

**COLECCION
DIDACTICA**

4

MINISTERIO
DE
EDUCACION
Y
JUSTICIA

SERIE

LOS MIL

JUEGOS

SEGUNDA PARTE

DIRECCION
NACIONAL
DE
EDUCACION
FISICA,
DEPORTES
Y
RECREACION

TRADUCCION DE:

Prof. SUSANA WEINRATH

JUEGOS DE ESCRITURA Y DIBUJO

(PAG. 3 a 8* - Nos. 1400 a 1458 según el original)

JUEGOS DE IMPROVISACION

(PAG. 9 a 12 - Nos. 1800 a 1832 según el original)

JUEGOS DE BOY SCOUTS

(PAG. 15 a 23 - Nos. 1700 a 1785 según el original)

JUEGOS DE PELOTA

(PAG. 25 a 36 - Nos. 8 a 85 según el original)

VERSION LIBRE DE LA OBRA

LOS MIL JUEGOS PARA LA JUVENTUD

DE

GUNTER STIFF

**BIBLIOTECA NACIONAL
DE MAESTROS**

MARZO-ABRIL-MAYO-JUNIO DE 1964

BIBLIOTECA NACIONAL



1.400 - **JUEGOS EN EL PIZARRÓN.** Determinados juegos pueden realizarse mejor utilizando lápiz y papel, pero muchas veces carecemos de estos elementos; por lo tanto debemos recurrir a la tiza y al pizarrón o sustituir a este último por un cartón oscuro, una tabla o simplemente el suelo. De esta manera, pueden realizarse muchos juegos, pruebas de razonamiento, juegos de magia con cifras, etc. Conviene pintar de verde el pizarrón, pues se ha demostrado que este color, y no el negro, es el que más descanza a la vista. Recomendamos que en todos los establecimientos de enseñanza se utilice pizarrones verdes y tiza amarilla.

Para determinados juegos escritos, cada jugador necesita papel y lápiz, por lo cual es conveniente que este material sea preparado con anterioridad y en cantidad suficiente. (Es aconsejable guardar estos elementos en el mismo establecimiento en una caja especial).



1.401 - PALABRAS RARAS.

a) Buscar palabras de dos letras. Ejemplo: no, si, as, Pi, Po, etc. En circunstancias especiales sólo se permitirá el uso de palabras que se escriban con minúscula. Ejemplo: lo, la, ni, etc.

b) Buscar palabras de tres letras. Ejemplo: paz, lid, lis, vid, etc.

c) Puede establecerse que, de las tres letras, sean iguales dos. Ejemplo: oso, asa, etc.

d) Otra variante consiste en pedir que, de una palabra de tres o cuatro letras, sean iguales la primera y la última. Ejemplo: ala, ama, este, etc.

e) Buscar palabras de cuatro letras en las que se repitan las dos del medio. Ejemplo: allá, olla, loor, etc.

f) Buscar palabras de tres o cuatro letras de modo tal que una de ellas se repita. Ejemplo: cama, taza, etc.

g) Buscar palabras de tres a cinco letras que leídas de izquierda a derecha o de derecha a izquierda tengan sentido. Ejemplo: Roma y amor; ágil y liga; ave y Eva, laicos y social, etc.

h) Buscar palabras que conserven un sentido aunque se les quite la última letra. Ejemplo: pavor y pavo; ramal y rama, etc.

i) Buscar palabras tales que, al omitir la primera letra, se forme otra palabra. Ejemplo: ramo y amo; raya y ayá; plomo y lomo, etc.

j) Buscar palabras de diez o más letras no repetidas: murciélago, bronquiales, culteranismo, vocinglera, etc.

1.403 - **TRANSFORMACION DE PALABRAS.** El director de juegos escribe una palabra corta en el pizarrón, la cual deberá irse transformándose paulatinamente mediante el cambio de sólo una letra. Ejemplo: libro - libra - libia - tibia - etc.

Variaciones:

a) Los participantes, a viva voz, enuncian las palabras transformadas. Cada vocablo correcto equivale a un punto.

b) Los jugadores tienen, cada uno, una hoja en donde anotan el mayor número posible de palabras transformadas, dentro de un plazo establecido.

1.404 - **"POLLO RELLENO".** El director de juegos escribe una palabra en sentido vertical con letras de imprenta; luego la repite nuevamente a su derecha en sentido inverso y dejando un espacio. Debe llenarse el espacio --"la pechuga de pollo"-- con otras letras, de manera que el total de una palabra nueva.

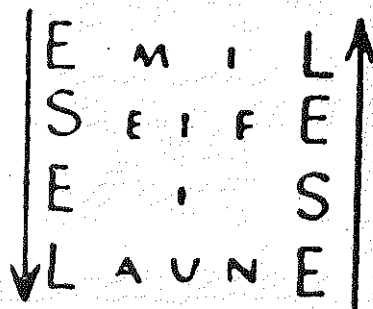
R	ama	A
O	ca	S
S	alud	O
A	lbo	R

Variaciones:

a) Podemos hacer lo mismo pero utilizando dos palabras distintas con el mismo número de letras.

b) Cada participante "rellena el pollo" en su propio papel. Gana el que termina primero. En caso de empate gana el que haya usado términos más originales.

c) Gana el que construye la oración más graciosa y alegre utilizando las palabras dadas en el orden indicado.



1.405 - **JEROGLIFICOS.** Uno de los jugadores prepara con anticipación un jeroglífico y dibuja en el pizarrón las figuras y los números complementarios del mismo. Se utilizará siempre un proverbio o frase para que sea más accesible el juego.

También puede jugarse a la inversa, es decir, elaborar un jeroglífico en vez de descifrarlo. Puede hacerse un trabajo de conjunto, escribiendo el jeroglífico en el pizarrón y con la colaboración de todos los participantes, o éstos pueden escribir su jeroglífico en papeles individuales.

La forma más sencilla de hacer un jeroglífico es la siguiente: Se elige un proverbio corto y se lo escribe con letras mayúsculas de imprenta, sin separar las palabras. Luego se buscan términos que puedan representarse fácilmente por dibujos, aunque resulten de unir letras de distintas palabras o se exprese una palabra mediante dos figuras. También se puede alterar el sentido de un jeroglífico colocando los números correspondientes a las letras

en el orden deseado; por ejemplo, si queremos significar la palabra "los", se dibuja un "sol" debajo de los números 3, 2, 1. Las letras superfluas pueden ser suprimidas consignándolas sobre el dibujo y tachándolas. La omisión de una o varias letras al comienzo o final del dibujo, respectivamente. Si se quiere transformar la palabra "zapato" en "ata", se hacen tres rayas (//) antes del dibujo correspondiente, y si se desea modificar "ala" para que signifique "la", se traza una raya al final del dibujo. Si, a pesar de ello, faltan algunas letras, se las intercala entre las figuras en el orden necesario. Para dar mayor apariencia de dificultad, se alternan letras mayúsculas y minúsculas. En algunos casos se pueden suprimir las vocales de una palabra; por ejemplo, se escribe "LM" en vez de "alma".

1.406 - TELEGRAMA. El director de juegos escribe en el pizarrón varias palabras que le dictan los jugadores. El juego consiste en redactar con ellas un telegrama jocoso en el menor tiempo posible.

Variaciones:

a) Se leen los telegramas confeccionados y se responde al mejor utilizando las mismas palabras pero en orden inverso.

b) Un participante escribe una palabra de ocho letras en el pizarrón, las cuales serán la inicial de ochos palabras que servirán para redactar un nuevo telegrama.

c) Un jugador narra una historia interesante y el resto de los participantes debe intentar repetirla en forma concisa y sintética, ya sea en una oración, utilizando el título de una película o, si es posible, mediante una sola palabra.

1.407 - TRANSFORMACION DE PALABRAS. El director de juegos escribe una palabra en el pizarrón, por ejemplo: "litro"; y los demás participantes deben buscar términos que comiencen con cualquiera de las sílabas de esa palabra, tales como "litro", "litana", "broche", etc. El director anotará esas palabras consignando al lado de las mismas el nombre del participante que las dijo. Resulta ganador el jugador que haya logrado mayor número de puntos.

Variaciones:

Se escribe en el pizarrón un proverbio corto, el primer verso de un canto o una oración cualquiera, y los participantes deben tratar de descubrir el mayor número de palabras contenidas en los términos de esa oración. Ejemplo:

Un anciano sacerdote de alma tímida,
de serena faz, cordial como un abuelo

Ricardo Jaimes Freyre

Otra manera de jugar sería utilizar papeles individuales en vez del pizarrón.

1.408 - EL CUADRADO MAGICO. Cada jugador debe colocar los números del 1 al 9 dentro de las nueve secciones iguales de un cuadrado, en forma tal que su suma, en sentido horizontal y vertical, dé siempre 15. Un buen consejo: colocar el número 5 en el centro.

1.409 - EL DIBUJANTE. Un jugador dibuja en el pizarrón, sin dejar entrever lo que representa y de modo tal que sólo los últimos trazos revelen la incógnita. El primero en adivinar recibe un punto a favor y la tiza para continuar.

Variaciones:

a) El participante dibuja con los ojos vendados y hace figuras simples, tales como una casa, un perro, un pájaro; las partes complementarias (ojos, nariz, chimenea, etc.) deben ser agregados recién al final.

b) El jugador que tiene los ojos vendados debe dibujar los ojos, las orejas, el cuerpo, etc. de una persona, siguiendo las indicaciones de sus compañeros.

c) El jugador con los ojos vendados debe dibujar un paisaje que sus compañeros de juego le indiquen. En último término debe dibujarse a sí mismo en cualquier lugar del cuadro; por ejemplo, se le pedirá que dibuje primero una bicicleta, luego nada más que casas, después algunos árboles en la calle, varias per-

sonas que transiten por una acera, un perro y, por último, a sí mismo sobre la bicicleta.

1.410 - FORMAS CURIOSAS DE DIBUJAR Y ESCRIBIR.

a) Escribir el propio nombre con la mano izquierda (en competencia).

b) Escribir el nombre como se ve cuando está reflejado en un espejo.

c) Lo mismo, con los ojos vendados.

d) Escribir con la mano derecha y al mismo tiempo hacer rotar el pie izquierdo.

e) Dibujar mirando en un espejo. Trazar así un rectángulo con dos diagonales.

f) Un participante dibuja la primera mitad de un animal y otro lo termina.

g) Lo mismo pero sin que el segundo participante vea lo que hizo el primero.

h) Los jugadores se dibujan a sí mismos o a un compañero, y se reúnen todos los dibujos en un sombrero; luego se los distribuye entre los participantes y éstos deben adivinar a quién representa cada dibujo. Escriben el nombre del retratado en una esquina del dibujo, dobla la hoja y la pasa a otro compañero, el cual repite la operación hasta que todos hayan dado su opinión. El adivinador más certero recibe un punto a favor y el mejor dibujante dos. Variación: se exponen todos los dibujos sobre una mesa; cada dibujo lleva un número y los jugadores, después de observarlos, anotan en una hoja el nombre del supuesto retratado y el número correspondiente.

1.411 - IDIOMA RARO. Inventamos palabras constituidas únicamente por consonantes. Ejemplos: ms = mesa; N = Ana; lns = lunes, etc.

Variación:

Tomamos oraciones enteras y suprimimos letras en forma saltada; Ejemplo: fusevac stab vaci = fuese la vaca el establo quedó vacío. Otro ejemplo: cabcomalf quencont = el caballo comió la alfalfa que encontró.

1.412 - TURISMO DE LETRAS. Se deja caer de punta un cuchillo sobre una hoja de diario a fin de utilizar la letra señalada por la punta del mismo.

Cada participante escribe en su papel el mayor número de nombres de ciudades que empiecen con esa letra. El primero que completa 20 ciudades grita "alto" y da término así al juego. Se leen los nombres y se anulan los repetidos, resultando ganador el participante que, a pesar de ello, conserva el mayor número de vocablos en su haber.

1.413 - GALERIA DE CUADROS. Un jugador muestra a sus compañeros una serie de fotografías de personajes conocidos. El participante que reconoce primero a la persona expuesta gana un punto a su favor. Después del reconocimiento, se entrega una foto a cada participante, el cual debe adornar el retrato con una barba, un bigote, lentes, etc., según convenga. Después de recoger nuevamente las fotografías, se procede a un nuevo estudio de los personajes.

1.414 - EXAMEN DE ORTOGRAFIA. El director de juegos confecciona una lista de palabras de ortografía dudosa y las dicta a los jugadores. Luego, los mismos compañeros hacen las correcciones necesarias, o si no cada jugador deletrea la palabra tal como la escribió. Cada error equivale a un punto en contra.

1.415 - ESCRIBIENTES CIEGOS. En la habitación a oscuras, los jugadores escriben una oración al dictado.

1.416 - CUESTIONARIO. El director de juegos distribuye lápiz y papel e indica a los jugadores que deben encabezar la hoja con una palabra, por ejemplo, "león". A la izquierda de la hoja y en sentido vertical, se anotan cuatro sustantivos, tales como: ciudad, nombre de varón, nombre de flor y alimento. Cada participante debe escribir cuatro ejemplos de cada una de

estas categorías, que empiecen respectivamente con las letras que forman la palabra "león".

Ejemplos: Ciudades: Lima, Esperanza, Olavarría, Necochea.

Nombre de varón: Leandro, Enrique, Oscar, Nicolás.

Nombre de flor: lirio, estrella federal, orquídea nardo.

Alimentos: lomo, ensalada, orégano, nabo.

Otro juego que también pone a prueba la agilidad mental de los participantes consiste en que cada uno de ellos escriba una lista de palabras raras; una vez confeccionada ésta se leen las palabras y se tachan las que hayan sido usadas más de tres veces. Por cada palabra escrita una sola vez, se otorgan tres puntos, dos veces, dos puntos, tres veces, un punto, y por cada error un punto en contra.

1.417 - **RUEDA DE ARTISTAS.** Cada jugador dispone de una tira de papel de 10 por 30 centímetros. En ella dibuja lo que quiere y luego pasa la tira a su compañero de la derecha; éste estudia la "obra de arte", expresa su interpretación de la misma en pocas palabras al pie de la misma, dobla el papel de modo que sólo se vea lo escrito y lo pasa a su vecino de la derecha para que éste, a su vez, realice un dibujo tomando como base la explicación escrita, y así sucesivamente.

1.418 - **RUEDA DE PENSADORES.** El desarrollo del juego es similar al de "Rueda de artistas": cada participante escribe, en su hoja, el principio de un cuento en unas diez palabras, dobla el papel de modo que sólo pueda leerse el último renglón (aproximadamente tres palabras) y lo pasa a su compañero. El jugador que recibe la hoja continúa la narración y, a su vez, pasa el papel. Una vez completada la rueda de participantes se procede a la lectura de cada narración.

1.419 - **LAS CINCO PREGUNTAS.** Deben contestarse las siguientes cinco preguntas: ¿Quién? ¿Qué hace? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde?. Cada jugador contesta una pregunta, dobla la hoja y la entrega a su compañero. Ejemplo: ¿Quién? Nombrar a un compañero o personaje conocido. ¿Qué hace? Come - trabaja - nada, etc. ¿Cómo? Alegre, muy rápido, transpirando, etc. ¿Cuándo? A la mañana, todos los días en verano, etc. ¿Dónde? En casa, en el auto, en la cúpula de la iglesia, etc.

1.420 - **PREGUNTAS Y RESPUESTAS.** Cada participante escribe una pregunta cualquiera sobre la hoja, por ejemplo: "¿Por qué están tan sucios los zapatos de Gerardo?". Dobla el papel y lo entrega al vecino, el cual escribe la respuesta sin conocer cuál es la pregunta, y formula a su vez otra pregunta que, oculta en el doblar del papel, pasa a ser contestada por el participante siguiente. Continuar así hasta terminar la hoja.

1.421 - **OFICINA DE OBJETOS PERDIDOS.** Cada jugador cuenta con una tira de papel de 5 cm. de ancho; en ella contesta la primera pregunta formulada por el director de juegos, dobla el papel y lo pasa a su compañero para que éste conteste la segunda pregunta, y así sucesivamente. La lista de preguntas formuladas por el director de juegos puede ser más o menos la siguiente: 1 - ¿Quién ha perdido algo? 2 - ¿Cuándo lo perdió? 3 - ¿Dónde? 4 - ¿Qué perdió? 5 - ¿Qué forma tiene? 6 - ¿Qué color? 7 - ¿Quién lo encontró? 8 - ¿A cuánto alcanza la gratificación?. Se recogen luego todas las hojas y se leen en voz alta las contestaciones.

1.422 - **DIBUJANTES POR TURNO.** Seis jugadores dibujan sucesivamente una persona: el primero dibuja el sombrero y dobla el papel, pasándolo al segundo, quien debe dibujar la cabeza; el tercero hace el torso; el cuarto la parte inferior del cuerpo, el quinto las piernas y sexto los zapatos.

1.423 - **CARTAS EN CADENA.** Cada participante inicia una carta del tenor que desee (de amor, de invitación, de amenaza, de advertencia, etc.) y, después de doblar el papel, lo pasa a su compañero, quien debe, a su vez, escribir otra oración antes de doblar nuevamente el papel y pasarlo al siguiente.

Se leen las cartas después que han intervenido en su redacción siete jugadores.

Variaciones:

a) Todos los participantes escriben una carta del mismo tipo, por ejemplo, de amor, de amenaza, de invitación, etc.

b) Cada jugador escribe un tipo determinado de carta, por ejemplo, un participante sólo debe escribir frases de amor en las hojas que recibe, otro nada más que consejos, un tercero, felicitaciones, etc.

1.424 - **ESCRIBIR AVISOS.** Cada participante, en su hoja de papel, hace referencia a la materia específica del aviso; la dobla y la entrega al vecino. En el segundo papel debe entrar en más detalles destacando las ventajas del objeto mencionado en el primer papel. Lo dobla y lo entrega al vecino. Al recibir el tercer papel, aclara el objeto del anuncio: venta, permuta, alquiler, etc. Finalmente, se leen los avisos.

1.425 - **LA LOMBRIZ SOLITARIA.** Cada jugador escribe una oración corta, dobla la hoja de papel y repite la última palabra en el nuevo renglón, para que el sucesor pueda continuar la historia. El segundo jugador repite la operación y finalmente se lee lo que resulte cuando han colaborado unos diez jugadores.

1.426 - **VERSO POR ETAPAS.** Cada jugador escribe una línea de un verso, inventando en ese momento; dobla la hoja y repite la última palabra en letra pequeña al margen del nuevo renglón para que el jugador siguiente pueda continuar la rima del poema. Este, a su vez, anotará la última palabra al comienzo del nuevo renglón después de tapar lo suyo. Se lee el total después de haber efectuado aproximadamente diez pases.

1.427 - **EXTENDER UN CERTIFICADO.** Cada jugador recibe una hoja de papel y escribe su nombre en la parte superior; se recogen nuevamente todas las hojas, se las mezcla en la copa de un sombrero y se las vuelve a repartir. Cada participante debe anotar, en la parte inferior de la hoja, una cualidad negativa del jugador cuyo nombre figura en la parte superior, doblándola luego de modo que nadie pueda leer lo escrito. Se van pasando las hojas y cada participante escribe su opinión y dobla nuevamente el papel (se repite la operación aproximadamente seis veces). El director del juego recoge los certificados y los lee en voz alta, pero antes de hacerlo debe repasar rápidamente lo escrito para evitar que se diga algo hiriente de un compañero.

1.428 - **CARTAS DE AMOR.** Cada jugador escribe una carta de amor, pero suprimiendo siempre los adjetivos, de modo tal que puedan ser intercalados luego al comienzo de cada renglón. A continuación, pasa la hoja al vecino y éste deberá colocar los adjetivos correspondientes pero expresando cualidades negativas.

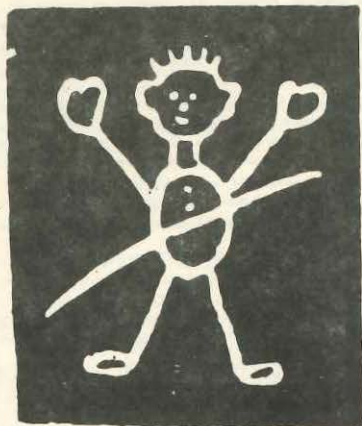
1.429 - **LA PALABRA INCOGNITA.** Un jugador piensa una palabra larga y algo rara, y marca en el pizarrón tantas X como letras tenga el vocablo. Cada participante nombra por turno una letra, la cual, si corresponde, ocupará el lugar de la X respectiva.

