

la. 1500 11/64

Foll
371.7
3
M156

COLECCION
DIDACTICA

5

SERIE

LOS MIL

JUEGOS

TERCERA PARTE

MINISTERIO
DE
EDUCACION
Y
JUSTICIA

DIRECCION
NACIONAL
DE
EDUCACION
FISICA,
DEPORTES
Y
RECREACION

60

CENTRO NACIONAL
DE DOCUMENTACION E INFORMACION EDUCATIVA
PARERA 55 Buenos Aires Rep. Argentina

MINISTERIO DE EDUCACION Y JUSTICIA
DIRECCION NACIONAL DE EDUCACION FISICA,
DEPORTES Y RECREACION.

VERSION LIBRE
DE LA OBRA

BIBLIOTECA	
Colección	31-3-6
Autor	
Titulo	Argentin
Inter- vitas	cos

**LOS
MIL
JUEGOS
PARA
LA
JUVENTUD**

DE

GUNTER STIFF

JUEGOS CON CARRERAS

(Pag. 3 - 26 Nos. 100 - 197 según el original)

INV	011156
SIG	F011 37117
LIB	3

Ej 2:
03896

d/2

JUEGOS PARA LA ARENA Y EL CESPED

(Pag. 29 - 43 Nos. 200 - 337, según original)

TRADUCCION DE :

CENTRO NACIONAL
DE DOCS.
AGOSTO - NOVIEMBRE de 1964.

Prof. SUSANA WEINRATH

INFORMACION EDUCATIVA
Buenos Aires Rep. Argentina



JUEGOS CON CARRERAS

100 - **SORTEO.** Cuando haga falta designar a un jugador para que inicie el juego, podemos proceder en cualquiera de las siguientes formas.

a) Con los participantes formando un círculo, contarlos hasta llegar al número 7; el designado con este número queda eliminado. Continuar con el procedimiento hasta que sólo quede un participante, el cual iniciará el juego.

b) Se escoge un número alto, por ejemplo 37. Empezamos a contar por un jugador cualquiera y el que resulte designado con ese número es el elegido.

c) Cada uno de los participantes toma de 0 a 3 piedritas, las que mostrarán todos juntos, a la voz de mando del director de juegos. Cada jugador tratará de adivinar la suma total y la dirá. Una vez que todos hayan dado su opinión, se cuentan las piedritas y resulta elegido el que se haya aproximado más a la cantidad real.

d) Cuenta rimada: "Pizza pizzuela, color de ciruela, vía, vía, este pie" - "Oso fete colorete, un, du, li, tuá, de la remendú..." "Uno, dos y tres, quien no sale mancha es", etc.

e) Un jugador pincha un diario con la punta de un cuchillo. El participante cuyo nombre empiece con la letra pinchada iniciará el juego; si hay dos cuyo nombre empiece con esa letra, se vuelve a pinchar en busca de la segunda letra, y así sucesivamente hasta que no quede duda sobre quién es el elegido.

f) Para un sorteo rápido pueden usarse dados, o sacar números.

101 - **JUEGOS DE PERSECUCION.** "El zorro y la liebre" (Mancha).

El "zorro" corre a la "liebre" dentro de un campo limitado. Si logra tocarla, se transforma en "zorro" y continúa el juego. Variaciones:

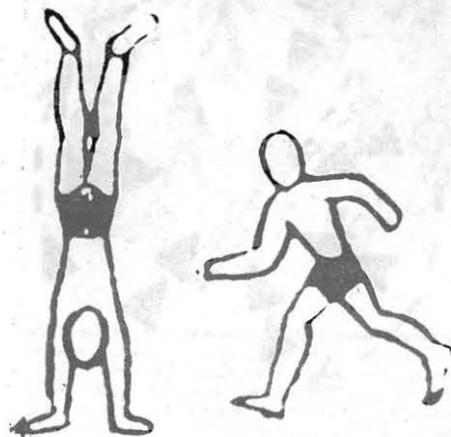
a) No se puede tocar a la "liebre" en su huída si ésta tiene una mano en el suelo, o está parada en un pie, o a cuatro pies, sentada en el suelo y con las manos y pies en el aire, en cuclillas, arrodillada, etc. Pero sólo puede recurrir tres veces a este expediente para salvarse.

b) "Mancha trepada". La "liebre" escapa a la persecución del "zorro" trepándose a un alambrado o un árbol.

c) "Mancha a caballo". La "liebre" perseguida se salva montándose a caballo sobre la espalda de otra "liebre".

d) "Mancha cruzada". Otro jugador se cruza entre el "zorro" y la "liebre". Aquél debe abandonar la persecución de ésta y correr tras la que se le cruzó.

e) "Mancha sombra". El "zorro" debe pisar la sombra de la "liebre" para cazarla.



f) "Mancha vertical". La "liebre" en peligro tira una vertical (se para sobre las manos) para salvarse.

g) "Mancha mellizo". La "liebre" busca protección en un compañero, tomándolo de la mano; de este modo está a salvo. Pero si unos "mellizos" están juntos demasiado tiempo, un tercer jugador se les agrega; entonces la "liebre" que no está tomada del recién llegado debe soltarse y seguir corriendo.

h) "Mancha pareja". La "liebre" tocada se transforma en zorro y, tomada de la mano del que la apresó, colabora en la caza de la tercera y la cuarta "liebre". Cuando hay cuatro "zorros", se separan formando dos parejas, y así hasta que todos se convierten en "zorros" menos uno, que será el ganador.

i) "Mancha venenoso". El "zorro" toca a la "liebre" en cualquier parte del cuerpo. Esta, convertida en "zorro" debe hacerse cargo de la persecución de los demás jugadores, pero manteniendo una mano sobre la parte del cuerpo en que fuera tocada.

j) "Mancha mágica". Las "liebres" tocadas por el "zorro" quedarán encantadas y deben permanecer inmóviles. Sólo pueden ser salvadas por un compañero libre.

k) La "liebre" encantada deberá sentarse con las piernas cruzadas, arrodillarse o acostarse.

l) Después de un lapso determinado se reducirá el campo de juego a la mitad, luego a la cuarta parte, hasta que todos los participantes se choquen en una superficie de dimensiones aproximadas a las de una habitación.

103 - **PERSECUCION POR EQUIPOS.** Los jugadores se distribuyen en dos o tres grupos. El primer equipo será el de cazadores ("zorros") y se anudarán un pañuelo en el brazo para distinguirse. Los "conejos" que hayan sido cazados deberán quedarse en cuclillas, pero podrán ser salvados por un compañero libre. El juego termina cuando los "zorros" han logrado dejar en cuclillas a todos los "conejos".



Variaciones:

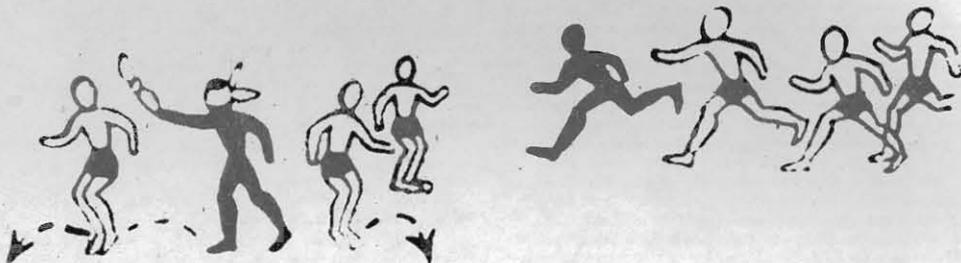
a) "Mancha pilar". Un pilar en el campo de juego servirá de marca de salvación: quien lo toque estará a salvo.

b) Dos pilares o marcas de salvación y 2 ó 3 equipos. Se contarán las corridas buenas de marca a marca sin ser cazados. Cambio de equipos después de 7 puntos. Los "conejos" apresados valen un punto en contra; pueden ser eliminados o jugar como ayudantes de los "zorros".

c) Tres equipos, dos de "conejos" y uno de "zorros". Los "conejos" tienen una marca de salvación y los "zorros" un círculo de 10 metros donde guardan a sus prisioneros; éstos pueden ser salvados por toque de sus compañeros libres.

104 - "EL ZORRO CIEGO". Un "zorro ciego" (con los ojos tapados) lleva un pañuelo anudado en la mano y trata de tocar con él a sus compañeros. A éstos sólo les está permitido saltar para salvarse.

Variación: El "zorro" es guiado por un amigo mediante indicaciones o sirviéndose de una soga sujeta al brazo.



105 - "CONEJO SALVADO". Un "conejo" perseguido por un "zorro" lleva un gorro sobre la cabeza; si quiere salvarse de la persecución no tiene más que ponerlo sobre la cabeza de otro "conejo". También puede reemplazarse el gorro por un pañuelo a-



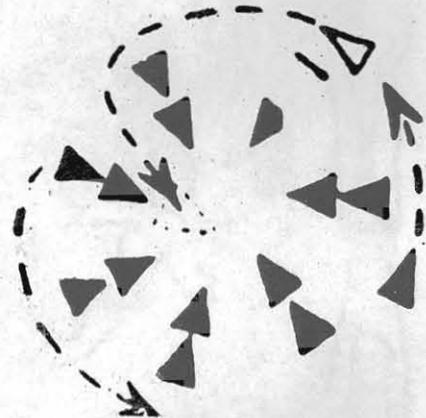
nudado en el brazo; en ese caso el jugador perseguido toca a otro y este último debe encargarse de desatar el pañuelo y anudárselo en su propio brazo.

106 - "CACERIA DEL DELINCUENTE". Campo de juego delimitado. Un participante es el "delincuente" y todos los demás lo persiguen; el que logra tocarlo se transforma en "delincuente" y entonces es perseguido por sus compañeros.

107 - "TOCAR AL TERCERO". Círculo doble de jugadores. Se eligen dos participantes, el "zorro" y el "conejo". El "zorro" persigue al "conejo" por fuera del círculo y éste, para salvarse, se coloca delante de una pareja. Entonces el integrante de la misma que está atrás se transforma en "conejo" y debe salir corriendo.

Variaciones:

- El tercer jugador, en vez de salir corriendo, se coloca delante de su propia hilera; entonces el que quedó atrás se transforma "conejo".
- El "conejo" se salva saltando sobre la espalda del jugador de atrás; entonces el de adelante debe salir corriendo.
- Si el "zorro" logra tocar al "conejo", se invierten los papeles.
- Los jugadores se arrodillan, se sientan con las piernas separadas o se acuestan boca abajo. El "conejo" se salva si consigue colocarse rápidamente entre dos jugadores adoptando la misma posición que ellos. En ese caso, debe asumir el papel de "conejo" el jugador que esté detrás o a la derecha, según la posición adoptada.
- El jugador de atrás abraza por la cintura al de adelante y lo mueve a derecha o izquierda, según de donde venga el "conejo", para impedir que se intercale o coloque delante de ellos.



El "Conejo" debe apresar al jugador de adelante y sólo así puede considerarse a salvo; entonces el tercer jugador debe salir corriendo, convertido en "conejo".

f) El compañero de atrás sostiene fuertemente a su pareja abrazándolo por la cintura. El "conejo" se salva saltando sobre la espalda del jugador de atrás, pero la pareja, para impedirlo, puede dar vueltas y esquivarlo.

g) El "conejo", al buscar su salvación, se coloca detrás de la pareja en vez de adelante de ella. Entonces el que sale corriendo es el de adelante.

h) El tercer jugador, en vez de convertirse en "conejo", se transforma en "zorro" y debe perseguir al que hasta entonces era perseguido.

i) El "conejo" puede ser obligado a seguir corriendo mediante el grito de "Rechazado!", pero esto sólo puede hacerse dos veces.

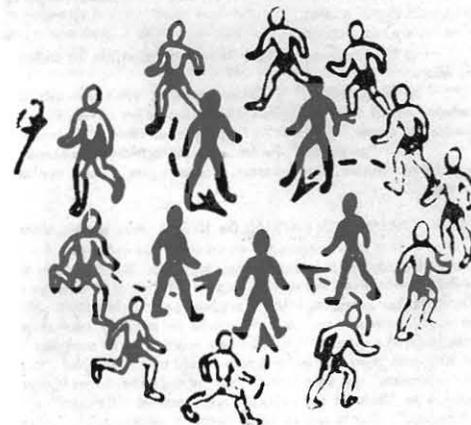
j) "Ardillas y árboles". Los jugadores se enfrentan tomándose de las manos. El "conejo" debe pasar por debajo de los brazos y pararse entre los compañeros para salvarse. El jugador al cual el "conejo" de la espalda debe salir corriendo.

k) Las parejas se paran con las piernas separadas. Se convierte en "conejo" aquél por entre cuyas piernas pasó el perseguido.

l) Número impar de jugadores. No hay "conejo". Los participantes se colocan formando parejas enfrentadas, y con las manos tomadas y extendidas hacia arriba forman un arco. El "zorro" trata de romper un arco. Si lo logra, los dos integrantes de la pareja deben pasar corriendo por todos los arcos, por la derecha (saltando, corriendo hacia atrás, rengueando, etc.). El que llega primero a la punta forma pareja con el "zorro", mientras su compañero rezagado se convierte en "zorro".

108 - "PALMEAR AL SEGUNDO". Cuando los jugadores son pocos, se forma un círculo simple. El "conejo" se salva colocándose delante de cualquiera de los participantes, pero para ello debe pasar por debajo de sus piernas separadas. También puede montar a caballo sobre el jugador, o saltar al rango sobre él.

109 - "CÍRCULO DOBLE". Los jugadores forman un círculo doble, pero el círculo interno tiene mucho menos integrantes que el externo. Los del círculo interno se paran con las piernas separa-



das, mientras que los de afuera marchan o corren alrededor de los primeros. A una señal, cada jugador del círculo externo trata de colocarse detrás de un compañero del interno y pasar por entre sus piernas (sólo un jugador por cada arco de piernas). Los que no logran pasarse unen a los que habían formado el círculo interno para rehacer el círculo externo y continuar corriendo. Al iniciar el

juego se dan 10 puntos en contra a cada jugador, los cuales se van descontando de a uno por cada pasada exitosa por un arco de piernas. El primero que logra los diez puntos resulta ganador.

110 - "CÍRCULOS ENEMIGOS". Dos círculos concéntricos de jugadores. Cada uno forma un equipo. Ambos círculos marchan



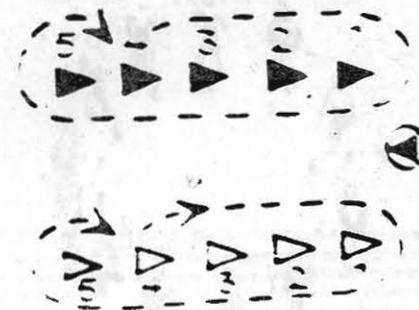
en direcciones opuestas, con una distancia de más o menos metro entre uno y otro, mientras cantan. Al toque de silbato, todos los jugadores del círculo externo salen corriendo hacia la línea final del campo de juego, perseguidos por los del círculo interno, quienes tratan de tocar el mayor número de contrarios.

Variaciones:

a) A la inversa: los jugadores del círculo interno irrumpen a través del círculo externo y tratan de llegar al límite final del campo sin ser tocados.

b) Los jugadores del círculo externo lo cierran fuertemente mientras los del círculo interno tratan de romperlo y evadirse. A los 15 segundos, toque de silbato para detener momentáneamente el juego. Se concede un punto a favor por cada jugador evadido, se cambian los papeles y al cabo de un cierto número de jugadas se proclama el equipo vencedor por puntos.

111 - "CARRERA DE LOS NUMEROS". Filas de seis jugadores. En



cada fila sus integrantes se numeran y cada uno debe recordar bien su número. El director del juego nombra un número, por ejemplo el 4, y los jugadores correspondientes se levantan y corren alrededor de su hilera; el que llega primero a su lugar gana un punto para su equipo.

Variaciones:

a) A unos diez metros de cada fila se coloca una marca, alrededor de la cual debe correr el participante.

b) El corredor pasa serpenteando por su propia fila.

c) Los jugadores se sientan con las piernas cruzadas (posición de sastre). Al ser llamado, el corredor debe levantarse sin usar las manos.

d) Cada participante tiene un objeto cualquiera. El jugador llamado deberá recoger todos esos objetos en la primera carrera (ida) y devolverlos a la vuelta.

e) Se coloca un pañuelo en el lugar donde se halla la marca, al frente de la fila. El corredor deberá levantarlo con los dientes, correr alrededor de la marca y volver a colocarlo en su lugar.

f) Dos equipos: uno es de "suma" y otro de "resta". El director de juego dice, por ejemplo, 5 y 3; deben salir corriendo el jugador No. 8 (5+3) del equipo suma, y el No. 2 (5-3) del equipo resta.

g) Cada jugador es designado por medio de un color. El director de juego nombra entonces un objeto de color característico, por ejemplo, pasto (verde), cuervo (negro), canario (amarillo). El jugador cuyo color corresponde al objeto nombrado sale corriendo.

h) Puede añadirse interés a la carrera agregándole dificultades; por ejemplo, que todos los jugadores se coloquen en posición de rango de modo que el participante nombrado deba saltar por encima de ellos, o pasar por debajo a la ida, y por el costado a la vuelta.

i) En lugar de decir directamente un solo número, el director de juegos enuncia un cálculo. Ejemplo: 6 - 3 + 1. Sale el jugador que lleva el número correspondiente al resultado.

112 - CARRERA DE LOS NÚMEROS EN CÍRCULO. Los participantes forman un círculo y se numeran de 1 a 3. El director de juego nombra un número y los jugadores correspondientes salen corriendo y dan una vuelta alrededor del círculo. El primero que vuelva a su lugar gana un punto para su equipo.

Variaciones:

a) Los corredores, después de dar la vuelta alrededor del círculo, tratan de tomar una pelota que está en el centro del mismo. El que toma primero la pelota, gana un punto.

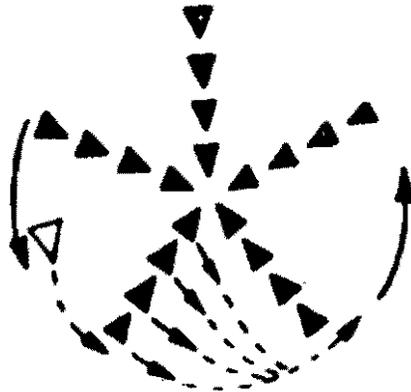
b) Lo mismo, pero llevándose la pelota y tratando de que nadie se la toque.



c) Los jugadores llamados dan dos vueltas alrededor del círculo y tratan de tocar a los demás corredores. Los que sean tocados quedan eliminados.

d) Los participantes se forman en hileras de tres, cuatro o cinco, como las radios de un círculo. El jugador llamado, antes de salir corriendo, debe pasar por el ícono formado por las piernas abiertas de sus compañeros.

113 - CARRERA EN ESTRELLA. Todos los participantes, menos uno, se dividen en varios grupos y se colocan en forma de estrella, de modo que los primeros de cada hilera queden enfrentados. El jugador restante corre alrededor de la estrella y golpea en la espalda al último de una hilera. Este transmite el golpe ha-



cia adelante y toda la hilera sale corriendo tras el "golpeador". Si consiguen alcanzarlo, debe continuar en su papel y dar dos vueltas antes de tocar nuevamente. En cambio, si no es alcanzado y logra llegar al lugar ocupado por la hilera "seguidora", se asegura un puesto en la misma y el jugador que queda sin lugar va a golpear a otra hilera.

Variaciones:

a) Los jugadores de las hileras están sentados en posición de sastre.

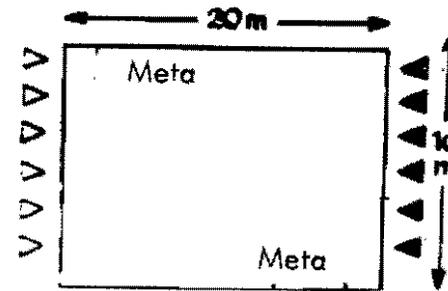
b) El "golpeador" y sus perseguidores dan una vuelta alrededor del círculo y luego se suben a un cojón colocado en el centro del mismo. El último en llegar será un nuevo "golpeador".

c) El "golpeador" indica a sus perseguidores la forma en que deberán correr, (rengueando, a cuatro pies, dando vueltas-carnero).

114 - CARRERA POR PAREJAS. De 10 a 30 participantes, distribuidos en dos equipos, en un campo de juego de 10 x 20 metros. Los equipos se colocan sobre las líneas finales, y a la derecha de cada grupo hay una celda para prisioneros, a 3 metros de distancia. Los jugadores salen de sus lugares, uno de cada equipo, en cualquier momento, pero el derecho de toque le corresponde solamente al que salió último. Cuando logra tocar al contrario, el participante grita, "¡Alto!" y todos vuelven a la línea final, menos el "prisionero" que va a la celda correspondiente. Los prisioneros pueden ser liberador por toque, y en ese caso el "liberador" grita "¡Libertad!", con lo que el juego vuelve a interrumpirse. Cuando un equipo tiene cuatro prisioneros se le otorgan 4 puntos y los prisioneros quedan libres para continuar jugando.

