

# Juegos

## **Barrera del sonido:**

Se forman tres equipos y se colocan en tres líneas paralelas con una separación entre ellas de dos o tres metros. El juego trata que una línea exterior intenta decir una frase a la otra línea exterior. La línea interior tiene que hacer ruido para que la frase llegue lo más distorsionado posible y la otra línea. Se van haciendo paradas para ver que entiende la línea que escucha la frase.

## **La cebolla:**

Se ponen una fila de personas agarrada lo más fuerte posible, otra persona tiene que intentar separarlos, y cuando consigue separar a uno este ayuda a dividir la fila.

## **Gato, gallina y pollito**

Se trata de una fila india donde están todos agarrados. El primero de la fila india es la gallina y el último el pollito. Lo que tiene que hacer la gallina es proteger al pollito del gato, esto lo debe hacer sin romper la fila.

## **Gato y ratón**

Se coge dos voluntarios uno es gato y otra es un ratón. El gato debe atrapar al ratón. Los demás se colocan en distintas filas que harán de madriguera. El ratón se puede parar detrás de una madriguera y entonces el primero pasará a ser el ratón. Cuando el gato pillara al ratón se cambian las tornas.

## **Casa, inquilino y sin techo**

Dos se dan las manos y hacen una casa, el que esta entre estos dos es el inquilino y el que esta fuera hace de sin techo.

El monitor dirá: terremoto y todo el mundo cambiara de posición  
Inquilino y todos los inquilinos cambiaran de lugar  
Casa y todas las casas buscaran un inquilino

## **Color**

Uno la pocha y dice un color. Todos tienen que ir a tocar el color que se ha dicho. (decir que se sujeten bien los pantalones por si las moscas)

## **Indio ciego**

Se hace un círculo y en el medio se pone a una persona con los ojos tapados y un objeto entre las piernas. Todos están sentados. El juego trata de que los que están en círculo se deben levantar y coger el objeto. El que esta en medio cuando escucha un ruido señala en esa dirección. Si en la dirección que señala hay alguien de pie se sienta. El juego se acaba cuando uno consigue coger el objeto y volver a sentarse en su sitio.

## **Mosquitos, ranas y cigüeñas**

Es un juego ecológico. Se hacen tres grupos. Uno son las cigüeñas, otro son las ranas y otro son los mosquitos. El juego trata de que las cigüeñas persiguen a las ranas y si las cogen se convierten en cigüeñas. Las ranas persiguen a los mosquitos y si los pillan se convierten en ranas. Y los mosquitos van detrás de las cigüeñas y si las tocan se convierten en mosquitos.

## **Juego de las colitas**

Se cogen dos cartulinas y se divide en doce cuadrantes. Se da cada una a un equipo y en los seis cuadrantes de la izquierda hacen dibujos. Cuando acaban esto a cada participante se le da una colita ( Colita: tira de plástico que se puede sacar de las bolsas de basura ). La colita la tienen que llevar como los guerreros del espacio.

El juego trataría de dibujar los dibujos de una cartulina en otra, los dibujos se deben acercar en diseño y en la colocación dentro de la cartulina. Las cartulinas se separarán y se hará un círculo de un metro de diámetro alrededor suyo que será la casa. En la casa solo podrá haber uno de cada equipo. Los chavales lo que tiene que hacer es ir a la casa del equipo contrario mirar el dibujo y volver a la suya para dibujarlo. En el trayecto entre las dos casas es cuando le pueden quitar la colita, si se la quitan se tienen que estar quietos hasta que uno de su equipo le de una colita. La colita no se puede atar.

El juego se puede terminar por tiempo, ganaría el que mejor haya dibujado la cartulina del otro. Puede terminar por que un equipo dibuje en su cartulina perfectamente el dibujo del contrario o que un equipo le quite todas las colitas a el otro equipo.

## **Calles y Avenidas**

Este juego los chavales se colocan en varias filas con los brazos extendidos las manos deben tocarse. Las filas se colocan de forma paralela deben de ser de igual número. Los chavales giran 90° cada vez que el monitor grita calle y vuelve a la posición inicial. Dos están jugando al pilla pilla.

## **Submarino**

Se forman filas. El primero es el torpedo y el último es el capitán. Todos deben tener los ojos cerrados menos el capitán. Para girar a la derecha se el capitán dará un golpe en el hombro de la derecha, y si es a la izquierda se dará un golpe en el hombro izquierdo. Y para lanzar torpedo los dos a la vez.

**La Maquina Humana(Elena)**

**Bandera( Alfonso)**

**Torres humanas**

**Castillos de arena**

**pañuelo y sus diversas formas**

**bordón**

**Círculos (Alfonso)**