1.430 - **EL HOMBRE DE LAS LETRAS.** Un jugador piensa una palabra cualquiera, por ejemplo, brújula, y dibuja en el pizarrón siete rayas (una por cada letra) y explica a sus compañeros que ha elegido un elemento de excursionismo. Cada participante nombra entonces una letra (es conveniente enumerar primero las vocales); si la misma está contenida en la palabra elegida, se la coloca en el o los lugares correspondientes. Por cada letra errada se considera un punto en contra. Se aceptan hasta seis errores.

Variaciones:

a) Por cada error el director de juego dibuja una parte de un hombre (cabeza, cuello, tronco, brazos y piernas). Al sexto error tacha el muñeco, adjudicándose un punto en contra al grupo.

- b) A la inversa: un jugador elegido previamente debe adivinar la palabra pensada por el grupo.
c) Dos equipos: uno piensa una palabra y el otro debe adivinarla.



1.431 - COMPETENCIA DE DIBUJOS. Dos equipos. Cada grupo dispone de la mitad del pizarrón. El director de juego ha preparado dos cartones, en los que ha dibujado tantos animales como jugadores presentes. Cada cartón contiene la misma cantidad y los mismos animales pero en orden diferente. Al comenzar el juego se cuelgan los cartones en el pizarrón, el primer jugador de cada equipo se acerca a él y dibuja el primer animal de la lista lo más rápido posible, mientras sus compañeros de equipo tratan de identificarlo. Cuando lo logran, pasa al pizarrón, el segundo jugador y así sucesivamente.

Observaciones: cada equipo puede hacer hasta tres preguntas y toda averiguación que sobrepase dicho límite equivale a un punto en contra. Se considera el total de preguntas hechas (es decir, el número de puntos en contra y no la rapidez con que se adivina); para compensar se descuentan siete segundos por cada pregunta.

1.432 - CARRERA DE ARTISTAS. Dos equipos. Cada corredor dibuja un animal u objeto cualquiera. En cuanto un compañero identifique lo que está dibujando, suspende su tarea y lo reemplaza el segundo jugador y así sucesivamente.

Variaciones:

a) Un equipo corre después del otro. En ese caso, se toma el tiempo, y todos participan en la adivinanza. Se valora también el talento para el dibujo.

b) Dos equipos. El primer jugador de cada equipo corre al pizarrón llevando una tiza en la mano, dibuja los tres primeros trazos de un animal, vuelve a su lugar y entrega la tiza al siguiente, el cual debe continuar con el dibujo y así sucesivamente.

1.433 - CARRERA DE INTELIGENCIA. Dos o más grupos, cada uno con su tiza. El primero de cada grupo corre hacia el pizarrón y escribe la primera letra de una oración, vuelve, entrega la tiza al siguiente, el cual realiza la misma tarea, y así sucesivamente. Gana el equipo que construye la mejor oración.

Variaciones:

a) El jugador puede entregar la tiza a cualquier compañero.

b) El director de juegos ha escrito previamente en el pizarrón una serie de letras para cada equipo, y los jugadores de

éstos deben construir la frase utilizando las mismas como iniciales de cada palabra.

c) Cada participante debe dibujar un objeto cuyo nombre comience con la letra indicada; puede volver a su lugar en cuanto uno de sus compañeros adivina qué es lo que está dibujando.

d) Se da a cada equipo una palabra, eventualmente distinta pero de igual número de letras. Cada una de las letras de esa palabra servirá de inicial para los términos componentes de un telegrama.

e) No es necesario que los participantes sigan un orden riguroso: cualquier jugador que tenga una idea puede pasar al frente, siempre que haya sólo un participante actuando. Cada jugador puede y debe correr sólo una vez.

f) Los jugadores inician la competencia después de una corta deliberación.

1.434 - COCTEL DE PALABRAS. Cada jugador escribe una oración cualquiera de 15 a 20 palabras: luego mezcla esas palabras y las escribe en cualquier orden (se mantienen las mayúsculas y los signos de puntuación se indican junto al término que los precede). Se entrega a un compañero la hoja en donde están escritas las palabras mezcladas y éste debe tratar de reconstruir la oración. También puede aumentarse la dificultad variando el orden de las letras dentro de cada palabra.

Otra manera de jugar es entregando a cada jugador un "cóctel de palabras" preparado previamente por el director de juegos, resultando ganador el que lo descifre primero.

1.435 - CARRERA DE MATEMÁTICAS. Dos equipos. El primer jugador de cada equipo pasa al pizarrón y escribe un número cualquiera de una cifra; el segundo multiplica esta cantidad por otra cualquiera, por ejemplo $4 \times 7 = 28$; el tercero multiplica el resultado por otro número, elegido a gusto (está prohibido multiplicar por 1 o por 2), etc., hasta que todos los jugadores hayan pasado. Gana el equipo que termina primero con sus operaciones.

Variaciones:

a) El primer corredor escribe un número de cuatro cifras, el segundo le suma otra cantidad de igual número de cifras y así sucesivamente.

b) El primer participante escribe un número de cuatro cifras, el segundo le resta otro número, el tercero vuelve a sumar, y así sucesivamente, en forma alternada, hasta terminar.

c) Lo mismo que el anterior, pero en vez de sumar y restar alternadamente, multiplicar y dividir.

1.436 - POSTA DE ESCRIBIENTES. Dos equipos. El director de juego enuncia una palabra de ortografía difícil, por ejemplo "exhibición", y los primeros de cada equipo corren al pizarrón y la escriben en letra de imprenta (debe resultar imposible que uno se copie de otro). El director sigue dictando palabras para todos los jugadores y resulta ganador el equipo que comete menos errores.

1.437 - ADIVINAR RAPIDO. Cada jugador dibuja en el pizarrón un objeto cualquiera o el que le indique el director de juego. El que adivina primero qué es lo que está dibujando ese participante obtiene un punto.

Variaciones:

a) Un jugador dibuja a un personaje conocido por todos (compañero, maestro, político, artista de cine) haciendo resaltar algún rasgo característico (peinado, ropa, cigarro, anillo, etc.).

b) El participante dibuja un edificio conocido o hace un bosquejo de un parque, una esquina, o de animales, árboles, aparatos técnicos como teléfono, gasómetro, etc. Los dibujantes deben actuar lentamente, trazo por trazo, dejando bien visible el pizarrón para que sus compañeros puedan hacer trabajar su imaginación.

1.438 - CATALOGO. El director de juego lee una lista de aproximadamente diez objetos diferentes; los jugadores deben reconstruir esa lista, si es posible en el orden dado, en una hoja de papel.

Variaciones:

a) El director de juegos muestra los objetos respectivos o los dibuja en el pizarrón, borrando luego los esquemas empezando desde el primero; en el primer caso (mostrar los objetos) los coloca a todos sobre una mesa y los tapa con una toalla al cabo de 30 segundos.

b) Los participantes deben dibujar esos objetos, en vez de escribir su nombre.

1.439 - **DIARIO.** Describir lo más detalladamente posible la última velada, indicando cuáles fueron sus concurrentes, sus presentaciones y la duración de la misma. También puede describirse la última excursión, relatando las actividades diarias, los kilómetros recorridos, los pueblos pasados, los participantes, etc.

Variaciones:

a) No elaborar una crónica extensa sino preparar una noticia periodística corta (o telegrama) de una aventura vivida por todos.

b) Uno de los jugadores narra una historia intercalando algunos detalles y luego pide a los demás que escriben un informe exacto de lo oído.

1.440 - **TELEGRAMA DE UNA SOLA LETRA.** Escribir un telegrama con palabras que comiencen todas con la misma letra, convenida de antemano. Gana el participante que redacta el telegrama correcto más largo en tres minutos.

1.441 - **FUGA DE VOCALES.** Uno de los jugadores escribe un jeroglífico en el pizarrón, por ejemplo lo siguiente: NCS-DHRRRCCHLLDPL, que quiere decir: "En casa del herrero, cuchillo de palo" omitiendo las vocales. El jugador que adivina primero presenta otro jeroglífico.

1.442 - **"CAPTURA RECOMENDADA".** Dos equipos se sientan espalda contra espalda. Cada jugador elige a un integrante del equipo contrario y hace una descripción lo más exacta posible, "recomendando su captura": apariencia, vestimenta, señas personales características, modo de hablar, etc. Los compañeros del "buscado" tratan de adivinar de quién se trata; el que lo nombre primero obtiene un punto a favor, mientras que el equipo contrario recibe un punto en contra por cada error que haya en la descripción.

También pueden hacerse descripciones de personajes famosos, edificios conocidos, elementos técnicos, países, canciones, películas, libros, etc., para que los jugadores adivinen su nombre.

1.443 - **CAMBIOS.** Dos equipos. Se sitúan en dos lugares distintos, desde donde no puedan verse, y los jugadores cambian entre sí de ropas, modifican sus peinados, etc. Una vez efectuados los cambios, los dos grupos se enfrentan y cada jugador procederá, por turno, a indicar un cambio en los integrantes del equipo contrario, hasta que todas las modificaciones hayan sido descubiertas. Sólo pueden hacerse 12 modificaciones en un equipo de 8 jugadores.

1.444 - **COLECCIONAR "SLOGANS".** El director de juego prepara una lista de unos quince "slogans", aproximadamente, y escribe en una hoja de papel, en sentido vertical, la primera palabra de cada uno; en otra columna, enfrentada a la primera, escribe la última palabra de los mismos, pero en distinto orden. Los jugadores deben ordenarlos en el menor tiempo posible.

1.445 - **LEYENDO EL DIARIO.** Cada jugador recibe una hoja de diario o revista (el mismo para todos). El director de juegos pregunta: "¿Dónde se encuentra la palabra 'parlamento'?", y los jugadores deben localizarla lo más rápidamente posible, indicando el renglón en que está. También pueden utilizarse, en vez de diarios, hojas escritas a máquina y hacer preguntas como las siguientes:

¿Cuántas veces aparece la conjunción "y" en la prime-

ra hoja?

¿Quién encuentra primero una palabra con tres "e"?

¿Cuántas "r" hay en todo el texto?

Tachar lo más rápidamente posible todas las "a", "b" y

"c".

Clave: subrayar letras en forma tal que, leídas en orden sucesivo, formen un proverbio.

1.446 - **PERIODICO DIBUJADO.** El director de juego narra una historia corta y simple (de amor, de aventuras, de luchas, etc.) a dos equipos. Estos deberán luego expresar esa historia mediante dibujos en un lapso de siete minutos. Al cabo de ese tiempo se confrontan los dibujos y gana el que haya "contado" mejor el cuento.

Variaciones:

a) A la inversa: se presenta a los dos grupos un mismo dibujo, resultando ganador el que descifre primero la historia contada por él.

b) Cada equipo dibuja una historia a su gusto. Una vez finalizados los trabajos se intercambian las hojas y los jugadores deben descifrar el dibujo del equipo contrario, escribiendo la historia correspondiente al pie del mismo y tratando de ganar al grupo oponente en esta tarea. Para determinar el ganador se suma el tiempo que cada equipo tardó en dibujar su propia historia y el tiempo que tardó en descifrar la de los contrarios.

1.447 - **RECONSTRUCCION DE PALABRAS.**

a) El director de juego elige una palabra cualquiera de cinco letras y la escribe mezcladas en el pizarrón. Gana el jugador que reconstruye primero la palabra pensada por el director.

b) El director de juegos escribe las letras: NURNUM-NICIO TEO y luego invita a sus compañeros que formen "el único término" con ellas. Nadie podrá hacerlo, a menos que alguien escriba: "un único término".

c) Cada participante debe escribir una carta a un amigo, evitando usar una letra determinada, por ejemplo N, R, S, T, etc.

1.448 - **MEMORIA VISUAL.** El director de juegos formula determinadas preguntas sobre lugares principales de la ciudad o del barrio, bien conocidos por todos. Por ejemplo: "¿Hay árboles en la plazoleta del obelisco?" "¿Puede verse el reloj de la iglesia desde la calle.....?". Puede hacer preguntas sobre la ubicación de determinados kioscos, negocios, relojes visibles, plazas, estatuas, o el número de puertas y ventanas de la escuela, etc.

1.449 - **NUESTRO DIARIO.** Dos o más equipos sentados a sendas mesas constituirán "oficinas de prensa" separadas. Cada grupo trata de sacar el diario más alegre y chispeante con noticias políticas, comentarios de la situación actual exterior (artículo de fondo), crónica deportiva, noticias de la provincia natal, vida teatral, accidentes humorísticos, avisos (de casamientos, transferencias, permutas, etc.), fe de erratas, bromas para el día de los Inocentes, diario de la vida del grupo, bromas sobre los integrantes del otro equipo, etc. El trabajo puede hacerse en conjunto o encargarse a cada jugador una sección determinada. Finalmente se leen los "diarios" y los oyentes conceden puntos a los distintos trabajos.

También puede hacerse algo más restringido, es decir, escribir sobre un solo tema: política, deportes, chistes, avisos, etc.

Para mayor realismo, se pueden usar títulos de periódicos recortados y pegados según se los necesite.

1.450 - **ADIVINANZA SILABICA.** El director de juego prepara con anticipación la adivinanza en la siguiente forma: Se elige una palabra, por ejemplo "arco" y se la define como "elemento deportivo"; se escriben las cuatro letras que la componen en sentido vertical y se eligen palabras que comiencen con

cada una de esas letras, por ejemplo: A asno; R Raúl; C casa; O ocho, y se buscan las definiciones correspondientes: Asno; animal de tiro; Raúl: nombre de varón; Casa: albergue del ser humano; ocho: número. Seguidamente se separan las sílabas de esas cuatro palabras y se las coloca por orden alfabético: as - ca - cho - o - Ra - sa - no - úl. Entonces se presenta a los jugadores esas sílabas y las definiciones de las palabras, numerándolas en el orden correspondiente, y se les pide formar cuatro palabras de dos sílabas, usando las sílabas dadas, de acuerdo a las definiciones, y colocarlas una debajo de la otra de modo que sus iniciales formen el nombre de un implemento deportivo.

1.451 - **DELETREAR PALABRAS.** El juego consiste en deletrear palabras omitiendo letras previamente elegidas, por ejemplo todas las "a", y "e", y reemplazándolas por la elevación del brazo izquierdo y el brazo derecho, respectivamente.

1.452 - **DIBUJANTE RELAMPAGO.** El juego consiste en dibujar, en 10 segundos, el mayor número posible de círculos pequeños (triángulos, letras B, etc.). El compañero de la derecha controla los dibujos, contando los que estén correctos (círculos cerrados, letras legibles, etc.).

1.453 - **NOMBRES GENERICOS.** El director de juegos prepara una lista de 10 a 20 nombres genéricos de objetos visibles en el salón; por ejemplo: cuerpo luminoso, símbolo religioso, adorno de género, etc. Las letras iniciales de los nombres de los objetos respectivos, eventualmente completadas por algunas vocales, dan el nombre de uno de los jugadores, un proverbio corto, etc.

1.454 - **PERIODICO LOCO.** Cada jugador recibe una hoja con un texto escrito de 5 a 20 renglones, igual para todos, y debe colocarlo invertido, es decir, con el título para abajo, frente a sí y copiarlo lo más rápido y correctamente posible. En cuanto termina su trabajo se lo hace saber al director de juego para que éste le indique el tiempo que tardó. Cada participante pasa su trabajo terminado al compañero y, una vez que todos han terminado, el director lee en voz alta el texto correcto para que los jugadores corrijan los de sus compañeros. Por cada error se aumentan 3 segundos el tiempo del copista, resultando ganador, por supuesto, el que haya tardado menos.

Variación: Un "aprendiz de fotógrafo" copia los textos mirando en un espejo, y los jugadores deben hacer copias normales.

1.455 - **DESCRIPCION DE OBJETOS.** Cada jugador describe un objeto en la forma más concisa y exacta posible, sin nombrarlo. Luego se leen las descripciones en voz alta, una a una y lentamente, hasta que un participante relacione una descripción con un objeto, en cuyo caso se le otorga un punto a favor. Si hablan varios jugadores a la vez, se dan 3 puntos al que acertó y un punto en contra al que se equivocó.

Se premia con cinco puntos al participante que dió la descripción mejor, lo mismo que al que lo haya hecho en menos palabras. Por ejemplo, una regadera se puede describir como: 1) Recipiente con el cual se riegan las flores; 2) Recipiente para regar flores; 3) Riegaflores; esta última definición, por supuesto, gana 5 puntos.

1.458 - **CARTA REQUISITORIA.** Cada participante escribe su nombre en un pequeño papel y lo deposita en la copa de un sombrero; se mezclan bien los papellitos y luego cada uno de los jugadores, por turno, saca un papel y hace una descripción escrita del compañero cuyo nombre es mencionado en él. La descripción debe ser lo más corta posible, mejor aún si con la enunciación de una sola característica se logra individualizar al jugador. Una vez confeccionadas todas las "cartas requisitorias", el director de juego las lee y los participantes tratan de adivinar a quién se menciona en ellas. Finalmente el director cuenta el número de palabras que fueron necesarias para identificar al jugador y el que haya empleado menos recibe tantos puntos a favor como participantes haya.

Variaciones:

- a) Debe omitirse la descripción de la vestimenta.
- b) Debe omitirse todo detalle relacionado con el carácter del participante descrito.
- c) La descripción debe limitarse a las cualidades, buenas y malas, y a la vestimenta.
- d) Describir el compañero tal como será dentro de 20 años, exagerando mucho sus características físicas y psíquicas.

JUEGOS DE IMPROVISACION Y ESPONTANEIDAD

1.800 - JUEGOS DE IMPROVISACION. Improvisar un discurso, por ejemplo, significa disertar sin preparación previa. Así pues, en un juego de improvisación no se aprenden de memoria los papeles sino que, conocida la acción, se actúa de acuerdo con la inspiración espontánea. Ella provocará mucha alegría pero es preciso que los participantes se acostumbren a hablar libremente, a obrar con espontaneidad, disciplina y auto-control. Los juegos siguientes provocan una actuación libre.

1.801 - NARRACION EN CUOTAS. Cada participante nombra por turno una palabra, por ejemplo: "automóvil", "pesquisa", etc. El jugador que inicia la narración expresa una oración incluyendo su palabra; el compañero de la derecha continúa la historia iniciada, con otra oración en la que emplea su propio vocablo, y así sucesivamente.

Variaciones:

a) El jugador que comienza usa en su oración una palabra elegida por un compañero, el cual debe continuar la narración sin esperar a que se le indique. El que no presta atención debe pagar una prenda.

b) Los jugadores deben relatar una historia sin utilizar determinadas palabras, como por ejemplo: "sí", "no", "y", "entonces", "a" etc. Cuando el relator dice esa palabra prohibida, es reemplazada por el compañero siguiente.

1.802 - OTROS EJEMPLOS. Existen muchos otros juegos en los cuales los participantes pueden aplicar la improvisación: juegos de circo, títeres, sombras chinescas, marionetas, etc.

1.803 - RELATO DE UN VIAJE CON AYUDA. Un jugador inicia el relato de un viaje de aventuras con oraciones cortas; sus compañeros, por turno, le van indicando una palabra con la cual debe iniciar cada nueva oración.

Variaciones:

a) El relator debe incluir en su historia los nombres de personalidades que sus compañeros le indiquen.

b) El relator cuenta una historia interesante y apasionante. Gana un punto el oyente que nota primero algo inverosímil o imposible en el cuento.

1.804 - CORTEJO IMPERIAL. Cada participante recibe un cargo dentro de la corte: médico de cabecera, ordenanza, bufón, escancador, princesa, etc. El director de juego cuenta en-

tonces una historia de la vida en palacio, nombrando el mayor número de veces posible a los diferentes personajes, los cuales deben levantarse y hacer una reverencia al ser mencionado.

Variaciones:

a) Lo mismo, con cuentos policiales o de aventuras.

b) A cada participante se le asigna un número y debe pararse y girar sobre sí mismo cuando ese número es mencionado en el relato. Si por ejemplo se hace referencia al número de chapa de un automóvil o camión, todos los participantes que representen a las cifras de esa chapa se pondrán de pie en el orden correspondiente. Si en el relato se menciona al emperador o al jefe de policía, todos los jugadores deben ponerse de pie.

c) El director de juegos presenta cálculos matemáticos y los jugadores designados con los números que forman el resultado deben ponerse de pie en el orden correspondiente, al mismo tiempo que dicen su número en voz alta.

d) Cuando el jugador cuyo número ha sido mencionado se pone de pie, se colocará rápidamente una esponja o un paño mojado sobre su asiento.

1.805 - PALABRA CLAVE. Los jugadores se sientan en círculo y el director de juegos relata una historia, pero previamente se ha convenido una palabra clave. En el centro del círculo se colocan corchos, piedras u otros objetos pequeños, en cantidad igual al número de jugadores menos dos. Cuando, en su relato, el director menciona la palabra clave los participantes deben tomar cada uno un corcho del centro. El que se queda sin corcho, además del relator debe continuar el relato o recibe un punto en contra. Este juego resulta muy interesante cuando el relator sabe crear la expectativa necesaria y evita el uso de la palabra clave, reservándola para el momento más inesperado.