Variaciones:

a) No hay limitación en el número de prisioneros. Estos se dan la mano formando cadena en dirección a su equipo; únicamente el primero queda dentro de la celda. Sólo se podrá liberar un prisionero por vez.

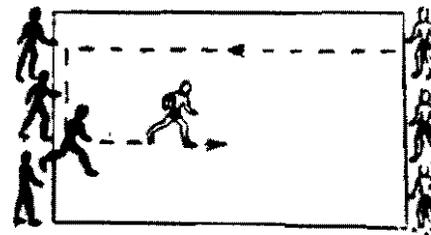


b) Se traza una línea que divide el campo de juego en dos partes iguales. Cada enemigo tocado en la propia cancha equivale a un punto, y dos si es tocado en la cancha contraria. La liberación de un prisionero otorga 2 puntos a su equipo. Se juegan dos períodos de 15 minutos cada uno.

115 - CORRIDA POR PAREJAS CON BANDERA. Igual a la anterior, pero, para aumentar el interés y la dificultad del juego, se coloca una bandera en el centro del campo de juego. Si un jugador roba la bandera y logra llegar a salvo a su línea final, obtiene 3 puntos para su equipo. Si, en cambio, es alcanzado y tocado antes de llegar a su meta con la bandera, deberá volver a ponerla en su lugar.

116 - PALMADITAS. De 10 a 30 participantes en un campo de juego de 10 x 15 metros. Dos equipos, parados en las líneas finales del campo. Un jugador de un equipo se acerca al equipo contrario; los integrantes de este último estiran el brazo con la palma de la mano hacia arriba. El visitante da tres golpes sobre una misma mano o sobre tres jugadores diferentes y sale corriendo en dirección a su equipo. El que recibe el último golpe debe salir en su persecución. Si lo alcanza, el prisionero se coloca detrás de su cazador y es liberado solamente si éste es apresado a su vez. Los equipos se alternan para mandar visitantes.

Variaciones:



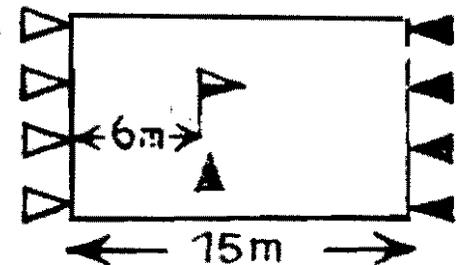
a) Solamente el equipo cuyo jugador haya eludido la persecución puede mandar un nuevo visitante.

b) En vez de correr todos los jugadores, sólo lo hacen los más rápidos, designados por el grupo.

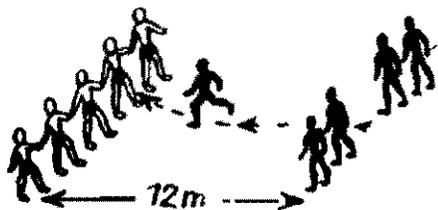
c) Los dos equipos se numeran. Si el visitante es el número 4, sólo el 4 puede salir en su persecución.

d) El visitante no da tres golpes, sino que debe pisar una línea trazada a un metro de la línea de largada del equipo contrario. En cuanto toca esa línea, aunque sea con la punta del pie, es perseguido por cualquiera de sus contrarios. El visitante puede engañarlos, es decir, llegar corriendo hasta la línea y luego, sin tocarla, dar media vuelta y correr por el campo, para acercarse sorpresivamente y pasar la línea prohibida. En el primer caso deberán volver a su línea de largada todos los perseguidores que, equivocadamente, hayan salido de sus puestos. También puede jugarse como en c).

117 - BANDERA Y CABALLERO. De 10 a 30 participantes, distribuidos en dos equipos, en un campo de juego de 10 por 15 metros. Aproximadamente a 6 metros de la línea final de los defensores, se planta una bandera, la cual debe ser robada por el equipo atacante. Este último tiene un jugador, el "caballero", que deberá defender la bandera una vez tomada y también a todos sus compañeros, pues es el único del equipo atacante con derecho de toque y que, además, es invulnerable. Los defensores, en cambio, tienen todos ese derecho, y cada atacante tocado queda eliminado. Se determina el ganador por tiempo o cuando haya "matado" a todos sus contrarios.



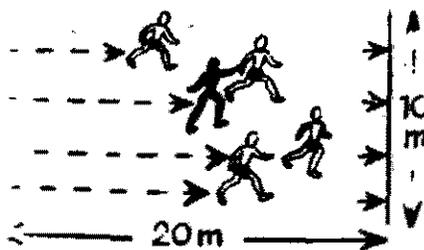
118 - ROMPER CADENAS. De 10 a 30 jugadores, formando dos equipos enfrentados. Los integrantes de cada equipo se toman de las manos formando una cadena. Un jugador corre hacia la cadena del equipo contrario y trata de romperla; si lo consigue, se lleva prisionero al participante que soltó la mano; si fracasa en su intento, debe agregarse a la cadena contraria. También puede jugarse haciendo que toda la cadena se abalance sobre el equipo contrario. Se anota un punto por cada lugar en que la cadena se haya roto, ganando el equipo que haya conseguido más puntos.



119 - EL HOMBRE NEGRO. Terreno de 10m x 30m. Entre 10 y 30 jugadores. Estos se colocan sobre una línea final. El "hombre negro" está en el centro de la cancha y grita: "¿Quién tiene al hombre negro?" Todos gritan: "Nadie;" y corren hacia el lado opuesto. Si el "hombre negro" consigue dar tres palmadas a un jugador, este se convierte en su compañero. Se continúa así hasta que el último participante sea tocado.

Variaciones:

- El jugador tocado intercambia su puesto con el "hombre negro" y éste pasa a integrar el conjunto de corredores.
- Los prisioneros actúan como ayudantes y tratan de agarrar a los demás, pero sólo el "hombre negro" tiene derecho a dar las palmadas.
- Los jugadores deben ir hasta la línea opuesta, dar vuelta alrededor de una marca y volver al punto de partida.
- El "hombre negro" y sus ayudantes se colocan detrás de una de las líneas finales, mientras que los demás jugadores se paran detrás de la línea opuesta. A una señal dada ambos grupos van uno al encuentro del otro. Sólo se corre en caso de peligro. El "hombre negro" no puede retroceder; los jugadores sí, pero no pueden pasar su línea final (los jugadores tocados por el "hombre negro" pasan a ser sus ayudantes recién en la otra rueda).

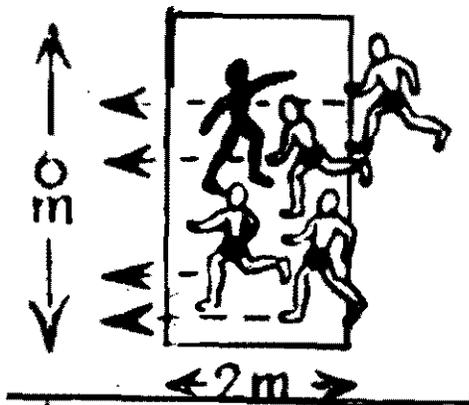


e) El "hombre negro" y sus ayudantes forman una cadena que puede ser rota por los otros jugadores. Únicamente el "hombre negro" tiene derecho de toque. Los jugadores también pueden salir individualmente.

120 - EL GUARDIAN DEL PUENTE. De 6 a 20 jugadores. En el centro del campo de juego se marca una zona de 6m x 2m, que es el puente. Un jugador es su guardián, y a su grito de "Cruzar el puente!", los demás participantes tratan de atravesar esa zona sin ser tocados. Los que son atrapados por el guardián pasan a ayudarlo en su tarea.

Variaciones:

- El guardián dice el nombre de un mes y solamente los nacidos en ese mes deben cruzar el puente.
- Sólo el guardián primitivo puede desplazarse a la larga del puente y los prisioneros ayudantes actúan como centinelas fijos, que sólo pueden tocar a los atacantes a una distancia de un brazo. El guardián debe distribuir inteligentemente a los centinelas. El ancho del puente aumenta de acuerdo con la cantidad de prisioneros.
- Los jugadores se distribuyen por mitades a cada lado del campo de juego, formando dos equipos. A una señal dada, tratan de cambiar de cancha pasando por el puente. El guardián intentará...



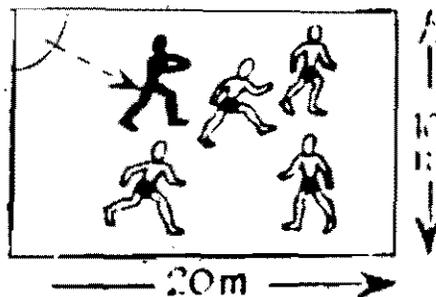
ta tocar el mayor número de jugadores de ambos equipos y cada jugador tocado es un punto en contra para su equipo, pero puede continuar en juego.

- Los integrantes de cada equipo están numerados. El guardián nombra un número y los jugadores correspondientes intentan cambiar de campo. Si atrapa a uno de ellos, éste pasa a ser guardián y significa un punto en contra para su equipo.
- Los centinelas del puente forman una cadena que puede ser rota, pero sólo el guardián tiene derecho de toque.

121 - EL OSO VIEJO. De 8 a 20 jugadores, en un campo de 10 por 20 metros; en una esquina se halla la cueva del oso. El oso sale de su cueva y trata de tocar a los demás jugadores con las manos tomadas; si lo logra, se toma de la mano con el atrapado y salen de caza juntos. Los jugadores que sean aprisionados, forman una cadena con el oso, pero sólo éste y el del otro extremo de la cadena tienen derecho de toque. Si la cadena llega a romperse por acción de los demás jugadores, todos los osos deberán volver a la cueva.

Variaciones:

- Si son más de ocho osos, se pueden formar dos cadenas de cuatro.
- Los prisioneros pueden resistirse y tienen que ser llevados a la cueva por la fuerza.



c) Los prisioneros pueden ser liberados por sus compañeros, pero sólo cuando un tercio de los jugadores se hayan convertido en osos.

122 - PESCAR. De 10 a 26 participantes, agrupados en dos equipos en un campo de 10 x 20 m; "peces" y "pescadores" se colocan sobre cada una de las líneas finales. Los "pescadores" se dan la mano para formar la red. A una señal, los dos equipos tratan de cambiar posiciones: los "pescadores", de la mano, sin saltarse, y "los peces" intentando escabullirse por los costados de la red; el que queda atrapado por la red es eliminado.

Variaciones:

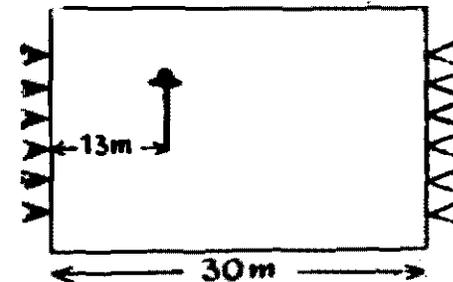
- Los "peces" atrapados juegan para el equipo contrario. Después de cada corrida, cambian de papeles.
- Los "peces" pueden forzar el paso por la red. Si la red forma un círculo uniéndose ambos extremos y atrapando a todos los "peces", se termina el juego.
- Los "pescadores" se distribuyen por la cancha sin formar red. Los "peces" tratan de alcanzar el lado opuesto sin ser tocados. Un toque de silbato a los 30 segundos indica la terminación de un período del juego; cada "pez" que ha logrado llegar a la línea final significa un punto para su equipo.



123 - LADRON Y POLICIA. De 10 a 30 jugadores, formando dos equipos enfrentados a una distancia de 30 metros. Los integrantes de cada equipo se numeran. A unos trece metros del equipo de ladrones se coloca un sombrero a un objeto cualquiera. A una señal del director de juego salen corriendo los números 1: el "ladrón" trata de robar el objeto y llevarlo a su casa, mientras el "policia" intenta apresarlo. El que fracasa en su misión pasa a ser prisionero del equipo contrario.

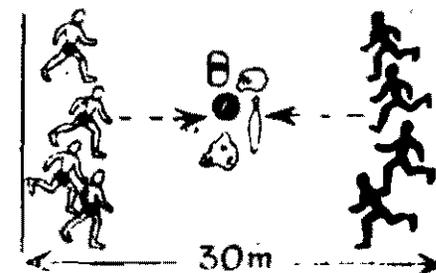
Variaciones:

- Se cuentan puntos. Cuando todos los jugadores hayan corrido se cambian los papeles.
- Los "ladrones" salen en cualquier orden y sin señal pre-



via. El "policia" correspondiente recién podrá iniciar la persecución cuando el ladrón haya salido, e intentar tocarlo recién cuando haya robado el objeto, es decir que el "ladrón" puede engañar al "policia".

- No se hacen prisioneros sino que se cuentan puntos. El director de juego nombra los números en cualquier orden.
- Se coloca una pelota en el centro de la cancha y los jugadores de ambos equipos luchan por ella; el que logre llevarla a su casa obtiene un punto.
- Un tacho con agua en el centro de la cancha. El que llega primero a él, moja al segundo.
- Cinchado: se coloca una soga en el centro de la cancha, y el que logra arrastrar la soga, o a su contrario aferrado a ella, hasta 3 metros de la línea media, será el ganador.

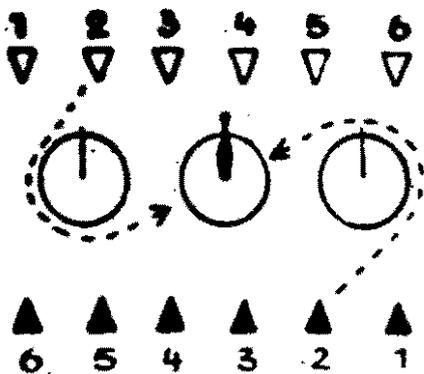


124 - **EN BUSCA DEL BOTIN.** De 10 a 30 jugadores distribuidos en dos equipos y enfrentados a 30 metros. En el centro de la cancha se colocan en fila tantos objetos como jugadores haya en un equipo. A una voz de mando, todos los participantes se lanzan al centro de la cancha tratando, cada uno, de hacer suya el mayor botín posible y de llevarlo a su línea final.

Variaciones:

- Se cuenta el número de objetos obtenidos por cada jugador durante diez corridas. Resulta ganador el equipo con más puntos.
- Se permite la lucha por el botín.
- El botín es una pelota, por cuya posición luchan los dos equipos.
- Larga un solo jugador de cada equipo.
- Los jugadores se acercan saltando al botín.
- Los jugadores se sientan al estilo sastre y son llamados como en la carrera de los números.
- El botín está constituido por dos muchachos forrados en el centro de la cancha, los cuales deberán ser llevados a la fuerza hasta la línea final de cada equipo.
- En el centro de la cancha se colocan tantos objetos como jugadores menos uno. Cada participante puede tomar un solo objeto; por lo tanto, en cada carrera queda eliminado un jugador. Se juega hasta que uno de los equipos quede sin jugadores.
- Tantos objetos como jugadores, pero cada uno puede tomar tantas cosas como pueda. Los que quedan con las manos vacías son eliminados.

125 - **BOTIN EN EL CIRCULO.** Los jugadores de cada equipo se



colocan en fila sobre las líneas finales de la cancha, numerándose de derecha a izquierda, de modo que el número más alto de uno quede frente al número más bajo del otro. En el centro de la cancha se dibujan 3 círculos; el del centro contiene el botín y los de los costados corresponden uno a cada equipo. Cuando el director de juego nombra un número, los jugadores correspondientes de cada equipo corren primero alrededor de su círculo, antes de dirigirse hacia el botín.

Variaciones:

- Los jugadores corren primero alrededor de su propio fila antes de lanzarse sobre el botín. (Los jugadores del mismo número de cada equipo quedan diagonalmente enfrentados en la formación).
- En el centro de la cancha tres círculos, a una distancia aproximada de 5 metros entre sí. En el círculo del centro hay 2 botellas o clavos y una pelota. Cada jugador debe llevar una botella a su círculo y recién después volver en busca de la pelota, estando permitido luchar por ella.

c) Cuando un jugador ha tomado la pelota (lo cual significa 1 punto a favor de su equipo), puede ser tocado por su contrincante; en ese caso, la pelota vuelve al círculo. Si, en cambio, consigue llevarlo hasta su línea final, obtiene 2 puntos para su equipo.

d) El botín es una colchoneta o una bolsa. Está permitido pararse sobre ella o llevar arrastrando al contrario que esté sobre ella.

e) Cuatro equipos, uno en cada esquina; en el centro una pelota. Los cuatro primeros de cada equipo salen al mismo tiempo y tratan de llevar la pelota a su esquina. Un punto por cada éxito.

f) Todos los jugadores de los cuatro equipos salen al mismo tiempo y luchan por la posesión de la pelota.

126 - **DIA Y NOCHE.** De 12 a 30 participantes, distribuidos en dos equipos (día y noche), que forman dos filas, espalda contra espalda. Entre ambos equipos hay una distancia de 3 metros y una separación lateral de 3 pasos entre jugadores. El director de juego tira una moneda al aire y grita, según lo establecido de antemano, "Día" o "Noche". El equipo nombrado se da vuelta y trata de pasar entre los integrantes del otro equipo y alcanzar una línea trazada a 15 pasos de éste. Sus contrincantes tratan de apresar el mayor número de jugadores del equipo nombrado, y los prisioneros pasan a engrasar sus filas.

Variaciones:

- Los prisioneros quedan eliminados.
- En vez de tirar una moneda al aire, el director de juego nombra los equipos a su gusto. Si, en cambio, dice "Crapúsculo", nadie se mueve de su puesto. Punto en contra por cada jugador que se mueva.
- Ambos equipos enfrentados. El equipo nombrado se da media vuelta y echa a correr hacia la línea final perseguido por el otro.
- Ambos equipos sentados, en cuclillas o acostados en el suelo.
- El director de juego tira al centro un disco, pintado de blanco un lado y de negro el otro. Los jugadores deben mirar antes de echar a correr.
- Con pelota: se coloca una pelota en el centro de la cancha. El equipo nombrado trata de apoderarse de ella lo más rápidamente posible y tirar sobre los contrarios, que habrán salido corriendo. Se aconseja que los jugadores de los extremos acompañen en su carrera a los fugitivos, para recuperar la pelota. Está prohibido correr con la pelota; hay que hacer poses.

127 - **LUCHA EN LA FRONTERA.** De 6 a 30 jugadores, formando dos equipos. Estos se enfrentan separados por una línea y tratan de arrastrar a los contrarios hacia su lado. Si uno de los jugadores está en peligro, puede ser socorrido por sus compañeros, quienes tratarán de sostenerlo; de este modo puede formarse una larga cadena. Para que los jugadores estén a salvo, por lo menos el pie del último de la hilera debe estar pisando su propio terreno; de lo contrario, todo el equipo pasa a ser prisionero del enemigo.

Variaciones:

- A 5 metros de la línea central se marca una celda para los prisioneros, de 2 x 2 metros. Si un jugador logra llegar a ella sin ser tocado tiene derecho a salvar a un prisionero. Salida libre.
- El jugador que llega a la celda enemiga sin ser tocado recibe 1 punto, aún cuando no haya prisioneros en ella.

128 - **COLOCAR LA BOMBA.** Dos equipos enfrentados junto a una línea. Cada equipo posee una o varias pelotas o bolsos llenos de paja, las "bombas"; que deben tratar de llevar hasta la línea final del equipo contrario.

Variación:

En vez de un objeto, la "bomba" es un jugador que debe ser transportado indemne al campo contrario.



129 - **LUCHA A EMPUJONES.** Dos equipos enfrentados, separados por una línea. Los integrantes de cada equipo se encañan por los codos, formando una cadena fuerte, y tratan de empujar al equipo contrario hasta 5 metros más allá de la línea central.

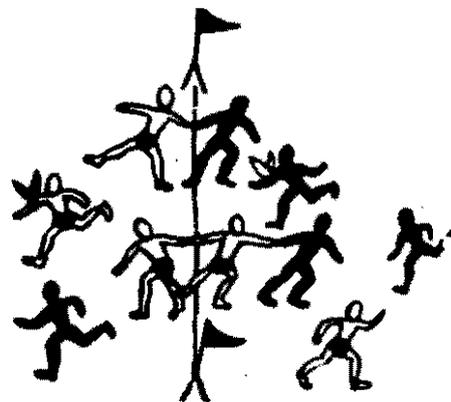
Variación:

Cada equipo forma una cadena resistente y marchan uno al encuentro del otro, tratando de cercar o desplazar hacia afuera al enemigo.

