## El ovillo

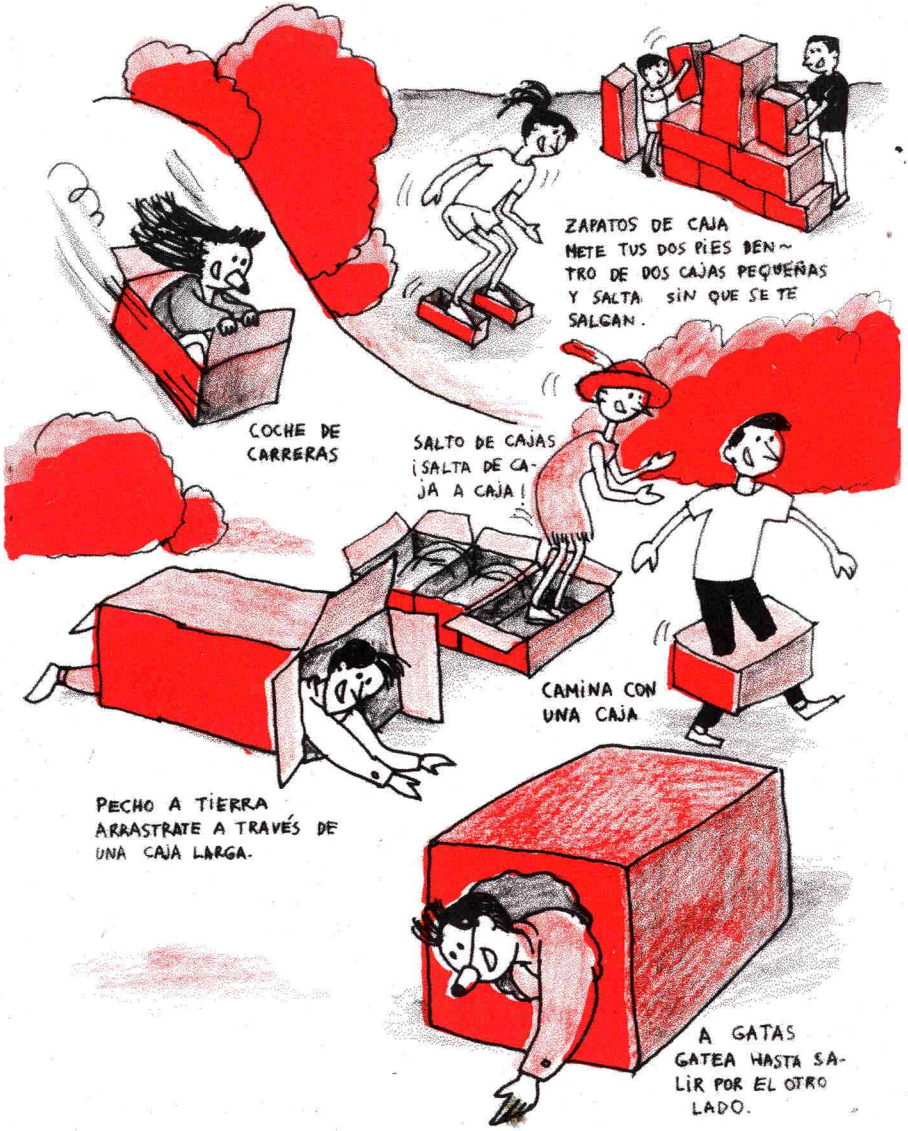
Nos sentamos en corro. Hemos traído hoy de casa 6 o 7 ovillos de lana (los que sobraron del jersey de invierno). Uno comienza a lanzar un ovillo a alguien quedándose con el cabo, el otro recoge el ovillo, agarra en su mano la hebra de lana y vuelve a lanzarlo a otro... y así todo el rato. Se van metiendo todos los ovillos al juego. Al final nos queda una especie de telaraña con la que podemos seguir jugando: a girar, a mantear algo, a enredarnos...