1.806 - EL ECO. Un jugador relata un cuento, un suceso deportivo, un viaje, etc., pero antes asigna a cada participante una palabra, que debe repetir, como un eco, cada vez que la menciona el relator.

Variación: En vez de decir la palabra, el relator señala al participante a quien le ha sido asignada la misma, para que sea él quien la diga.

1.807 - LOS MUDOS. Uno de los jugadores se pasea entre sus compañeros y trata de hacerlos reír formulándoles las preguntas más extravagantes, a las cuales deberán responder solamente con gestos. El que habla o se ríe, pasa a ocupar el lugar del curioso.

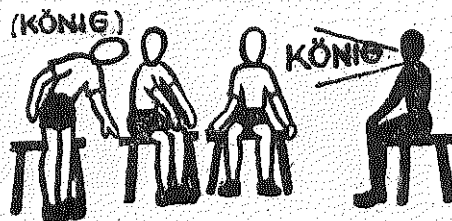
1.808 - CUMPLIR LA ORDEN. Cada jugador susurra una ordenal oído del compañero situado a su derecha, el cual deberá ejecutarla en forma muda, mientras los demás participantes tratan de reconocer la acción. Ejemplos: lavar, sacarse los zapatos, reparar un automóvil, una reprimenda, hombres jugando a las cartas, etc.

1.809 - LOS DESCONOCIDOS. Se designa a dos jugadores los cuales deberán representar sendos personajes cuya identidad les será comunicada en secreto inmediatamente antes del encuentro. Resultará ganador el espectador que reconozca primero el oficio o personalidad de los actuantes.

Variación: Dos equipos. Se enfrentan un jugador de cada equipo, los cuales, saludándose y conversando, deben reconocerse mutuamente. El que lo hace primero detiene a su opositor y lo lleva prisionero.

1.810 - PANTOMIMA CANTADA. Se entona una canción conocida y se suplantán paulatinamente las palabras de su texto por movimientos o gestos. Por ejemplo, la canción "En alta Mar":

En alta mar había un marinero
que la guitarra tocaba sin cesar
y cuando se acordaba de su patria querida
tomaba la guitarra y poníase a cantar,



en alta mar, en alta mar, en alta mar.

Primero se omite "alta" y en vez de ello se señala exageradamente la altura del cantor; luego se hace un círculo sobre la cabeza indicando al marinero; se reemplaza "guitarra" por el movimiento de rasgueo; etc. etc.

Variaciones:

a) En vez de movimientos usamos silencios para reemplazar a determinadas palabras. Ejemplo: "El perro de mi tía tiene una horrible tos y la cura con aceite alcanforado, guau guau". Se suprime una palabra por vez, marcando el silencio respectivo.

b) Canción de los sordomudos. Se reemplazan todas las palabras por gestos o movimientos. El jugador que comete el menor número de errores pasa a elegir el próximo canto.

c) En cada repetición se omite una letra de una palabra determinada. Ejemplo:

"Sobre el muro está acechando la pequeña chinche
Mira la chinche, la chinche pincha,
Sobre el muro....etc.

Se eligen las palabras "chinche" y "pincha", que se van transformando respectivamente en; chinch, pinch; chinc, pinc; chin, pin, etc. hasta suprimir toda la palabra.

d) El club de cantores se transforma en orquesta muda: cada participante toca en forma muy expresiva su instrumento, pero espera a que el director le indique con la batuta cuándo debe comenzar.

1.811 - ADIVINAR EL OFICIO. Dos o tres participantes se alejan del grupo y eligen cada uno un oficio. Vuelven ante sus compañeros y, mediante mímicas, tratan de representarlo



hasta que uno de ellos lo adivine; éste, entonces, pasa a ocupar su lugar.

Variaciones:

a) Un participante se aleja y los demás eligen uno o varios oficios que deben representar a la vuelta de su compañero. Este debe adivinar el mayor número posible de oficios. También puede jugarse entre dos equipos en competencia.

b) Lo mismo, pero en vez de adivinar oficios, la incógnita será un lugar (museo, escuela, restaurante, etc.).

c) Se imita a músicos conocidos.

d) En vez de imitar un oficio se representan estados de ánimo.

1.812 - EN EL JUZGADO. Dos equipos se sientan en fila frente a frente, separados por un estrecho pasillo. Un "juez" pasea entre las dos filas y acusa a un jugador de "haraganería",

por ejemplo, pero éste no debe defenderse sino que lo hará el participante sentado frente a él. Cuando este "defensor" termina, el "juez" continúa su paseo y elige a otro "acusado", pero como en el caso anterior, su defensa será hecha por el compañero que está a espaldas del juez. El que, equivocándose, contesta al ser acusado pasa a ocupar el lugar del juez.

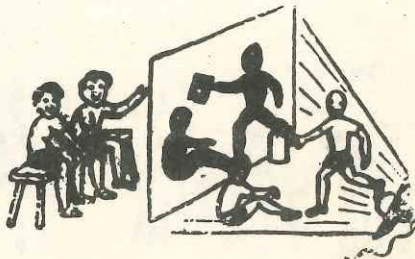
También puede hacerse una sesión completa en el juzgado, con fiscal, defensor, testigos, etc., previo relato de una historia interesante por parte del director de juego.

1.813 - ESCUELA DE MONOS. El participante con más gracia será elegido para realizar un sinnúmero de gestos y monerías que todos deberán imitar. La mejor forma de desarrollar el juego es con una formación semejante a la del Carnavalito, es decir, que todos sigan al jugador encargado de hacer los gestos, imitándolo, y pasando por debajo de una mesa, por encima de sillas, bordeando un sillón, mientras silba, salta, renguea, da vueltas, pone las manos en los bolsillos, etc.

1.814 - DIBUJO DIFÍCIL. El director de juego manifiesta a los participantes que desea iniciar una actividad muy difícil, el dibujo libre. Para ello traza en el aire una cara (un círculo, puntos para los ojos, rayas para la nariz y boca) con la mano izquierda; repite el dibujo hasta que todos hayan comprendido lo que quiso representar, pues todos los participantes deben hacer lo mismo, siempre con la mano izquierda. Los que lo hagan mal deberán sentarse en el suelo y practicar sobre él por orden del director de juego.

1.815 - FILA DE PULGAS. Todos los participantes deben ponerse en fila sin dejar espacio entre sí. El director del juego, que está a la cabeza de la formación, exclama: "Allí hay una pulga!" y extiende un brazo al frente. Todos la imitan. Luego dice: "Allí va otra pulga!" y señala el suelo con el otro brazo, adoptando al mismo tiempo la posición en cuclillas. Una vez que todos los jugadores están en la misma posición, señala una tercera "pulga" que viene acercándose por el frente, de manera que todos queden sentados en cuclillas uno junto al otro con los brazos extendidos al frente, momento que es aprovechado por el director para dar un empujón al primero que hará caer a todos sus compañeros uno tras otro.

1.816 - TEATRO DE SOMBRAS. Los jugadores colaboran en la confección y elección del material: uno trae una lámpara, otro una sábana, etc. Cada jugador puede intentar ser reconocido por su silueta, pero haciendo modificaciones en el peinado, ropa, etc.



Variaciones:

a) Dos jugadores desaparecen detrás del telón y representan cualquier escena: un encuentro de boxeo, una operación del vientre sacando de él cosas tremendas, etc., ya sea en forma muda o hablada.

b) Cada participante muestra solamente los brazos y realiza con ellos contorsiones y movimientos serpenteantes, acompañados de música.

c) Se organiza una velada de disfraces; las mascaritas desfilan ante sus compañeros y éstos deben reconocerlas.

d) Se da un recital de música (eventualmente orquesta de ruidos) y se la acompaña con bailes guerreros, bailes clásicos o cualquier otra danza inventada.

1.817 - PANTOMIMAS. La pantomima es una representación teatral en la cual todo es expresado mediante gestos: el pasajero del tren frente al inspector que le exige un boleto que no tiene; el comerciante de ganado durante la compra; el comensal en el restaurante, etc. Un jugador hace las pantomimas y los restantes adivinan.

Ejemplos:

a) El actor representa a un señor que entra en un restaurante, se quita el sobretodo (invisible), lo cuelga en una percha (invisible); el sobretodo se cae, lo levanta dos veces consecutivas, se sienta en una silla (real), hace señas al mozo, pide un café y espera impaciente mientras lee el diario. Viene el café, se lo sirva rápidamente, prueba y se quema la lengua, se enoja (todo silenciosamente), vuelve el café, se pone el sobretodo y se va furioso.

b) Se representa una escena corta: esperar el tranvía, dejar caer un florero, recibir una carta, despedir una visita, abrir el paquete de un regalo, descubrir un asesinato. Todos los participantes deben representar la misma escena para poder así calificar a los jugadores.

c) Actuación en grupo: público en un partido de fútbol, cola furiosa frente a la boletería del tren, reunión de damas tomando el té, etc.

1.819 - ESCENAS COMUNES. En el teatro los principales se inician como comparsas, es decir, en papeles mudos, y representan, por ejemplo, al pueblo proclamando o recibiendo a su emperador, a una multitud durante un accidente, a comensales en un restaurante, al público de una kermesse o a la gente a la salida del tren, etc. Primeramente se ensayan todas esas escenas, y cada participante toma un papel, como ser: changador, vendedor de diarios, vendedor de refrescos, protagonista de una emotiva escena de despedida, jefe de la estación, etc.

1.820 - PELICULA MUDA. Los jugadores, individualmente o en grupos, piensan una escena para representar en forma muda. Por ejemplo: un jugador representa a un ama de casa (y para ello se pone un pañuelo en la cabeza y undelantal) que revuelve el contenido de diez cacerolas y se olvida de la leche, que se vuelca. Otros dos participantes imitan a un constructor y su robot; éste último mata a golpes a su ama. Otro jugador toma el papel de un vendedor de helados con exceso de trabajo. Otros ejemplos: equilibristas, peluqueros, peñadores, mozos, subastadores, etc.

1.821 - ESCENAS CORTAS. Los jugadores deben formar un semicírculo. El director de juego llama a un participante y le indica en secreto un oficio o actividad que deberá representar con mímicas, por ejemplo, zapatero, constructor, jugador de ajedrez, etc. El primero que adivina pasa a ocupar el lugar del actor.

Variaciones:

a) Los que adivinen lo que se está representando, levantan la mano; el último en hacerlo pasa al frente.

b) Cada participante piensa una situación y la representa.

ta. Ejemplo: un mío que busca sus lentes; domador de tigres; persona nerviosa escribiendo cartas, etc. Los jugadores restantes deben adivinar de qué se trata.

1.822 - ADIVINANZAS TEATRALIZADAS. Pueden hacerse charadas, es decir, adivinar una palabra dando indicios por sus sílabas que, aisladas o agrupadas, forman a su vez palabras con significado propio. Pero esas palabras deben ser representadas con mímicas y sonidos. También pueden teatralizarse proverbios, dichos, los primeros versos de una canción, etc. Ejemplo: "El que ríe último ríe mejor": una fila de participantes riendo y el último ríe con más ganas. Proverbios que pueden teatralizarse: "Más vale diablo conocido que cien ángeles por conocer", "En el país de los ciegos el tuerto es rey", "En boca cerrada no entran moscas", "En boca del mentiroso lo cierto se hace dudoso", "El que mucho abarca, poco aprieta", "No por mucho madrugar amanece más temprano", "Al que nace barrigón es al hueso que lo fajen", "Tanto va el cántaro a la fuente que al final se rompe", "En casa del herrero, cuchillo de palo", "Dime con quién andas y te diré quién eres", "La mona, aunque se vista de seda, mona queda", "El que a hierro mata, a hierro muere".

Variación:

Se piensa una palabra y se interpreta algo cuyo nombre empiece con cada letra de esa palabra. Ejemplo: "casa": C = conejo, A = alegre, S = saludo, A = amargo.

Otros ejemplos:

1) Los jugadores pueden representar objetos: "auto de carrera": varios jugadores se sientan una detrás de otro en el auto invisible, y luego pasan corriendo por el escenario.

2) Rompevientos: varios niños forman un grupo y soplan furiosamente, mientras otro hace ademanes de romper el aire.

3) Escribano: Un jugador ordena a otro, por medio de gestos, que escriba, mientras este último se niega rotundamente ("Escriba: No!").

1.823 - ADIVINANZAS CON CUADROS VIVOS. Se juega en forma similar al anterior, sólo que en vez de una pantomima se representan cuadros vivos.

1.824 - MUÑECOS DE CERA CON CUERDA. Los participantes simulan ser muñecos de cera, que son traídos al escenario por el director de juego; éste hace como si les quitara el polvo, proba sus articulaciones y les da cuerda. Luego los actores representan una obra cualquiera con los movimientos bruscos y posibles equivocaciones de un muñeco a cuerda.

1.825 - ASESINATO EN LA ESCALERA DE CARACOL. Un participante que es perseguido corre desesperadamente subiendo una escalera de caracol (siempre en círculo), abre la puerta de una habitación, se echa sobre una cama y se queda dormido. El asesino lo sigue sigilosamente, rompe la puerta, da una puñalada a su víctima y huye. Un policía armado sube corriendo por la escalera, observa todo, mide, anota, descubre un cabello, sale apurado y encuentra al asesino en su escondrijo. Lo lleva al lugar del hecho y el homicida se arrepiente y llora. Los espectadores gritan a coro: "Fin".

1.827 - "TEATRO VOCACIONAL". A través de este tipo de actividades se podrán vivir muchos minutos agradables. No harán falta grandes decorados ni vestuarios ni se necesitará aprender de memoria papeles importantes. Bastará con un poco de fantasía, entusiasmo por la actividad y placer de participar en ella. Se representarán pequeños episodios de la vida escolar, de un viaje, etc. Uno de los jugadores narra una historia de mucha acción, se distribuyen los papeles y ya están listos para empezar.

Una vez que se domine esta actividad de improvisación, se podrán probar las habilidades de los jugadores en pequeñas representaciones de teatro vocacional, y luego en verdaderas obras, después de haber practicado algo de teatro de sombras, de títeres o marionetas. También se pueden representar baladas, canciones o cuentos. Se dan cinco minutos a cada equipo para preparar y buscar su vestuario. Eventualmente se organiza una representa-

ción en conjunto.

1.828 - UNA HISTORIA PARA REPRESENTAR. Tío Gustavo invita a dos amigos a un restaurante. Comen mucho y deciden en secreto hacer una broma. Cuando el mozo trae la adición, empiezan a discutir pues cada uno de ellos quiere pagarla. El mozo no sabe qué hacer y vuelve con el patrón, el cual tampoco puede solucionar el conflicto. El tío Gustavo propone finalmente que el patrón deje que se vendan los ojos y así, a ciegas, agarrar a uno de ellos, quien será el que deberá pagar. El patrón da su consentimiento y con los ojos vendados busca a los comensales, pero éstos han desaparecido ya. Desesperado, voltea sillas y mesas; en ese momento aparece un nuevo cliente, el cual es agarrado por el patrón, quien, sumamente enojado le grita: "¡Sin vergüenza, tú debes pagar!". Empieza entonces una gran discusión que degenera en pelea; durante la cual el patrón pierde la venda; entonces, sorprendido, reconoce en su contrincante al Alcalde. Aunque le pide disculpas, todos: inútil pues el alcalde supone que se trata de una broma pesada. Cuando las cosas empeoran, aparece una niña que trae el dinero de la cuenta, enviado por el tío Gustavo.

Variación: Representar lo mismo, sin palabras. Los espectadores deben adivinar la acción.

1.829 - PANTOMIMA EN SERIE. Dos equipos, uno de los cuales sale de la habitación. El grupo que queda piensa una situación determinada y llama al primer jugador del otro grupo. El primer jugador del primer grupo representa únicamente con mímica esa situación, y el adversario debe adivinar de qué se trata. Luego el segundo jugador del grupo 'actuante' representa la misma pantomima, que debe ser adivinada por el segundo integrante del otro grupo, y así sucesivamente, hasta que todos hayan actuado y adivinado. El segundo equipo debe presentar luego una obra similar. Gana el equipo que haya sabido conservar mejor la representación original, desde el primero al último integrante.

Ejemplo: Un viajero pernocta en un hotel (se acuesta sobre tres sillas colocadas una junto a la otra) y es despertado por pulgas; las busca, grita, por último trata de escabullirse silenciosamente sin pagar. Pero aparece el hotelero (invisible) y exige dinero. El huésped se niega y como su acreedor no cede, lo abraza y tira sobre la cama, envolviéndolo con las sábanas llenas de chinchas, para despedirse saludando con el sombrero invisible.

1.830 - DISCUSIONES. Dos jugadores. Ejemplos: un vendedor pondera las ventajas de su artículo y el comprador lo contradice. Lo mismo con un problema, película, libro, etc.

Variación: El Parlamento. Intervienen dedos a tres equipos. Se elige un Presidente. Un equipo presenta un candidato y los otros lo rechazan. Discusiones. Se pide la palabra levantando la mano. Sólo el Presidente concede o niega el uso de la misma. Tiempo disponible para cada orador: 30 segundos. Se elige un problema actual, de interés común. El Ministro de la cartera hace una reseña inteligente sobre el asunto a tratar para que todos lo



entiendan bien, y al mismo tiempo hace resaltar las ventajas y defectos para que ambos partidos tengan de inmediato tema para iniciar el debate.

1.831 - JUGAR AL TEATRO. Se interpreta una oración tanta en diversas formas: cantada como en la ópera o en la ópera-bailando, como en una obra trágica (llorando), en una comedia (riendo) o una acción policial (con revolver). Ejemplo: "¿Has visto mi monedero?" "No, no lo he visto". Esta teatralización puede ser realizada por dos actores solamente cuando éstos tienen mucha fantasía; si no, se organiza una competencia entre dos equipos.

Variación: representar la misma oración en distintos estados de ánimo: enojados, furiosos, divertidos, amargados, irónicos, ebrios, etc.

1.832 - VESTUARIO. Competencia entre dos equipos. Se da a los participantes sombreros viejos, diarios, trozos de tela y corcho quemado para pintarse. Cada grupo tiene siete minutos para disfrazarse. Se premia la vestimenta mejor y más original. Para dar más interés a esta competencia, se la puede combinar con un pequeño juego de improvisación. Es una excelente ocasión para sacar fotos. Se elige el mejor disfraz por votación.







JUEGOS DE BOY SCOUTS

1.700 - **JUEGOS DE KIM.** Estos juegos, que agudizan nuestras facultades de observación y aprehensión, han sido denominados así en honor a Kim, un niño inglés héroe de un libro de Kipling del mismo nombre. El niño, haciendo uso de sus conocimientos de scoutismo, ayudó a sus conciudadanos en la lucha contra ciertas asociaciones secretas delictuosas.

El siguiente es el juego de Kim más sencillo: En el centro de un círculo se colocan aproximadamente tantos objetos como jugadores haya (cada participante puede ceder algún elemento de su insondable bolsillo, pero se procurará que no haya dos objetos iguales). Se acuerdan luego 20 segundos para que todos observen la colección; pasado ese tiempo, uno de los jugadores la tapa con un lienzo. Cada participante tratará luego de enumerar, por turno y lo más exactamente posible, todos los objetos.

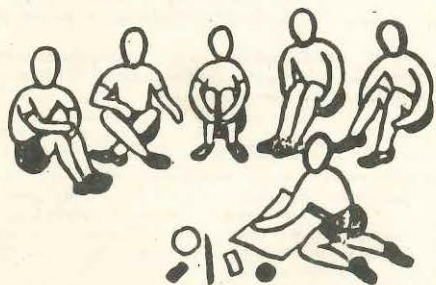
Variaciones del ejemplo anterior:

a) Cada jugador hace una lista propia de los elementos recordados, para eliminar así la situación de desventaja en que se hallan los primeros que efectúan la enumeración. Esta alternativa es, pues, mejor que la forma anterior.

b) Una manera más rápida es el método por votación. Todos los jugadores apoyan la mano derecha sobre el pecho. El extender la mano significa "sí"; cerrarla en puño equivale a un "no". El director de juegos numera, pasado el período de observación, una cantidad de objetos cualesquiera, incluyendo en forma saltada la lista de objetos expuestos. Cada participante extiende la mano o no, según su opinión personal, que será rectificada inmediatamente por el director a fin de que cada jugador pueda contar honradamente sus tantos a favor y en contra.

El director puede también preparar una lista con los nombres de los jugadores y trazar una raya debajo del nombre respectivo, por cada tanto a favor.