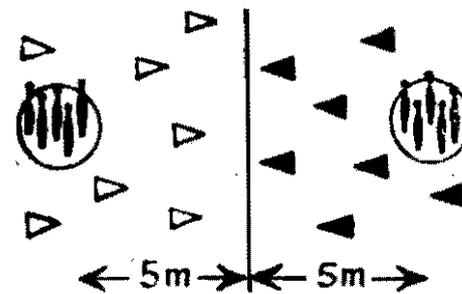
130 - **JAGUE MATE.** De 10 a 30 jugadores distribuidos en dos equipos. Cada uno elige su rey. Se traza una línea demarcatoria entre los dos equipos. Los jugadores tratan de atrapar a los integrantes del equipo contrario y llevarlos hacia su propio campo, donde el rey que sólo puede moverse en su demitio - los tocará, haciéndolos prisioneros. Únicamente el rey tiene derecho de toque. Los prisioneros deben ayudar a sus captores en la lucha.

Variaciones:

- Si se forman cadenas, no podrán ser tocados mientras uno de sus integrantes se halle todavía pisando su propio terreno.
- El rey puede pasar al campo contrario y tocar a jugadores sueltos, es decir, que no estén formando cadenas. Pero en ese caso también puede ser tocado por el rey enemigo, con lo que el juego queda terminado.



131 - **LADRONES DE MANZANAS.** Dos equipos, separados por una línea central. A 5 metros de esta línea y en el centro de cada campo de juego, se traza un círculo de 3 metros de diámetro, colocándose en él 5 objetos (clavos, pelotas pequeñas, etc.), que serán las "manzanas". Cada equipo tratará de robar las "manzanas" del enemigo, y al mismo tiempo, para defender las suyas, tendrá derecho de toque dentro de su propio campo. Todo ladrón tocado deberá devolver la manzana y quedarse inmóvil en

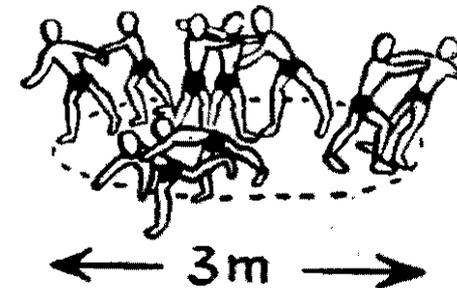


su sitio; podrá ser liberado por un compañero.

132 - **LA BALSA SALVADORA.** De 8 a 20 jugadores. Se traza un círculo o un cuadrado de 3 metros de lado. Todos los jugadores se colocan dentro de él y tratan de echarse mutuamente fuera de la "Balsa".

Variaciones:

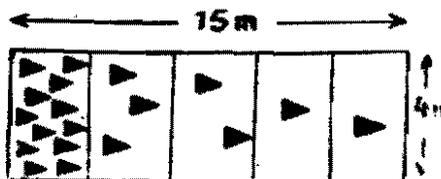
- Lucha de dos equipos parejas sobre la balsa. El que queda con los dos pies fuera de ella es eliminado.
- Lo mismo, haciendo las veces de balsa una pequeña loma o una pendiente.
- Dos equipos en la pendiente: uno arriba y otro abajo; los de arriba tratan de arrastrar a su lado a los de abajo y viceversa. El que es llevado al terreno contrario es prisionero y queda



eliminado. Dos minutos de lucha y luego cambio de posiciones. El número de prisioneros determina el ganador.

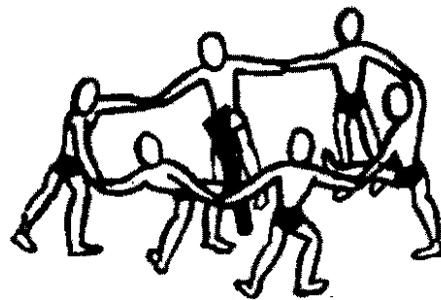
- d) Los prisioneros, en vez de quedar eliminados, pasan a ayudar a sus captores.
- e) Un solo jugador defiende la balsa. Por tiempo.
- f) Los defensores no pueden ser tomados por las piernas.
- g) Una colchoneta hace las veces de "balsa".
- h) La balsa es una saga, de la que se toman todos los jugadores, los cuales tratan de desplazarse mutuamente.

133 - **GUERRA CIVIL.** De 5 a 20 jugadores. Se trazan 4 líneas divisorias, a tres metros de distancia una de otra, en un campo rectangular de 3m x 15m, de modo tal que éste queda dividido en 5 canchas de juego. Todos los jugadores se reúnen en la cancha No. 1 y tratan de empujar a todos a la cancha No. 2, de allí a la 3, etc., de manera que quede un solo jugador, el ganador, en cada cancha. El mejor participante es el que quedó en la cancha No. 1.



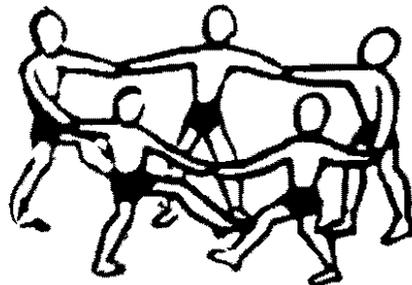
- Variaciones:
- a) Lucha de "gallos" sobre una cancha de 6m x 6m. El juego consiste en saltar sobre una pierna, todos contra todos, hasta que quede un solo "gallo".
 - b) Lo mismo con dos equipos. Pueden enfrentarse 2 contrincantes o varios a la vez.

134 - **LUCHA EN CIRCULO.** De 4 a 20 jugadores. Estos se colocan en círculo, tomados de la mano. En el centro se coloca un palo parado. Todos tratan de hacer que un compañero derribe el palo, con lo cual quedará eliminado.



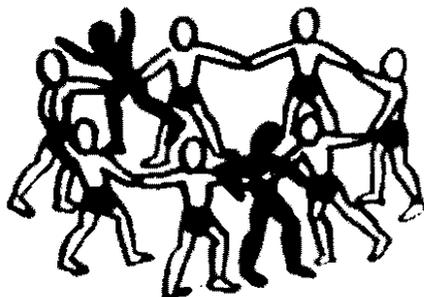
- Variaciones:
- a) Al revés. Cada uno trata de derribar el palo mientras sus compañeros procuran impedirlo.
 - b) Se coloca una pelota dentro de un círculo de 2m de diámetro. Uno de los jugadores es el encargado de tomarla. Cuando está por penetrar en el círculo para hacerla, grita "Atención" y todos los demás participantes escapan en todas direcciones. El jugador toma la pelota y trata de tocar o un fugitivo con ella, arrojándosela.
 - c) Se colocan cuatro palos fuera del círculo. Cada participante trata de derribarlos con el pie, recibiendo por ello un punto a favor.

135 - **BAILE DE LOS NEGRITOS.** Los jugadores se toman de la mano y se colocan en círculo. Cada participante trata de pisar los pies de sus compañeros, excepto los de quienes están a



sus costados. El que es pisado queda eliminado o recibe puntos en contra.

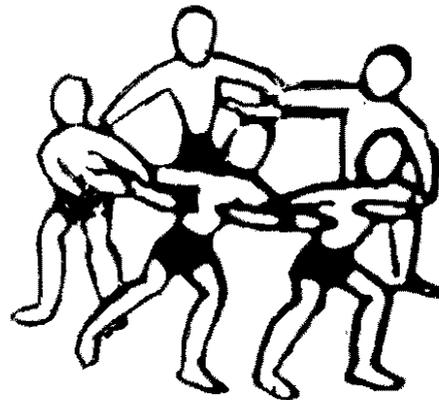
136 - **FUGA.** 7 a 14 jugadores. Dos jugadores se ubican dentro de un círculo formado por los demás participantes y tratan de salir del mismo. Si uno de ellos lo logra, puede ayudar a su



compañero. Pisan al centro los jugadores entre los cuales se deslizaron los que lograron huir.

- Variaciones:
- a) Más de dos jugadores en el centro.
 - b) Se permite trepar por encima de los componentes del círculo.
 - c) Dos equipos. Uno trata de entrar en el círculo y otro procura salir del mismo. Se computará el tiempo para determinar al ganador.

137 - **ROMPER EL CIRCULO.** 7 a 14 jugadores. Estos se toman de los brazos y cruzan las manos sobre el pecho, forman-



do un círculo pero mirando hacia afuera. Todos tratan de "romper" el círculo. Quedan eliminados los jugadores entre los cuales se forma un "boquete".

138 - **SALTAR EN CIRCULO.** 7 a 14 jugadores. Se colocan formando un círculo y uno de ellos pasa al centro. Los demás trazan un pequeño círculo alrededor de sus pies. A una señal, van saltando de un círculo a otro con los pies juntos y el jugador del centro trata de ocupar alguno de ellos. Si lo consigue, el jugador que quedó sin lugar pasa al centro.

139 - **CARRERA DE LOS 6 DIAS.** Se forman varios círculos de 6



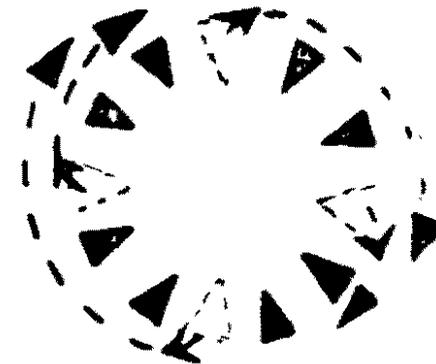
jugadores cada uno y éstos se numeran de 1 a 6. A una señal, salen los números 1 y corren alrededor del círculo, palmeando al número 1 cuando terminan su carrera, y así hasta que todos hayan corrido seis veces cada uno. Gana el equipo cuyos corredores hayan completado primero las carreras.

- Variaciones:
- a) Lo mismo, pero en vez de palmear al corredor siguiente se le entrega una pelota.

b) Círculo grande de jugadores, los cuales se numeran de a dos, formándose así dos equipos, los números 1 y los números 2. Comienzan la carrera dos jugadores colocados en lugares diametralmente opuestos y al terminar el círculo entregan la pelota al compañero que les sigue en la formación, hasta que todos los jugadores de cada equipo hayan corrido.

c) Los participantes, parados o sentados en círculo, se numeran de a 2, 3 ó 4. El director de juego nombra un número y todos los que responden a esa designación salen corriendo, dan una vuelta alrededor del círculo y luego, entrando por el lugar que ocupaban antes, se dirigen al centro del círculo y tratan de apoderarse de una pelota que hay dentro de él. Está permitida la lucha por la pelota.

140 - **CARRERA EN CIRCULO.** Círculo grande de jugadores, los cuales se numeran de a 3, 4 ó 5, formando equipos. Cuando el director de juego nombra un número, los llamados salen corriendo alrededor del círculo, a la derecha, tratando de pasarse por fuera. Los que son pasados quedan eliminados de la carrera y deben volver al círculo. El que logre pasar a todos, eliminándolos, resulta ganador.



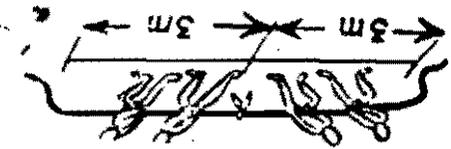
- Variaciones:
- a) Sin eliminación: Cada vez que un jugador pasa a otro, su equipo gana un punto.
 - b) El director de juego puede dar una señal, a la cual los corredores deben cambiar la dirección de su carrera.
 - c) En vez de eliminar al que es pasado, queda fuera de juego el que lo pasó, con lo cual se determina el corredor más lento.

141 - **DOMA DE CIRCO.** Un número impar de jugadores formados en círculo. El "domador", ubicado en el centro, da la orden de "Correr" y todos los participantes corren alrededor del domador hasta que éste da la voz de "Alto"; entonces todos, inclusive el domador, deben formar parejas. Como hay un número impar de jugadores, hay uno que queda sin pareja y pasa a ocupar el lugar del centro.

Variaciones:

147 - **SALTO DE PULGA.** Cada jugador ("pulga") podrá dar tres saltos, después de eso. Previamente se ubicarán todos en cualquier lugar de un espacio de 10 x 10 metros. Los jugadores podrán dar solamente los tres pasos indicados para moverse hacia otro lugar distinto al que estaban previamente. Un jugador se vendará los ojos antes de que los demás den esos tres pasos y luego frota los ojos con las manos para que los demás no puedan verlo. Este permitido colocarse en cualquier lugar.

148 - **CINCHADA.** Intervienen de 6 a 20 jugadores. Dos de ellos forman dos equipos eligiendo por turno alternadamente a un jugador. Los jugadores se ubican en un círculo de 3 metros de diámetro. El punto medio de este se señala con un pequeño alfiler. Los jugadores se ubican en los extremos de una soga. El punto medio de esta se coloca sobre el alfiler. A cada lado de la línea media, a 3 metros de esta, se trazan las líneas límites.

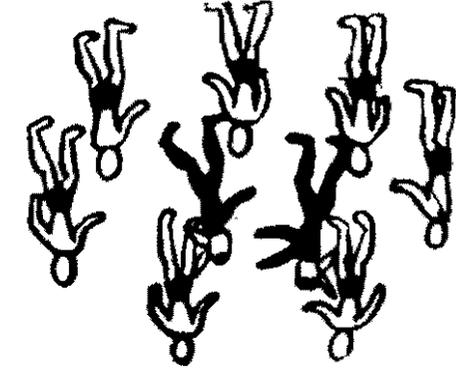


Como el equipo que consigue hacer pasar primero al portueto por la respectiva línea límite.

Variaciones:
a) Gana el equipo que después de un tiempo determinado tiene el portueto de su lado.

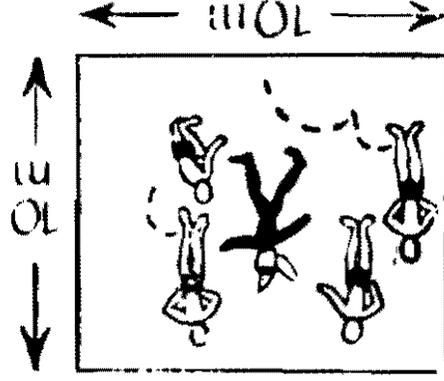
b) En lugar de usar una soga, los jugadores se colocan en fila y toman la cintura del compañero que está adelante. Las manos fuertes encabezan la fila y se toman de la mano.
c) Cada equipo se nombra independientemente. Previamente se nombra a que los mismos números de los dos equipos sean de fuera más o menos parejos. Los jugadores corren por orden (primero los que llevan el 1, luego el 2, etc.), después los que llevan el 3, etc.).
d) Sin vender los ojos.
e) Sin vender los ojos.
f) Todos los jugadores del círculo tienen un portueto en el centro. Se forman dos equipos y combaten todos contra todos.

149 - **SALTAR A LA CUBIDA.** Dos jugadores hacen dos vueltas a la cuerda. Los otros pasan contando o saltando. El que toca la soga recibe un punto en contra.



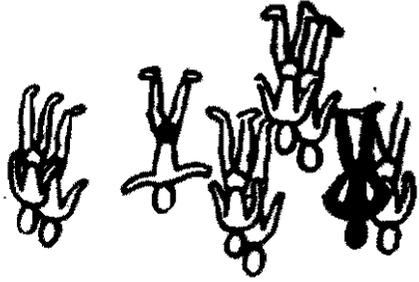
c) Un participante con los ojos vendados se coloca en el centro del círculo. Los jugadores van pasando un alfiler de mano en mano. En un momento dado, el del centro levanta su mano; entonces el que tiene los ojos vendados trata de ubicarlo y tocarlo; si lo toca, que ha tocado el alfiler para ocupar el lugar de aquel.
d) El jugador que tiene los ojos vendados da tres vueltas sobre sí mismo y luego tira una palita sobre sus compañeros. Si toca a un jugador, éste deberá imitar la voz de un animal a repetir con la voz combada, una palabra que le indique el jugador del centro, quien, si adviene el nombre del que habló, se respaldiza (lo por éste).

146 - **TORNEO RELAMPAGO.** Dos o más jugadores de cada equipo, con los ojos vendados, se colocan en el centro del círculo y llevan hilos de la vida o un portueto en el círculo. Se buscan y combaten mutuamente. Los jugadores que están fuera no pueden hacer comentarios.
Variaciones:
a) Sin vender los ojos.
b) Todos los jugadores del círculo tienen un portueto en el lado. Se forman dos equipos y combaten todos contra todos.



Variación:
Se coloca una medicina-bola en el centro del círculo, lo cual deberá ser llevado hacia afuera por el equipo contrario, pero sin lanzarla ni frotarla.

143 - **EL GATO Y EL RATÓN.** De 8 a 20 participantes. Se forma un círculo de jugadores tomados de las manos. Un "gato" trata de dar caza al "ratón". El "ratón" puede pasar por cualquier lado, el "gato" solamente por una puerta.
Variaciones:
a) Dos puertas en lugar de una sola.
b) El gato puede pasar por los lugares por donde haya pasado previamente el ratón.



a) Mismo par de jugadores. Estos corren alrededor del círculo hasta que este da la voz de "Alto". De inmediato todos hacen un movimiento y saltar, ese jugador saltado se coloca con compañeros, pero queda uno sin pareja. El donador trata entonces de atrapar y, para saltar, ese jugador saltado se coloca junto a una pareja. Pero en ese caso uno de los integrantes de la misma debe saltarse y saltar corriendo, y así sucesivamente hasta que el donador haya logrado alcanzar a su sucesor.
b) Cualquier número de jugadores. Cada participante dibuja un círculo en el lugar en que se halla parado. El "donador" hace correr a todos los jugadores, pero todos tratan de ocupar un espacio en el momento en que se da la voz de "Alto". Como el jugador sin casa, el cual pasa a ser el nuevo donador.
c) "Donador" se habla asegurado un círculo a tiempo, quedará un jugador sin casa, el cual pasa a ser el nuevo donador.



142 - **EL CASTILLO VIVO.** Dos equipos. Uno forma un círculo, el otro el "castillo vivo", enganchándose los codos. Dentro del círculo se coloca una bandera, que el otro equipo tratará de tomar. Los defensores no pueden usar las manos. Se toma el "castillo" que resiste cada equipo.
a) Dos "gatos" y una sola puerta. El "ratón" cazado por el "gato" y des a más "ratones". El "ratón" cazado por el "gato" y debe permanecer por la fuerza al "ratón" que lo atrapó.
b) El "gato" puede pasar por cualquier lado, pero forzar a los jugadores se toman de la mano a lo altura de las caderas. El "gato" y el "ratón" deben pasar por arriba y por debajo del círculo de jugadores presentes dos grandes puertas; delante de ellas se colocan varias jugadores formando un círculo inferno con otros dos puertas. El ratón podrá pasar por cualquier lado.

144 - **EL CAZADOR, EL GORRÓN Y EL TABANO.** Los jugadores se colocan en círculo. Los jugadores se colocan en círculo. En el centro de este se ubican dos jugadores con los ojos vendados, uno de ellos debe buscar al otro, preguntando: "¿Dónde estás?" y el que es buscado deberá responder "Aquí". Cuando el buscador logra su objetivo, el otro podrá pasar a ocupar su lugar y debe buscar, siempre con los ojos vendados, a otro jugador del círculo para perseguirlo a su vez.
Variaciones:
a) El "perseguido" debe permitir al buscar los menos de vez en cuando. b) Dos jugadores con los ojos vendados deben perseguir a otro participante, quien puede defenderse hasta ser dominado en el suelo.

145 - **¿DÓNDE ESTÁS?** Participan entre 6 y 15 jugadores. Entre los jugadores se colocan en círculo. Los jugadores se colocan en círculo. En el centro de este se ubican dos jugadores con los ojos vendados, uno de ellos debe buscar al otro, preguntando: "¿Dónde estás?" y el que es buscado deberá responder "Aquí". Cuando el buscador logra su objetivo, el otro podrá pasar a ocupar su lugar y debe buscar, siempre con los ojos vendados, a otro jugador del círculo para perseguirlo a su vez.
Variaciones:
a) El "perseguido" debe permitir al buscar los menos de vez en cuando. b) Dos jugadores con los ojos vendados deben perseguir a otro participante, quien puede defenderse hasta ser dominado en el suelo.

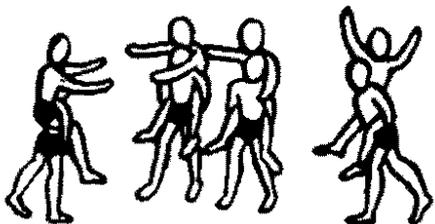
150 - **LUCHA POR LA SOGA.** De tres a 15 jugadores. Se forman en círculo. La sogu, atada por sus extremos, será tomada por todos. Cada uno tratará de tirarla hacia sí.



Variación:
Lo mismo, pero sentados.

151 - **JINETE DESCONOCIDO.** Un jugador se coloca en posición de rango, y con los ojos vendados. Los demás irán saltando sobre sus espaldas y le preguntarán, disfrazando la voz: "¿quién te monta?" Si acierta, cambia lugares con el jugador respectivo.

