Coger las cintas

Cada cual se coloca un pañuelo agarrado a la cintura por detrás, o bien atado en la pierna por encima de la rodilla (de manera que permita cogerlo fácilmente). Hay que agarrar las cintas de los demás e intentar que no pillen la tuya. Cuando cogemos cintas, las seguimos colgando de nuestra cintura y, si nos quedamos sin ninguna, seguimos jugando... ¡alguna pillaremos!

Rabillo en trio

Trío = 3, o sea que nos ponemos de tres en tres agarrados bien fuerte por los brazos. Al que está en el medio le colocamos un pañuelo enganchado por detrás de la cintura de la falda o pantalón.

Cuando todos estamos preparados empezamos a correr para pillar los pañuelos de los otros tríos... pero, atención, sólo cogen los de los extremos, que tienen las manos de afuera libres. El trío nunca, nunca se suelta de los brazos. El que lleva el pañuelo en el culo intenta desesperadamente retorcerse para que no se lo cojan. Si te quitan el rabillo no pasa nada, sigues jugando para coger otro. Y si consigues muchos, te los pones todos a la cintura.

Tragapeces

Uno o una hace de TRAGAPECES.
Cuando el tragapeces grita:
- ¡BARCO! todos corren hacia el árbol que él señala.
- ¡COSTA! cambian rápidamente de dirección. Corren al árbol opuesto.
- ¡TRAGAPECES! todos se tiran al suelo boca abajo y se agarran de los brazos, piernas o cuerpos.
- ¡ESTRELLA DE MAR! se sientan en círculo con los pies juntos y moviéndose de izquierda a derecha.
- ¡SARDINAS! cada uno corre a un punto central para colocarse lo más juntos posible, como sardinas en lata.
- ¡CANGREJOS! unidos por parejas culo con culo, inclinándose hacia delante, juntando las manos por debajo de las piernas y andando de lado.

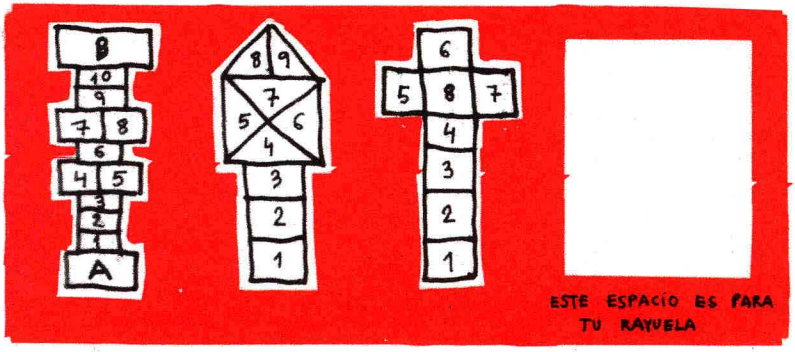
Para el PULPO, LA BALLENA, LAS SIRENA... invéntate tú los movimientos.

El TRAGAPECES se mueve por el parque con los brazos extendidos hacia delante, como si tuviera una enorme boca que intenta comerse a todos los peces que pilla despistados sin saber que hacer después de cada grito. Si alguien es comido se convierte en el nuevo tragapeces.

Búhos y cuervos

Hacemos dos grupos: Búhos y Cuervos
Nos colocamos en dos filas, frente a frente, separados con una raya o cuerda en el suelo. A unas cinco zancadas detrás de los dos grupos ponemos otra marca para cerrar el espacio y hacer así la casa de los búhos y la casa de los cuervos.
El más animado de todos se pone entre las dos filas y afirma algo con voz muy fuerte. Por ej: "TODOS LOS ARBOLES SON VIOLETAS"
Si lo que dice es verdad, los búhos corren hacia los cuervos para pillarles antes de que lleguen a su casa. El cuervo que es pillado se convierte en búho.
Si lo que dice no se lo cree ni su tía, los cuervos corren hacia los búhos ... y si los cogen, los convierten en cuervos.
¿ Y qué pasa cuando lo que se dice no sabemos si es verdad o no? Pues imagínate... un buen lío ¡nadie sabe si tiene que pillar o intentar que no le pillen!

Rayuelas



Con una tiza dibujamos una rayuela en el suelo. Cogemos una piedra (tejo), y saltamos a la pata coja empujándola con el pie, teniendo en cuenta que:
El tejo avanza de casilla a casilla sin saltarte ninguna.
Ni el pie, ni el tejo pueden pisar las rayas.
Hay que llegar hasta el final (cielo, luna, paraíso) y volver.

P-A-L-A-B-R-A

Dibujamos en el suelo un cuadrado compuesto por 4x4 casillas y escribimos en cada una una letra.
- Si jugáis pocos, uno salta sobre varias letras sucesivamente, y los demás tenéis que formar palabras con ellas.
- Si sois muchos, varios saltan cada uno a una letra, y con esas formáis las palabras.

Torbellino de palabras

Este juego es mejor jugarlo en un grupo grande (unas 20 personas). Necesitamos un globo para cada persona. Lo hinchamos y escribimos en él una sílaba con rotulador. Hacemos 4 o 5 grupos y nos miramos y remiramos para reconocernos bien los de cada grupo. Nos mezclamos todos y empezamos a jugar con los globos a "que ninguno toque suelo". Cuando uno de nosotros grita: ¡PALABRA! cogemos un globo y nos juntamos rápidamente con los de nuestro grupo intentando formar una palabra, cuando la tenemos, la gritamos, soltamos los globos y seguimos jugando. El siguiente que avisará ¡PALABRA! será el último que la había formado.

Plano del escondrijo

Hacemos grupos y cada uno piensa un escondrijo. Dibuja en el suelo con tiza el plano del trayecto que lleva a su escondrijo. Luego cada grupo estudia un plano distinto al suyo y todos parten a la vez en busca del tesoro. ¿Lo encontrarán? ¿Acaso existe el tesoro?.