1.701 - **KIM - LADRON.** El director de juegos muestra aproximadamente 10 objetos durante 12 segundos. Luego los cubre con un género, retirando éste inmediatamente junto con uno de los objetos. Gana un punto el participante que nombra primero el objeto sustraído. Un error equivale a un punto en contra.



1.702 - **KIM - AVIADOR.** El director de juegos pasa objetos de una caja a otra o simplemente los levanta un instante. Se tratará de nombrar o, eventualmente, anotar todos los elementos.

1.703 - **AVIADOR - STOP.** El director de juegos nombra dos objetos que deben ser buscados. Quien los ve da de inmediato la voz de "Alto". El director los levanta entonces por un instante a la vista de todos o los pasa simplemente de un cajón a otro.

1.704 - **ALFABETO KIM.** El director de juegos muestra aproximadamente 20 a 30 objetos en 20 o 30 segundos. Los participantes deben enumerarlos luego por orden alfabético. (El director de juegos posee, naturalmente, una lista propia para efectuar el control).

Variaciones:

a) Se forman dos equipos. Cada grupo delibera por separado y, después de haber concertado el objeto correspondiente a la lista, envía a uno de sus integrantes para que informe secretamente al director, quien comunicará la opinión del grupo si la misma fuera correcta.

c) Cada equipo entrega una lista, preparada por orden alfabético y en trabajo de conjunto, dentro de un margen de 5 minutos.

1.705 - **ENUMERAR NEGOCIOS.** Cada participante enumera, oralmente o por escrito, los negocios situados en la avenida principal, por orden de ubicación. El director de juegos posee su lista propia, elaborada previamente, para poder efectuar el control.

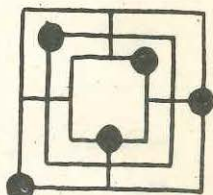
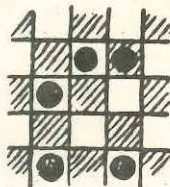
Variación:

Se forman dos equipos. Cada equipo debe elaborar su lista dentro de un plazo máximo de cinco minutos, suspendiéndose la tarea en el instante en que haya sido finalizada por uno de los equipos. La incorrección en el orden, o una omisión, se penarán con un punto en contra.

1.706 - **LA MARCA EN EL CUCHILLO.** El director de juegos marca una cruz en uno o varios cuchillos; los pasa luego a los jugadores, junto con otros objetos, dejándolos sólo 5 segundos en poder de cada jugador. Una vez finalizado el reconocimiento, toma los elementos pasados y los muestra nuevamente en forma individual. Los participantes que creen haber visto la señal, levantan rápidamente la mano en el momento correspondiente.

1.707 - **LA CARTA PERDIDA.** El director de juegos coloca varias cartas sobre la mesa. Luego las da vuelta y extrae una. En seguida las vuelve a mostrar. Gana el jugador que nombra primero la carta sustraída.

1.708 - **COLOCAR PIEDRAS.** Cada participante cuenta con cin-



co piedras y un damero o diagrama de "Ta-Te-Ti" dibujado sobre un cartón. Uno de los jugadores coloca su tablero en el centro de la rueda de participantes y pone las piedras a su alrededor; después de 10 segundos las retira. Todos los jugadores tratan entonces de colocar sus propias piedras en la misma manera.

1.709 - OBJETOS EN DESORDEN. El director de juegos coloca diversos objetos en distintos lugares a la vista de todos (por ejemplo: sobre un armario, una ventana, en una esquina, etc.). Los participantes deben colocar entonces, por turno, todos los objetos en sus lugares originales. Se distribuyen tantos objetos como participantes. Quien no encuentra el lugar correcto después de 30 segundos queda eliminado o eventualmente recibe un punto en contra.

Variaciones:

a) El director de juegos cambia la colocación de los objetos y después de un minuto los vuelve a poner en su lugar. Cada participante debe colocar luego, por turno, un objeto en los lugares donde el director puso los suyos.

b) Los participantes deben recordar solamente el orden: el primer jugador ha de recordar cuál fue el primer objeto, el segundo jugador el segundo elemento y así sucesivamente.

1.710 - RAPTO DEL JUGADOR. Los jugadores forman un círculo, colocándose de espaldas al centro (o bien se tapan los ojos o se hace el juego en una habitación a oscuras). El director de juegos empuja a los participantes de un lado a otro, cambiando por completo su ubicación inicial. Por último conduce a uno de los jugadores hacia el centro del círculo, lo hace agachar y lo cubre con una manta. Luego da la señal para que los restantes jugadores se den vuelta y miren. Gana el participante que descubre primero quién ha sido el jugador raptado.



1.711 - CARTAS DE KIM. El director de juegos prepara varios cartones en cada uno de los cuales dibuja algún elemento diferente de la vida cotidiana: bicicleta, reloj, llave, tinte-ro, etc., así como algunos números y letras. Tira luego simultáneamente tantas cartas en el suelo como jugadores haya, para guardarlas de inmediato. Los participantes deben nombrar todas las cartas que hayan visto.

Variaciones:

a) Después que el director de juego ha mostrado los cartones, los jugadores se dan media vuelta, dando la espalda al círculo; entonces el director enumera una serie de objetos, intercalando los nombres de los que han sido mostrados. Cuando los participantes creen reconocer uno de los objetos enseñados entre los que nombra el director, levanta la mano. Por cada acierto, el jugador recibe un punto a favor, y uno en contra si se equivoca.

ca.

b) Lo mismo compitiendo dos grupos, sentados uno frente al otro. Al cabo de treinta segundos, se colocan las cartas de modo que el equipo adivinador no pueda verlas; entonces deberán nombrar todos los objetos que pueda. Los cartones con las figuras adivinadas serán dadas vueltas.

1.712 - JUEGO DE LAS DESCRIPCIONES. El director de juego muestra un objeto cualquiera (reloj; cuchillo, figura) y éste pasa de mano en mano entre los jugadores. A continuación, éstos deben describirlo, eventualmente por escrito.

Variaciones:

a) El director se interesa por detalles. Por ejemplo: ¿Dónde se hallan las manchas de óxido en el cuchillo? ¿Cuántos cu-chillos fueron pasados? ¿De qué marca es? También pueden hacerse preguntas capciosas: ¿Cuántos espiras tiene el sacacorchos del cortaplumas? (el cortaplumas no tenía sacacorchos).

b) Se muestran rápidamente postales panorámicas, y el que nombra primero el lugar que ellas representan recibe un punto a favor.

c) También con postales, pero además debe anotarse toda clase de detalles: personas que aparezcan estilo arquitectónico (si se trata de un edificio), la hora o estación del año representado en la foto, etc.

1.713 - MIRANDO REVISTAS. El director de juegos enseña grandes fotografías aparecidas en revistas y que muestran alguna ceremonia, un accidente, etc., y luego hace preguntas definidas a los jugadores, poniendo a prueba su don de observación. Ejemplos: ¿Cuántas personas y autos se ven en el grabado? ¿Qué tiempo hacía? ¿Qué ciudad representa? ¿Qué tipo de reunión?

Variación: Mostrar toda la revista; los jugadores deben nombrar o anotar las fotografías que haya en ella. Si es un diario, enumerar los titulares.

1.714 - PUBLICIDAD. El director de juego recorta varios anuncios comerciales de un diario o revista, tachando el nombre del artículo y de la casa. Se otorga un punto al jugador que adivina el nombre del comercio y del artículo.

Variaciones:

a) Sólo se muestran los distintivos o características de cada casa comercial. El jugador deberá decir el nombre de la misma o el artículo que vende para obtener un punto.

b) El director de juego anuncia un "slogan" comercial conocido; los participantes deberán decir a qué artículo se refiere.

c) Como juego escrito. Se muestran rápidamente varios anuncios y los jugadores deben anotar el artículo mencionado en ellos.

1.715 - JUEGO DE CONOCIMIENTOS. El director de juego posee una serie de cartones, del tamaño de naipes o postales, en la que están representadas, a todo color, plantas, flores, animales, hojas, huellas, etc. Va tirando esas "cartas" a la mesa y el primer jugador que da el nombre de lo que ellas representan obtiene un punto. También pueden formarse dos equipos, sumándose los tantos obtenidos por sus integrantes.

Variaciones:

a) El director pone varias cartas sobre la mesa y nombra, por ejemplo, una hierba silvestre. Obtiene un punto el jugador que señala primero correctamente la carta correspondiente.

b) Lo mismo con dos equipos. Cada uno de los grupos recibe seis cartas diferentes (pero iguales para los dos) y entre ellas deberá elegir la tarjeta solicitada lo más pronto posible.

c) Como relevo. El primer corredor busca la carta pedida en un mazo de seis cartoncillos y la lleva a su equipo, mientras el director completa el mazo con una nueva tarjeta. Entonces invita al segundo jugador a buscar otra tarjeta. Gana el equipo que termina primero de correr y ha llevado el mayor número de cartas correctas.

d) Cuando se trata de novicios, se entrega a cada equi-

po un juego de cartas; cuando el director de juego pide una tarjeta, todos colaboran en su búsqueda y la entrega al corredor correspondiente.

1.716 - **COMPETENCIA DE TANTOS.** Se preparan cartulinas del tamaño de una postal y se dibuja en ellas las cosas más diversas e interesantes (pájaros, flores, árboles, mariposas, señales camineras, marcas de automóviles, etc.). Cuanto mayor sea el número de tarjetas, tanto mejor, pero también será tanto más difícil. El juego será aún más instructivo si los mismos participantes se encargan de la confección de las tarjetas, aplicando para ello los conocimientos que hayan adquirido en la escuela. En el reverso de la tarjeta figurará una descripción detallada de la figura. El director de juego toma las tarjetas y las mezcla, cuidando de que no se vean; luego saca una de ellas y la muestra rápidamente al círculo de jugadores. El participante que puede dar primero una descripción o explicación correcta de la figura obtiene la carta y, con ella, un punto para sí mismo o para su equipo.

Variación:

Cada participante, por turno, debe dar una contestación correcta en un lapso de 3 segundos; de lo contrario debe ceder el turno a su vecino, y si éste tampoco acierta, al siguiente, hasta que alguno adivine.

1.717 - **CUAL ES MI PAJARO?** El director de juego prende una tarjeta que representa a un pájaro (flor, árbol, etc.), a la espalda de cada uno de los jugadores. Estos, por turno, pasarán al centro del círculo y deberán adivinar cuál es "su" pájaro guiándose por las explicaciones de los demás participantes.

1.718 - **COMPETENCIA DE MOZOS.** Dos equipos: "mozos" y "comensales". Los "mozos" se acercan a los "comensales" y éstos les piden en voz baja un menú extravagante compuesto por tres platos y una bebida. Se entona una canción y al finalizar ésta los "mozos" llevan el menú pedido a los "comensales", enunciándolo en voz alta. Los errores son corregidos en voz alta también y registrados por los "comensales".

1.719 - **MODERNIZANDO EL HOGAR.** Dos grupos: uno de ellos se aleja de la habitación en que se está jugando y el otro procede a cambiar de lugar las sillas, cuadros, etc. Puede estipularse un número determinado de cambios, por ejemplo 15. Al cabo de un lapso prefijado, el otro equipo vuelve y debe adivinar cuáles han sido las reformas y restablecer el orden anterior.

Variación: Los dos equipos se alejan del lugar y el director de juego se encarga de hacer las "reformas".

1.720 - **INTERCAMBIO DE ROPAS.** Dos equipos: uno de ellos sale de la habitación y los integrantes del otro intercambian prendas de vestir. El primer grupo debe adivinar cuáles prendas han sido cambiadas y a quién pertenecen.

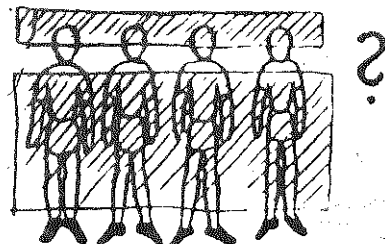
1.721 - **CAMBIO DE LUGAR.** Competencia entre dos equipos. Los jugadores de un grupo cambian su lugar en la formación, mientras el otro se ausenta. Se trata de adivinar luego quién ha estado en determinado lugar momentos antes.

1.722 - **DESCUBRIR AL COMPAÑERO.** Todos los jugadores se sientan en círculo, dando la espalda al centro del mismo, y flexionan la cabeza. Uno de los participantes es "víctima": se ubica en el centro del círculo y desde allí debe descubrir a sus compañeros, dando el nombre de cada uno mientras lo señala. Cada participante reconocido equivale a un punto a favor para el jugador que adivina.

Variaciones:

a) Igual que el anterior, pero los participantes se sientan dando el frente al centro del círculo, flexionan profundamente sus troncos o esconden su cara detrás de un pañuelo o un sombrero. El jugador adivinador debe hacer el reconocimiento desde afuera del círculo.

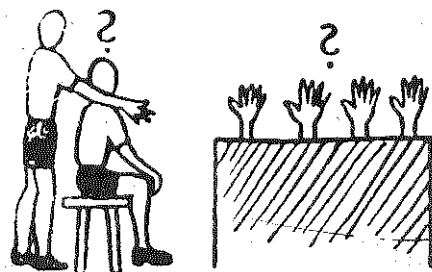
b) Se forman dos grupos. Uno de los equipos estudia pro-



fundamente a los integrantes del otro, observando los zapatos, los ojos, el cabello, etc., y luego abandona el lugar. Los integrantes del otro equipo se acuestan luego en el suelo, boca arriba, poniéndose uno al lado del otro, y se tapan con lonas de carpas de manera tal que queden visibles determinados partes del cuerpo. De esta manera sólo se dejarán ver, por ejemplo: parte del cabello y la frente, u ojos y nariz, o mentón y cuello, la cintura, rodillas y zapatos, etc. El equipo adivinador debe confeccionar una lista de los jugadores acostados, en el orden en que se hallan colocados.

c) Sólo quedan visibles la frente y la nariz, o también las manos y las rodillas. Se permite al adivinador pellizcar un poco al que está cubierto y éste debe responder imitando una voz de animal. También puede hacerse que el adivinador embadurne sus manos con tizne o pintura y manche las partes visibles del cuerpo.

1.723 - **ADIVINAR POR LAS MANOS.** Se enfrentan dos equipos formados en fila y se estudian las manos mutuamente durante un par de minutos; luego se dan la espalda. Los jugadores de un grupo cambian de lugar entre sí y luego se acercan a los integrantes del otro equipo y extienden sus manos desde atrás por un



costado de la cabeza de un contrario. El director de juegos pregunta a cada jugador, por turno, si conoce a la persona cuya mano tiene delante de sí. Cada reconocimiento correcto significa un punto para el equipo.

1.724 - OIR Y ADIVINAR. Los participantes forman un círculo mirando hacia afuera. El director de juegos permanece en el centro y deja caer allí varios objetos para que los jugadores adivinen cuáles son, por el ruido producido.

Variaciones:

a) El director de juegos ejecuta diferentes movimientos: contar dinero, aplastar una caja de fósforos, romper papel, abrir una carta, limar, cortar, rayar, mover sillas. Por el ruido los jugadores deben adivinar de qué actividad se trata.

b) El director de juego, escondido detrás de una manta, golpea con un bastón sobre un portafolio, sobre la suela del zapato, en el suelo, en un libro, etc. Los jugadores deben adivinar contra qué objeto está golpeando.

c) Se llena una caja de fósforos con clavos, otra con porros, otra con arena, etc. Se la cierra y sella con una tela de papel engomado. El director de juegos hace pasar esas cajas por las manos de todos los jugadores, los cuales deben adivinar su contenido por el ruido que producen al moverse. Puede hacerse oralmente o bien numerando las cajas y haciendo que cada jugador anote en una hoja de papel el contenido correspondiente a cada número. Puede facilitarse el juego si el director enumera varios posibles contenidos, entre los cuales deben elegir los jugadores.

1.725 - JUEGO DE LOS RUIDOS. Los jugadores se sientan en círculo y uno de ellos, con los ojos vendados, se para en el centro. Los participantes deben hacer, por turno, un ruido cualquiera, y el del centro debe adivinar de qué se trata.

1.726 - BUSQUEDA DE OBJETOS CON LOS OJOS VENDADOS. Competencia entre dos equipos. El director de juego deja caer un objeto cualquiera y los jugadores, con los ojos vendados, deben tratar de encontrarlo.

Variaciones con chasco:

a) Después de dejar caer un objeto cualquiera, mientras los jugadores con los ojos vendados lo buscan, se lo recoge y se lo reemplaza por un trapo mojado.

b) Se deja caer una caja de pomada para zapatos y se le saca la tapa. También se puede espolvorear tizne o volcar agua en el suelo.

1.727 - SUSURROS. Un jugador con los ojos vendados se coloca en el centro del círculo formado por sus compañeros y señala en una dirección cualquiera. El señalado debe susurrar una observación breve a su vecino y el del centro debe adivinar quién ha hablado para poder cambiar de lugar con el mismo. Una variación sería que el jugador señalado hable en voz alta pero camuflando la voz.

1.728 - ORIENTACION INDIA. Un jugador, con los ojos vendados, se arrodilla en el centro del círculo, donde también se ha colocado un reloj en marcha. Su tarea consiste en localizar el reloj y para ello apoya el oído en el suelo, a la manera india. El jugador avanza a cuatro pies y no puede tantear su camino.

1.729 - EL ROBO DEL BASTON. Un jugador, con los ojos vendados, se halla acostado o sentado en un círculo de tres metros de diámetro, custodiando un bastón que está a su lado. Los demás jugadores deben tratar de robarlo sin ser oídos, pues el "guardián" señala en dirección de todo ruido que oiga y el "ladrón" así descubierto debe volver al punto de partida. Si un participante logra robar el bastón pero es oído en su camino de vuelta, debe devolverlo al jugador del centro.

1.730 - ¿QUIEN ESTA CANTANDO? Los jugadores forman un círculo y uno de ellos, con los ojos vendados, ocupa el centro del mismo. Los participantes entonan una canción a coro y el del centro debe tratar de ir individualizando a los cantores,

señalando a un jugador cuya voz cree haber reconocido y nombrándolo. Si acierta, el cantante queda eliminado; de lo contrario, el adivinador recibe un punto en contra. Se hace una competencia según el número de estrofas de la canción que el adivinador debe escuchar para individualizar a todos los cantores. Una variación sería que, en vez de cantar a coro, cada jugador lo haga por separado pero tratando de disfrazar la voz.

1.731 - CON MUCHO SIGILO. Los jugadores se sientan en círculo, de espaldas al centro del mismo, cierran los ojos y los topan con las manos. El director de juegos, que está parado en el centro del círculo, se acerca silenciosamente a un participante, el cual, si oye algún ruido, levanta la mano. En ese caso el director debe retroceder e intentar acercarse a otro participante. Si el jugador se equivoca o el director logra tocarlo sin ser oído, recibe un punto en contra.

1.732 - HAY QUE SABER ESCUCHAR. Un jugador, con los ojos vendados, se halla en el centro del círculo de jugadores, los cuales, para mayor seguridad, pueden cambiar de lugar de tanto en tanto.

Un participante cualquiera inicia el juego diciendo una oración en voz alta pero desfigurada. El compañero de la derecha la repite o dice otra, mientras el jugador del centro trata de reconocer las voces.

Variación:

Tres o cuatro jugadores conversan con voz cambiada o susurrando. El jugador que tiene los ojos vendados debe adivinar cuántos y quiénes son los que conversan.

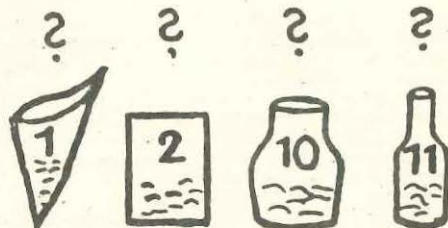
1.733 - ADIVINAR POR EL OLFATO. El director de juego prepara aproximadamente diez bolsitas numerosas y las llena con diferentes sustancias olorosas (especies, té, café, etc.), y las cierra de modo tal que no se vea su contenido pero pueda percibirse el olor. Cada jugador anota, por turno, el número de cada bolsita y su supuesto contenido.

Variaciones:

a) Lo mismo, utilizando botellas con diferentes contenidos, pero evitando el uso de líquidos combustibles o ácidos.

b) Idem, con trozos de queso, manzana, pan, etc. Para ello, pueden taparse los comestibles o vendar los ojos del jugador que debe adivinar.

c) Elegir una bolsita con un contenido determinado, guiándose por el olfato.



1.734 - HUELLA OLOROSA. Se traza una verdadera senda olorosa con cebolla, frotando con ella armarios, paredes, pisos, sillas, mesas, etc. Eventualmente puede ser rastreada por un jugador con los ojos vendados.

1.735 - **RECONOCER POR EL GUSTO.** El jugador con los ojos vendados debe tratar de reconocer determinados elementos pasándoles la lengua o mordiendo los; por ejemplo, un trozo de pan blanco, pan negro, cebolla, manzanas, zanahorias, canela y también sal y jabón.