152 - **LUCHA DE JINETES.** Cada jugador lleva a otro sobre su espalda. Los parejas se combaten mutuamente y tratan de bajar al contrario. Es un juego muy apropiado para realizarse en el agua. La lucha puede ser de todos contra todos, a entre dos equipos.



Variaciones:

a) Lucha sobre dromedarios. El jugador No. 1 se coloca de pie; detrás de él se ubica el 2, flexionando el tronco y tomándose de la cintura del 1. El No. 3 cabalga sobre la espalda del 2. Luego

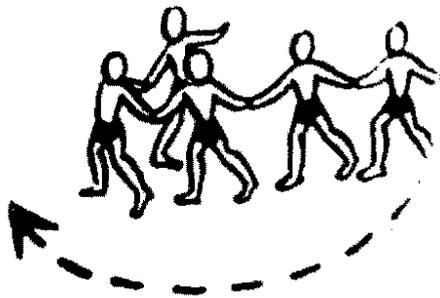
se efectúa la lucha igual que en el caso anterior.

b) Torneo medieval: se enfrentarán dos parejas por vez.

c) Formación previa de las parejas. Todos los jugadores correatearán por una zona delimitada y tratarán de saltar sobre la espalda de otro. De este modo se forman las parejas que luego habrán de luchar.

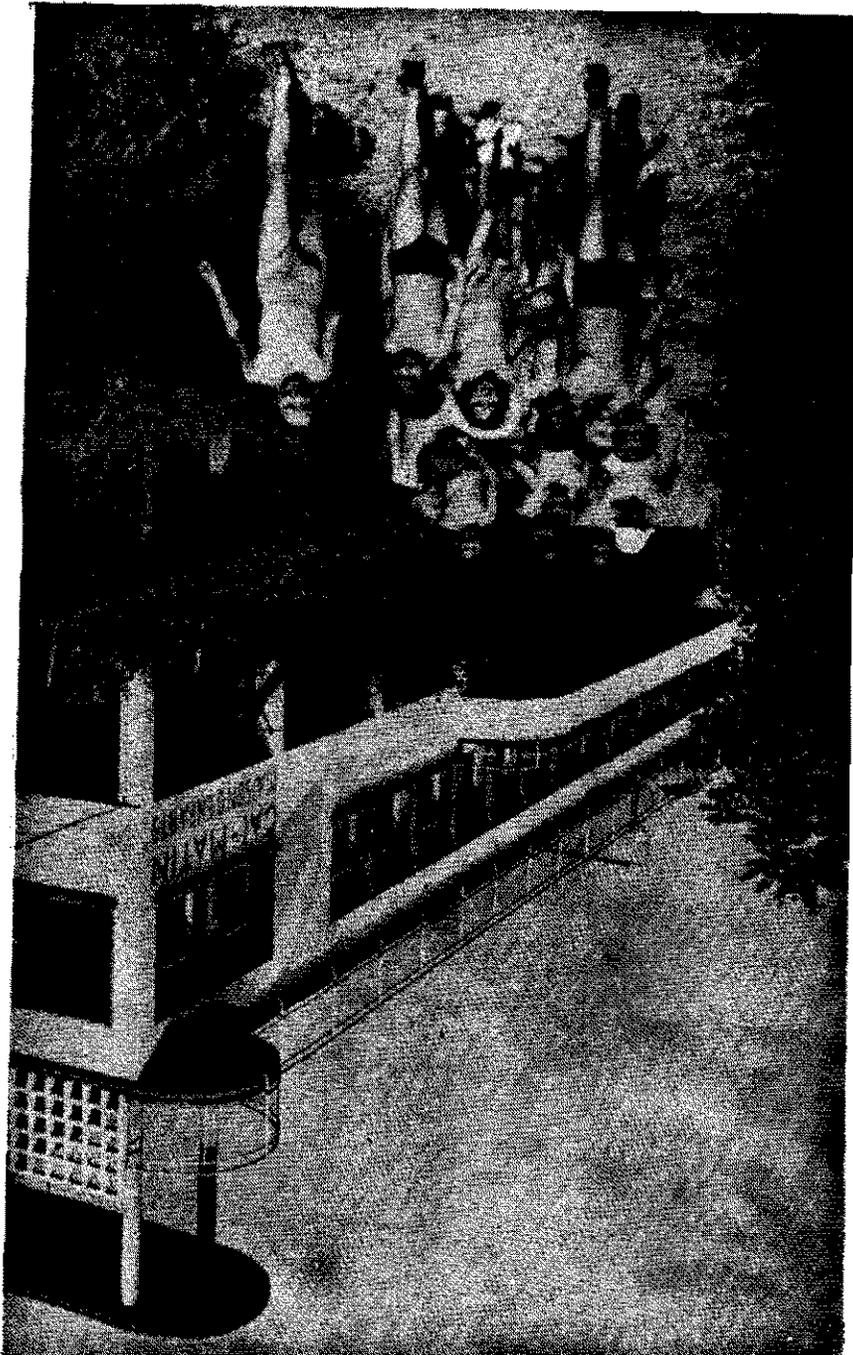
d) Se colgarán argollas o ruedas de la rama de un árbol. Los jinetes deberán tomar la argolla llevando su "caballo" a galope. La largada se hará desde una distancia de aproximadamente diez metros. Puede también usarse un palo, una jabalina, etc., para enganchar la argolla.

153 - **LA SERPIENTE GIGANTE.** De 7 a 14 jugadores. Todos los jugadores se tomarán de la mano formando una cadena. Los más fuertes irán adelante. El juego consiste en avanzar corriendo rápidamente y dando curvas bruscas en forma repentina. Conviene practicar este juego sobre césped, y en un lugar donde no haya árboles ni piedras u otros obstáculos.



154 - **EL JINETE NEGRO.** Los jugadores formarán dos círculos concéntricos. Los del externo saltarán sobre la espalda de sus compañeros del círculo interno al oír la voz de mando respectiva. Uno de los jinetes llevará un pañuelo sujeto a su cinturón,





a) Todos los jugadores corren hacia la piedra en cuanto se oye el grito de alarma, pero el que llegue después del lobo es eliminado o recibe puntos en contra.

b) El jugador que llega último es el lobo la vez siguiente.

c) El "lobo" esconde un pañuelo anudado y todos lo buscan, mientras el primero las ayuda con indicaciones como "frío", "caliente", "tibio", etc. El que lo halla grita "Lo encontré!" y trata de ganar al lobo en una lucha de "toque en la espalda" que se establecerá a continuación. El resultado será un punto a favor o en contra del que encontró el pañuelo.

d) El que halló el pañuelo trata de tocar el mayor número posible de corredores (puntos a favor).

e) El que llegue último a la piedra debe buscar el pañuelo. El que llegue último será lobo.

163 - **POLICIA Y LADRON.** De 6 a 24 jugadores. La mitad de los jugadores se esconde mientras los otros cuentan en voz alta hasta 30. Luego los policías salen en busca de los ladrones. Los policías tienen derecho de toque (tres golpes); los ladrones pueden escapar cuando son encontrados. Los prisioneros deben encaminarse a su celda.



165 - **CARRERA CIRCULAR.** Círculo de jugadores. Un participante corre alrededor del círculo y da una palmada a otro, el cual debe salir corriendo alrededor del círculo también, pero en dirección opuesta. El que llega primero al lugar libre lo ocupa, en tanto que el otro pasa a tocar a un tercer jugador, y así sucesivamente. Cuando se encuentren los dos corredores, el que palmó al segundo debe correr por fuera.



Variaciones:

a) Los ladrones podrán defenderse y deberán ser llevados por la fuerza a la prisión.

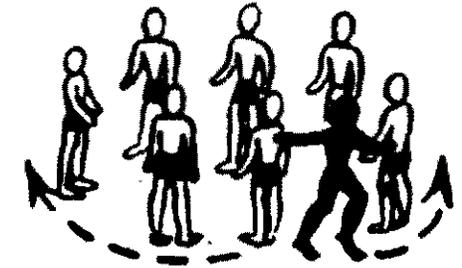
b) Si un ladrón consigue llegar a la prisión sin ser tocado, puede liberar a un compañero y tener salida libre junto con el mismo.

c) Basta con tirar al suelo al ladrón para vencerlo. Ideo voluntaria a la prisión.

d) Los ladrones tienen derecho a escapar de la prisión; por ello, hay que atar y custodiar a los prisioneros.

e) Los ladrones podrán auxiliarse y liberarse mutuamente. En este caso, el número de policías deberá ser más o menos el doble que el de ladrones.

164 - **PAÑUELO CASTIGADOR.** De 6 a 24 jugadores. Círculo de participantes con las manos a la espalda. Uno de los jugadores corre alrededor del círculo con un pañuelo anudado en la mano, dando golpecitos a cada uno que se da vuelta diciendo: "No podéis mirar al pañuelito que va a castigar". Finalmente lo coloca en las manos de un jugador, pero sigue andando como si nada. De pronto grita: "Fuera de la bolsa, garrote!"; entonces el jugador que tiene el pañuelo golpea con él al compañero que tiene a su lado y lo hace correr alrededor del círculo. Mientras tanto, el que tenía antes el pañuelo ocupa su lugar en el círculo; el golpeador, después de perseguir a su compañero, empieza a dar vueltas al círculo con el pañuelo, y así sucesivamente.



Variaciones:

a) Al encontrarse, los dos corredores se saludan dándose la mano.

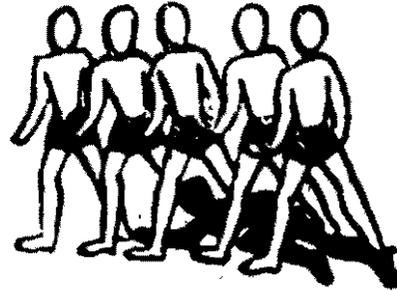
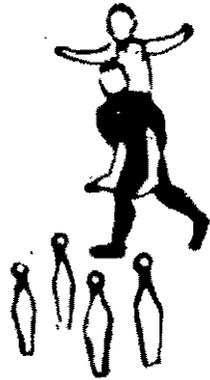
b) Ambos corredores serpentean alrededor de sus compañeros en vez de correr por fuera del círculo.

c) El círculo de jugadores se numera de 1 a 2; los números 1 forman un equipo, y los números 2 otro. Siempre salen corriendo dos jugadores vecinos y corren serpenteano a los demás compañeros, en direcciones opuestas. El que llega primero gana un punto para su equipo.

166 - **RUTA DE BOTELLAS.** De 3 a 24 jugadores. Estos forman parejas, se vendan los ojos y se toman de la mano; uno de cada pareja toma una soga. Un participante, tomando también esa soga, guía a todas las parejas por una calle de botellas. Gana la pareja que valtee el menor número de botellas.

Variación:

En la pareja, uno es jinete y el otro cabalgadura; éste último se venda los ojos. El jinete lo dirige por presión de sus muslos o girándole la cabeza con sus manos o tirándole de las orejas.

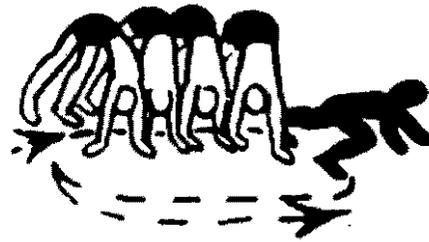
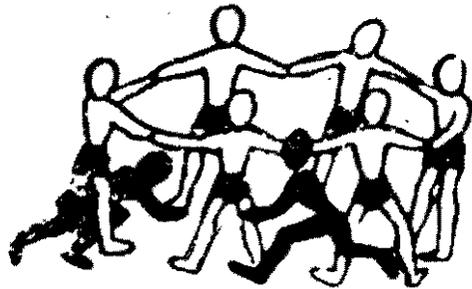


compañeros hasta ocupar el primer puesto; los demás lo van siguiendo por turno. Puede hacerse una competencia por equipos; gana el que primero logra terminar el túnel.

167 - **EN BUSCA DEL DUENDE.** Un jugador es "duende" y se esconde. El que lo ve primero grita "duende" y todos corren hacia éste. Quien llega último es duende en el turno siguiente.

168 - **CACERÍA.** Los jugadores se forman en círculo, con las manos tomadas y las piernas separadas. Un participante es "liebre" y otro es "zorro". Este último trata de cazar a lo "liebre" y para ello puede pasar por entre las piernas de los jugadores; si lo logra, pasa a ser "zorro" el jugador por entre cuyas piernas pasó.

170 - **CARRERA DEL PUENTE.** Dos equipos. Los jugadores, formados en fila, apoyan las manos en el suelo. Los últimos de cada equipo pasarán hacia adelante por el túnel; una vez allí correrán hacia atrás, darán un golpecito al último y volverán adelante agregándose a la formación. El último pasará hacia adelante al sentir el golpe. Gana el equipo que termina primero.



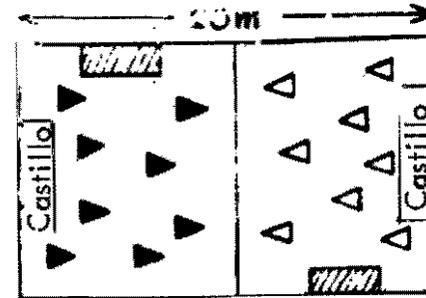
171 - **ROBAR LOS BASTONES.** De 8 a 30 jugadores. Campo de juego de 20 por 30 metros. Se divide el campo en dos mitades. Cada equipo tiene derecho de toque en su propia cancha. Cada equipo tendrá un castillo y una prisión de 4 metros en uno de los vértices de su cancha. Dentro del castillo habrá tres bastones que se tratará de robar. Sólo se podrá llevar un bastón a un prisionero por vez.

Variaciones:

- a) El castillo estará en el centro de cada campo de juego.
- b) Los prisioneros serán llevados por la fuerza a la celda.
- c) Los prisioneros quedarán parados en el lugar en que se los ha atrapado.

169 - **TUNEL.** Intervienen de 6 a 24 jugadores. Estos forman una fila y se colocan con las piernas separadas. El último de la fila pasa hacia adelante arrastrándose por entre las piernas de sus

172 - **ROBO DE TROFEOS.** Dos equipos. Campo de juego de 10 por 20 metros, dividida en dos por una línea central. Cada equipo ocupa una mitad y coloca una cinco-trofeos (varillas con



un pequeño atado en la punta) sobre su línea final. En el centro de cada campo se traza un círculo de un metro, que será la cárcel. El juego consiste en conquistar los trofeos del adversario. Cada corredor puede robar un trofeo o liberar un prisionero; en este último caso tendrá salida libre. Trofeo robado: tres puntos; liberación de un prisionero: dos puntos. Contrario tocado en cancha propia: un punto.

Variación:

Los trofeos, en vez de hallarse a lo largo de la línea final, se reúnen en un círculo de un metro de diámetro, situado en el medio de la línea final. La prisión también cambia de lugar: está en el medio de una de las líneas laterales, de tal modo que las dos prisiones quedan diagonalmente opuestas.

173 - **GUARDIAS "CIEGOS".** Se apuestan 3 jugadores con los ojos vendados, los "guardias ciegos", en un sendero de 5 metros de ancho. Los demás jugadores tratarán de pasar por el sendero sin ser oídos ni tocados por los guardias.



Variación:

Cadena de "ciegos": De 3 a 5 jugadores con los ojos vendados se colocan uno al lado del otro, parados con las piernas separadas y de modo que se toquen con los pies; los brazos se mantienen caídos al costado del cuerpo. Los demás jugadores tratarán

de atravesar la cadena sin tocar a los "ciegos"; éstos, por su parte, podrán usar los brazos para atrapar a sus compañeros únicamente después que hayan escuchado un ruido.

174 - **BUSCAR EL CUERO CABELLUDO.** De 8 a 30 jugadores.

Un solo campo de juego de 10 x 10 metros. Detrás de dos lados opuestos se hallan el castillo (refugio) y la prisión de cada equipo. El "cuero cabelludo" está representado por un hilo de la vida que un equipo lleva atado en el brazo o pierna derecha y el otro en el brazo o pierna izquierda. Aquellos jugadores a quienes les haya sido quitado el "cuero cabelludo" se dirigen voluntariamente a la prisión enemiga. Los prisioneros podrán ser liberados.

Variaciones:

a) En vez del hilo de la vida atado en su brazo o pierna, los jugadores llevan una vara de unos 30 cm de largo. Cuando sean despojados de ella, deben ir a la cárcel enemiga. Detrás de las líneas finales sólo está la cárcel, es decir que los jugadores no tienen ya donde buscar refugio.

b) Puede aplicarse este juego también en la oscuridad, usando linternas.

175 - **CROQUET VIVIENTE.** En su preparación y modo de jugar, se rige por las reglas del croquet. Los arcos están representados por jugadores que se colocan parados con las pier-



nas separadas lateralmente. Sólo en el centro habrá dos arcos contrarios, para evitar choques. Se forman dos equipos, uno ante el primer arco y el otro ante el último. A una señal dada, los primeros jugadores de cada equipo salen para pasar entre las piernas de sus compañeros convertidos en arcos. Para evitar choques y golpes, es mejor que cada equipo haga el recorrido por separado y se tome el tiempo.

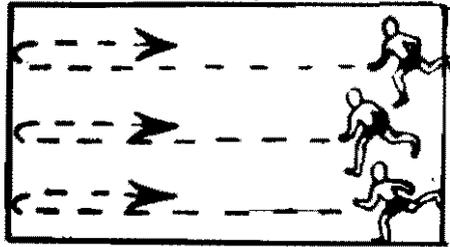
176 - **"SALVESE QUIEN PUEDA".** Todos los jugadores se colocan sobre una de las líneas finales. A una señal dada, todos largan al mismo tiempo para llegar a la línea opuesta y volver a la primera. El último en llegar queda eliminado.

Variaciones:

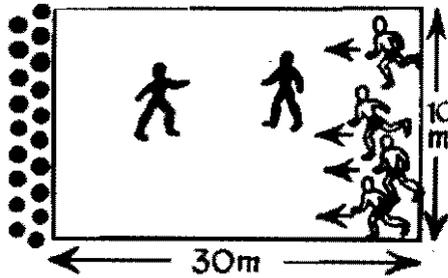
a) Los jugadores podrán tratar el avance de sus compañeros mediante zancadillas, luchas, tomas, etc.

b) Campo de juego de 7 x 18 metros. A 4 metros de una de las líneas finales se coloca una vara, que será el punto de largada y de llegada. Una segunda vara colocada cerca de la otra línea final marcará el punto de retorno.

c) Dos equipos. El último en llegar significa un punto en contra para su equipo.



177 - **BANDA DE LADRONES.** De seis a treinta jugadores, en un campo de juego de 10 x 30 metros. Los ladrones se colocan en una de las líneas finales, y sobre la otra se ponen unas 20 pelotas (manzanas, zapatos, etc.) que deben ser robadas. Dos guardias se desplazan por el campo de juego. Los ladrones deben



robar el mayor número de objetos en un lapso determinado sin ser tocados. Si esto sucede en el camino de retorno, deberán devolverlos. Cada ladrón tocado a un punto en contra; cada manzana robada, un punto a favor. En cada corrida sólo se puede robar un objeto.

178 - **BUSCAR AMIGOS.** Los jugadores correatan por el campo de juego. El director de juego anuncia un número entre 2 y 7, e inmediatamente todos los jugadores se distribuyen en grupos de la cantidad indicada. Por ejemplo: si dice 4, deberán formarse filas de cuatro, dispuestas una detrás de otra. El director de juego tendrá cuidado de anunciar un número tal que quede un alumno sobrante, de modo que el más lento queda eliminado.

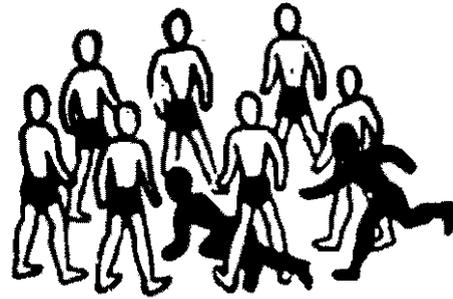
179 - **CAZAR CON ENGAÑO.** Dos equipos en un campo de juego semejante al del Vóliker-ball. Detrás de cada cancha de juego, un castillo. Los jugadores salen corriendo de sus

castillos y se reúnen en la línea central. Ambos bandos tratarán, mediante engaños, de llevar a sus contrarios hacia el castillo para tomarlos prisioneros. Cada prisionero equivale a un punto a favor.

180 - **BANDIDOS Y MONJAS.** Campo de juego de 15 por 15 metros. Dos equipos. La cuarta parte de los jugadores forma el equipo de los bandidos. En dos esquinas diametralmente opuestas se colocan estacas de referencia: El convento y la capilla de las monjas respectivamente. Las monjas deben correr del convento a la capilla y volver, y cada corrida es un punto a favor. Pero si los bandidos logran tocar a una monja, se la llevan al castillo situado en una tercera esquina. Las monjas pueden salvar a sus compañeras presas tocándolas con la mano, acción que equivale a dos puntos. Se permite formar cadena de presas.

