupo que representa la máquina se destaca de los demás.

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciar, uno de los jugadores que representa la máquina dirá: «El tren quiere partir pero falta la... «Y citará uno de los objetos representados por los grupos. Los representantes del objeto citado, se agarran por la cintura y se van a juntar a la máquina, continuando a la columna que permanece haciendo evoluciones en las proximidades de los demás jugadores, hasta que todos los demás grupos hayan sido llamados.

### **Final:**

Terminará el juego con evoluciones en el campo, imitando un tren en movimiento.



---

## 45. Los Obreros Silenciosos

---

**Infancia:** 4 a 10 años.

**Objetivo:** atención, observación, imaginación.

### **Preparación:**

Colocar los niños en semi-círculos, sentados en el piso.

### **Desenvolvimiento:**

El evangelizador dirá: «Obreros silenciosos, yo tengo un martillo, qué se hace con él?

Los niños no contestan, todavía imitan el golpear del martillo. Los niños que se equivocaren deben ser temporalmente eliminado del juego.



## 46. Haga lo que digo pero no lo que hago

**Infância:** 6 a 10 años.

**Objetivo:** atención, observación, memoria.

**Formación:** todos los niños aunque sentados.

**Desenvolvimiento:**

El evangelizador dirá que todos debem hacer lo que él dice, todavia no deben hacer lo que él hace. Por ejemplo, él dirá: «Pongan las manos en la nariz.» Todos deben poner las manos en la nariz aunque él, por ejemplo, pontas el los ojos.



7 a 9 años





---

## 47. La Floreia

---

**Infância:** 6 a 10 años.

**Objetivo:** atención, memoria.

**Formación:** una hilera de niños.

**Desenvolvimiento:**

El evangelizador dirá al primer niño de la hilera: «Yo fui a la florería y compré lindas rosas.» El niño debe decir: «Yo fui a la florería y compré lindas rosas y lindos claveles.» Y así cada uno añadirá una flor. Los niños que no se acuerden de todos los nombres de las flores deben salir temporalmente del juego.



---

## 48. Barra Manteca

---

**Preparación:**

Se trazan dos líneas paralelas, distantes quince metros una de la otra. Sobre ella quedan los niños, divididos en igual número, enfrentándose en hilera.

**Evolución:**

Dada la señal de iniciar, el jugador designado por sorteo para empezar el juego, sale corriendo de la línea de su partido y llegado al campo adversario bate en la palma de la mano derecha estendida de los enemigos. En un momento dado tocará más fuerte en 1ª mano de uno de los niños, en señal de desafío, huyendo para su grupo cuando el desafiado intenta aprenderlo antes de que traspese la línea. Consiguiéndole, el prisionero será incorporado al partido contrario y el desafiante continúa siendo el mismo. En caso negativo, el desafiado se vuelve desafiante, volviendo este ocupar su lugar primitivo. El nuevo desafiante repite la acción del primer y así prosigue el juego.

**Final:**

Será considerado vencedor al partido que obtendrá al mayor número de prisioneros dentro del tiempo estipulado.



---

## 49. Pelota en el Aire

---

### **Preparación:**

Los jugadores divididos en dos partidos, blanco y rojo, son dispuestos en dos hileras separadas por el espacio de tres metros. Permanecerán sentados, con las piernas flexionadas y cruzadas. A diez metros de las hileras en la dirección del espacio comprendido entre ellas quedará el juez o instructor de pié, en posesión de una pelota.

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciar, el juez o instructor cuenta uno, dos, tres... y en seguida tira la pelota bien alto, verticalmente para adelante, para atrás de él o para atrás de los jugadores. Al ser tirada la pelota, los jugadores se levantan sin apoyar las manos en el suelo y corren con el fin de agarrarla en el aire; el jugador que lo consigue marcará tres puntos para su partido. Si al contrario la pelota fuera agarrada después de haber tocado el suelo, marcará solamente dos puntos.

Una vez agarrada la pelota, los jugadores se disponen nuevamente como en el comienzo, volviendo a comenzar el juego.





## 50. La Pelota al Centro

### Preparación:

Se trazan seis círculos de treinta centímetros de radio, distantes dos metros uno de otro. En el centro, entre las hileras un círculo de radio doble. Los jugadores, divididos en dos partidos, quedan dispuestos de acuerdo con el esquema. El primer jugador de cada partido tiene una pelota.