1.736 - **ADIVINAR POR EL TACTO.** A un jugador que tiene los ojos vendados, se le presentan los elementos más variados y debe reconocerlos por el tacto; por ejemplo: una linterna, una esponja, un cepillo, una moneda (determinar su valor); por último se le entrega un pincel mojado con pintura o un trapo empapado.

Variaciones:

a) Para hacer más difícil el juego, el participante sólo puede tocar los objetos con la yema del dedo índice.

b) Se pasan los objetos colocados en bolsitas de papel o género.

c) Se entrega a los jugadores una mochila cargada con determinados objetos, los cuales deben ser reconocidos por el tacto desde afuera o metiendo la mano sin mirar.

d) En vez de hacer que el jugador palpe los objetos, se le acercan los mismos a la nariz o a la mejilla.

1.737 - **CUARTO OSCURO.** Los jugadores son llevados a una habitación o oscuras, en la posible desconocida; permanecen allí un rato, y al salir deben hacer un bosquejo lo más exacto posible, señalando las medidas del cuarto, número y situación de puertas y ventanas, instalaciones, bancos, mesas, etc. También se puede utilizar la sala de juegos conocida por todos, haciendo que los jugadores salgan de ella por un momento para dar tiempo al director de juegos para cambiar de lugar los muebles y cuadros.

1.738 - **MULITA DE CARGA.** Se entregan varios objetos al jugador con los ojos vendados; éste tratará de adivinar qué son, palpándolos, y si no acierta se lo adornará y cargará con los elementos que no pudo adivinar.

1.739 - **CONCURSO.** A veces podemos observar vidrieras de algunos comercios llenas de arvejas, con una invitación a calcular el número de las mismas. Podemos entonces organizar aquí una actividad similar, haciendo que los participantes calculen capacidad, cantidad, longitud, tiempo, peso, etc., según los casos. Ejemplos:

a) Capacidad: Calcular la capacidad de una gran botella u otro recipiente.

b) Cantidad: Adivinar el número de guijarros, arvejas o monedas contenidas en un montoncito o en una botella, o bien la

cantidad de castañas o papas guardadas en una caja de cartón.

c) Longitud: Calcular la longitud de un ovillo de piolín, o de un piolín enroscado en una varilla o tirado libremente sobre el suelo. Tratar de cortar trozos de piolín de longitudes determinadas, por ejemplo de 30 cm, de 50 cm, de un metro, 2m, etc. Cada participante probará una vez.

d) Tiempo: Cada jugador trata de conservar una piedra exactamente 30 segundos (o 1 minuto, 2 minutos, etc.) en la mano; luego la deja caer.

e) Peso: Tasar una carta con o sin sobre peso; indicar el peso de un paquete, una piedra, un zapato, un saco, etc.

1.740 - **LISTA DE VIDRIERAS.** Un grupo pasea por una avenida y observa los negocios en ella existentes. Luego los participantes deben confeccionar una lista de los tipos de negocios y cantidad de cada uno de ellos.

Variación:

El grupo estudia tres vidrieras, durante un minuto cada una. Luego los participantes deben preparar una lista de los artículos vistos.

1.741 - **BUSQUEDA DE COSAS PERDIDAS.** El jugador que consiga primero los elementos pedidos por el director de juegos, recibe un punto a su favor. La lista de elementos podría ser: un peine, una tiza, un piolín, una gorra, etc. También pueden ser: la rama de un árbol, un bicho, una mosca, una piedra, una pluma, etc.

Variación:

Intercalar pedidos en broma, por ejemplo: ¿Quién me puede traer primero un pie derecho? ¿una mirada penetrante? ¿uña limpia? ¿un canto? ¿una mano fría sobre la espalda? ¿una cachetada? ¿un pirope? etc.

1.742 - **SOLICITUD DE INFORMACIONES.** Los jugadores procurarán obtener, en un plazo dado, las informaciones o datos que les pida el director de juegos. Por ejemplo: ¿Cuándo parte el próximo tren para la ciudad X?; ¿Quién vive en la calle tal No. tal?; ¿Cuánto cuesta una cadena para bicicleta?; etc. El director de juegos prepara para ello una serie de preguntas individuales, sobre papelitos que coloca en la copa de un sombrero. Cada participante saca un papelito y debe dar la respuesta en el tiempo señalado. Para el puntaje se valoran la rapidez y la corrección de la información.

1.743 - **JUEGO DE PRIMEROS AUXILIOS.** A veces suceden accidentes y nadie sabe cómo ayudar. Por ello, es preciso enseñar algunos rudimentos de primeros auxilios: preparar un vendaje, construir angarillas, etc. El director de juegos menciona una dolencia o lesión. Los participantes deben responder cuál es la medicina conveniente y cuál es el tratamiento correcto. Puede incluirse el tratamiento con ayuda del botiquín del campamento. El director de juegos puede también mencionar accidentes. Los grupos de jugadores preparan determinados vendajes, llevan los presuntos heridos a presencia del juez que examina los trabajos, etc. Se determina cuál es el grupo que ha colocado primero el mejor vendaje.

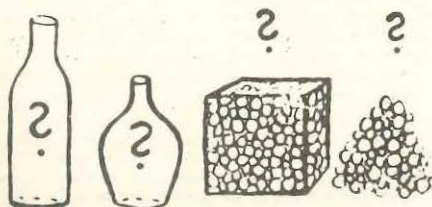
1.744 - **LOS NUMEROS.** El director de juegos escribe los números del 1 al 25, en forma no correlativa, de diferentes tamaños y distribuidos por todo el pizarrón. Cada participante debe ir tachándolos en orden correlativo.

1.745 - **KIM EN EL BOSQUE.** Se pasan hojas de un herbario, flores prensadas, granos, ramas, cortezas, etc. a todos los jugadores, quienes deben establecer su procedencia.

Variación:

Lo mismo, pero con dibujos (figuras de árboles, animales, etc.). Puede hacerse con siluetas, colocadas contra la luz de una ventana.

1.746 - **MEMORIA.** Se disponen 4 u 8 fichas de juego (eventualmente rojas y negras) en un orden determinado, o se colocan formando pequeñas torres de dos. Después de 10 segundos se



quita todo y el jugador designado debe reconstruir o dibujar la disposición original.

1.747 - Variaciones

a) Colocar cuatro sillas en un orden determinado y proceder como en el juego anterior.

1.748 - b) Colocar 4 piezas de ajedrez o 6 fichas de damas o de ta-te-ti en un orden determinado.

1.749 - c) Se dibuja una figura en el pizarrón, que se borra de inmediato una vez finalizada. Cada jugador debe reproducirla. También se puede hacer circular un dibujo entre los jugadores o mostrarlo rápidamente.

1.750 - d) Dibujar la escuela, la iglesia, el Congreso, la Casa Rosada, o cualquier otro edificio, de memoria. Es necesario contar con las fotografías respectivos para comparar.

1.751 - e) Cada jugador dibuja un edificio conocido cualquiera, o una esquina que pueda reconocerse. El compañero que la identifica primero recibe un punto. Eventualmente se pueden numerar los dibujos para que cada participante anote en su papel el número y el nombre que, a su juicio, le corresponde.



1.752 - f) Se hace circular entre los jugadores un lápiz, un tornillo, un cortaplumas o cualquier otro objeto semejante. A continuación, cada participante tratará de describir, lo más exactamente posible, ese objeto. En algunos casos el director de juego puede formular preguntas determinadas, por ejemplo sobre el color, longitud, etc.

1.753 - g) Los jugadores deben describir a un compañero lo más exactamente posible en ausencia del mismo. Una vez finalizados los trabajos se llama al ausente y se comparan los retratos.

1.754 - h) El director de juegos elige a un jugador y lo esconde detrás de un armario o una cortina, de modo que sólo él pueda verlo. Luego hace preguntas a los demás participantes sobre la vestimenta, el color del cabello, de los ojos, etc. del compañero escondido. Los jugadores que acierten reciben un punto añadido.

1.755 - "Veo... veo...". El director de juegos dice, por ejemplo: "veo... veo... algo de color rojo..." y los demás jugadores deben tratar de adivinar qué objeto ha llamado su atención.

1.756 - APRECIACION SUBJETIVA DEL TIEMPO. Cada participante debe retener una pelota durante 5 segundos exactamente y luego pasarla. El director de juego controla con el reloj.

Variaciones:

a) Se trata de determinar quién tiene mayor resistencia respiratoria. Cada jugador inspira todo el aire que puede y luego lo espira lentamente, haciéndolo silbar para mejor control. Los compañeros van contando los segundos en voz baja y recibe un punto el que ha sido más exacto en la cuenta.

b) Los jugadores se sientan en círculo, dando la espalda al centro y con las manos tomadas por detrás. Cuando considera que ha transcurrido un minuto, levantan los brazos.

1.758 - COMPARACION DE TAMAÑOS Y PESOS. Se preparan varios objetos del mismo tipo con ligeras diferencias en el tamaño o en el peso. El jugador debe ordenarlos correctamente de mayor a menor en un lapso determinado, aproximadamente 30 segundos. Ejemplos:

a) Colocar sobre la mesa varios trozos de piolín (cada uno 1 cm. más largo que otro). Para ordenarlos sólo se puede tomar uno por vez; no está permitido formar con ellos un haz para compararlos.

b) Tomar varios trozos de cartulina del tamaño de un naipe, pero con una diferencia de 1 mm en el largo o en el ancho. El jugador debe colocarlos en orden a una distancia de 10 cm uno de otro. Para facilitar el control pueden numerarse las cartulinas en el dorso.

c) Tomamos diez sobres que pesen 10, 15, 19, 22, 25, 30, 35, 40, 45 y 55 gramos, por ejemplo. El participante debe sopesarlos y colocarlos en ese orden. Puede darse hasta 45 segundos para hacerlo.

d) Lo mismo con trozos de madera, piedras, libros o mezclando diferentes objetos (2 maderas, 3 piedras, 2 zapatos, 4 libros). Todos los objetos deben ser colocados en orden según su peso.

1.759 - RECONOCIMIENTO: Adivinar el nombre de una localidad observando una postal, un cartel de propaganda u otro elemento semejante. También reconocer un oficio, personalidades famosas, etc., mediante fotografías.

1.760 - CALCULOS GENERALES. Individualmente o por equipos. Cada jugador o grupo debe resolver diferentes problemas de cálculo: determinar el peso de una piedra, la longitud, alto o ancho de una habitación, la longitud de un piolín, adivinar el perímetro torácico de un compañero, la superficie de una puerta, el peso y talla del director de juegos cortar exactamente un milímetro de un trozo de piolín, etc. También puede proponerse calcular los minutos de un lapso determinado, llenar una bolsita con 1 kilo de arena, etc. El director de juegos dispone de una balanza para cartas, un cronómetro, un metro, etc., para controlar debidamente las pruebas.

1.761 - POSTAS DE SCOUTS. El primer jugador de cada equipo sale, cumple la tarea que le ha sido asignada y regresa. El segundo participante puede salir de inmediato y resultar, así, ganador el equipo cuyos integrantes hayan cumplido primero la tarea, o, si no, que cada participante salga al mismo tiempo que el jugador del otro equipo que ocupa el mismo puesto y se conceda un punto al ganador. De este modo se suman los puntos obtenidos por cada equipo para determinar al ganador.

Ejemplos de tareas:

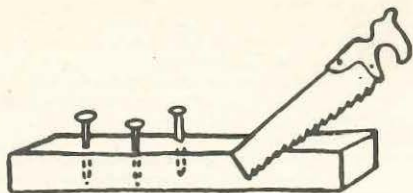
a) Cada jugador debe clavar, bien vertical, un clavo en un madero.

b) Fijar un clavo usando el martillo con la mano izquierda.

c) Clavar tres clavos en un madero (o quitarlos).

d) Fijar el mayor número de clavos en 15 segundos.

e) Tratar de aserrar un madero (del mismo tamaño para



todos los equipos) en el menor tiempo posible.

f) Encender un fuego que conserve su llama durante 2 minutos por lo menos. (Está permitido alimentarlo para mantenerlo.)

g) Quemar en ese mismo fuego en el menor tiempo posible, un trozo de piolín de 1 metro, tendido a 20 o 30 cm de altura.

h) Lo mismo, pero no está permitido alimentar el fuego una vez que ha sido encendido.

i) Tratar de hacer hervir el agua de una cacerolita a medio llenar. Gana el que lo logra en menos tiempo.

j) El primer jugador de cada equipo inicia la competencia juntando leña. El segundo debe encender el fuego sin papel y con un solo fósforo; la segunda cerilla equivale a un recargo de 20 segundos, la tercera de 30, y así sucesivamente. El tercer corredor debe freír una tortilla o cocinar unas papas.

k) Cada jugador debe hacer leña durante un lapso determinado. Gana el equipo que ha logrado amontonar más leña.

l) Armar la carpa (trabajo en grupo).

m) Trepar a un árbol. Para determinar el ganador puede considerarse la velocidad en hacerlo o la altura a que haya llegado.

1.762 - JUEGO DE EXPEDICIÓN. El director de juegos da la señal de partida e indica qué deben buscar los jugadores en el bosque: una pluma, una rama de pino, hongos, una hoja roja, una flor silvestre, una piedra de color y forma determinados, frutas comestibles, etc. El primero que encuentra el objeto solicitado vuelve ante el director y se lo entrega.

1.763 - BUSQUEDA DE ANIMALES. Los jugadores deben buscar en el bosque un animal vivo y traerlo al director de juego. Puede ser un animal cualquiera o uno determinado.

1.764 - COLECCIONISTAS. Cada jugador dispone de 10 minutos para buscar, solo, la mayor cantidad de plantas, hojas, etc. Cada coleccionista muestra, por turno, su colección, y el compañero que da primero el nombre del espécimen mostrado recibe un punto.

1.765 - "VEO... VEO... EN EL BOSQUE". Cada jugador nombra, por turno, el color de una planta, árbol, flor, animal, etc., que pueda verse desde su lugar, mientras están descansando. El participante que nombra y señala primero el objeto mencionado gana un punto.

1.766 - CARRERA DE LAS CIENCIAS NATURALES. El director de juego muestra la hoja de un árbol, una flor, etc. que crece en las proximidades del campamento; ello constituye la señal para que todos salgan corriendo en busca del elemento pedido. El jugador que lo entrega primero recibe un punto.

Variaciones:

a) Buscar un elemento fuera de lo común, por ejemplo una piedra blanca y negra. Una vez finalizada la búsqueda se comparan los objetos traídos por los jugadores y se elige el mejor.

b) Los participantes deben regresar al cabo de un lapso determinado, por ejemplo 10 minutos; cada minuto antes o después de la hora fijada es un punto en contra.

c) Dos equipos de veteranos en el bosque. Se trata de buscar hojas o ramas de determinados árboles o arbustos, de modo tal que las iniciales de su nombre formen una palabra. Ejemplo: formar la palabra "bata"; para ello hay que llevar ramas u hojas de Bambú, Araucaria, Tilo, Aromo.

1.767 - ADIVINANZA DE LA TARJETA DE VISITA. El director de juegos escribe el nombre de un cierto número de flores, pájaros del bosque, etc., pero mezclando las letras de modo que resulten nombres de personas. Ejemplo: "V.Boria" = víbora;

Variación: Lo mismo, a la inversa: se dan varios nombres de animales, flores, plantas, etc., para que los jugadores formen otras palabras con sus letras. Ejemplo: de "ruiseñor" se puede formar: señor, ser, sueño, ruso, eso, etc.

1.768 - JUEGO DE NUDOS. El director de juego hace un nudo y lo hace circular entre los participantes quienes, sentados en círculo, se lo pasan por detrás de sus espaldas y deben reconocer qué tipo de nudo es sin verlo. Eventualmente se forman dos equipos.

1.769 - SERPIENTE DE NUDOS. Dos equipos. Cada jugador tiene una soga de unos 30 cm de largo. Los jugadores de cada equipo deben unir todas sus sogas con un tipo de nudo determinado, indicado por el director de juegos (por ejemplo nudo de unión) y entregar a éste un extremo de la "serpiente" así formada, conservando el otro, para que se pueda controlar el trabajo tirando de los nudos.

Variación: Cada jugador ata las manos o pies de un contrario con su soga, deteniéndose el cronómetro cuando el último integrante de un equipo haya finalizado su labor.

1.770 - POSTA DE PRISIONEROS. Cada equipo forma dos hileras enfrentadas. El primer jugador corre hasta donde se halla el primer compañero de la otra hilera y ata sus pies o manos y vuelve rápidamente a su lugar, dando una palmada al segundo para que éste inicie la misma tarea con el segundo jugador de la hilera del frente, y así sucesivamente hasta que todos los participantes de la segunda hilera queden atados. Entonces el primer prisionero va saltando (si le han sido atados los pies) hasta el primer jugador de la hilera opuesta, quien debe liberarlo; luego vuelve a su puesto y da una palmada al segundo prisionero, y así hasta que todos queden liberados.

1.771 - CAZA DE CABALLOS. En este juego intervienen dos equipos, quienes se desplazan en un campo delimitado. Un jugador de cada bando asume el papel de caballo salvaje, que ha de ser cazado por el grupo opuesto. Para ello, cada participante cuenta con un trozo de soga. Los integrantes de cada equipo deben unir lo más rápidamente posible sus trozos de cuerda con un nudo determinado y, una vez cazado el potrillo salvaje, atarle los pies y sujetar el otro extremo de la cuerda a un árbol.

1.772 - CARRERA DEL PUENTE. Competencia entre dos equipos.

Cada grupo cuenta con seis trozos medianos de madera y 9 cuerdas; con este material debe construir una parte de un puente en la siguiente forma: con cuatro maderas se forma un rectángulo, y con las dos restantes, colocadas en diagonal, se lo refuerza, atando todo con las sogas. Una vez terminado el "puente", un jugador debe pararse o acostarse sobre él, como si fuera un carro rodado, mientras los demás integrantes del grupo lo levantan y corren 50 metros, tratando de aventajar al equipo contrario en la carrera.

1.773 - CARRERA DE LOS NUDOS. Los primeros jugadores de cada equipo corren hacia donde se encuentra el director de juegos y éste les indica qué tipo de nudo deben hacer los participantes antes de regresar, corriendo, a la hilera y entregar el cabo al segundo, éste desata el nudo, corre hacia el director de juegos, cumple la prueba y entrega la cuerda al próximo, y así sucesivamente hasta terminar.

Variaciones:

a) Dos equipos, formados en círculo, se numeran independientemente. El director de juegos nombra un número y un nudo, y los jugadores llamados corren al centro del círculo, donde hay dos sogas, hacen el nudo correspondiente en ellas y regresan a la formación.

b) El director de juegos hace dos nudos iguales en sendas sogas, las que esconde bajo un paño extendido en el centro del

sogas, las que esconde bajo un paño extendido en el centro del círculo. Los jugadores nombrados deben deshacer los nudos y rehacerlos debajo del paño o con las manos a la espalda.

c) El director de juegos indica un tipo de nudo y todos los participantes, al mismo tiempo, tratan de cumplir la orden lo más rápidamente posible, pues resulta ganador el equipo cuyos participantes hayan realizado todos la tarea primero, o el que al cabo de 30 segundos tenga más nudos hechos.

d) Puede aumentarse la dificultad de la tarea estipulando que los jugadores deben cumplirla parados en un solo pie y con las manos detrás de la espalda.

e) Posta de nudos: Los participantes hacen sus nudos mientras recorren, caminando, un cierto trecho; al llegar a la marca de retorno su trabajo es controlado por el director de juegos y, en su camino de vuelta, deben deshacer el nudo para entregar la soga al segundo participante quien, a su vez, realiza la misma tarea.

1.774 - NUDO DE SALVATAJE. La mitad de los jugadores de cada equipo se coloca a una distancia de 2 metros, más o menos, de sus compañeros. El primer jugador de éstos tira, en dirección del primer jugador que está enfrente, el extremo de su soga; este último lo toma y lo ata, con el nudo de salvataje, a un banco viejo, cajón, trineo, etc., sobre el cual se halla sentado. Entonces el primer jugador debe tirar de la soga hasta atraerlo a su lado.