181 - **LA VENGANZA DEL ZORRO.** De 6 a 22 jugadores. Los participantes se colocan formando un círculo con las piernas separadas. Un jugador será el zorro y, armado de una zapatilla, dará vueltas alrededor del círculo; en un momento dado golpea a un compañero con la zapatilla y la deja caer. El jugador tocado se transforma en cazador y trata de alcanzar al zorro fugitivo.

El zorro debe salvarse pasando entre las piernas de uno de sus compañeros parados. El cazador apresurará su acción me-

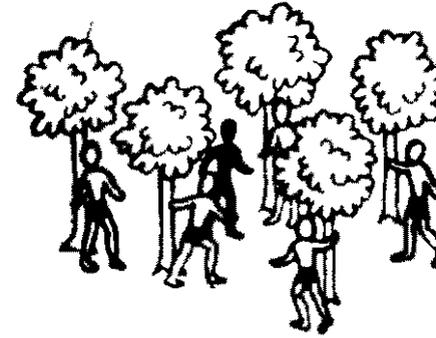


dante unos buenos golpes, pero una vez que el zorro ha pasado seguirá corriendo, pues desde ese momento el zorro es él. El jugador por entre cuyas piernas pasara el zorro anterior se convierte en cazador y toma la zapatilla para perseguir al fugitivo.

Variaciones:
a) El cazador se queda con la zapatilla e inicia nuevamente el juego.
b) Cazador y zorro deben correr alrededor del círculo en zig-zag.
c) Pegar con la mano en vez de usar la zapatilla.
d) El cazador puede atravesar el círculo.

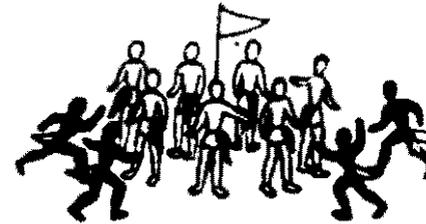
182 - **LAS ESQUINITAS.** Los jugadores ocupan cada uno un lugar junto a un árbol, un poste, o simplemente trazan un círculo en el suelo. Uno de ellos, parado en el centro, tratará de ocupar un lugar dejado por sus compañeros al cambiar posiciones. Todos los jugadores deben cambiar de lugar al mismo tiempo, cuando el del centro diga: "Uno, dos, tres, quien no sale esquinita es".

Variaciones:
a) Cada jugador cambiará de lugar cuando le plazca, sin que el jugador del centro dé la orden de hacerlo. No vale cambiar de lugar con un vecino.
b) Hay un puesto que debe ser protegido, impidiendo que



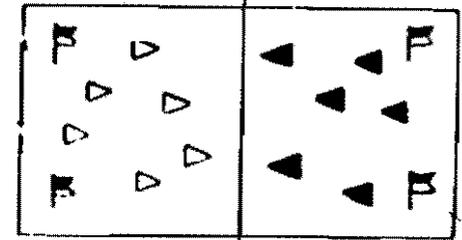
el jugador del centro lo ocupe.

183 - **ROBO DE LA BANDERA.** Dos equipos. Cada jugador lleva un pañuelo en la espalda. Un equipo tiene un castillo (círculo de 5m de diámetro), en cuyo centro se clava una bandera. Los defensores sólo pueden moverse fuera del círculo. El equipo atacante intenta tomar la bandera y llevarla por lo menos a 10 metros de distancia del castillo. Cualquiera jugador que, durante la lucha, es despojada de su pañuelo, queda eliminada.



Variación:
Dos equipos, cada uno con su castillo y su bandera situados a 10 metros uno del otro. Cada equipo trata de robar la bandera enemiga y llevarla a su propio castillo. Si el jugador que ha robado la bandera es tocado, debe dejarla caer en el acto. Está prohibido tirarla.

184 - **SUMANDO PUNTOS.** Cancha de 7 x 18 metros. Todos los jugadores se colocarán sobre una de las líneas finales. Sobre la otra se hallará la marca de retorno. Dentro del campo de juego, un "lobo". Quien logra llegar hasta la marca de retorno y volver sin ser tocado por el lobo, obtendrá un punto a fa-



vor. Cada jugador correrá cuando quiera. El tocado reemplazará al lobo.

185 - **CARRERA POR EL CALLEJON.** Los jugadores forman un callejón manteniendo los brazos extendidos al frente a la altura de la cadera. Un jugador pasa corriendo por el callejón y trata de tocar el mayor número de manos. Cada mano tocada equivale a un punto a favor.



186 - **TELEGRAFO.** Dos equipos. Los jugadores de cada equipo se forman en hilera, sentados o parados pero a poca distancia uno de otro. El último de cada fila da un golpe sobre el hombro del compañero de adelante, el cual lo transmite al siguiente, etc., hasta llegar al primero. Este sale corriendo hasta el final de la hilera y el ileger inicia nuevamente la transmisión, hasta que todos hayan corrido. Gana el equipo que termina primero la transmisión.

187 - **ROBO DE LOS PAÑUELOS.** Cada jugador tiene anudado un pañuelo alrededor de su tobillo izquierdo, con nudo simple o doble. El juego consiste en apropiarse de los pañuelos de

los compañeros para hacerlos prisioneros.

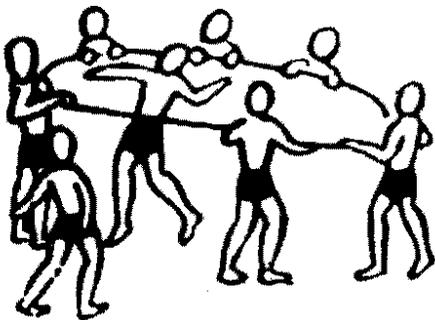
Variaciones:

- a) Dos equipos. Los integrantes de cada uno se auxilian mutuamente.
- b) Sin pañuelos: resulta vencido el que queda de espaldas en la lucha.

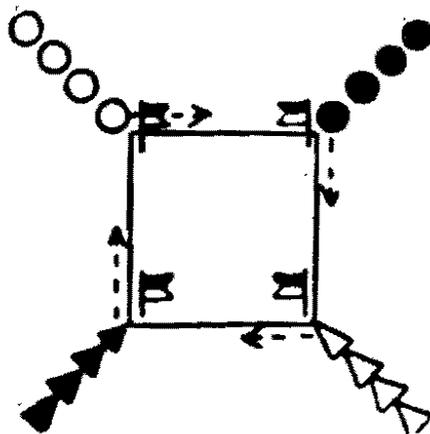


c) Cada equipo tiene un pequeño fuerte donde lleva sus prisioneros.

188 - **LA SOGA.** Los jugadores forman un círculo y mantienen a la altura del pecho, una soga anudada. Un participante quedó en el centro del círculo y desde allí corre hacia uno de los jugadores del círculo, tratando de tocarlo; pero éste retrocede y sus compañeros tiran de la soga, de modo que también haga retroceder violentamente al atacante.



189 - **CARRERA LOCA.** En una cancha de 10 x 10 metros se marca cada esquina con una banderilla. Detrás de cada banderilla se forma un equipo de corredores. A la vez de largada empiezan a correr los números 1 de cada grupo y dan una vuelta; luego los segundos, etc. Queda eliminado el equipo cuyo corredor es sobrepasado.



190 - **BUSCAR TAXI.** Cada grupo de 3 jugadores forma un "taxi"; se paran uno detrás de otro tomándose de la cintura fuertemente. Un "peatón" trata de tomar un "taxi" saltando sobre la espalda del último jugador. El "taxi" tratará de impedir la ma-



niobra girando y corriendo. Si el "peatón" consigue subir, el primero de la hilera deberá apartarse y buscar otro "taxi".

191 - **CARRERA Y BUSQUEDA.** Dos equipos se enfrentan o se colocan de espaldas uno al otro, a una distancia aproximada de 5 metros. El director de juego nombra un objeto cualquiera (por ejemplo: poste de teléfono, aquel árbol grande, bicicleta, cartel, etc.), y los jugadores corren inmediatamente en busca del objeto nombrado, lo tocan y vuelven a sus lugares formando una fila perfecta. El equipo que reúne primero a todos sus integrantes en una fila correcta es el ganador.

Variación:

Los jugadores se hallan numerados. Además de nombrar un objeto (que debe ser pequeño) se dice un número y sólo corren los jugadores designados. Es obligación traer el objeto (ladrillo, flor, papel, etc.).



192 - **POSTA CON SEÑALES MORSE.** Dos equipos se sientan uno al lado de otro. Frente a cada equipo y a 30 metros de distancia se coloca un poste. Cada jugador debe correr hasta el



poste y hacer la señal Morse de una letra, de modo tal que las letras dadas por todos los integrantes del equipo en su orden debido formen una palabra. El primero debe elegir, pues, una palabra que tenga tantas letras como jugadores su equipo.

193 - **POSTA DE LOS NUDOS.** Cada jugador está munido de un trazo de cuerda, que deberá atar alrededor de un mástil usando un nudo determinado. Cuando todos los integrantes

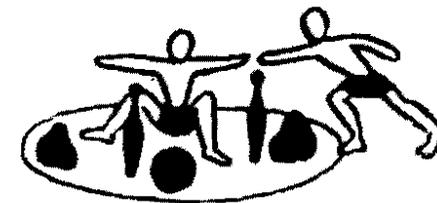


del equipo hayan atado sus sogas, el último vuelve a correr para iniciar la tarea de desatarlas.

Variación:

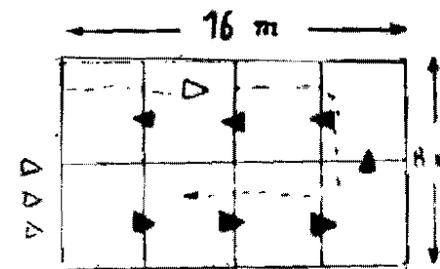
Cada equipo sólo tiene una soga, que es atada por el primero, y desatada por el segundo, atada nuevamente por el tercero, etc. Los jueces, colocados al lado de los postes, vigilarán la ejecución de los nudos.

194 - **LOS LADRONES DEL QUIOSCO.** Un jugador oculta sus tesoros encerrados en un círculo de 2 metros de diámetro (piedras, clavos, palos, etc.). Los demás tratan de robarlos, pero



el dueño se apresura a tocar o golpear a los "ladrones", los cuales pasan entonces a ocupar su lugar, o bien reciben un punto en contra.

195 - **VIGIAS DEL CAMPO.** Se divide en cuatro secciones un campo de juego de 8 x 16 metros, y luego se traza otra línea por la mitad, a lo largo, de modo que queden 8 secciones de 4 x 4 metros. Las líneas divisorias son ocupadas por los jugadores



de un equipo. Los integrantes del otro equipo tratan de pasar por todos los campos en orden sucesivo sin ser tocados. Si logran hacer la mitad del camino, reciben 1 punto; si lo recorren entero, 2 puntos. Los vigías sólo pueden caminar o correr sobre sus líneas.

196 - **TENDER LA ROPA.** Posta apropiada, especialmente para niños. En el punto de retorno se tiende una soga, y junto a la línea de largada se colocan 6 broches para la ropa. Los pri-

meras prenderán los broches en la sog y las siguientes los sacarán y los llevarán de vuelta a la línea de largada para que todas hagan el mismo trabajo.

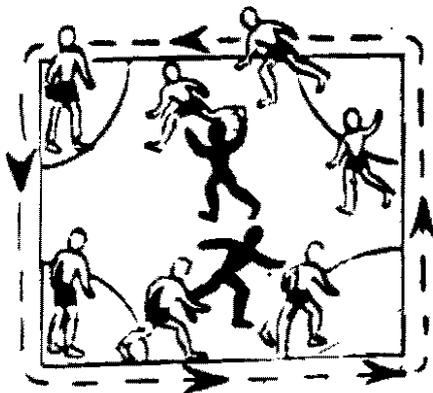


Variaciones:

a) Se deben tender 3 pañuelos.

b) Se hace una cadena con los broches y sólo el primero cuelga de la sog.

197 - **CARRERA DE LAS CUATRO ESQUINAS.** Campo de juego de 10 x 10 metros. Se marca una base en cada esquina del campo, donde se forma un equipo de corredores. En el campo libre hay 2 o más cazadores. Los corredores tratan de alcanzar todas las esquinas en orden sucesivo sin ser tocados. Si pasan por to-



das las esquinas en una vuelta obtienen 1 punto.

Variaciones:

a) La quinta parte de los participantes forman el equipo de los cazadores. Al cabo de 3 minutos de juego, cambio de posiciones.

b) Los corredores y los cazadores anotan sus puntos en voz alta. Después de 10 puntos, pasa otra equipo al centro del campo.

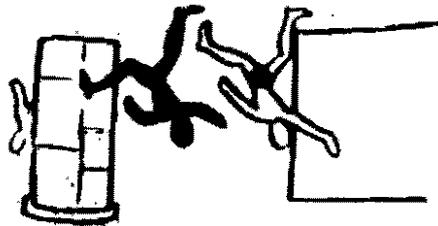
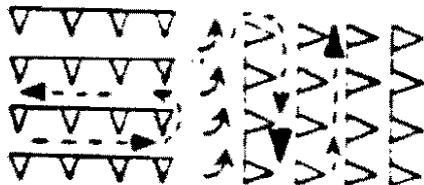
c) Carrera sobre dos líneas, en un campo de 16 x 8 metros. Los jugadores se distribuyen sobre ambas líneas finales y tratan de cambiar posiciones sin ser tocados por los cazadores que se desplazan por el centro del campo.

sale en busca de sus compañeros. Si ve a uno de ellos, debe llamarlo por su nombre tocando la piedra al mismo tiempo. "Piedra libre por Juan". El que logra llegar a la "piedra" y tocarla sin ser visto, se libra de conhar.

Variaciones:

a) Uno de ellos lanza una pelota o palo lo más lejos posible. El encargado de contar debe traer el objeto al lugar de la "piedra" antes de salir en busca de los escondidos.

b) Si algún jugador logra apoderarse de la pelota sin ser visto y lo tira nuevamente, sus compañeros ya descubiertos por el buscador pueden escaparse y esconderse otra vez. A su vez, el buscador podrá nombrarlos nuevamente si vuelve con la pelota a



su lugar mientras los fugitivos están huyendo a la vista.

192 - **BUSCAR AL LOBO.** El mismo juego, pero a la inversa. Un

lobo se esconde y los demás lo buscan. El primero que ve



Variaciones:

a) Los liberos tocados pasan a ser ayudantes del cazador, pero no tienen derecho de toque: sólo pueden apresar a los otros liberos hasta que llegue el cazador y éste los despoje de su brizo.

Nota:

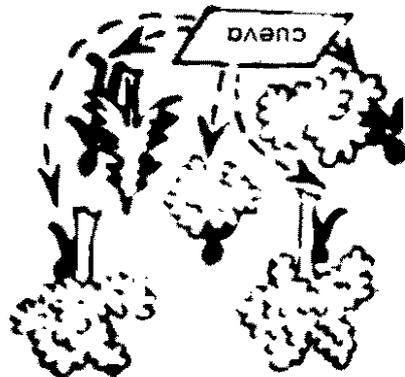
b) Los liberos liberos pueden liberar a sus compañeros apresados antes de que sean despojados de su brizalete.

191 - **ESCONDIDA CON PIEDRA LIBRE.** De 5 a 12 jugadores.

Para jugar en el patio, en la oscuridad. El jugador que debe contar se coloca cara a la pared o lugar que se haya elegido como "piedra" y cuenta en voz alta hasta 50. Luego

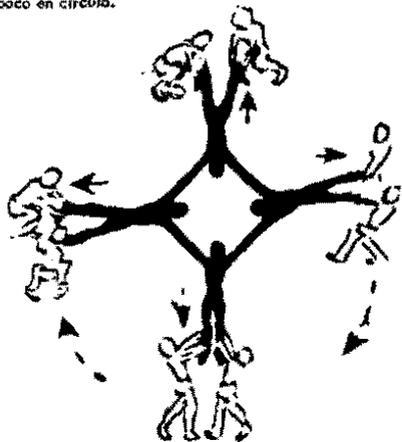
como uno conchete fibro, y cubierto de arbolos de modo que ofrezca poco visibilidad. En él habrá una "cueva de liberos".

Cuando el "cazador" haga sonar su silbato, todos los "liberos" salen de la cueva y buscan un escondite. Cada libero encontrada y tocada (a o la cueva y le haya quitado su brizalete), pasa a ser cazador. Al cabo de 5 minutos, todas las liberos tratan de llegar nuevamente a su "cueva". Cuando todas las liberos hayan sido tocadas o cuando hayan vuelto a su cueva, el cazador vuelve a hacer sonar su silbato y las liberos salen nuevamente de su cueva. Lo último libero en ser cazado pasa a ser cazador la próxima vez.



que salte sobre su espalda; en este caso tendrá que llevarlo fuera del círculo grande. Los equipos cambiarán papeles en el momento en que un jugador que cruce el espacio entre los dos círculos u otro que salte sobre el guardián sea tocado por éste. Cada salto sobre un oso equivale a 1 punto; un salto sobre el guardián vale 4 puntos.

208 - **TORMENTO CIRCULAR.** De 6 a 12 jugadores; cuatro participantes se acuestan sobre el suelo, tomados de las manos formando una estrella. Las piernas serán tomadas por sendos verdugos que tirarán un poco de ellas; al mismo tiempo podrán caminar un poco en círculo.



Variaciones:

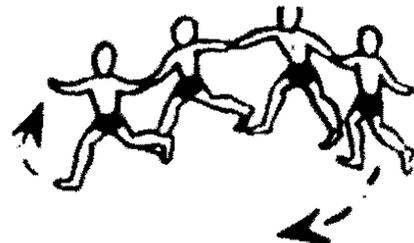
- Tormento de dor: Dos jugadores se encuentran acostados boca abajo sobre el suelo a un banco, tomados de las manos o de un bastón. Los verdugos tiran de las piernas y los torturados se sueltan de pronto.
- Los jugadores torturan a un tercero en la misma forma.

210 - **SERPIENTE BAMBOLEANTE.** De 3 a 20 participantes, for-



mando una hilera. Cada jugador toma con su mano derecha, la mano izquierda que su compañero de adelante le ofrece pasándola por entre los pies.

211 - **SERPIENTE VOLADORA.** Todos los jugadores se tomarán



de la mano, los más fuertes adelante, y comienzan a co-

rrer. El primero da una curva estrecha (siempre que haya terreno libre), y el último es lanzado muy lejos. Además de las pruebas de desgarramiento podemos hacer corridas circulares, arrollarnos formando un caracol a modo de, curvas, etc.

Variación:

Carrera de dos serpientes alrededor de una marca de retorno (por dos marcas).

212 - **PUNTE RODANTE.** De 7 a 11 participantes. Siete jugadores se acurrucan uno junto a otro, a cuatro pías. Los jugadores restantes dan vueltas carnero y rollos, o saltan por encima de ellos, agregándose luego a sus compañeros acurrucados. El primero siempre se levantará de un salto en cuanto uno haya pasado encima de él.

Variación:

Competencia entre dos equipos.

213 - **JUEGO DE LOS CIEGOS.** Un jugador, con los ojos vendados, debe pasar por un portón ubicado a unas 30 ó 50 m de distancia, o bien acercarse lo más posible a un poste (palo delgado) clavado a la misma distancia. La prueba se realizará individualmente o, en caso contrario, forjarán varios "ciegos" simultáneamente. Un jugador junto al poste se encargará de impedir que sus compañeros choquen con él.

Variaciones:



- Conducción a distancia: Los "ciegos" que inician la marcha hacia el poste son guiados por medio de voces dados por un amigo determinado.

- Poste de los "ciegos". Se vendan los ojos al corredor de turno que podrá ser guiado por medio de voces.

- Carrera de carros romanos conducidos a distancia, con caballos ciegos y conductores parados.

- Lucha de "ciegos". 2 equipos con el hilo de la vida atado alrededor del brazo izquierdo en un equipo y derecho en otro. Luchan sobre un campo limitado, con actuación de jueces. Cada equipo tiene su santo y seña.

- Revolución entre los ciegos: lucha de todos contra todos.

214 - **CAMINATA DE CIEGOS.** Los jugadores ciegos formarán una fila, a 15m de un círculo de 3m de diámetro. Todos tratarán de llegar al centro del mismo.

Variaciones:

- Los equipos formando como para carreras de relevo. Frente a cada hilera, y a 15m, se trazará un círculo de 3m de diámetro. Los primeros de cada grupo tratarán de llegar al centro de su círculo respectivo y se sentarán en cuanto crean haber llegado a su objetivo. A su voz de: "Yo estoy sentado" largará el segundo. Gana el equipo que, en el menor tiempo, tiene el mayor número de "sentados en el círculo". Cada sentado en el círculo: 1 punto. El equipo más rápido obtendrá 2 puntos extras.