### Evolución:

Dada la señal de iniciar, el primer jugador de cada grupo, arroja la pelota al segundo, este al tercero y así sucesivamente hasta el último que con la pelota en las manos, encuancto los restantes cambian de lugar, avanzando un círculo. El primer círculo desocupado será ocupado por el jugador en acción. En este momento reinicia el juego arrojando la pelota, como lo hizo anteriormente. Así en adelante. Pues, el jugador inicial, al recibir la pelota en el último círculo, corre al círculo central y no al primer que quedó desocupado.

### Final:

Será considerado victorioso el equipo cuyo jugador inicial alcance el círculo central, en primer lugar, y sin cometer más de dos faltas.

### Observación:

Se considera falta:

- Arrojar la pelota estando el jugador fuera del círculo;
- Auxiliar al compañero cuando la pelota cae;
- Tres faltas acarrearán la derrota del partido.





## 51. La Pelota Cruzada

### **Preparación:**

Se dispone los niños en dos hileras en que se enfrentan separadas por el espacio de dos metros. Los adversarios se alteran en cada hilera. Los jugadores que inician quedarán en posesión de una pelota.

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciar, el primer jugador de cada hilera tira la pelota al segundo de la hilera opuesta, su compañero; este, al tercero también de la hilera opuesta. Y así sucesivamente, siempre en diagonal. Llegando al último jugador, la pelota deberá volver al primero, cruzada de la misma forma.

### **Final:**

Será considerado vencedor el partido que hiciera llegar la pelota al jugador inicial, en primer lugar.

### **Observación:**

El jugador que debe caer la pelota deberá agarrarla y solo la podrá tirar una vez que esté en su lugar.







## 52. Pelota Fujitiva

---

### **Preparación:**

Los niños forman un círculo, con los pies alejados y unidos a los de los vecinos de la derecha y de la izquierda. Permanecen con el tronco flexionado manteniendo las manos sobre las rodillas. En el centro queda un jugador.

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciar, el jugador central busca hacer pasar la pelota por entre las piernas de los compañeros. Estos evitarán, empujándola con las manos y tomando en seguida la posición primitiva, conservando siempre los pies separados, no pudiendo unir las rodillas para defender la pelota. Aquel que deje pasar la pelota será eliminado y el círculo irá disminuyendo.

### **Final:**

Será considerado victorioso el equipo cuyo jugador inicial alcance el círculo central, en primer lugar, y sin cometer más de dos faltas.

### **Observación:**

Terminará el juego cuando haya solo tres jugadores que serán considerado vencedores.





## 53. Buen Dia

---

### **Preparación:**

Los niños de manos dadas forman un círculo. En el centro quedará un jugador con los ojos vendados.

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciar, rodará el círculo para la derecha o para la izquierda.

En un momento dado, el jugador del centro batirá palmas y la rueda parará.

En seguida apuntará para el círculo y el jugador indicado dirá:

— Buen día!

El del centro tendrá que reconocer por la voz, proclamando su nombre. En caso que se equivoque, podrá todavía presentar dos nombres más. Si acierta, el que fuera señalado ocupará el centro y el otro lo substituirá en la rueda.

En caso contrario, el juego proseguirá hasta que el jugador del centro menciona con acierto el nombre de un compañero.

### **Final:**

Terminará el juego cuando el jugador del centro permute de lugar con el compañero del círculo.





## 54. Casique Pegador

### **Preparación:**

En las líneas extremas de un rectángulo de 30x50cm, se trazan dos círculos de tres metros de diámetro: los «campamentos». Entre estos se trazan un círculo central de diámetro un poco mayor de los jugadores divididos en dos grupos de igual número, permanecen a voluntad en el interior de los «campamentos» representados por los dos círculos extremos.

En el círculo central, un jugador queda sentado en el suelo: «el casique».

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciar, los jugadores se aproximan del «casique» con el fin de provocarlo. En un momento dado él se levanta y corre en persecución de los compañeros, intentando prenderlos, los que fueren presos deberán pasar para el círculo central y auxiliar al «casique» en los próximos ataques. Los jugadores que alcancen sus campamentos, estarán a salvo.

Corresponde al «casique» dar a sus auxiliares la señal de ataque.

### **Final:**

Será considerado vencedor el grupo que conserve el mayor número de jugadores después de determinado tiempo de juego.





## 55. Camino a Jerusalen

### **Preparación:**

Sillas unidas por los respaldos son dispuestas en dos hileras, número igual al de los jugadores; menos uno. Los jugadores formados en columnas quedan próximos a las sillas.