1.775 - ALFABETO MORSE. Hay muchos juegos utilizando el alfabeto Morse, con lo cual no sólo se logra pasar ratos divertidos sino que también se fija el conocimiento de este medio de comunicación.

a) Los jugadores se sientan en círculo. Tirando un pañuelo anudado, uno de los participantes inicia el juego nombrando una letra: el compañero tocado por el pañuelo debe dar la señal morse respectiva. A su vez, arroja el pañuelo a otro participante, nombrando otra letra, y así sucesivamente.

b) Nombres de ciudades: El primer jugador silba una señal morse, por ejemplo, la "R" (y piensa en Berlín), el segundo silba "R" (y piensa en Bruselas), el tercero silba "I" (y piensa en Bristol), etc.

c) Silbando por turno una letra, todos los jugadores tratan de formar una palabra lo más larga posible. Pierde el que da la letra final.

d) Cada jugador recibe una letra como designación, la misma para cada dos de ellos. El director de juego silba la señal morse de una letra y los dos participantes designados por ella cambian de lugar entre sí.

e) Dominó-Morse: Se dibujan las señales Morse sobre cartoncitos en lugar de los números corrientes del dominó.

f) Uno de los jugadores indica el nombre de una ciudad en alfabeto Morse. El participante que adivina y nombra primero la palabra (eventualmente antes de terminar la transmisión) resulta ganador y pasa a ocupar el lugar del "telegrafista".

g) En vez de nombrar o telegrafiar las letras, se da una palabra clave, y el otro jugador silba las señales Morse correspondientes. Por ejemplo: para "i", isla; para "c", cortaplumas, etc.

h) El mismo juego, pero en vez de silbar las señales Morse se las indica con sílabas repetidas: "di" por punto y "da" por raya; para indicar la terminación de la señal se agrega una "i" a la última sílaba: "di - di - da - dii" (F); "di - di - dii" (S).

i) Un jugador piensa una palabra corta y telegrafía las letras mezcladas. Los jugadores, que tienen un cartoncito con cada una de las letras del alfabeto Morse, van dando vuelta las letras a medida que son telegrafadas. El primero que reconstruye la palabra recibe un punto a favor.

j) Llamada: Un jugador telegrafía una letra y todos los participantes cuyos nombres contengan esa letra se ponen rápidamente de pie.

1.776 - k) Un jugador nombra una palabra en la que no se repite ninguna letra y los demás deben escribirla utilizando los cartoncitos con signos Morse. El primero en hacerlo tiene derecho a nombrar la próxima palabra.

l) Un participante dice en voz alta una letra. El primero en tirar al centro del círculo el cartoncito con el signo correspondiente recibe un punto.

m) El director de juegos ordena buscar aproximadamente 15 letras determinadas y colocarlas una junto a otra sobre la mesa. Cada participante trata de formar la mayor cantidad posible de palabras con esas letras en tres minutos. Cada letra sólo puede ser usada una vez.

1.777 - n) Cada equipo se sienta en hilera dando la espalda al director de juegos, menos el primer jugador que le da el frente. El director telegrafía una palabra de 3 a 5 letras (con una linterna, banderilla, brazo o cartón que en su anverso tiene dibujada un punto y en su reverso una raya). Cuando el primer participante ha entendido la transmisión, se levanta y corre hasta el último de la hilera para decirle qué palabra es; éste, a su vez, corre hacia el director de juego y le susurra al oído el término telegrafado; luego se coloca en el primer lugar y recibe una nueva transmisión, después de lo cual repite la acción del primer jugador y así sucesivamente, hasta que todos hayan recibido una palabra.

1.778 - ñ) El tesoro escondido: El director de juego queda solo en la habitación y esconde tres objetos; luego llama a los participantes y les explica, por medio de señales Morse, qué objetos son y dónde deben buscarlos. Una variación es que se formen varios equipos y el capitán de cada uno de ellos esconda diferentes objetos. En ese caso, está permitido descubrir las transmisiones de los demás equipos y buscar también sus tesoros.

1.779 - SEÑALES MORSE. El mejor método para practicar el código de señales y el alfabeto Morse es mediante juegos. Damos algunos a continuación:

a) El director de juegos inicia la práctica señalando únicamente letras, premiándose al participante que las nombre primero. Luego se pasa a transmitir palabras y, por último, oraciones.

b) El director de juegos transmite, por ejemplo, la palabra "barato" y los jugadores deben responderle con el antónimo correspondiente.

c) El director transmite letras sueltas; el jugador que forma primero la palabra entera recibe un punto.

d) El director de juegos telegrafía órdenes cortas y precisas, tales como arrodillarse, reír, sentarse, ponerse de pie, levantar el brazo derecho, etc., las cuales deben ser ejecutadas en cuanto son comprendidas por los participantes.

e) El director de juegos da definiciones de palabras de 6 a 9 letras por ejemplo: nombres de ciudad, nombre de pájaro, etc., y los participantes deben contestar con señales Morse.

f) El director de juegos indica de 5 a 10 letras. Cada participante trata de elaborar un telegrama cuyas palabras comiencen con las letras indicadas.

1.780 - LANZAMIENTO DE LA JABALINA. El lanzamiento se hace sobre un blanco situado de 10 a 15 metros, según

la edad de los participantes; la distancia desde donde debe efectuarse el lanzamiento se determina sumando 2 a la mitad de la edad del niño (por ejemplo, si el muchacho tiene 14 años, debe estar en el blanco desde una distancia de 9 metros).

1.781 - PRUEBA DE EFICIENCIA COMBINADA CON CARRERA DE OBSTÁCULOS. Los examinadores se apuestan en determinados puntos del trayecto. Los participantes deben efectuar diversas tareas, tales como hacer diferentes clases de nudos, encender un fuego, transmitir un mensaje, descifrar huellas, reconocer hojas, trepar árboles, marchar orientándose por medio de la brújula, etc.

Lo mismo por grupos: transmitir mensajes, confeccionar una angarilla y transportar heridos, buscar mensajes escondidos con ayuda de indicaciones precisas, etc.

1.783 - CONOCIMIENTOS DE CIENCIAS NATURALES. El director de juegos durante una caminata, señala un pájaro, una flor, etc., y gana un punto el participante que da primero el nombre exacto.

a) El grupo marcha en hilera. El director de juegos hace la pregunta sólo al primero de la fila. Si éste responde correctamente, sigue en su puesto; de lo contrario debe ocupar el último lugar en la hilera, tocándole responder al segundo.

b) Si el primero da una contestación acertada, la siguiente pregunta es hecha al segundo jugador.

c) En vez de hacer directamente las preguntas, el director de juegos señala flores, hojas, arbustos y les sujeta un papel con un número. Los participantes anotan, cada uno en su papel, el número y la contestación correspondiente. Al finalizar el paseo se controlan las respuestas.

d) Durante una caminata o en un descanso se otorgan puntos a los jugadores que reconozcan la procedencia de un ruido o identifiquen la voz de un pájaro o animal; si no aciertan, reciben un punto en contra.

1.784 - PATENTES DE AUTOMOVILES. Durante las caminatas, se buscan determinados números en las patentes de los automóviles que pasan. Se elige, por ejemplo, el número 3; el primer participante observa la patente del primer auto, el segundo el del segundo, y así sucesivamente. Resulta ganador el jugador que alcanza primero 30 puntos, es decir, ha logrado divisar 30 veces el número 3.

a) Cuando hay sólo tres o cuatro participantes, se da a cada jugador un número distinto.

b) Cuando hay 5 o más participantes, se forman dos grupos en competencia.

c) El jugador que ha obtenido el menor número de puntos debe lavar luego la olla común.

d) Cada participante suma el primero y el último número de "su" coche. Gana el que logra sumar primero 50.

1.785 - MARCAS DE AUTOMOVILES. Cada participante, por turno, debe decir qué marca tiene, a su parecer, el automóvil que aparece a la distancia. El que acierta recibe un punto a favor.





JUEGOS AL AIRE LIBRE

1. Juegos con pelota

A - El elemento más importante para el juego es la pelota. Si no tenemos a mano una de cuero, confeccionaremos una de género, o emplearemos pelotas baratas de goma, de esas que pueden llenarse de aire con un inflador. Hace falta imaginación: así podremos jugar al hockey con bastones, ramas y latas de conservas; también al golf y al cricket. Podremos practicar water-polo con una pelota de handball, utilizando la parte de la pileta de un metro para los que no saben nadar. Juguemos al tenis con las tablitas de las que se usan para cortar el pan. Elementos de cocina, latas de conserva o piedras pueden sustituir muchas veces a la pelota.

B - Modo de confeccionar una pelota. Echar más o menos 250g de arena en una bolsita de género, envolverla con trapos y paja y recubrir todo con arpillera resistente. Una vez lista, la pelota no debe pesar más de 500 gramos (60 cm de perímetro). Una medicine-ball debe pesar de $1\frac{1}{2}$ a $2\frac{1}{2}$ kg y tener 30 cm de diámetro aproximadamente.

C - Formación de dos equipos de aptitud pareja. Con jugadores físicamente homogéneos, es fácil hacer la elección eligiendo alternadamente un jugador para cada equipo.

En grupos heterogéneos, será mejor designar capitanes. Esa elección puede ser hecha por nosotros mismos o por los propios compañeros. Si los niños tratan de burlarse de un jugador más débil volándolo como capitán de equipo, lo aceptaremos y mantendremos como tal, y le ayudaremos para que pueda cumplir con su deber; así los débiles aprenderán a sobreponerse a su complejo de inferioridad. Lo principal no es la elección del capitán, sino el que se formen dos bandos o equipos puros haciendo que los dos capitanes vayan eligiendo alternativa y sucesivamente a los integrantes.

Para determinar cuál de los capitanes empieza a elegir, se aplica uno de los procedimientos siguientes:

a) Tirar la moneda al aire, a cara o ceca.
b) Presentar a los capitanes dos fósforos de distinta longitud, ocultando una parte de los mismos de tal modo que la porción visible tenga en ambos el mismo largo. Quien saca el fósforo más largo adquiere el derecho de elegir primero.

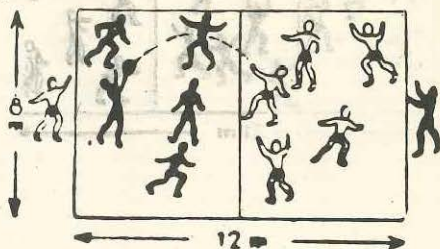
c) Los capitanes se colocan a 3 metros uno de otro, y avanzan para encontrarse colocando alternadamente un pie delante del otro. Gana el que pisa el pie del contrario en el último paso.

d) Los capitanes toman alternativamente un bastón colocando la mano sobre el espacio inmediatamente superior a aquél ocupado por la mano del capitán contrario. Quien llega primero al extremo resulta ganador. (Puede usarse un bate de softball, un testimonio, etc.)

e) Un capitán elige "par" y el otro "impar". Ambos llevan sus manos a la espalda y una orden dada les llevan al frente extendiendo un cierto número de dedos. Si la suma de los dedos extendidos por ambos es un número par, gana el primero.

D - Iniciación del juego: Para determinar cuál será el equipo encargado de iniciar el juego y el que recibirá primero la pelota, se recurre a un sorteo o bien se coloca la pelota en el centro de la cancha y cada equipo en un extremo de ésta; a una señal echan a correr simultáneamente y gana el equipo que consigue tomar primero la pelota.

8 - GUERRA. De 10 a 30 jugadores. Campo de juego: 8 x 12m, dividido por una línea central. Cada equipo ocupa una mitad del campo y un jugador de cada uno se coloca detrás del campo contrario (voluntario). El juego consiste en eliminar a un contrario tocándolo con la pelota; si éste logra agarrar la pelota antes de ser tocado, no queda eliminado. Si la pelota no logra tocar a ningún jugador ni es atrapada, la toma el "voluntario" y la entrega a sus compañeros o trata de eliminar a un contrario. Los jugadores tocados van a acompañar al voluntario y sólo podrán volver a su campo cuando hayan tocado a su vez a un contrario. Cuando todos los jugadores de un equipo han sido eliminados, el voluntario



puede ingresar a la cancha y tratar de recuperar posiciones.

Variaciones:

a) El voluntario puede entrar a la cancha y colaborar con su equipo en cualquier momento, pero entonces corre el riesgo de ser eliminado y perder, así, la última oportunidad de salvar a su equipo cuando todos sus integrantes hayan sido tocados.

b) La separación de los dos campos de juego, en vez de ser simplemente una línea, es una barricada de un metro de altura, más o menos.

c) Cuando los jugadores son pocos, para que queden eliminados deberán ser tocados 3 veces y 5 veces el voluntario.

d) Con "robo": está permitido buscar la pelota cuando ésta cae cerca de los límites del campo, pero siempre que los pies del jugador no abandonen su propio campo. (Las pelotas que quedan fuera del campo propio pertenecen siempre al contrario).

e) El "voluntario" y los compañeros que lo acompañan en el campo externo por haber sido tocados pueden atacar al contrario desde los tres lados.

f) "Guerra para campeones": Sólo las pelotas atajadas pueden ser utilizadas para eliminar al contrario. Cuando un jugador de un equipo realiza un pase al "voluntario" o a un compañero eliminado, los contrarios pueden interceptarla con cualquier parte del cuerpo, sin que sea necesario atajarla, pero con ella no pueden eliminar a un contrario. Sólo cuando la pelota ha sido arrojada con intenciones de eliminar al jugador éste puede atajarla y utilizarla para eliminar al contrario.

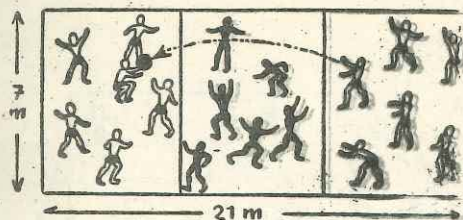
g) "Guerra para principiantes": Los jugadores tocados por la pelota no son eliminados, sino que significan un punto para el equipo contrario. Así resulta ganador el equipo que alcance primero 21 puntos.

9 - EL FORTIN - De 12 a 36 jugadores. Campo de juego: 7 x 21m.

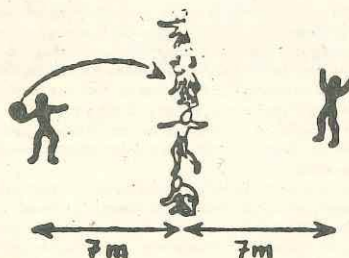
Semejante a "La guerra", pero el campo de juego está dividido en tres sectores ocupados por tres equipos. El equipo del centro es bombardeado por los de los extremos. Al cabo de cinco minutos se hace cambio de canchas, de modo que cada equipo permanezca el mismo tiempo en el peligroso campo central. Los jugadores tocados por la pelota son eliminados o bien pasan a integrar el equipo atacante. El juego se define por puntos.

Variaciones: a) Se puede jugar con dos equipos, haciendo que el equipo atacante se divida en dos y ocupe las dos canchas extremas.

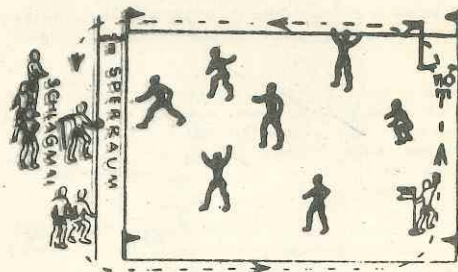
b) Lo mismo con cuatro campos de juego, de modo que cada equipo se divide en dos.



10 - MUÑECOS DE TIRO AL BLANCO. Los alumnos forman una fila. Aproximadamente a siete metros por delante y siete metros por detrás de ellos, se coloca un lanzador. Estos tratarán de derribar a los "muñecos" con una pelota, lanzándola en forma alternada. El que derriba mayor número de muñecos, resulta ganador, con lo que este juego sirve para seleccionar fácilmente al



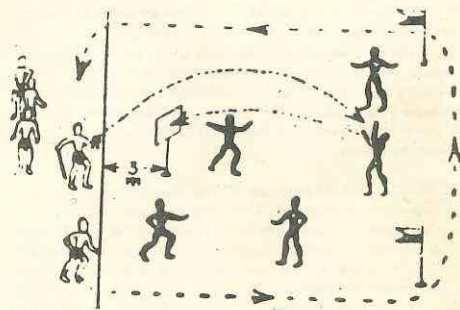
lo hasta la marca protectora están seguros. Los jugadores de campo devuelven la pelota a la marca de bateo. Así, devolviendo rápidamente la pelota, se podrá "rendir por hambre" al equipo corredor, pues sólo podrán batear nuevamente los participantes que hayan corrido ya una vez. Los corredores sólo pueden avanzar mientras la pelota se halla en el campo, o sea en el aire.



Variaciones:

- Cada jugador tiene tres bateos.
- Se señalan dos marcas, las cuales deberán ser tocadas sucesivamente por los corredores (ver dibujo).
- Al principio hay sólo un jugador en el campo. Este podrá correr por el campo al tratar de tirar sobre los corredores. Cada uno de éstos que llegue a ser tocado por la pelota se pasa al campo y ayuda a tirarse sobre los otros corredores, pero entonces ya no pueden correr por el campo, con la pelota. Resulta ganador el jugador que tiene mayor número de corridas sin ser tocado por la pelota. Cada corrida exitosa significa un punto y el derecho a un nuevo bateo.

12 - PELOTA QUEMANTE. Se juega como la "Pelota bateada", pero en vez de tirar la pelota contra un corredor, se tratará de arrojarla contra una tabla lo más rápidamente posible. La tabla estará colocada a unos 3 metros de la marca de bateo.



mejor lanzador del grupo. Los "muñecos" podrán volverse hacia el lado del lanzador de turno, agacharse, saltar, atajar la pelota, etc.

11 - PELOTA BATEADA. De ocho a veinticuatro jugadores. Como pelota puede usarse una hecha con trapos, del tamaño de un puño, pero las más apropiadas son las pelotas de goma-pluma.

Cada participante tiene derecho a un solo bateo. La pelota debe recorrer por lo menos 5 metros. La distancia entre el punto de bateo y el punto de corrida será de 30 metros, aproximadamente. No se puede correr con la pelota, sino que se la pasará rápidamente. Las corridas cuentan como puntos a favor.

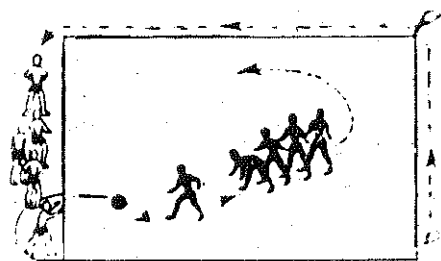
Se forman dos equipos: el equipo de campo y el equipo corredor. Los corredores se numeran y batean en el orden así establecido. Cuando un jugador del equipo corredor hace una buena bateada, corre hacia la marca de corrida o base y le siguen todos los que ya han bateado. Los integrantes del equipo de campo tratarán de tomar la pelota lo más rápidamente posible para arrojarla sobre los corredores. Cuando todos los corredores han llega-

14 - **PELOTA CARRERA.** Semejante a la pelota bateada en la formación y distribución de jugadores pero usando una handball. Los corredores se hallan detrás de la línea de largada. Desde allí, un jugador tira la pelota hacia el campo. Inmediatamente dos corredores largan hacia la marca de retorno y vuelven. Los jugadores de campo tratan de tocar a los corredores con la pelota; cada corrida exitosa (entrada) vale un punto. Todos los corredores tirarán la pelota en orden sucesivo. Cuando todos han tirado la pelota, los equipos cambian de posiciones.

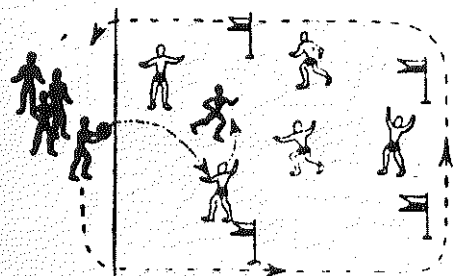
Variaciones:

- Se hace el cambio de posiciones cuando un corredor ha sido tocado por la pelota.
- Inmediatamente después de regresar un corredor larga el próximo, hasta que todos hayan corrido.
- Después de cada tiro de la pelota, larga un solo corredor.
- Todos los corredores salen al mismo tiempo.

15 - **PELOTA "SCHIMBO".** Cancha y formación iguales a las de la pelota bateada, usando una handball. Desde la marca de bateo se arroja al campo la pelota. El equipo de campo trata de tomar la pelota lo más rápidamente posible y forma de inmediato



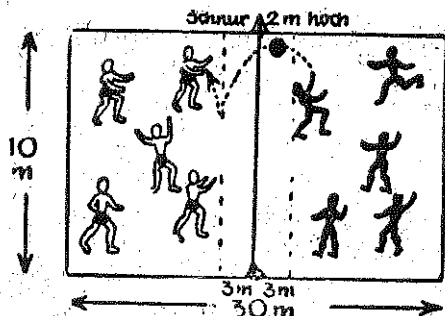
una hilera, para hacer pasar la pelota hacia atrás entre las piernas separadas; luego lanza la pelota sobre la marca de bateo. Al mismo tiempo que se lanza la pelota, larga el corredor, el cual debe bordear el campo pasando por las cuatro esquinas. Según quién llegue primero --la pelota o el corredor-- se determina el equipo ganador. Después de un lapso determinado, cambio de posiciones entre los equipos.