- Los jugadores largan individualmente, colocan una piedra o palo en el lugar en que suponen se halla el centro del círculo y se quitan la venda.

- Lo mismo en competencia entre dos equipos. Delante de cada equipo un círculo. El primero larga, clava su palo en la tierra, y se quita la venda, vuelve a la hilera y de una palmada al segundo jugador. (1 punto a favor por cada palo dentro del círculo).

d) El jugador que ha clavado el palo regresa a la hilera conducido por las voces de sus compañeros de equipo.

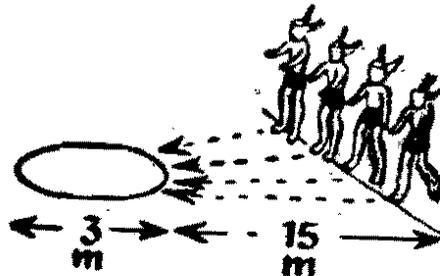
e) El primer jugador clava el palo, el segundo lo busca y trae a la hilera.

f) Grupos disciplinados tratarán de realizar el mismo juego sin usar las "voces". Cada grito o interjección equivale a 1 punto en contra.

g) Los jugadores ciegos se hallan dispersos o en fila sobre un campo libre de obstáculos. El director de juegos hace sonar un silbato y todos los jugadores lo buscan. Resulta ganador el primero que encuentre al director de juego.

h) Los ciegos deben dar 3 vueltas sobre sí mismos; recién entonces suena el silbato del director de juego.

i) A la inversa: el director de juego silba, todos giran una vez sobre sí mismos, e inmediatamente se largan a la búsqueda.



j) Carrera: Todos los ciegos forman una fila. El director de juego, parado a una distancia de 20m frente a ellos, hace sonar continuamente su silbato. Gana el que alcanza primero al jugador.

k) Dos equipos: los dos primeros jugadores largan el mismo tiempo. Meta: un poste o palo grande. El primero es alcanzarlo grita "Alta" y se quita la venda.

l) Lo mismo. Carrera hasta la marca de retorno y vuelta. Los espectadores golpean las manos para indicar la dirección.

215 - **HACER SONAR LAS CAMPANAS.** De 7 a 11 participantes. Seis o diez jugadores se toman de las manos por parejas formando un callejón. Hay que tener cuidado de tomarse fuertemente y ponerse bien. El jugador restante se acuesta de espaldas sobre la cama de brazos y se toma fuertemente de las muñecas de la pareja central. Entonces sus compañeros lo tiran hacia arriba elevándolo a la vertical, y al impulso lo llevará a los brazos de la otra mitad de sus compañeros. Así se continuará, ida y vuelta. Las parejas enlazarán sus manos, en lo posible, en forma de sillita de oro: la mano izquierda toma la muñeca de la mano derecha, y la mano derecha la muñeca izquierda del compañero que está al frente.

216 - **TRAER EL PESCADO.** De 10 a 20 jugadores. Se forma nuevamente un callejón de brazos. Un jugador salta sobre ellos (salto de paloma) y deja que sus compañeros lo impulsen hacia adelante. Al final de la fila se encontrarán dos jugadores. Las últimas parejas le darán tanto impulso que llegará al suelo pasando por la vertical, ayudado por los compañeros que lo esperan al final. Para ello se tomará de los antebrazos de la última pareja, y los ayudantes le servirán de apoyo.

217 - **SILLA DE RODILLAS.** De 4 a 20 participantes. Cuatro jugadores se colocan formando estrella aproximando sus hombros derechos. Luego se sientan todos al mismo tiempo sobre las rodillas de su compañero de atrás.

Variación:

Lo mismo con un círculo de jugadores no muy numerosos, mientras se canta: "Y no hay silla para mí Camila".

218 - **CALESTITA.** De 4 a 8 participantes. Dos jugadores enfrentados entrelazan sus manos alrededor de la nuca del otro. Otra pareja coloca sus brazos por encima de la primera y ésta comienza a dar rápidas vueltas en el lugar mientras la segunda pareja se divierte.



Variación:

Cuando la calestita es de 8, se formará un círculo con los jugadores que sirven de base.

219 - **PRAMIDE.** De 7 a 20 participantes. Cuatro jugadores fuertes forman un círculo llevando los brazos por detrás de la nuca de los compañeros. Dos jugadores más se paran encima de ellos y, al tope, otro. Es fácil de practicar en aguas que lleguen a la altura del pecho.

Variación:



Cuatro participantes fuertes forman un cuadrado, acostán-

dase de tal forma, que cada jugador quede acostado con su pecho sobre las piernas de otro. Así se forman varias capas superpuestas.

220 - PRUEBA DE AVIADORES. Todos los jugadores se colocan en una fila tomando distancias. A una señal se toman de la punta de sus respectivos pies, dan 3 vueltas sobre sí mismos y tratan de alcanzar la meta situada a 15 m de distancia, lo más rápidamente posible.



Variación:
Lo mismo en forma de competencia. Carreras de relevo.

221 - CLAVAR LA CUÑA. Seis participantes. Dos jugadores se arrodillan uno junto al otro, abrazándose por el cuello. Un tercero se arrodilla frente a ellos y coloca su cabeza entre las caderas de los primeros. Un cuarto jugador se acuesta de espaldas, y dos leñadores se encargan de él: lo toman de un pie y un brazo cada uno, lo balancean y hacen chocar su espalda con la del arrodillado.

Variación:
El que hace de cuña no se apoya en la pared sino que, sólo flexiona el tronco con las piernas separadas y afirma su posición apoyando sus manos sobre las rodillas, para tratar de quedar parado al CLAVARSE LA CUNA.

222 - EL HOMBRE FUERTE. Un jugador se acuesta de espaldas y otros seis hacen lo mismo en sentido transversal, apoyando las rodillas encima del primero alternando direcciones. Otro participante, el "hombre fuerte" se acomoda boca abajo sobre la hilera de rodillas y cuando está descansando recibe una gran paliza de los seis acostados que en ese momento se levantan.

228 - GOLF. Se cavan 7 pequeños agujeros distanciados unos 7m el uno del otro, ubicados a discreción y numerados correlativamente. El juego consiste en introducir en ellos la pelota, pagándole con bastones. Cada jugador puede hacer una tentativa.

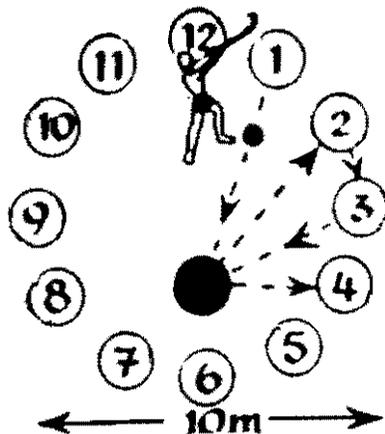


Cada pelota que entra en un hoyo será colocada al borde del mismo.

mo al hacerse la próxima jugada. Cada jugador tendrá su propia pelota cuando son de 2 a 4 participantes. Cuando hoy competencia por equipos se dará una pelota a cada grupo. Se valorará la cantidad mínima de golpes para llegar a la meta o, en caso de empate, la pelota que haya entrado en el mayor número de hoyos.

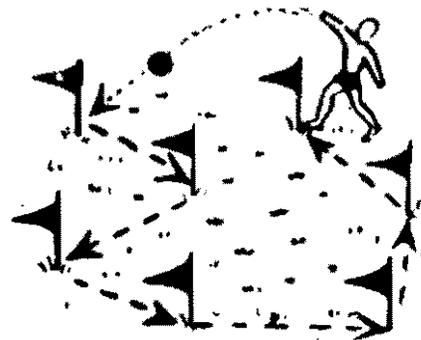
Variaciones:
a) En el campo de deportes u hogar se colocan palos que deberán ser tocados en un orden determinado.
b) Se tira con aros que deberán caer alrededor de los palos.

229 - GOLF-RELOJ. Sobre el suelo se traza un círculo de 10m de diámetro marcando luego 12 puntos, como los que hay en el reloj, sobre su contorno. Dentro del círculo, pero no en su centro se cavará un hoyo del tamaño de un pie. Los jugadores tratarán de embocar su pelota dentro del hoyo desde diferentes puntos. Lo harán uno después del otro y cada uno por su cuenta. Es decir, desde el punto 1 al hoyo, del hoyo al punto 2, de allí al punto 3 luego al hoyo etc. Cada tiro debe acertar un hoyo; gana quien logra avanzar más dentro del reloj. En nuestro diagrama hasta los 4 hs.



Variación:
En vez de hoyos colocamos pequeñas banderillas en esos mismos puntos. Se deberá jugar alrededor de ellas.

230 - TRAR AL GOLF. Tiramos una pelota de hoyo a hoyo; en caso de mayores distancias y pasto, tomamos banderillas en



vez de los hoyos. La pelota deberá pegar el palo de las banderillas o quedar parada dentro de un radio de 50 cm.

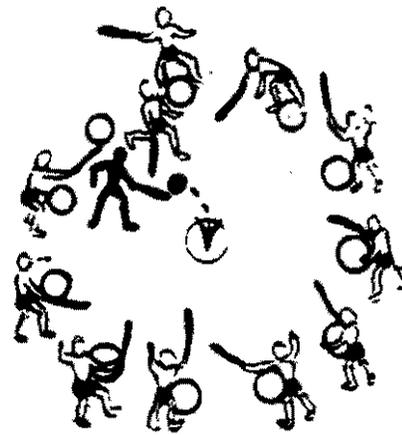
231 - TIRAR HIELO. Superficie lisa (hielo). Se colocarán uno o varios bolos clavados en el suelo en fila. Determinar el número de tiros.

Variaciones:
a) 2 equipos. Un equipo coloca sus bolos en fila a distancia de 30 cm. Se contará los bolos volteados después de cada tiro. Cada tirador busca sus bolos y se coloca en el lugar que ellos habián ocupado. Tira el otro equipo.

b) Rodar huevos. Se hará rodar una pelota contra los bolos. O se usará el declive de una pendiente para hacer rodar pedernales del tamaño de un huevo a corta distancia como en a).

c) Embocar a un hoyo de 50 cm desde una distancia de 10m.

232 - ARREAR EL CERDO. Círculo de jugadores. Cada jugador hará un hoyo del tamaño de un pie frente a sí y uno hará otro en el centro de 1 círculo. Cada jugador recibirá un garrote de 90 cm de largo. Luego todos los participantes se reunirán en el centro donde se halla la pelota e soft-ball o lata de conservas; un jugador cualquiera la tomará y bateará fuera del círculo y todos los jugadores tratarán de acaparar uno de los hoyos del mismo. El jugador que queda es el arreador tratará de llevar la pelota (cerdo) hacia el hoyo central (establo). Los demás jugadores pueden impedirlo pegando la pelota con sus garrotes, pero si uno de ellos deja su lugar da la oportunidad al arreador de ocuparla (sin pelota) y ambos cambiarán papeles.



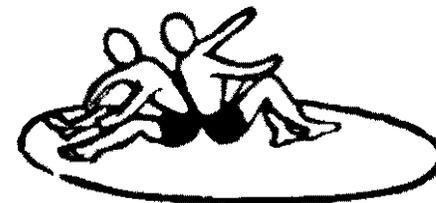
a) Se determinará al arreador por la posición del jugador en el círculo en el momento en que la pelota vuela fuera de él al ser bateada. Será el jugador que está a la derecha.

233 - CABECEAR. De 2 a 6 jugadores. Marcamos una cancha de 3 x 3 m. Nos ubicamos sobre dos lados opuestos y tratamos de cabecear la pelota de trapo (papel) hacia el arco contrario.

Variaciones:
a) En cancha más grande, con 2 jugadores en cada arco.
b) Cabecear con recepción. El jugador contrario puede recibir y parar la pelota con el cuerpo o con los pies y enviarlo luego con un puntapie al arco contrario. No parar la pelota con manos o brazos. La pelota quedará en juego hasta que se efectúe un GOL o la tome uno de los arqueros.

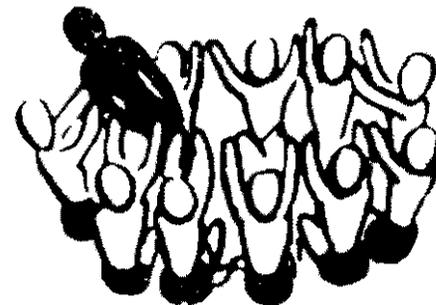
c) Cabeceo con recepción personal. La pelota podrá ser enviada con un puntapie al arco contrario después de dos cabeceos realizados por un mismo jugador o en colaboración con un jugador amigo.

234 - EMPUJE DE ESPALDAS. De 2 a 16 jugadores. Se forman parejas. Los dos jugadores, sentados espalda contra espalda, tratan de empujarse fuera de un círculo de 2 m (banca).



Variación:
Dos equipos sentados espalda contra espalda y tomados de los brazos se empuja mutuamente tratando de desplazar o romper la cadena contraria.

235 - HOMBRE TIESO. De 8 a 12 jugadores. Los jugadores se sentarán formando un círculo estrecho (sin distancias) con las rodillas flexionadas. Un hombre tieso se dejó caer hacia un costado desde el centro del círculo. Se le seguirá empujando con las manos por todo el círculo. Pasará a reemplazarlo el jugador que no lo puede aguantar.



Variación:
Lo mismo en posición parada.

236 - EVASION. 3 jugadores se toman de la mano formando un círculo; de pronto uno de ellos trata de evadirse pasando por encima o por abajo de los brazos de los 2 restantes.

237 - LEVANTAR. De 7 a 12 jugadores formarán un círculo estrecho y se arrodillarán. Todos cerrarán sus manos formando puños, y flexionarán sus codos frente a sí, de manera que todos ellos se toquen en el centro. Un jugador se parará sobre los puños y será levantado al mismo tiempo que sus compañeros se ponen de pie.

Variación:
Dos jugadores hacen la toma "sillita de oro" y otro participante se para encima de ellos. Aproximadamente 10 jugadores apoyan sus puños debajo de las manos tomadas, empujando luego hacia arriba para levantar al que está en la "sillita".

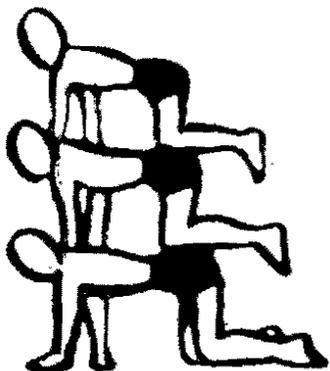
238 - PIRAMIDE DE PERROS. De 3 a 5 jugadores. El más fuerte de los jugadores, se coloca en 4 patas posición de banca.

El segundo se colocará encima de él y por último subirá un peso plus.

ma.

Variaciones:

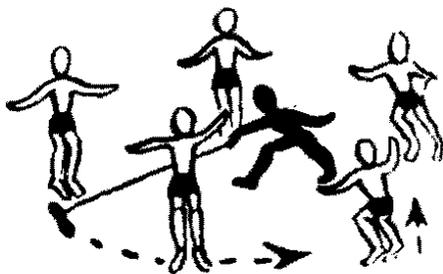
a) 5 jugadores adoptarán la posición de acostados apoyados en las manos, uno encima del otro; las manos siempre se apoyan sobre las caderas del jugador que se halla debajo.



b) 4 jugadores adoptan la posición de banco uno al lado del otro; otras tres participantes se colocarán encima de ellos, en la misma posición, cubriendo los espacios. Dos más lo harán encima de estos tres y un peso pluma formará el tope.

239 - **SALTAR LA SOGA.** Solo o en parejas; se ata un extremo de la sogu a un poste; de tres o más. Record de resistencia. Saltas sobre una o dos piernas, correrás saltando la sogu, carrera del rengu, etc.

240 - **EL RELOJ.** De 5 a 15 participantes. Círculo de jugadores. Uno de ellos hace dar vueltas una zapatilla atada a una sogu. Los jugadores que se hallan alrededor de él tratan de saltar a tiempo. El jugador tocado o enlazado queda eliminado a se le computan puntos en contra.



241 - **EL BORRACHO.** Los jugadores tratan de robar el sombrero a un "borracho" que se tambalea por el lugar; el que lo logra deberá tomar el papel del primero. En cambio, si es a-

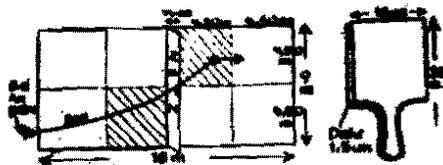
trapado, flexionará rápidamente el tronco, preparándose para recibir una lección de parte del "borracho".

242 - **LUCHA DE FRAZADAS.** Muy apropiado para ventilar y sacudir el polvo a las frazadas. Cada jugador golpea a sus amigos provisto de una frazada. El público aplaudirá y aclamará cada vez que le acierte plenamente.

243 - **CARRERA DE SAPOS.** Cada jugador trata de hacerse de un sapo para colocarlo sobre una línea de partida. A una señal serán saltados todos a la vez. Ganará el jugador cuyo sapo cubra la mayor distancia en tres saltos (ayudar algo con una ramita si fuera necesario).

244 - **TABLAS DE TOCINO.** De 2 a 4 participantes. Campo de juego como en Valkerball. Tender una red de 1m de altura sobre la línea central (pistolín). Paleta de madera como de ping-pong, algo más fuerte y grande que una tablilla para cartar tocino. Pelota de tennis vieja. El jugador se coloca detrás de la línea final para hacer el saque. Cada pelota sacada deberá caer dentro de la zona delantera contraria (Ver esquema); luego, durante el juego, podrá ser tomada de aire y rematada. Contar hasta 21. El ganador deberá llevar dos puntos de ventaja.

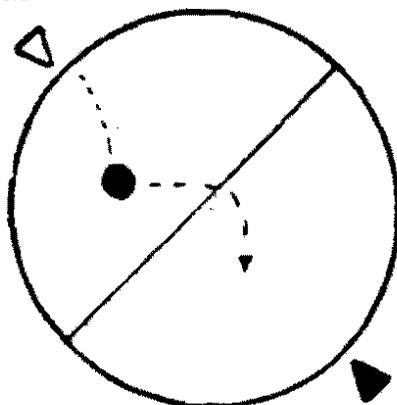
Variaciones:



a) Sin red: campo central neutral de aproximadamente 4m.

b) Contra una pared, sobre la cual se dibuja la red. Sobre el suelo se marcará la mitad del campo de juego y se lo dividirá en dos zonas iguales. Un jugador se colocará del lado izquierdo, el otro del lado derecho, como al jugar un doble de tennis. Se trata de pegar con la pelota contra la pared, de manera que rebote al campo contrario.

245 - **PELOTA PEGADA.** Dos jugadores. Un círculo de 1m de radio, en el que se traza un diámetro. Un jugador tira la pelota a la mitad contrario, el segundo jugador contesta, dándole a la pelota con la palma de la mano para devolverla al primero, etc. hasta que uno cometa una falta, lo cual significa un punto a favor para el contrario.



Variaciones:

a) La pelota deberá picar primero en la concha propia y rebotar luego a la zona contraria al hacerse el saque.

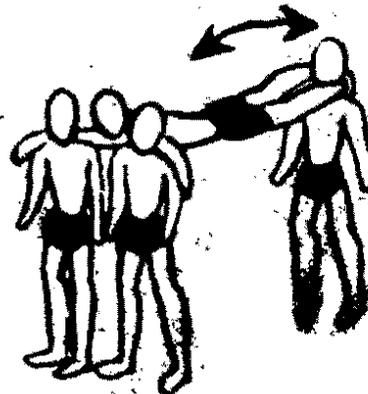
b) En el hogar realizamos el mismo juego usando una pelota de ping-pong.

246 - **CABEZA CONTRA LA PARED.** Flexionar el tronco y apoyar la cabeza contra la pared; tratar luego de volver a la posición erguida sin flexionar las rodillas. Quién puede colocar sus pies más lejos de la pared? Se hará la competencia entre participantes de la misma estatura.

Variación:

Se permitirá flexionar las rodillas al levantar el tronco.

247 - **CONSTRUIR UN CAÑÓN.** Dos jugadores planean una diablura, y piden colaboración a otro. Los dos primeros harán las veces de ruedas del cañón. Llamam a otro jugador, quien coloca su cabeza sobre los hombros de los bromistas y apoyará sus man-



nas sobre la nuca de los mismos. El ayudante, tomará las piernas del jugador y las colocará sobre sus hombros. En el momento oportuno le dará una palmada en las nalgas. Este, que conoce la acción, se acuesta sobre los hombros de los otros dos, figurando el cañón, y sus pies serán atados detrás de la nuca del ayudante. Es éste el momento en que el cañón, el jugador del medio, comienza a flexionar y extender sus piernas, sacudiendo cruelmente al ayudante y quitándole toda oportunidad de realizar su propósito.