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciar, caminan los jugadores, al son de un piano, contornando la hilera de las sillas. Inesperadamente, a la interrupción de la música, todos buscan sentarse, debiendo hacerlo de preferencia en las sillas que están mas cerca, siendo permitiendo, igualmente, correr para las que están en el lado opuesto. Aquél que no consiga sentarse, será excluido, retirándose una silla. El juego proseguirá hasta nueva interrupción de la música, procediendo del mismo modo. Así sucesivamente.

### **Final:**

Será considerando victorioso el jugador que consiga sentarse en la última silla.

### **Final:**

En la falta del piano, la orden de «sentarse» será dada con un pito;  
Habiendo elevado número de jugadores, podrá haber cuatro o cinco sillas de menos;  
Los jugadores que permanecen parados serán eliminados.





## 56. Colores y Formas

### **Preparación:**

Los niños forman una rueda. Se sientan en la mejor disposición que el local permita.

### **Evolución:**

Dada la señal de iniciar, el instructor pedirá que cada niño cite un objeto cualquiera visible en la sala, del color indicado. Dirá por ejemplo: Verde y conforme la habilidad del grupo, concederá 10 o 20 segundos. Un jugador dirá verde es la blusa de A. Dirá otro, Verde es la hoja del árbol. Los que no consigan satisfacer el pedido del instructor dentro del tiempo determinado, perderán la oportunidad, considerándolos posible de ser eliminados el que nombre un objeto que ya haya sido mencionado.

### **Final:**

El juego terminará cuando decline el interés.

### **Observación:**

Este juego podrá ser realizado substituyéndose los colores por formas, conforme la edad de los participantes. Los niños citarán objetos cilíndricos, esféricos, cuadrados, etc.





## 57. Carrera con Arcos

### **Preparación:**

Se disponen los jugadores en dos columnas, separadas una de la otra por el espacio de tres metros. El primer jugador de cada columna tendrá a su frente a una distancia de tres metros, un arco de mimbre de 0,60cm de diámetro. Cuatro arcos iguales serán colocados enfrente, en la misma dirección separados por igual espacio. A un del último arco quedará una banderita.

### **Evolución:**

Dada la señal de inicio, sale el primer jugador de cada columna y queda en cuclillas junto al primer arco. Lo agarra con las dos manos y lo pasa por el cuerpo, ensartándolo por la cabeza. Una vez hecho esto, deja el arco usado, en el mismo lugar y dirigiéndose al segundo, procede del mismo modo. Y, así hasta el último arco. Una vez hecho el contorno de la banderita, el trayecto de vuelta será hecho con la siguiente variante: en vez del arco ser pasado por la cabeza como el la ida, es al revés, pasado por los pies, quedando el jugador en cuclillas en el interior del arco, antes de agarrarlo.

El jugador inicial, al llegar a su columna, bate en la mano estendida del segundo jugador, que avanzó un paso, y va a permanecer detrás del último de su equipo. Los segundos jugadores, al recibir la palmada, repite la acción de los primeros. Y así sucesivamente.

### **Final:**

Será considerado vencedor el equipo cuyo último jugador levante en primer lugar, el último arco pasado.





## 58. Carrera del Canguro

### **Preparación:**

Los jugadores, divididos en igual número, forman dos columnas.

Quedan separados de piernas en forma lateral uno de otro por la distancia de un brazo estendido a la altura del hombro. Al primer jugador de cada columna se le entregará una pelota.

### **Evolución:**

Dada la señal de inicio, el niño que está en posición de la pelota la pasa entre las piernas haciéndola rodar a su compañero, inmediato. Del mismo modo procederán los demás jugadores hasta que la pelota llegue al último de la columna. Este, al recibirla, queda en cuclillas, y va saltando con la pelota entre las rodillas hasta el frente de la columna. Llegando ahí ocupa el primer lugar al mismo tiempo que los demás se corren. El segundo jugador repite la acción inicial. Así se proseguirá con el juego. Cayendo la pelota ella deberá ser repuesta inmediatamente, entre las rodillas.

### **Final:**

Será considerada victoriosa la columna cuyo último jugador llegue al frente de su columna en primer lugar.

## 59. Carrera de Zapatos

### **Preparación:**

Se disponen los niños en hileras. Una silla o banderita separará un partido del otro, recogidos los zapatos de los jugadores, serán los mismos puestos en hileras a una distancia de diez metros.