16 - **PELOTA FUGA.** De 8 a 30 jugadores. Cancha: 10 x 10 metros. Dos equipos, uno corredor y otro de campo. Este último se distribuye por todo el campo. Un corredor lanza la pelota, pegándole con el puño, hacia el campo y corre lo más rápidamente posible alrededor de éste (4 esquinas). Mientras tanto, el segundo corredor debe moverse dentro del campo. Si no es alcanzado por la pelota hasta que el primer corredor completa su carrera, gana un punto para su equipo, y le corresponde a él lanzar la pelota a continuación.

17 - **PELOTA BOTELLA.** Dos equipos uno de campo y otro de corredores. La cancha mide 7 x 7 metros. En cada esquina se colocará una botella con su respectivo guardián (jugadores de campo). El primer jugador del equipo de corredores tira la pelota hacia atrás por encima de su cabeza y echa a correr alrededor del campo, volteando las botellas por orden. El equipo de campo tratará de tomar la pelota lo más rápidamente posible, para pasársela sin demora al guardián de la primera botella; éste la pasará al guardián de la segunda, y así sucesivamente. Se trata de "matar" al corredor antes de que éste haya volcado la 4a. botella.

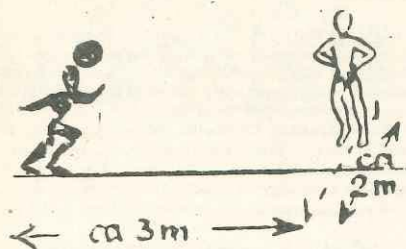
18 - **FAUSTBALL.** Dos equipos, de 5 jugadores cada uno (pero en las escuelas puede hacerse jugar a un número mayor de par-



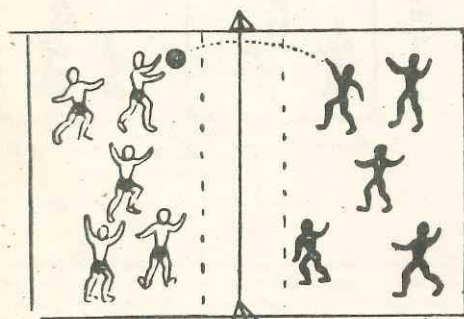
ticipantes). Campo de juego: 30 x 30m. Pelota de 300 gramos. Dos períodos de juego de 15 minutos cada uno. En la línea media de la cancha se coloca una soga a 2 metros del suelo; a ambos lados, a 3 metros de la soga, se traza la línea de saque. Al sacar pueden hacerse tres intentos, pero cada vez un jugador distinto. La pelota debe ser golpeada con el puño y debe rebotar antes de pasar por encima de la soga. Las faltas que se cometen significan un punto a favor del equipo contrario. Cuando un equipo comete una falta, debe efectuar un saque. Cuando se hacen torneos, la cancha mide 20 x 50 metros.

22 - **PELOTA REBOTE.** Adecuada para gimnasio. Se juega como el Faustball, pero en medio de la cancha se coloca un banco o se traza una zona neutral de 1 metro de ancho, en vez de la soga.

23 - **PELOTA CABECEADA.** Dos equipos, cada uno en una mitad del campo de juego. Un arco en cada extremo. La pelota debe ser arrojada al campo contrario cabeceándola. La devolución también puede hacerse cabeceando, pero cuando las pelotas son muy bajas para hacerlo en esta forma, pueden ser devueltas por rebote. Se tratará de hacer llegar la pelota al arco contrario. Cuando sólo hay de 2 a 4 jugadores, se reducen las dimensiones del campo de juego.



24 - **PELOTA SOGA.** De 6 a 14 jugadores. Se juega como el faustball, sólo que la pelota deberá ser tomada de aire (no podrá picar). El jugador que la ataja debe devolverla a la cancha contraria desde el lugar en que la tomó. Cada pique de la pelota en la cancha equivaldrá a un punto en contra. El equipo que llega primero a los 20 puntos, pierde.



Variaciones:

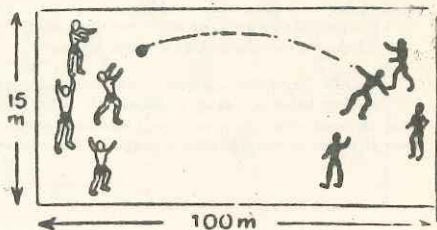
- En vez de usar una soga de 2 metros de altura, basta con una zona neutral intermedia de 6-10 metros sobre la cual habrá de tirarse la pelota.
- La pelota podrá ser pasada una vez.
- Usar una medicina-ball y jugar en cancha más pequeña.

27 - **DECK-TENNIS.** Cancha igual a la de faustball. En vez de pelota se usa un anillo de goma. Cuando la cancha es chica, pueden participar sólo dos jugadores.

28 - **PELOTA VOLADORA.** Dos equipos y dos pelotas. Cada equipo tratará de mantener su pelota en el aire el mayor tiempo posible. En cuanto un equipo deja que su pelota toque el suelo, se anota un punto a favor del equipo contrario.

Variación: La pelota puede picar, como máximo, una vez entre las diferentes pegadas.

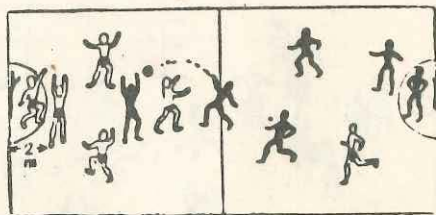
29 - **PELOTA LIMITE.** Dos equipos. Campo de juego: 15 x 100 metros. Cada equipo trata de desplazar al equipo contrario contra su propio límite trasero, haciendo lanzamientos a distancia. El primer lanzamiento será decidido por sorteo y se realizará desde el centro. El jugador que ataja la pelota da tres pasos al frente; si la ataja con una sola mano, 6 pasos. Los jugadores se numeran para luego lanzar la pelota en ese orden. Sólo el que ataja una pelota tiene derecho a tirarla luego. Si, al efectuar un tiro, la pelota va más allá de la línea final, podrá ser atajada a pesar de



todo por el jugador contrario, siempre que no haya tocado el suelo; en ese caso, la pelota es definitivamente perdida.

30 - **PASES.** Dos equipos distribuidos en un solo campo. Se inicia el partido con un salto. Cada equipo tratará de sumar puntos por medio de pases. Cada pelota atajada equivale a un punto. Está prohibido correr con la pelota; tampoco se la puede quitar de las manos de un contrario. Lo principal es hacer pases. Los jugadores deberán marcar al contrario o cambiar de posición rápidamente.

31 - **PELOTA CASTILLO.** Pases como en el handball. Como blanco se coloca un palo de 1 metro de altura, aproximadamente, dentro de un círculo de 2 metros de radio. La pelota deberá ser lanzada con fuerza para pegar en el palo.

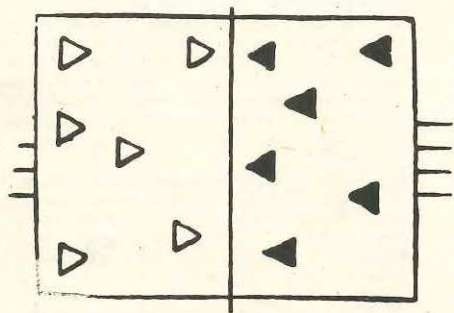


Variaciones:

- Un jugador será el blanco móvil; para ello se colocará en un círculo de 3 metros de radio. Podrá atajar la pelota, agacharse y saltar.
- En vez de un palo, se construye un castillo con tres palos, el cual deberá ser volteado con la pelota.
- Pelota torre: Se coloca un disco en el palo, más o menos a la altura de la cabeza los jugadores, dentro de una zona libre de 6 metros de diámetro. El juego consiste en acertarle con la pelota.
- Sin zona libre.
- No se puede correr con la pelota.
- Vale todo.

35 - PELOTA ARROJADA. Dos equipos, dos canchas anchas pero no largas. Cada equipo ocupa una cancha. Detrás de las líneas finales se colocan unas seis botellas o palos. Desde su campo, cada equipo tratará de voltear las botellas contrarias. Nadie podrá mantener la pelota más de 2 segundos sin tirar o pasarla.

Variación: Campo más amplio. El equipo irrumpe en el campo contrario. Se puede pasar la pelota pero no correr con ella.



37 - PELOTA CAZADORA. De 6 a 24 jugadores. Un jugador trata de tirar la pelota sobre los demás jugadores. Cada derribado se transforma en cazador. Cuando haya más de dos cazadores, ya no se podrá correr con la pelota.

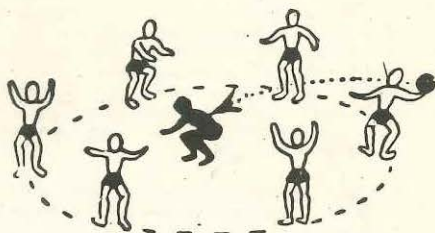
Variaciones:

- No más de 4 ó 5 cazadores. Cuando se derriba al 5º, el primero deja de cazar, y así sucesivamente.
- Campo de juego delimitado. El primer cazador trata de derribar jugadores desde afuera; los que son tocados por la pelota salen del campo de juego y ayudan al primer cazador.
- Dos equipos parejos. Los "cazadores" corren a los "conejos". Cada tiro certero vale un punto para los "cazadores", y cada tiro errado un punto a favor de los "conejos". Resulta ganador el equipo que suma primero 20 puntos o, si no, por tiempo.

38 - PELOTA ACORRALADORA. De 6 a 24 participantes. Círculo de jugadores, con uno en el centro. Los jugadores del círculo tratan de pegar al que está en el centro con la pelota, pero éste puede atajarla. Si finalmente logra ser tocado por ella, ingresa al círculo y el que hizo blanco ocupa su lugar en el centro.

Variaciones:

- Los jugadores del círculo hacen pases entre sí y el distraído que deja caer la pelota pasa a ocupar el lugar del centro.
- Semejante al Volleyball. Círculo grande de jugadores; un equipo ocupa el centro: son las "liebres" y serán perseguidas por



los "cazadores", quienes tratan de "matarlas" con la pelota. Está permitido atajar la pelota. Las "liebres" tocadas quedan eliminadas.

c) En caso de haber muchos jugadores se forman 3 ó 4 equipos, que pasan sucesivamente a ser "liebres". Cada equipo ocupa una vez el centro del círculo. Resulta ganador el equipo que haya logrado permanecer más tiempo dentro de él.

d) A la inversa: varios equipos en el centro y uno solo de "cazadores". Se juega por tiempo: el equipo que mata más rápidamente todas las "liebres" o derriba el mayor número de ellas en un lapso determinado resulta ganador.

e) Lo mismo, pero pegando a la pelota con el pie en vez de lanzarla con la mano.

f) Las "liebres" tocadas siguen jugando como "cazadores".

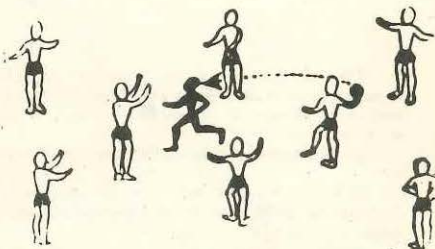
g) Se traza un círculo en el suelo y todos los jugadores, menos uno que será el "cazador", se colocan dentro de él.

h) Círculo pequeño. Sólo se consideran "muertos" aquellos jugadores que hayan sido tocados por la espalda.

i) Se coloca en el centro del círculo un elemento de protección, por ejemplo un cajón, un caballete, un trípode, etc.

j) Varias pelotas.

k) Se permite atajar la pelota. El que la toma puede matar a un "cazador". Si lo logra vuelve al círculo un compañero prisionero o se concede un punto a favor de su equipo.



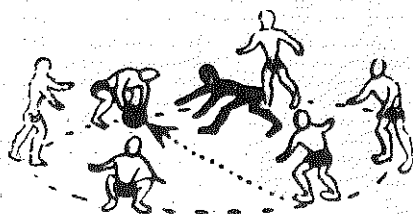
39 - **PERSEGUIR.** Campo de juego pequeño. Los jugadores se distribuyen en él como en un tablero de ajedrez y no podrán moverse. Uno de ellos es el "perseguido" y debe ser atrapado mediante pases de la pelota. Si un jugador logra acertarle, intercambia de lugar con el perseguido.

40 - **PELOTA CIRCULO.** Se inicia el juego formando un círculo y haciendo pases con la pelota. El primero que la deja caer al centro del círculo y asume el papel de "conejo". Los "cazadores" tratan de matarlo con la pelota, pero el que yerra el tiro también pasa al centro. Si el "conejo" logra tomar o atajar la pelota, grita "Alto!" y tira sobre los cazadores desde ese lugar. Los "cazadores" podrán huir desde el momento que el "conejo" toma la pelota, pero en cuanto éste dé la voz de "alto", deben quedarse inmóviles en su sitio.

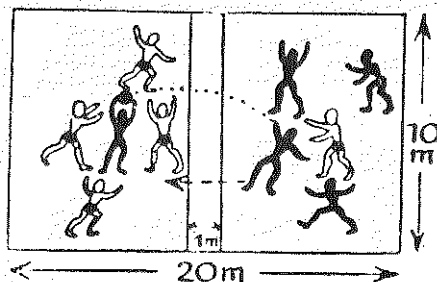
41 - **PELOTA BURLONA.** De 3 a 16 participantes. Círculo de jugadores. Estos se pasan la pelota, menos uno de ellos, quien se desplaza por el círculo y trata de tomarla. Si lo consigue, pasa a ocupar el lugar del jugador que tiró la pelota, y éste pasa al centro.

Variaciones:

- Pasa al centro el jugador que atajó la pelota, en vez del que la tiró.
- En vez de estar dentro del círculo, el jugador está fuera de él. La pelota se desliza de uno a otro jugador de derecha a izquierda o de izquierda a derecha.
- En vez de hacer pases por el aire se hace rodar la pelota por el suelo.
- Dos jugadores en el centro del círculo.
- Un equipo en el círculo.



- Los jugadores sentados en círculo más amplio. La pelota será pasada de uno a otro, de ida y vuelta. El jugador del centro deberá tratar de atajarla saltando por encima de las piernas de sus compañeros.
- Los jugadores pueden estar sentados, arrodillados o acostados.
- Se para la pelota haciéndola picar una vez en el suelo.
- El que recibe la pelota debe golpear las manos antes de tomarla.
- Todos los jugadores del círculo dan un cuarto de vuelta a la izquierda y aumentan la distancia entre sí. Tiran la pelota hacia adelante o atrás por entre las piernas o por encima de la cabeza, respectivamente.
- Si el jugador del centro logra apoderarse de la pelota, va a acompañarlo en su tarea el que lanzó.
- Lo mismo, jugando a la pelota con los pies.

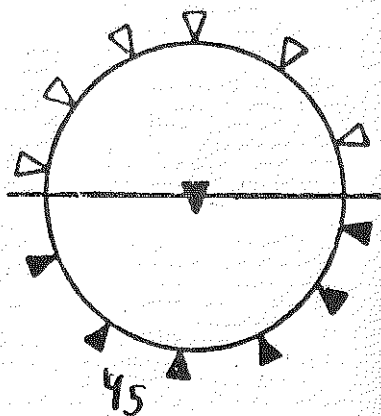


43 - **PELOTA ESPIA.** De 10 a 30 jugadores en un campo de 10 por 20 metros. Una franja neutral de 1 metro divide la cancha en dos secciones. En cada cancha está un equipo, los rojos y los azules. En el campo rojo hay un espía azul, y en el azul un espía rojo. Inicia el juego uno de los equipos y trata de establecer contacto con el jugador que se halla en el campo de los contrarios; éstos tratan de impedirlo. Si el espía logra apropiarse de la pelota, el jugador que la ha lanzado pasa a unirse al espía. El primer equipo en cambiar de cancha resulta ganador. La pelota sólo puede ser pasada 5 veces entre los integrantes de un equipo; después debe ser arrojada al campo contrario.

45 - **PELOTA ACERTADA.** Dos equipos. Se traza un círculo de 5 metros, dividido en dos. Sobre cada semicírculo se distribuyen los jugadores en forma simétrica, menos uno, que ocupa el centro del círculo. Ambos equipos tratan de tocar a ese jugador con la pelota. Si éste la ataja, tira a su vez contra un jugador. Cada tiro certero es un punto a favor.

Variaciones:

- Si al cabo de 2 minutos algún jugador no ha tirado aún o no ha logrado acertar, pasa a ocupar el lugar del centro. Si son varios los que se encuentran en ese caso, se elige al jugador con el nombre más corto, o por orden alfabético.
- Si el jugador del centro ataja la pelota y acierta a un jugador del círculo, ésta pasa a ocupar su lugar en el centro.



46 - GUARDIAN DEL CASTILLO. De 6 a 14 participantes. Círculo de jugadores. Uno de los participantes defiende un palo clavado superficialmente en el centro del círculo. Si alguno de los jugadores del círculo logra voltear el palo con la pelota, pasa a ser "guardián del castillo".

Variaciones:

a) En vez de lanzar la pelota, se la empuja con el pie.
b) En vez del palo, el castillo está formado por tres clavos. Se considera destruido el castillo si las tres clavos caen; pero, si el jugador del centro es suficientemente rápido, puede ir parando las clavos a medida que caen antes de que queden las tres volteadas.

c) El jugador del centro se convierte en castillo, colocándose a cuatro pies, y otro jugador es su defensor. Si el "castillo" es tocado por la pelota, el defensor pasa a ocupar su puesto y hace de defensor el jugador que le acertó.

d) Sin pelota. Los jugadores penetran en el círculo y tratan de voltear el castillo o simplemente provocar a su defensor. Si éste logra tocar a un atacante dentro del círculo, cambia de lugar con éste.

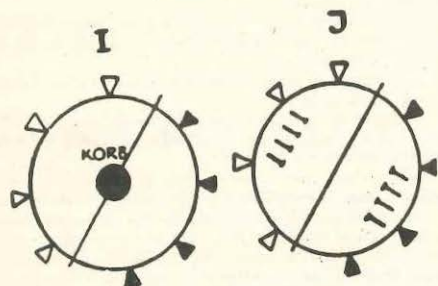
e) Se declara vencedor al jugador que defendió al castillo durante más tiempo.

f) Dos equipos, cada uno en un semicírculo, y tiran en forma alternada.



e) Los jugadores se colocan con el tronco flexionado hacia adelante y con las manos apoyadas en las rodillas. El jugador del centro puede engañar a los otros. Quien se mueve tiene un punto en contra.

f) Los jugadores están arrodillados (o sentados). El otro jugador tira la pelota desde afuera. La pelota deberá ser rechazada primero con la cabeza (cuando pica y se eleva); después se tratará de sacarla del círculo pegándole con el puño.



48 - PELOTA CRUZADA. De 12 a 18 participantes. Formación en cruz de 4 grupos parejos enfrentados. Los dos grupos enfrentados forman un equipo y cada equipo tiene una pelota. El primero de cada equipo tira la pelota a su compañero de enfrente, el cual la devuelve al segundo de la primera hilera, y así sucesivamente; además, cada jugador, después de lanzar la pelota a su compañero, corre a colocarse al final de la fila de enfrente, hasta que todos hayan cambiado de lugar. Entonces se reinicia el juego hasta que todos vuelven al lugar que ocuparon primitivamente.

g) El guardián del "castillo" no lo protege sino que simplemente vuelve a parar el palo o las clavos que hayan sido volteados. Se cuentan puntos.

h) El castillo es un cesto (balde, círculo chico). Cada equipo tira alternadamente tratando de hacer entrar la pelota en el cesto. Cada tiro acertado es un punto a favor.

i) Dos equipos y dos arcos.

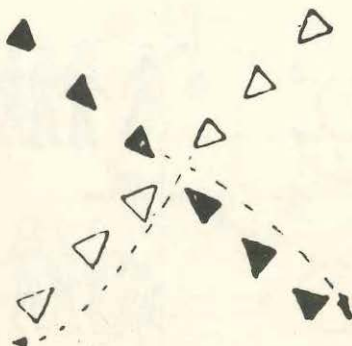
47 - PELOTA CON ARCO CIRCULAR. De 6 a 14 participantes. Círculo de jugadores con las piernas separadas. Uno de los participantes se coloca en el centro y trata de hacer pasar la pelota entre un arco de piernas. Los jugadores rechazan la pelota saltando con los pies juntos.

Variaciones:

a) Se rechaza la pelota con las manos.
b) Se agranda el círculo, de modo que queden dos metros entre jugador y jugador. Cada participante es responsable por el arco de 2 metros a su derecha.

c) El jugador del centro puede correr alrededor del círculo y empujar la pelota hacia afuera.