248 - **CORTAR LA TRENZA.** Cada jugador atará una cinta de papel de 50 cm. (trenza) a su tobillo. Tratará de ganar puntos pisando la trenza ajena. También se puede formar dos equipos.

249 - **CARRERA DE LOS PATOS.** Los jugadores se colocan en cuclillas, posan sus manos entre las piernas levemente separadas y las apoyan finalmente en el suelo, junto a la parte exterior de los pies; de ese modo las piernas quedan colgando de los brazos. Así caminan algunos pasos hacia adelante. Quién recorre la mayor distancia?

250 - **CAZAR ARDILLAS.** Tres jugadores se sientan sobre un banco, uno al lado del otro; el del medio sostiene una varilla entre sus rodillas y la va acariciando de arriba abajo y viceversa; de pronto pega sobre la rodilla de un vecino, y si éste logra atrapar la mano, cambia de lugar con el del medio.

251 - **COSCORRÓN AL GORRO.** Tres jugadores se sientan uno al lado del otro. El del medio tiene puesto un gorro. Los dos de los extremos se toman de la mano detrás de la espalda del primero y cuando reciban un golpe sobre la rodilla, tratan de quitar el sombrero a su compañero dándole un coscorrón (pegar conjuntamente). Este se defiende agochándose rápidamente.

252 - **SALTAR.** Salto en alto, salto en largo, salto a pies juntos (en alto y largo), salto con giro, salto del rengu (sobre una pierna). Varios saltos del mismo tipo; por ejemplo: varios saltos en largo o del rengu en largo consecutivos. Quién salta más?

Variaciones:

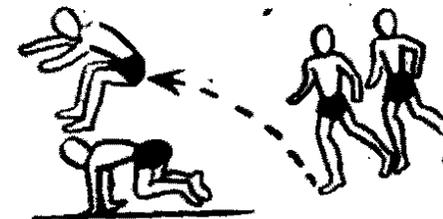
a) Salto triple. Cada uno da 3 pasos gigantes, o salta 3 veces hacia atrás con los pies juntos o con una sola pierna.

b) Saltos combinados: Primeramente dos saltos de rengu sobre la pierna izquierda, seguidos de un salto triple y dos saltos a pies juntos (se puedan agregar un salto a pies juntos hacia atrás, salto girado y dos saltos de rengu sobre la pierna derecha). Cada jugador deberá realizar estos saltos en forma continuada. Quién llega más lejos?

c) Realizar saltos a pies juntos lo más alto o lejos posible, combinando ambos: salto en largo y alto.

253 - **CADENA SALTARINA.** 2 equipos, formados en hilera. Los primeros de cada hilera deberán dar un salto a pies juntos desde su línea de largada. El segundo dará otro desde el punto de aterrizaje del primero, etc. Gana el equipo que recorre más distancia.

254 - **SALTAR EL BURRO.** Un "burro" adopta posición de banco delante de una línea trazada en el suelo. Todos los jugadores saltarán en orden sucesivo, y el que toca el "burro" o la línea cambiará de lugar con el primero.



Si todos saltaron bien, la línea es trazada nuevamente más lejos del "burro". Queda eliminado todo jugador que haya saltado "burro" dos veces.

255 - **CÍRCULO SALTARIN.** Tres jugadores se toman de la mano; uno de ellos salta por encima de los brazos de los otros dos flexionando ambas piernas sobre el tronco.

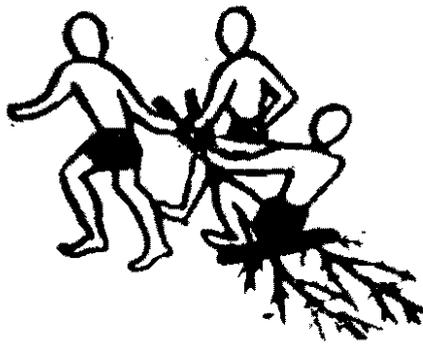
Variación:

El saltador hará así adelante o atrás, apoyando su nuca sobre las manos tomadas de sus compañeros.

256 - **DANZA DE ESTIRIA.** 2 jugadores se dan la mano derecha y con la misma mano izquierda toman el tobillo izquierdo del compañero. Echando el cuerpo atrás, danzan dando vueltas rápidamente.

257 - **HANDBALL LOCO.** Los integrantes de cada equipo serán parejas cuyas piernas internas se hallan atadas.

258 - **CARRERA DE TRANSPORTE.** Los jugadores, divididos en grupos de 3, buscarán ramas grandes con las cuales confeccionarán un tobogán colocándolas una encima de la otra. Con



plán atarán una tabla o vara atravesando los extremos inferiores de las ramas.

Encima de ella se ubicará el tercero que dirigiendo su cara hacia adelante, se sostendrá de arriba. Los tiradores tomarán los extremos superiores de las ramas y echarán a correr.

259 - **TANQUE.** Un jugador se acuesta de espaldas. Otro se para con piernas separadas detrás de su cabeza y se inclina hacia abajo. Ambos se tocan mutuamente de los tobillos y hacen rol hacia adelante (también en carreras).

260 - **MANIOBRAS.** Se dan los órdenes siguientes: Formar fila por la derecha -alinearse.- Vista al frente! Arrodillarse sobre pierna izquierda llevar brazo derecho al frente. Tocar la oreja derecha con la mano izquierda, vista a la izquierda. Luego el ala derecha recibirá un pequeño empujón de parte del General: Toda la formación cae y el juego acabó.

261 - **REBOTAR.** 8 jugadores ágiles y fuertes tomarán una lona de carpas o una manita por todos sus lados. Un peso pluma se sentará en su centro y será lanzado hacia arriba. Para ello será necesario el uso de la mayor prudencia. No volver a atajar al lanzado puede acarrearle graves lesiones. Usar una lona grande y reforzada.

262 - **PELOTA VOLADORA.** El juego consiste en tratar de pegar el mayor número de veces posible a una "plumita" (pelotita con plumas que se usa para jugar Badmington) con la mano. Se contarán las pegadas realizadas. La "plumita" no debe tocar el suelo.

Variación:
Lo mismo pero con el pie.

263 - **TIRAR AL CIELO.** El juego consiste en tirar o lanzar la pelota hacia el cielo. Medir con cronómetro para ver quién llega más alto: desde el lanzamiento hasta su rebote en el suelo.

264 - **TECNICA CON PELOTA.** El juego consiste en determinar quién cabecea la pelota el mayor número de veces o quién la mantiene en el aire el mayor tiempo dándole puntapiés.

Variaciones:
a) Tirar la pelota por entre las piernas; agacharse y atajarla.

b) Tirar la pelota al oído, dar una vuelta sobre sí mismo y atajarla nuevamente.

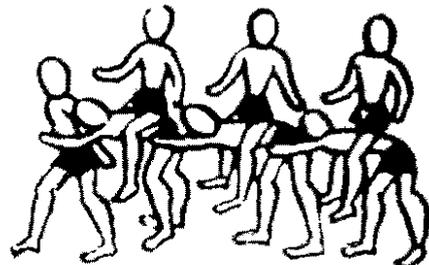
265 - **TIROS EN RUEDA.** Se marca un circuito en ocho tramos como en el golf. Cada jugador tendrá una bola de confección propia y todos ellos lo largarán hacia la primera marca. El bola deberá caer dentro de un espacio determinado a llegar hasta un árbol marcado. Se trata de llegar a la meta con el menor número de lanzamientos. Los jugadores procuran avanzar tramo por tramo, todos simultáneamente. (Contar los lanzamientos).

Variaciones:
a) Lo mismo con jabalinas hechas por los mismos jugadores.
b) Con arco y flecha.



267 - **JUEGO DE LIGEREZA.** Se formarán dos equipos como en VOLKER-BALL, cada uno de ellos se ubicará en un campo, con 20 a 30 pelotas pequeñas o trozos de madera en su poder. En el momento en que suena el silbato, todos tratarán de lanzar los proyectiles al campo contrario, sin intención deliberada de tocar un adversario, lo más rápidamente posible. Después de un minuto sonará nuevamente el silbato poniendo fin a la batalla. Pierde el equipo en cuyo campo se halla el mayor número de proyectiles. Proyectiles lanzados fuera del campo de acción significarán puntos en contra para el equipo responsable del tiro.

268 - **EL CABALLO MILAGROSAMENTE LARGO.** La mitad de los jugadores, los más fuertes, forman el puente, mejor dicho el caballo, flexionando el tronco y tomándose de la cintura en cadena. Los otros jugadores saltan encima de ellos, avanzando sobre las lomas hasta que cada caballo tenga su jinete, a excepción del primero, que se erguirá constituyendo la cabeza del Caballo Milagroso. El todo se comenzará a mover lentamente.



En los circos de campamentos, se recubrirá el "caballo" con lanas que lleguen a los pies de todos los participantes. El CABALLO MILAGROSO hará su entrada al escenario en forma pausada y cuidadosa y luego dará una curva-violenta desapareciendo rápidamente, o aparecerá un payaso que desea montar el caballo; para hacerlo galopar lo fustiga con un rebénque, la bestia corcovea, el jinete cae y el caballo se parte en dos.

269 - **VOLTERETA.** Un jugador adopta posición de banco. (También pueden ser dos). Los demás participantes darán una voltereta uno tras del otro, apoyando las manos en el suelo delante del que se colocó en posición de banco, y dejándose rodar por sobre su espalda.

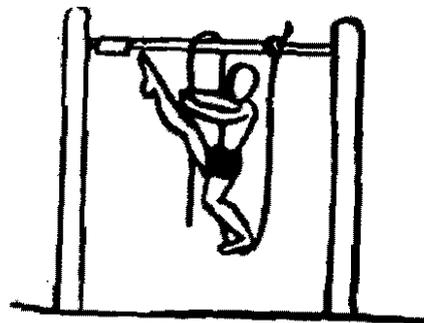


Variación:

a) Dos equipos. Gana el que salta mejor.
b) Los jugadores se ubican tomando una distancia de 4m. entre sí. (También en círculo.) El último jugador comienza y salta sobre todos sus compañeros; lo seguirá el 2. etc.

270 - **TRAQUETE.** Los jugadores formarán un callejón por el cual tendrá que pasar el aguafiestas, para recibir una palmada de parte de cada uno de los participantes. Cuando un equipo ha resultado perdedor o ha abandonado la partida en un juego al aire libre, pasa al mismo tiempo por el callejón.

271 - **VIBORA COLGANTE.** Se ata un extremo de una soga a la barra fija, y se pasa el otro por sobre la misma, quedando así formado un lazo. Un jugador pisa sobre este lazo y, tirando hacia abajo del extremo colgante de la soga, tratará de izarse. Así suspendido buscará de llegar a la altura de la barra, y pasar con la pierna libre por encima de ella.



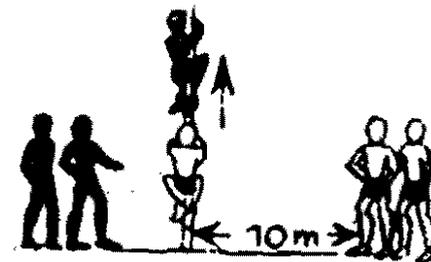
Variaciones:

a) Colocamos una hoja de papel doblada o cualquier otro elemento (pañuelo) sobre la barra para ser bajado con el pie.
b) En un circo de campamento, se encargará de sostener barra dos jugadores fuertes.

272 - **SOPLAR VELAS.** Se hace pasar una soga por una rama; un jugador toma un extremo, y el otro sirve para atar los tobillos de otro participante, el cual se arrodilla para eso. El primer participante tira de la soga para levantar los pies del segundo, que se apoya en las manos. En esta posición debe apagar, soplando, una vela o volterear una clava con la cabeza. Estos objetos estarán justo debajo del punto de donde cuelga la soga.

273 - **PRENDER VELAS.** Dos jugadores se arrodillan enfrentados, extendiendo una pierna al frente y toman el pie del compañero con una de sus manos. Con la otra, cada jugador sostiene una vela; una de las cuales se hallará prendida. El juego consiste en prender la otra usando la llama de la primera sin caerse.

274 - **ESCALATORRES.** Dos equipos. Uno se colocará cerca de mástiles o sogas para trepar. El otro grupo se apostará a una distancia de 10m. (esta distancia puede estar cubierta de obstáculos). A la señal de largada comenzará a trepar el primer jugador del equipo que está junto a las sogas, mientras que el del segundo equipo echará a correr hacia el mástil y trepará en pos del primero. Si lo llega a tocar antes de que aquél haya trepado 4m, lo hará prisionero (o viceversa). El fin del juego será dado por el aprisionamiento de todo un equipo.



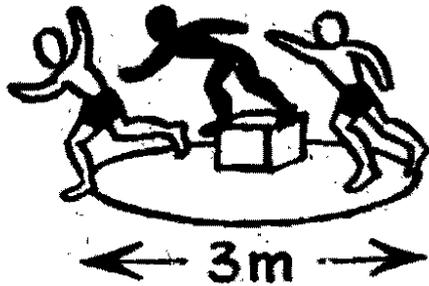
Variaciones:
Si hay suficientes mástiles o sogas podrán largar todas el mismo tiempo.

275 - **EQUILIBRIO EN LA BARRA:** o en los trantes que demarcan la plaza de juego. Concurso para ver quién camina más. Caminar y dar media vuelta; hacer la paloma; pararse sobre un pie, inclinar el tronco y llevar los brazos horizontalmente hacia los costados.

Variaciones:

a) Salto de flanco, o pies juntos, por sobre la barra.
b) Sentarse sobre la barra, apoyar una pierna sobre ella, luego la otra, y por último acostarse.
c) Solvar obstáculos, llevando una pelota con los brazos bien extendidos sobre la cabeza.
d) Avanzar sentado a caballo. Cruzarse dos jugadores. A cuatro pies, caminar sobre la barra apoyando pies y manos (no usar los rodillares).

276 - **IRRITAR AL OSO.** El "oso" se hallará parado sobre un cajón a piedra dentro de un círculo de 3m de diámetro. Los demás jugadores se burlarán de él, de acuerdo al temperamento de cada participante. El "oso" puede bajar de su pedestal y el que es tocado por el animal dentro del círculo, pasa a ocupar su lugar.

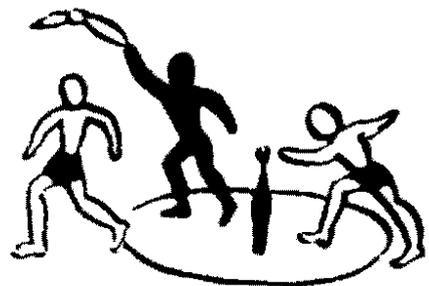


Las zarzapas del "oso" dados desde el cajón no valen.

277 - **EL OSO BAILARIN.** Un jugador mantiene atado a otro, el "oso", a una soga de 3m de largo. Todos irritan al animal y el danzador trata de tocar a los intrusos. El que es tocado pasa a ser "oso".

278 - **CIRCULO DE GUARDIAS.** Se coloca una clava, o estaca, dentro de un círculo de 1m de diámetro. El guardián puede golpear con la mano o con un puñuelo anudado a cualquier jugador que trata de voltear la clava pisando dentro del círculo. Todos los tocados quedan eliminados. El que logra voltear la clava pasa a ser su guardián y todos vuelven a jugar (contra puntos, lucha por equipos, etc.).

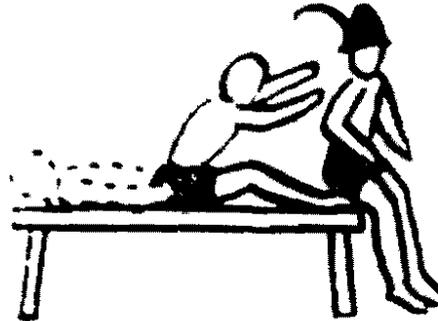
Variaciones:
a) El guardián deberá defender una pelota apoyada entre sus piernas separadas.
b) 2 equipos. Cada equipo forma un círculo de 5m de diámetro, dentro de él una clava y un guardián del equipo contrario. Los jugadores tocados quedan eliminados. El equipo que primero volteó la clava gana un punto a favor. Con 10 puntos a favor queda finalizada la competencia.



279 - **FUENTE.** Dos jugadores se paran enfrentados. Un tercero se para sobre los hombros de uno de ellas y apoya las manos sobre los hombros del otro. Hecho esto, ambos jugadores comienzan a separarse lentamente. El tercer participante pasa desde el puente a la posición casi horizontal y, si es un buen gimnasta, al "puente colgante".

Es absolutamente necesario que haya dos personas apostadas lateralmente, para atajar bien el puente cuando se derrumba; de lo contrario, hacerlo en el agua.

280 - **CAMBIAR SOMBREROS.** Un jugador se sienta sobre los pies de otro que se halla acostado sobre un banco, y éste trata de quitarle el sombrero al primero para colocarlo sobre su propia cabeza. Si lo consigue habrá cambio de papeles.



281 - **FLEXION SOBRE UNA SOLA PIERNA.** Extender ambas brazos y una pierna hacia el frente. Desde esta posición, hacer una flexión profunda y levantarse.

282 - **LUCHA DE MUSCULOS.** Círculo de jugadores. Todos ellos harán flexiones y extensiones rítmicas de brazos desde la posición de acostados boca abajo, apoyados en las manos.

Sus cabezas se encarán dirigidas hacia el centro y muy cerca una de la otra. Se hace una competencia para ver quién ejecuta el mayor número de movimientos.

Variación:
Competencia para determinar quién aguanta el mayor tiempo haciendo el puente invertido.

283 - **ARTISTAS.** Un jugador se halla acostado en el suelo con las rodillas flexionadas; otro apoya las manos sobre las rodillas del primero y la nuca sobre los brazos del mismo. Luego levanta su tronco, haciendo una vela; si falla el intento hace una salida lateral.

Variaciones:
a) De esta forma puede practicarse el VOLTEO, siempre con ayudante.

b) El primer jugador se halla acostado de espaldas, con el dorso de las manos apoyado a ambos lados de su cabeza. El segundo participante, más liviano, se para sobre las palmas del primero y se toma de los pies levantados de éste, quien, tomando impulso con los cuatro miembros, levanta en vilo a su compañero.

c) El primer participante se halla acostado de espaldas con los rodillos flexionados, el segundo se para sobre ellos y trata de mantener el equilibrio para determinar quién se mantiene más tiempo.

284 - **TERQUEDAD.** Un jugador se acuesta de espaldas sobre tres sillas. Sobre la primera apoya sólo la cabeza, sobre la úl-

tima sólo los pies, luego cruza los brazos sobre el pecho y sus compañeros retiran la silla del medio. Se trata de determinar cuánto tiempo puede mantener esa posición.

Variaciones:

a) El jugador mismo deberá retirar la silla del medio.

b) El jugador tratará de retirar la silla del medio, levantarlo, pasarlo por sobre su cabeza y volverla a su lugar primitivo (Competencia con eliminación).

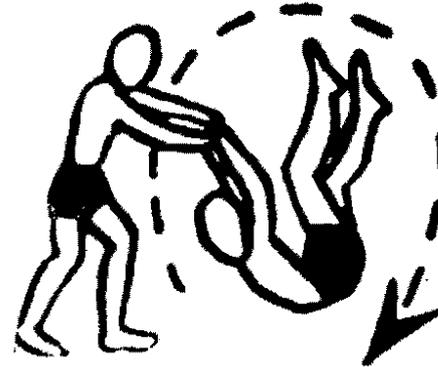
285 - **BAÑAR ARDILLAS.** Dos jugadores se arrodillan frente a una gran palangana. A la voz de mando tomarán un sorbo, girarán en redondo sobre sus rodillas y regarán a su vecino de enfrente.

286 - **SALTO DESDE LA POSICION DE ARRODILLADO.** El jugador toma posición de arrodillado sentado sobre los talones, y luego trata de saltar a PARADO tomando un fuerte impulso.

Variación:

Desde la posición de arrodillado, saltar a la posición de sentado, piernas extendidas al frente.

287 - **DOMINGUILLO.** Dos jugadores se paran enfrentados: uno de ellos flexiona el tronco y pasa los brazos entre las piernas separadas; el otro lo toma de las manos y, de un tirón, lo levanta. Este último debe ser fuerte para poder izar bien alto a su compañero.



Variación:

El más fuerte atajará continuamente al más pequeño cuando éste se deje caer duro hacia atrás; debe tenerse cuidado de practicar este juego sobre un suelo blando.

288 - **LUCHA INDIA.** Dos jugadores se acuestan uno junto al otro en direcciones contrarias. Luego enganchan la pierna interna con la del compañero y tratan de levantarlo haciéndolo dar una vuelta camera hacia atrás.