### **Evolución:**

Dada la señal de inicio, salen los niños saltando con el pie izquierdo hasta encontrar los zapatos de sus pies, calzándolos en seguida. Hecho esto vuelven al punto de partida, saltando con el pie derecho, siendo descalificado el jugador que calce los zapatos cambiados. Cada jugador que vuelva a la línea de partida marcará un punto para su equipo.

### **Final:**

Será considerado ganador el equipo que marque mayor número de puntos.



## 60. Carrera del Sapo

### **Preparación:**

Detrás de la línea de partida se disponen los jugadores en dos columnas, separada una de la otra por el espacio de cinco metros. El primer jugador de cada columna tendrá a su frente, en una distancia de tres metros, una bolsita de arena.

### **Evolución:**

Dada la señal de inicio, salen los primeros jugadores y llegando a la bolsita de arena quedan ahí en cuclillas imitando la posición del sapo.

En seguida, el segundo jugador salta el primero y a dos metros de este, queda también en cuclillas dándole la espalda a este. El tercero repite la acción del segundo y así sucesivamente hasta el último que saltará todos los sapos.

### **Final:**

Será considerado victorioso el equipo cuyo último jugador salte el penúltimo en primer lugar.

### **Observación:**

- los jugadores deben, saltar al compañero y no caminar en forma lateral;
- siendo el número de niños reducido, el juego podrá ser de ida y vuelta.

En este caso, será victoriosa la columna que vuelva a tomar la posición inicial en primer lugar.







---

## 61. Cuidado con la Pelota!

---

### **Preparación:**

Separados uno de otros por el espacio de tres metros los niños forman un círculo. En el centro quedará un jugador. Distante del círculo unos veinte metros, quedará el pique.

### **Evolución:**

Dada la señal de inicio, los jugadores del círculo pasan la pelota rápidamente entre sí. En el momento que uno de ellos la deja caer, todos correrán en dirección del pique, al mismo tiempo que el jugador central, recogiendo la pelota, busca alcanzar a uno de los compañeros. Alcanzado el jugador decaído, será éste excluído. En caso contrario será eliminado el jugador central.

### **Final:**

Terminará el juego cuando resten solamente tres jugadores del círculo que serán considerados victoriosos.





## 62. Pescadores

### **Preparación:**

Se disponen los jugadores en dos hileras que se enfrentan, distanciadas una de otra de diez metros. Una hilela representa los «Peces» y la otra los «pescadores»! que deben permanecer de manos dadas, formando la red.

### **Evolución:**

Dada la señal de inicio, pescadores y peces se aproximan intentando los peces atravesar la red formada por los pescadores. En ese momento los pescadores que estuvieran en las extremidades de la hilera, buscarán cerrar la red, dando las manos y formando un círculo. Una vez cerrado el círculo serán considerados presos los jugadores que estuvieran en el interior.

Cuando todos los peces fueren pescados, los pescadores pasarán a representar los peces y así viceversa.

### **Final:**

Será considerado victorioso el grupo que conserve el mayor número de jugadores después de dos tiempos de juego.

### **Observación:**

- los jugadores, una vez presos en el círculo, no podrán forzar la fuga;
- los jugadores que forman la red no debem soltar las manos;
- a los pescados no les es permitido transponer la red por las extremidades.





## 63. Raposa Manca

### **Preparación:**

Se traza un cuadrado de tres metros de lado: la casa de la raposa.

Los jugadores se dispersan por las inmediaciones. Uno de ellos representará a la raposa, refugiándose en su habitación. Todos niños estarán munidos de un pañuelo.

### **Evolución:**

Dada la señal de inicio, los jugadores se aproximan a la casa de la raposa con el fin de provocarla, agitando sus pañuelos. En un momento dado, sale de su casa, en persecución de los jugadores.

Dando tres pasos al salir, continuará la persecución, saltando en un pie solo. Cuando cambia de pie, deberá gritar: «Raposa manca»! Si no hacera, los jugadores la perseguirán hasta su refugio, golpeándola con los pañuelos.

Una vez dentro de la casa, la raposa quedará libre del ataque, pero deberá realizar nuevas salidas en las condiciones citadas. Cuando consiga tocar con el pañuelo en uno de sus perseguidores, será substituida pasando a ser perseguida por todos los jugadores. La raposa nueva buscará refugiarse en su casa. En seguida, reiniciará las salidas en las condiciones ya descriptas, hasta conseguir un nuevo sustituto.