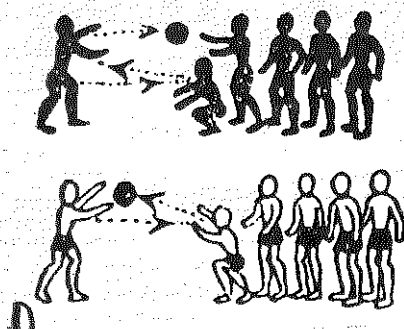
d) En vez de colocarse en el centro, el jugador trata de tirar la pelota desde afuera hacia el centro del círculo (la empuja con el pie).



50 - PELOTA CAPITANA. De 8 a 30 jugadores. Varios equipos en hilera. A unos pasos de distancia, dando el frente al grupo, se halla el capitán del equipo. A la voz de mando, el capitán tira la pelota al primero de la hilera; éste la devolverá inmediatamente y se pone en cuclillas. Entonces el capitán lanza la pelota al segundo, y así sucesivamente hasta llegar al último de la hilera. Este ataja la pelota y va a ocupar el lugar del capitán, quien pasa al primer lugar de la hilera. Resulta ganador el equipo cuyo capitán llega primero al frente de su hilera.

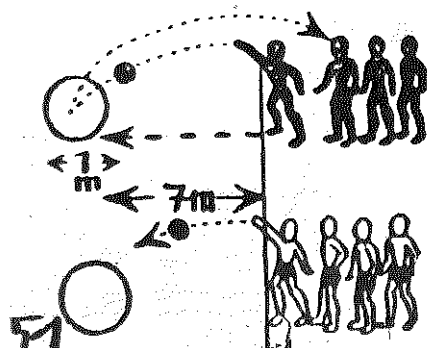
Variación:

En vez de que un jugador haga el papel de capitán, se traza



un círculo pequeño, más o menos a 7 metros al frente de cada hilera. El primer jugador corre con la pelota hasta el círculo y desde allí la tira al segundo, el cual corre al círculo y de allí la tira al tercero, y así sucesivamente.

51 - TIRAR AL CIRCULO. Formación en hilera detrás de la línea de largada. A 7 metros de esta línea y frente a cada hilera, se traza un círculo de aproximadamente 1 metro de diámetro. El primer jugador de cada hilera trata de hacer picar la pelota dentro del círculo (si lo logra es un punto a favor de su equipo) y luego corre en busca de ella, para lanzársela al segundo jugador. Es-



te repite la acción del primero, y así sucesivamente. El equipo que al cabo de 20 segundos tiene mayor número de puntos, es declarado ganador.

Variaciones:

a) El primer jugador, cuando va en busca de la pelota, en vez de arrojarla al segundo, se la entrega en las manos. Cuando todos los jugadores de un equipo han tirado, finaliza el juego gritando "Alto!". Al equipo más rápido se le agregan dos puntos a los obtenidos al acertar en el círculo, y luego se comparan los puntajes para determinar el ganador.

b) Cada jugador tira tantas veces como sea necesario hasta dar en el blanco.

c) En vez de ir el mismo jugador a recoger la pelota que tiró, lo hace el que le sigue en la fila.

d) El alumno siguiente se halla parado detrás del círculo, listo para recoger la pelota.

52 - PELOTA POSTA. De 12 a 40 participantes. Se forman de 2 a 5 hileras de 6 jugadores cada una. Cada hilera tiene una pelota. A una voz de mando, el primero de cada hilera hace llegar la pelota al último posándose por encima de la cabeza. El último corre al frente de la hilera y repite la operación hasta que el primero vuelva al frente.

Variaciones:

a) Los jugadores se sientan en hilera.

b) Los jugadores se paran con las piernas separadas y hacen pasar la pelota por el túnel formado por éstas.

c) Los jugadores, parados con las piernas separadas, hacen pasar la pelota hacia atrás por el túnel, luego todos se sientan en postura de sastre y hacen volver la pelota al frente pasándola por encima de sus cabezas.

d) Se aumenta la distancia entre jugador. La pelota pasa alternadamente por entre las piernas del primero, por encima de la cabeza del segundo, etc.

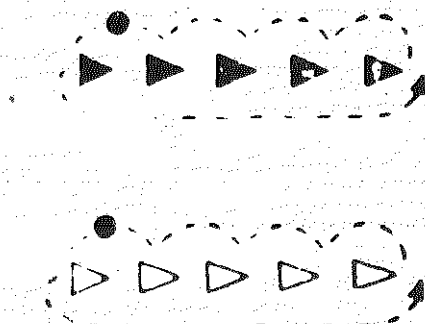
e) Parados con piernas separadas. La pelota recorre el túnel de atrás hacia adelante.

f) La pelota va hacia atrás por encima de las cabezas. El último jugador la ataja y, con la pelota, se arrastra hacia adelante pasando por el túnel.

g) Lo mismo, pero en vez de llevar la pelota en la mano, el jugador la impulsa empujándola con la cabeza a través del túnel.

h) La pelota rueda hacia atrás entre las piernas separadas de los jugadores, es tomada por el último y devuelta al frente por encima de las cabezas. Se repite este trayecto unas 10 veces.

i) La pelota pasa serpenteando, una vez a la derecha y otra a la izquierda de los jugadores.



- j) Los jugadores se sientan en el suelo, uno detrás del otro. El primero toma la pelota con los pies y la lleva hacia atrás por encima de su cabeza; el siguiente la recibe y repite la operación.
- k) Lo mismo, de atrás para adelante.

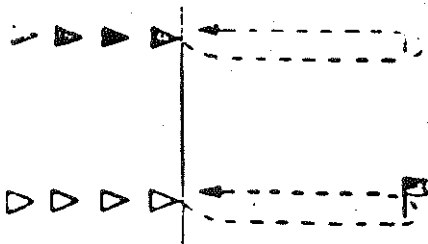
l) Los jugadores se acuestan boca abajo uno al lado del otro. Cuando pasa la pelota todos levantan el tronco apoyándose en los brazos extendidos.

m) Los jugadores se sientan uno detrás de otro con las piernas separadas. Al llegar la pelota a su lado se paran para formar el túnel.

53 - **POSTA CON PELOTAS.** De 12 a 40 jugadores. Dos hileras una al lado de la otra. Al frente, a unos 20 metros, una marca (árbol, jabalina, etc.). A la orden de largada los primeros echan a correr con la pelota, rodean la marca y entregan la pelota al segundo jugador.

Variaciones:

- a) En vez de entregar la pelota, se la empuja con el pie.
- b) Se hace rodar la pelota con la mano.
- c) Se hacen rodar dos pelotas.
- d) Se impulsa la pelota con un palo.
- e) Se hace picar la pelota como en el handball, o se hace un dribbling.
- f) Se sostiene la pelota entre las rodillas y se salta así alrededor de la marca.
- g) Se empuja la pelota saltando en un pie.
- h) Se corre para atrás y se empuja la pelota con los talones.



58 - **PELOTA PERSEGUIDA Y PERSEGUIDORA.** Los jugadores forman un círculo y se numeran de a dos. Dos pelotas: una para los números 1 y otra para los números 2. Se inicia el juego con las pelotas en posiciones diametralmente opuestas. La pelota que alcanza a la contraria resulta ganadora. Se hacen tres carreras para determinar el equipo vencedor.

Variaciones:

- a) Dos círculos de jugadores. Se hace pasar la pelota y se toma el tiempo, aproximadamente 1 minuto. Gana el equipo que lo gró dar más vueltas con la pelota.
- b) Los jugadores se sientan en círculo con las piernas semiflexionadas, para hacer pasar la pelota por debajo de ellos.
- c) A caballo: La mitad de los jugadores hacen de "caballos" en posición de rango, y la otra mitad monta sobre ellos. Los "jinetes" se pasan la pelota. Todo "jinete" que tire mal o no ataje la pelota cambia de lugar con su "caballo".
- d) Lo mismo, pero los "caballos" se ponen a cuatro pies.
- e) Los "caballos" pueden corcovear (entonces los "jinetes" y

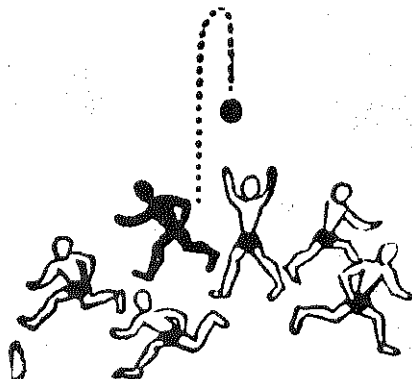


los "cauavios" son equipos contrarios).

60 - **PELOTA PARADA.** De 6 a 15 jugadores. Uno de los participantes tira la pelota al aire y dice el nombre de uno de sus compañeros. Este trata de atajar la pelota y los demás escapan. En cuanto el segundo jugador tiene la pelota en sus manos grita: "Parados!"; todos quedan inmóviles y él trata de tirar la pelota sobre un jugador. El que sea tocado recibe un punto en contra y el juego comienza nuevamente, pero si no acierta el tiro, el punto en contra es para el que arrojó la pelota. Si el jugador ataja la pelota que le fuera lanzada, no recibe punto en contra.

Variaciones:

- a) Al dar la voz de "Parados!", los jugadores pueden agacharse, girar el tronco, etc., siempre que los pies no se despeguen del suelo.
- b) Si el jugador llamado toma la pelota de aire, vuelve a tirarla llamando a otro compañero.
- c) El jugador tocado por la pelota puede, a su vez, tomarla y gritar "Parados!", y tirar la pelota sobre otro jugador, y así, sucesivamente, sin interrumpir el juego.
- d) Si un jugador es tocado por la pelota, la misma podrá ser alzada por cualquier otro participante y continuar éste el juego.



Se procede en igual forma si se yerra el tiro.

e) Se juega por parejas. El jugador llamado puede tirar él mismo la pelota o pasársela a su compañero si éste se halla mejor ubicado. Los puntos en contra son adjudicados a los dos.

f) El jugador llamado se coloca a tres metros del tirador, en posición de rango. Todos sus compañeros tiran sucesivamente sobre él. Cada tiro errado vale un punto en contra. El que suma 3 puntos en contra debe sufrir una pena.

63 - **JUEGO CON UNA MEDICINE-BALL.** Círculo de jugadores. Con una medicine-ball pesada se hacen pases con toda fuerza. El jugador que la deja caer recibe un punto en contra.

Variaciones:

a) Tirar la pelota con los brazos extendidos por encima de la cabeza.

b) Tirar la pelota por encima de la cabeza hacia atrás.

c) Acostados de espalda, tirar la pelota un poco al aire y luego darle un empujón con las piernas.

d) Dos equipos, parados o moviéndose por el campo de juego. Un equipo tiene la pelota y se la pasa entre sus integrantes, mientras el otro equipo trata de apoderarse de ella.

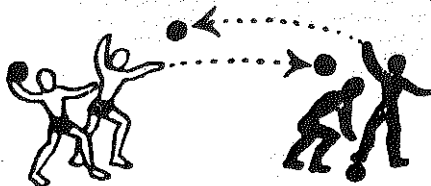


66 - **PELOTA SOL.** Los jugadores se sientan en círculo, con las



cabeceras juntas y las piernas hacia afuera. Un participante corre alrededor del círculo y trata de tocar a uno de los del círculo con la pelota; éstos tratan de defenderse rechazando la pelota con los pies.

67 - **BATAJAS DE PELOTAS.** Dos equipos y varias pelotas pequeñas. Como batalla con pelotas de nieve. Cada jugador tocado queda eliminado.

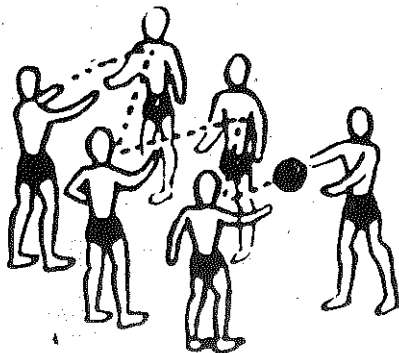


68 - **PELOTA CALLEJON.** Dos equipos. Cada equipo forma un callejón de 3 pasos de ancho. Se pasan la pelota del primero al último en zig-zag, lanzándola, haciéndola rodar o empujándola con el pie.

Variaciones:

a) Sentados.

b) Ambos equipos forman un solo callejón, alternándose los jugadores.



72 - **PELOTA JINETE.** Círculo amplio de jugadores. Los "jinetes", sentados sobre sus "caballos", se pasan la pelota. Si uno de ellos la pierde, soltan todos los "jinetes" de los "caballos" y uno de éstos toma la pelota y grita "¡Alto!". Los "jinetes" se quedan inmóviles y el "caballo" trata de acertar a uno de ellos con la pelota. Si lo logra, se cambian los papeles de los equipos.

Variaciones:

a) Los "caballos" dificultan la tarea de atajar por parte de los "jinetes", y para ello corcovean.

b) Los "jinetes" van subidos sobre los hombros de los "caballos", los cuales no pueden corcovar.

73 - **PELOTA SALTADORA.** De 8 a 24 participantes. Se juega como la pelota bateada y es apropiada para gimnasios. El equipo lanzador tira la hand-ball de tal modo que pique en el suelo; el equipo de campo ataja la pelota después del rebote y trata de tirarla sobre un jugador contrario que se dirige a la marca de "salvo".

Variaciones:

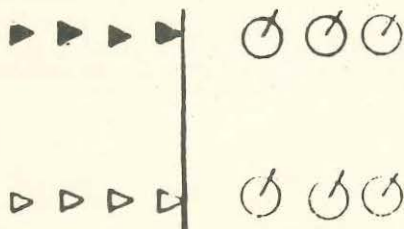
a) Se agrega una base a mitad de camino.

b) El equipo de campo también podrá atajar la pelota antes del pique.

76 - **CARRERA CON TRES PELOTAS.** Delante de cada hilera de alumnos se trazan 3 círculos, a 3, 6 y 9 metros de distancia respectivamente. El primer corredor toma una pelota y la coloca en el primer círculo, vuelve, toma la segunda pelota y la deposita en el segundo círculo, y hace lo mismo con la tercera pelota. El segundo corredor recupera las pelotas en forma similar, para que el tercero vuelva a llevarlas, y así sucesivamente.

Variaciones:

a) El primer corredor lleva las tres pelotas a los círculos en una sola carrera, y el segundo las recupera también de una sola vez.



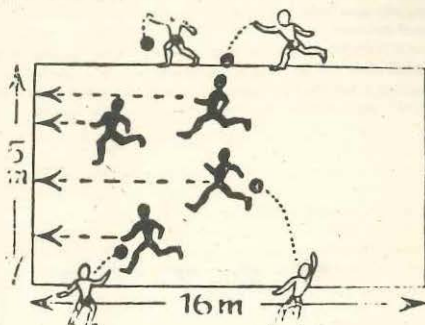
b) El primer corredor lleva una pelota al primer círculo, el segundo corredor la segunda pelota, etc.

77 - **PELOTA PALMEADA.** Un jugador se para en el centro del círculo formado por sus compañeros y tira una pelota a cualquiera de ellos, sin previo aviso. El que va a recibirla debe palmear las manos una vez antes de atajarla. Si se olvida de hacerlo o, engañado, palmea y la pelota no va dirigida a él, recibe un punto en contra.

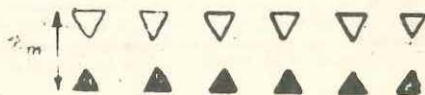
Una variación es hacer que el jugador del centro acompañe sus tiros con la voz de "Toma!" para que el compañero ataje la pelota; pero si, en cambio, dice "Para!", el otro jugador no debe atajar la pelota; debe quedar inmóvil, aunque puede bajar la cabeza para evitar ser golpeado.

78 - **CAZA DE LIEBRES.** De 8 a 30 participantes, en un campo de juego de 5 x 16 metros. Los "cazadores" se paran sobre las líneas laterales, cada uno con una pelota pequeña. Todas las "liebres" se colocan sobre la línea final. A una señal deben correr tratando de alcanzar el lado opuesto de la cancha. Al mismo tiempo, los "cazadores" tratan de "matar" el mayor número posible de "liebres" con las pelotas. Después de diez carreras, cambio de

cancha.



79 - **LANZAR Y CORRER.** Dos equipos, enfrentados, a una distancia de unos 3 metros. Un equipo pasa la pelota correctamente a un jugador del equipo contrario. Apenas la pelota está en el aire, el grupo lanzador corre hacia la línea límite, situada a unos 5 metros. El jugador del otro equipo que atajó la pelota trata de tocar con ella a alguno de los corredores. Tirar en forma alternada. Contar puntos o prisioneros.



80 - **PELOTA PALACIO.** Dos equipos; de 12 a 24 jugadores. Círculo de jugadores de unos 7 metros de diámetro; en el centro, otro círculo de 1 metro de diámetro. En este último se halla un jugador, el "rey", defendido por dos compañeros. Los demás jugadores tratan de pegar al "rey" con una pelota. Para desorientar a los defensores, se hacen pases entre sí hasta que, sorpresivamente, tiran contra el "rey". Si le aciertan, son 5 puntos. Si los defensores logran apoderarse de la pelota, ello significa 2 puntos para su equipo. Cambio de equipo por tiempo.

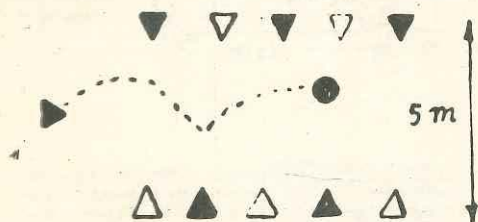
Variaciones:

a) Cambio de defensores a discreción.

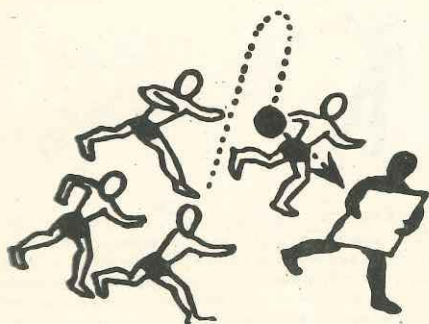
b) Un solo defensor. El "rey" también puede atajar la pelota, agacharse, etc., siempre que se mantenga dentro del círculo.

81 - PELOTA EN EL CALLEJON. Dos equipos, rojos y azules.

Los jugadores, forman un callejón de unos 5 metros de ancho y unos 12 metros de largo, alternando uno de cada equipo en la fila. Un jugador azul, por ejemplo, se para al comienzo del callejón y arroja con fuerza una pelota por él, de modo que la misma rebote y se eleve, y de inmediato echa a correr por el callejón. Los rojos tratarán de apoderarse de la pelota y arrojarla sobre el corredor; para ello no podrán avanzar más de un paso dentro del callejón, y los azules pueden evitar que lo logren estorbándolos con una mano, empujándolos, etc. Si el corredor consigue eludir la pelota y alcanzar un poste situado a unos 5 metros más allá del callejón, obtendrá un punto para su equipo.

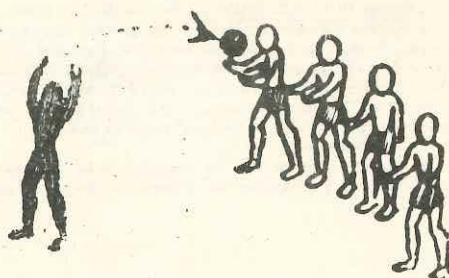


82 - PERSECUCION. De 5 a 24 jugadores; campo de juego delimitado; 1 pelota y una tapa grande de madera, que será el escudo. Los jugadores forman un círculo y uno de ellos, con el escudo y la pelota, se coloca en el centro. Al iniciar el juego, el jugador del centro tira el escudo al suelo y la pelota al aire. Cualquiera de sus compañeros toma la tapa y huye; los demás lo persiguen y tratan de tocarlo con la pelota. No es permitido comer con la pelota, hay que hacer pases. El perseguido puede protegerse con el escudo. El que acierte a tocar al corredor, toma el



escudo y huye a su vez. Se concede un punto por cada vez que se tome el escudo, que se logre atajar un tiro con el escudo, o que se "mate" al perseguido.

85 - UNO, DOS, TRES, ¿QUIEN TIENE LA PELOTA?. Un jugador dice esto y tira la pelota hacia atrás por encima de su cabeza, hacia sus compañeros que se hallan formando un semicírculo. Entonces dice: "Cuatro, cinco, seis, ¿quién la tiene? Siete, ocho, nueve, a ver quién es", y entonces se da vuelta. El jugador que ha levantado la pelota la esconde a sus espaldas, pero todos



los demás también ponen sus manos en esa posición, de modo que resulta difícil saber quién la tiene. Si el que tiró la pelota advierte a quién la recogió, cambia de lugar con ese jugador.