289 - **EL GORDO Y EL FLACO.** El "gordo" hace flexión de piernas y el "flaco" se sienta sobre sus rodillas o entrelaza sus pies detrás de la espalda del "gordo", el cual sostiene las piernas del "flaco" con sus codos. Así entrelazados juegan al "sube y baja", saludándose mutuamente con un pito catalán.

290 - **HOMBRES SIN ABDOMEN.** Un jugador se coloca en posición decúbita ventral con apoyo de brazos en extensión. Otro asume la misma posición sobre él, pero en dirección contraria. El primero entrelaza sus piernas sobre la espalda del segundo.

Variación:

Varlas parejas realizan una competencia, para determinar la rapidez con que se colocan en esa posición.

291 - **BOMBA.** Un jugador se acuesta sobre otro, que se halla en decúbita ventral, mirando en dirección opuesta y dejando la cabeza del primero entre sus piernas. Ambas se toman mutuamente de los tobillos y bombean en forma alternada; primero se levanta uno y luego el otro.

292 - **TAMBOR DOBLE.** Un jugador tira una vertical, otro se para frente a él, toma sus piernas y las coloca alrededor de su cintura. El primero los entrelaza detrás de la espalda del segun-



do y pasa su cabeza entre las piernas de aquél. Ambas hacen "sonar el tambor" dándose mutuamente palmadas en las nalgas.

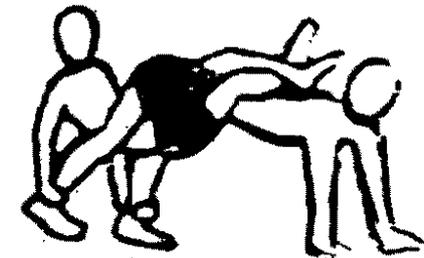
293 - **SOCIEDAD DE SOCORROS MUTUOS.** Dos jugadores se colocan espalda contra espalda (los principiantes se enganchan por los codos) y separan los pies. Luego se sentarán en el suelo y volverán a pararse, sin usar los manos.

294 - **PASO CANGREJO.** Un jugador se acuesta de espaldas en dirección contraria sobre otro que se halla en decúbita ventral sobre el suelo. Este entrelaza sus pies detrás de la espalda del primero, el cual se levanta apoyándose sobre sus cuatro miembros; al mismo tiempo lo toma de los tobillos para extender sus brazos. El conjunto comienza a caminar lentamente.

Variaciones:

a) El jugador que se halla abajo puede, también colgarse en posición inversa (boca arriba). Buscar otras posibilidades.

b) Un jugador salta sobre otro por el frente, de manera de quedar a caballo sobre el pecho de este último, entrelaza fuertemente sus pies detrás de la espalda del segundo, se deja caer



hacia atrás y pasa caminando con sus manos por entre las piernas separadas de su compañero, para tomarse por último de sus tobillos. Entonces el segundo se deja caer hacia adelante y abajo. Apoyándose en las manos comienza a caminar.

295 - **CALESITA.** Un jugador, más fuerte, toma al otro más pequeño de un brazo y una pierna y da vueltas rápidamente.



296 - **CAÑONAZO.** Un jugador se acuesta de espaldas con las rodillas flexionadas sobre el abdomen. Un compañero, peso pluma, se sienta sobre las plantas del primero para ser lanzado bien lejos al agua. Debe contarse siempre con ayuda y un salvavidas.

297 - **CONTORSIONISTA.** Los jugadores deben tomar una piedra que se halla a la izquierda de su pie izquierdo, pasando su mano derecha desde afuera hacia adentro alrededor de su rodilla izquierda.

298 - **VERTICAL.** Los participantes ejecutan primeramente una vertical, y luego un volteo por encima de la espalda de dos compañeros bastante grandes que se hallan uno junto al otro en posición de banco.

Variaciones:

a) Contra una pared.
b) Al tirar la vertical con ayuda, hay que tratar de bajar lateralmente, con giro, para perder el miedo a la caída hacia atrás.

c) Giro al lado de la pared.

d) Competencia para determinar quién camina el trecho más largo o quién aguanta más tiempo.

e) Competencia para llegar a una meta: Carrera de vertical en parejas. Un jugador se coloca sobre la línea de largada; su compañero tira una vertical detrás de él y apoya los huesos poplíteos (parte posterior de la rodilla) sobre los hombros del primero. Este le toma las piernas a su pareja, flexiona el tronco hacia adelante y de ese modo el que estaba cabeza abajo queda nuevamente de pie. Entonces este jugador, a su vez, da un gran paso al frente y le toca a su pareja tirar la vertical, y así sucesivamente, hasta avanzar un número determinado de metros.

299 - **MEDIAS LUNAS.** Los jugadores se paran en posición de boxeadores (posición de prevención); levantan los brazos y se impulsan a la vertical para llegar nuevamente a la posición de parados.

300 - **PARADA DE CABEZA.** Apoyar la frente y las manos en el suelo, formando un triángulo. Levantar las caderas y luego las piernas. En caso de caer hacia atrás, hacer espalda redonda (de gato).

301 - **PUENTE VIVIENTE.** Los jugadores, formados en hilera, flexionarán sus troncos y se tomarán de su compañero de adelante. Un jinete tratará de cruzar el puente y los jugadores tratarán de desmontarlo. El que logre cruzarlo recibirá un punto a favor. El jinete se agregará al final de la hilera y el primero de la misma iniciará una nueva cabalgata.

Variaciones:

a) Dos equipos. El equipo del puente y el equipo de jinetes. Los jinetes pasarán uno tras otro por encima del puente.
b) El puente se forma como se indica en la figura.



302 - **CIRCULO DE ARENQUES.** Los jugadores formarán un círculo acostados boca abajo, con los pies hacia el campo. A la voz de mando largará el primero, que echará a correr por arriba de los compañeros hasta llegar nuevamente a su lugar; antes de volverse a acostar dará una palmada a su compañero de adelante, el cual inmediatamente hará su recorrido.

Variaciones:

a) Todos correrán en seguidilla, esto es, el No. 2 correrá inmediatamente después que el No. 1 lo haya saltado.

b) Dos equipos. Cada equipo forma una mitad del círculo.

c) Todos acostados de espaldas, rodillas flexionadas. Todos deben saltar a los jugadores posando por entre las cabezas y los rodillitas.



d) En filas: los jugadores se sentarán o acostarán con las piernas extendidas, con una distancia entre sí de 1 a 3 metros. A

la señal de largada saldrá el primero, que correrá por encima de todas las piernas, volverá a su lugar pasando por detrás de sus compañeros y palmeará las piernas del segundo, que largará en seguida. Recorrerá el mismo camino, mientras el primero se apresurará a colocarse al final de la fila.

e) Lo mismo con piernas separadas. Los jugadores pisarán en el espacio que queda entre las piernas.

303 - **SILLA DE BOTELLA.** Los participantes se sientan sobre una botella acostada, cruzan una pierna encima de la otra y tratan de encender una vela.

Variaciones:

a) Los participantes tratan de tomar agua de una vasija o botella desde la misma posición.

b) Los jugadores se sientan sobre una botella parada (pero al revés) y cruzan una pierna sobre la otra. Deben encender una vela o escribir algo legible.

304 - **PESCAR CASTAÑAS.** Sacar con la boca por lo menos cinco castañas de una palangana, acostado boca abajo con las manos tomadas detrás de la espalda. (Por tiempo).

Variaciones:

a) Es más difícil sacar ciruelas o piedras.

b) Pescar una hoja de papel.

305 - **LA PASADITA.** Se tratará de pasar un palo lo más rápidamente posible, por encima de la cabeza, hacia atrás por la espalda y nuevamente hacia adelante tomándolo con las manos cruzadas extendidas al frente. La misma hacia atrás.

306 - **CIRCULO DE MANOS.** Los jugadores entrelazan los dedos de sus manos y pasan una pierna por el círculo así formado. Erguirse y volver a sacar la pierna.

Variación:

Lo mismo por parejas. Sus integrantes se toman de las ma-



nos, pisan uno con su pierna derecha y otro con la izquierda dentro del círculo de brazos, llevan éste por sobre sus cabezas, dando un giro hacia atrás, y por último vuelven a la posición inicial, sacando la pierna que quedó dentro del círculo.

307 - **COLOCAR LA CLAVA.** Los jugadores, sentados en un banco, tratan de parar una clava lo más lejos posible de sí mismos.

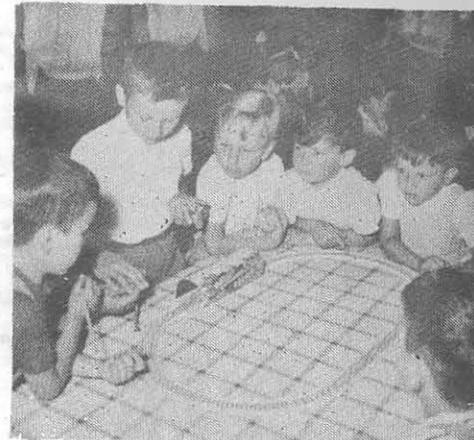
308 - **LLEVAR EL PALANQUIN.** Dos participantes llevan sobre sus hombros una barra resistente. Un tercero se sienta o cae sobre ella. Ambos portadores tratarán de hacer caer al jinete; para ello pueden pegarle puntapiés en las piernas.

309 - **ROBAR TIERRA.** Dos jugadores. Se dibujará un rectángulo

sobre la arena y se lo dividirá en dos partes iguales mediante una línea central. Los jugadores tirarán alternadamente su cuchillo al campo del adversario, tomando para sí la parte del terreno señalado por la hoja del cuchillo.

310 - **ARROJADORES DE CUCHILLOS.** Los jugadores, formados en círculo, arrojarán por turno un cuchillo, variando el estilo. El cuchillo debe quedar clavado verticalmente en el suelo y, si llegara a caer, el jugador que cometió la falta repetirá el mismo tipo de lanzamiento en la próxima rueda.

Formas de lanzamiento:



a) Se colocará el cuchillo de plano transversalmente sobre la palma de la mano.

b) El cuchillo a lo largo de la mano, punta hacia adelante.

c) Como en a), pero el cuchillo debe dar un salto.

d) El cuchillo a lo largo de la mano, pero con la punta hacia atrás.

e) El cuchillo sobre el dorso de la mano, punta hacia adelante, salto.

f) Sobre el dorso de la mano, punta hacia adentro.

g) Se toma la punta del cuchillo con los dedos pulgar e índice y se lo revolea (salto).

h) Pensar otras variaciones. El cuchillo debe volar y clavarse en la arena, dando antes un salto, partiendo desde la frente, la cabeza, la rodilla, el dedo índice, etc. Las pruebas fáciles deberán ser repetidas 3 veces consecutivas.

311 - **ACUCHILLAR.** Cada jugador talla su propio puñal (punta con mango). El primer participante arroja su puñal sobre la tierra removida. El siguiente trata de voltearlo con su propio puñal, cuidando al mismo tiempo que el suyo quede en la posición debida. Los puñales que caen serán retirados de la cancha. El primer lanzador retira su puñal de la arena para arrojarlo nuevamente sobre los otros, una vez que todos hayan cumplido la primera tentativa. Cada puñal volteado equivale a un punto.

312 - **DANZA RUSA.** Los jugadores colocan las manos sobre las caderas, flexionan las rodillas hasta llegar a la posición de cuclillas, extienden lateralmente una pierna y luego tratan de volverla a su lugar, extendiendo la otra al mismo tiempo por medio de un salto. Hacia adelante y al costado.

Variación:

Lo mismo entre dos: dos compañeros se sostienen de las manos y saltan alternando piernas atrás y adelante.

313 - **POR LA CAJA DE FOSFOROS.** Posición decúbito ventral con apoyo de brazos en extensión. (manos sobre una línea determinada). Se trata de empujar con una mano una caja de fos-

faros lo más adelante posible. El que pierde el equilibrio y cae queda eliminado y la caja de fósforos vuelve nuevamente atrás.

314 - **SALTO TRIPLE.** Los jugadores tratan de llegar lo más lejos posible dando 3 saltos grandes, con o sin impulso. Este ejercicio es una buena preparación para la "pelota límite".

315 - **SALTO CON GARROCHA.** Los jugadores tratan de llegar lo más lejos (o alto) posible, ayudándose con una caña. Se miden los saltos.

316 - **SALTO GIRATORIO.** Saltar bien alto impulsándose con ambos pies y girar lo más posible sobre sí mismo. Competencia para ver quién gira un mayor número de grados. Vuelta entera: 360°.

317 - **LA DONCELLA FLOTANTE.** Seis jugadores: uno se sienta sobre el pasto o una silla. Otros cuatro colocan sus dedos índices debajo de los huesos poplíteos y los codos del primero. El sexto jugador los pone debajo del mentón y todos juntos lo levantan.

318 - **LA SERPIENTE GUIADORA.** La "serpiente" se halla representada por una soga. Un jugador con los ojos vendados tendrá que buscar su camino palpándola o a largo de ella, la cual lo



llevará por sobre barro, agua, una escalera, la rama de un árbol, un alambrado, por sobre arbustos, etc. Posiblemente el camino de regreso sea completamente libre. (Por tiempo).

319 - **PESCAR LA ASTILLA.** Un jugador se acuesta atravesado sobre un banco en posición decúbito ventral, y trata de tomar con la boca una astilla colocada sobre un extremo del mismo. (En vez de una astilla podemos colocar un fósforo). Dos compañeros se sentarán sobre el banco pero que éste no vuelque.

320 - **SALTAR Y ALCANZAR.** Quién marca la cruz (roya) más alta sobre una pared, saltando junto a ella?

321 - **MOLINO SOBRE EL SUELO.** Desde la posición decúbito ventral, con apoyo de brazos en extensión pasar el puente y otra vez a la posición inicial. Quién aguanta más?

322 - **CORRER PAREDES.** Tomar impulso corriendo y tratar de subir el mayor número de pasos una pared. Girar rápidamente y caer flexionado.

323 - **VOLTEAR LA MEDIDA.** Cada participante clava un cuchillo lo más alto posible en una puerta o un árbol y luego trata de hacerlo caer con el pie. Quién llega más alto? (suelo blando).

324 - **GIRADITA.** Tomar la pata de una mesa con una mano y pasar por debajo de ella.

325 - **SALTAR EL PALO.** Tomar un bastón con ambas manos y saltar por encima de él pisando con los dos pies.

Variación:
Los más hábiles toman un pie con una mano y saltan por encima del palo, sostenido con la otra.

326 - **LEVANTAR EL DIARIO.** La mano izquierda toma el tobillo izquierdo. Tratar de levantar con la boca un diario que está parado en el suelo.

327 - **LUCHA POR LA MESA.** Dos jugadores se sientan sobre una mesa y tratan de hacerse caer mutuamente.

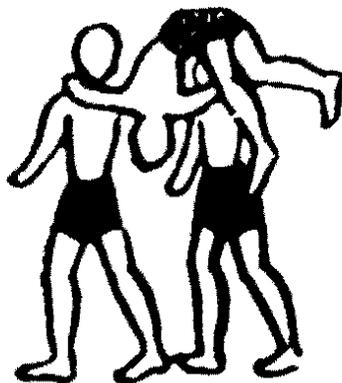
328 - **IMPULSO DE HOMBRO.** Un jugador, que se halla detrás de otro, tira un vertical de manera que sus piernas lleguen



o apoyarse en los hombros del compañero. Este toma los tobillos del primero y flexiona bien su tronco llevándolos consigo hasta que el otro jugador quede parado en el suelo frente a sí.

Variación:
Un jugador flexiona el tronco y pasa la cabeza por entre las piernas separadas de un compañero. Este se deja caer hacia atrás, tirando un vertical en el momento en que el primero se vuelve a erguir.

329 - **TIRAR VUELTA CARNERO.** Tres jugadores parados o comiñando. El del medio toma a sus compañeros por la nuca y ejecuta una vuelta carnero hacia atrás.



Variaciones:

a) Volteo: Dos jugadores se colocan uno junto al otro con los brazos flexionados y las manos apoyadas en la cadera. El tercero toma impulso y realiza un volteo.

b) Un participante se halla sentado en el pasto. Los demás compañeros dan vueltas carnero pasando junto a él, quién, con una zapafilla les da palmadas en las nalgas.

330 - **MEDICINE-BALL.** Los jugadores tiran la pelota por entre sus piernas hacia atrás de tal manera que, al erguirse, pueden atajarla.

331 - **TIRAR EL HACHA.** Se trata de tirar un hacha contra un árbol desde una distancia de 5m, de manera que quede clavado en su tronco. Debe procederse con cuidado: Todos se encontrarán a la derecha o a la izquierda del tirador; arrojarse sólo un hacha contra cada tronco.

Variaciones:

a) Lo mismo con el cuchillo.

b) El hacha debe hacer un salto hacia adelante, o bien hacia atrás, antes de clavarse.

332 - **CARRERA DE ZANCOS.** Cada jugador tendrá su par de zancos, o cada equipo tendrá su par de zancos, que pasará de corredor a corredor. Recorrer aproximadamente 20m (ida y vuelta). Todos largan simultáneamente. Zancos de aprox. 30 - 40 cm de altura confeccionados con maderas lisas y estribos bien asegurados.

Variaciones:

a) Dos equipos. Carrera de relevos.

b) Hacia atrás.

c) Obstáculos: sogas tendidas, troncos de árboles o paso por zonas neutrales de aproximadamente 80cm de ancho.

d) Saltar por sobre los obstáculos a pies juntos.

e) Carreras de destreza: caminar alrededor del círculo exactamente sobre la línea. Girar sobre el zanco hacia la derecha (izquierda), saltar 10 veces y quedar en equilibrio durante 5 segundos sobre el zanco derecho (izquierdo).

f) Ejercicios libres: Programa de carreras de selección propia. Por ejemplo: bailar, balancearse, soltar los pies y mantenerse en equilibrio, saltar en alto, etc.

333 - **CARRERA DE MONOPATINES.** Carreras de 50 a 150m, de acuerdo a la edad.

Variaciones:

a) Rodilla sobre el monopatín.

b) Andar hacia atrás.

c) Sentado.



d) Carreras de obstáculos y destrezas.

e) Carrera de empuje: uno parado sobre el monopatín, el otro empuja. Al llegar a la marca de retorno, cambio de papeles.

334 - **CARRERA DE LOS CAJONES DE MANZANAS.** Con un cajón viejo y cuatro ruedas, se construye un rodado que es tirado por un jugador, mientras otro lo maneja. Pueden organizarse grandes carreras, con luchas por eliminación.

Variaciones:

a) Carrera barranca abajo, con mucho cuidado para evitar desgracias.

b) Carrera con obstáculos, pasando sobre o alrededor de obstáculos, (botellas paradas, pinchar la argolla, etc.). Se pone de manifiesto la destreza al manejar.

c) Se colocan baldes o cajones a lo largo de la ruta. El conductor deberá pasar a derecha o izquierda de ellos y tirar diarios o piedras dentro de los mismos, o recoger palos que estén allí.

335 - **ANDAR EN BICICLETA.** Los jugadores deberán andar lo más lentamente posible, sobre andariveles demarcados. Gana el último en llegar. El que apoya un pie en tierra o sale de los límites laterales de su ruta, es eliminado o le son contados tres segundos menos sobre el tiempo marcado.

Variaciones:

a) Carrera por tiempo. No hacerlo sobre distancias muy largas con jóvenes menores de 20 años.

b) Se construye un estadio con curvas peraltadas y se recorre el circuito.



c) Carrera de los 6 días: cada equipo está constituido por dos corredores, que se releven mutuamente.

d) Andar con las luces prendidas: llevar una vela prendida en una mano.

e) Durante el viaje se pasa una pelota, una piedra o pedruzcos de madera de un balde, cajón o cesto a otro, a se los tira a través de un aro.

336 - **EXAMEN DE DESTREZA EN BICICLETA.**

a) Avanzar pedaleando sólo con un pie lo más rápidamente posible.

b) Lo mismo sentado sobre el caño de la bicicleta, o pedaleando lateralmente por debajo del caño.

c) Pies sobre el manubrio y manejar sin manos.

d) Pasar por encima de obstáculos (por ej. subidas).

e) Dar vuelta la rueda delantera durante la marcha.

f) Sentarse sobre el manubrio y andar hacia atrás.

g) Saltar de la bicicleta, soltarla, correr detrás de ella y volver a montarla.

h) Fútbol en bicicleta.

i) Acorralar: Demarcar un recorrido de 50 metros sobre una calle tranquila. Todos tratarán de acorralar a todos contra el cordón de la vereda, acercándose cada vez más a un compañero hasta ubicarse justo frente a su vehículo. El que ponga primero un pie en tierra recibirá un punto en contra.

337 - **CARRERA DE LOS RICKSHAW.** Los rickshaw son los vehículos chinos de dos ruedas llevados por un corredor. Se toma el acoplado de una bicicleta, que tiene dos ruedas, y un jugador se sienta en el cajón y el otro tira o empuja. Al llegar a la marca de retorno, cambio de papeles.