### **Final:**

Terminará el juego con la sustitución de la raposa





## 64. Samaritanas

### **Preparación:**

La niñas divididas en dos equipos son dispuestas en dos columnas separadas una de otra por el espacio de tres metros. Una niña quedará distanciada de la otra con un espacio de cinco metros, marcando los lugares, todas estarán munidas de almohadilla. La primera de cada columna quedará junto a la cesta de pan de dimensiones comunes.

### **Evolución:**

Dada la señal de inicio, las primeras niñas flexionan el tronco, agarran la cesta y la colocan en la cabeza sobre la almohadilla para equilibrarla. Van corriendo así o en marcha apresurada hasta la compañera siguiente junto a la cual depositan la cesta, también flexionando el tronco. Después de hecho esto vuelven a sus lugares. Las demás repiten la acción e las primeras. Llegando la cesta a la última niña, deberá volver a la primera por el mismo proceso de ida.

### **Final:**

Será considerada victoriosa la columna cuya jugadora inicial, recibiendo la cesta de la última, la levanta encima de la cabeza, en primer lugar.

### **Observación:**

La niña que deje caer la cesta deberá volver a su lugar, recolocarla en la almohadilla y partir nuevamente.





10 a 12 años





## 65. Bastones Ganados

### **Preparación:**

Se dividen los jugadores en dos equipos, quedando cada uno en un extremo del campo de 30x15m, dispersos a voluntad. En dos rectángulos trazados en las extremidades del campo, uno para cada partido, colocándose seis bastones. Del lado izquierdo de los rectángulos se dibujan dos cuadrados: las «prisiones».

### **Evolución:**

Dada la señal de llamada de uno de los equipos, salen los jugadores corriendo con el fin de tomar los bastones que se encuentran en el rectángulo del campo contrario.

Los jugadores de este buscarán prender los niños del equipo atacante, impidiendo así que los bastones sean tomados. Transcurridos algunos minutos de la señal de llamada será interrumpido el juego y nueva llamada será hecha, entrando en acción el otro equipo. De esta manera, los defensores pasan a ser atacantes y vice-versa.

En el momento de interrupción, el instructor o juez verifica el número de jugadores aprisionados, valiendo cada bastón dos puntos y cada prisionero un punto.

### **Final:**

Será considerado vencedor el equipo que marque mayor número de puntos.

### **Observación:**

- los jugadores que fueren presos quedarán sentados en el cuadrado del equipo contrario;
- los niños no podrán permanecer prójimos al rectángulo cuidando los bastones; por así los jugadores deben permanecer dispersos por el campo.





## 66. Biga Humana

### **Preparación:**

Se trazan dos líneas paralelas, distantes 15 mts una de la otra; la línea de partida y la línea de llegada. Los niños dispuestos en hileras formarán varios grupos de cinco competidores. El niño menos robusto ocupará la posición «A».

### **Evolución:**

Dada la señal, los jugadores que están en las posiciones de B y C e sostienen de las caderas de los compañeros D y E y colocan la cabeza en la región dorsal de los mismos.

El niño que está en la posición «A» sube en la espalda de los jugadores B y C, y se equilibra de pie, dando las manos a los compañeros D y E.

A una segunda señal, parten corriendo en acelerado, esforzándose todos para no dejar caer al jugador que se equilibra, en caso de que caiga el grupo será descalificado.

### **Final:**

Será considerado vencedor el grupo que alcance la línea de llegada, en primer lugar.

N.B.: Este juego se destina a niños de 7 a 12 años.







## 67. Pelota en el Poste

### **Preparación:**

En los extremos de un campo de 20x15mts., se colocan dos postes de cierta altura. Los jugadores divididos en dos equipos, que se distinguen por una cinta amarilla atada en el brazo izquierdo o por un gorro, se dispensan a voluntad por el campo.

Cada equipo marcará sus puntos en el poste señalado con su color.

### **Evolución:**

Dada la señal de inicio, el instructor tira la pelota a lo alto entre los jugadores. Aquél que consiga agarrarla, se la lanza a un compañero y este a otro y así sucesivamente hasta que uno de ellos pueda tocarla en el respectivo poste marcando un punto. Los adversarios, a su vez, se esfuerzan por interceptar los pases y encaminar la pelota, por intermedio de sus partidarios, al poste señalado con su color.

Después de cada punto el juego se reinicia.

### **Final:**

Será considerado vencedor el partido que obtenga seis puntos en primer lugar.

### **Observación:**

A) Se considera falta:

- sostener o empujar al adversario;
- correr con la pelota en la mano;
- permanecer colado al poste; la distancia mínima es de un metro;
- tirar la pelota contra el poste.

B) El equipo que cometa tres faltas será descalificado, siendo la victoriosa para el adversario.

C) Todas las veces que la pelota quede «presa» entre dos o más jugadores, el instructor o juez deberá tirarla a lo alto.





## 68. Carretilla de Mano

### **Preparación:**

Se trazan dos líneas paralelas a una distancia de cinco metros una de la otra: la línea de partida a la línea de llegada.

Los jugadores forman dos hileras, una atrás de la otra.

### **Evolución:**

A la primera señal, los jugadores que estuvieren en la hilera del frente apoyan las manos en el suelo, estendiendo al mismo tiempo las piernas hacia atrás.

Los jugadores de la retaguardia elevan las piernas de los compañeros quedando entre ellas y teniendo a la altura de las rodillas. A una segunda señal, los jugadores corren en dirección de la línea terminal.

### **Final:**

Será considerado vencedor el par que alcance la línea de llegada en primer lugar.

### **Observación:**

- los jugadores que caigan durante la carrera serán descalificados;
- los jugadores de la retaguardia no podrán, largar las piernas del compañero sobre la pena de descalificación.





## 69. A Caballo en la Escoba

### **Preparación:**

Se disponen los jugadores de a pares en la línea de partida. Uno representará «el caballo» y el otro el «caballero», usándose para la montura de éste una escoba de paja. El jugador que represente al caballo tendrá la escoba y el otro, el «caballero», deberá sentarse en la escoba, lo más cerca posible del cabo, colocando en el los dos pies y teniéndose con las manos. Cada par tendrá a su frente, a una distancia de veinte metros una silla o una banderita.

### **Evolución:**

Dada la señal de inicio, parten corriendo los «caballos», tirando de la escoba. Hacen el contorno de la respectiva silla o banderita y vuelven a la línea de partida, cosiderándose descalificado el par cuyo «caballo» suelte o caiga de la escoba.

### **Final:**

Será considerado vencedor el par que llegue en primer lugar.

N.B.: Este juego se destina a niños de 4 a 6 y de 10 a 12 años.

## 70. Carrera de Bolsa

### **Preparación:**

Se disponen los jugadores en hilera, sobre la línea de partida o distanciados un metro del otro. A cada concursante será entregada una bolsa, dentro de la cual colocará las piernas, atándolas en la cintura con un cordón la línea de llegada, paralela a la de la partida, estará a 20 metros de distancia.

### **Evolución:**

Dada la señal de inicio, los jugadores salen corriendo o lo más ligero posible evitando progresar por medio de saltos sucesivos, en ese caso serán descalificados.

### **Final:**

Será considerado victorioso el jugador que alcance la línea de llegada, en primer lugar.

### **Observación:**

Para variar el juego los corredores podrán solo correr o solo saltar.



## 71. Columpio Humano

### **Preparación:**

Dispuestos en dos hileras, los jugadores quedan de espaldas unos con otros entrelazando los brazos.

### **Evolución:**

Dada la señal de inicio, los pares ejecutan el movimiento del columpio, siendo descalificados los que, durante el balanceo, cambien de posición, o paren de balancearse por caída o cualquier otro motivo.

### **Final:**

Terminará el juego después de determinado el tiempo de ejecución, siendo descalificados los pares que no consiguen ejecutar el balanceo durante el tiempo estipulado.



## 72. El Rey Mudo

**Juventud:** 15 a 18 años.

### **Objetivos:**

Comunicación con gestos, creatividad y espíritu de observación.

### **Desenvolvimiento:**

Los jóvenes se quedan con las espaldas contra el pizarrón. El evangelizador escribe en el pizarrón un refrán popular o un proverbio (por ejemplo): «Quién dice lo que quiere oye lo que no quiere» o «Dios ayuda a quién madruga». etc. El mensaje solo puede ser comunicado a los jóvenes en el círculo por quién quiera transmitirla a través de gestos. Los receptores tendrán un tiempo determinado para decifrarlo. Si, mientras el tiempo dado, no lo descubren, el emisor y los receptores serán cambiados por el evangelizador.

### **Precaución:**

No permitir que los otros jóvenes hablen o ayuden a los receptores del mensaje.



---

## Bibliografía

---

1. ALMEIDA, Paulo Nunes de. *6ª explosión recreativa de los juegos*. Estructura, 1977.
2. MIRANDA, Nicanor. *200 jogos infantis*. 7. ed. Belo Horizonte, Itatiaia, 1980.