## Traslado elevado

"Taco, taco, al que le toque el número cuatro. Una, dos, tres y cuatro". El que la paga se mete en una gran caja donde no se ve nada. Entre unos cuantos lo cogen y lo trasladan hasta otro lugar. En el recorrido hay que llevarlo por sitios fáciles de identificar por los sonidos y así el de la caja puede hacerse una idea de por dónde va.

Al llegar se deja "la pesada caja" a la que se le pregunta: "¿ a que no sabes dónde estás ?" Puede que lo sepa ... puede que no.

## ¿Cómo puedes jugar con cajas de cartón?



## ¡Va de pelotas!

## Que no caiga

Éste lo podemos jugar entre dos.
Lanzamos una pelota y evitamos que toque suelo. Podemos tocar con cualquier parte del cuerpo pero no podemos tocarla dos veces seguidas la misma persona.

## Para...Elisa

Lanza una pelota al aire a la vez que dices el nombre de alguien que está jugando . La persona nombrada ha de cogerlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire diciendo otro nombre.
Se pueden meter 3 o 4 pelotas, pero esta vez no se tiran al aire sino a una persona determinada.

## La rata y el gato

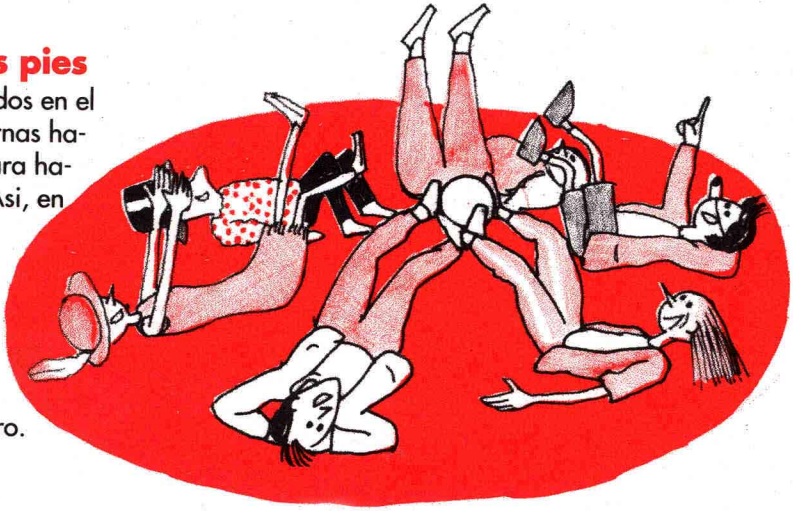
Cogemos una pelota grande (gato) y una pequeña (rata). Formamos un corro y las dos pelotas están separadas por la distancia de 5 ó 6 personas. Cuando gritemos ¡ corre rata ! o ¡ huye rata ! la" pelota gato" comienza a pasar de mano.en mano por el corro lo más rápidamente posible para pillar a la "pelota rata", y ésta a la vez huye pasando de mano en mano para que no le alcance. La "pelota gato" puede cambiar de dirección de repente si se ve muy alejada de la "pelota rata" o saltar y así sorprenderla.

## Fútbol ciego

Se juega casi como en el fútbol original...pero aquí los jugadores se ponen por parejas y uno de cada pareja se venda los ojos y el otro será su guía que le indicará como meter gol. Es importante que sólo los ciegos sean los que tocan la pelota

## Pasar con los pies

En círculo y tumbados en el suelo y con las piernas hacia arriba como para hacer "la bicicleta". Asi, en esta pose, tenemos que pasarnos una pelota de uno a otro con los pies sin que ésta caiga al suelo. Hay que dar la vuelta al corro.



## Pillar el nombre

En el centro de un corro hay una persona con una pelota. Alguien del corro dice un nombre y la que está en el centro tiene que tirar la pelota a esa persona antes de que ésta diga otro nombre. Si le da antes de que diga un nombre, ésta pasa al centro. Y la que sale empieza con un nombre nuevo.

## Calcetines voladores

La "cometa" se fabrica introduciendo una pelota de tenis en un calcetín largo. Para jugar, cogemos impulso haciendo girar el calcetín, formando círculos con el brazo por un costado, y lanzándolo hacia el cielo. Alguien debe atraparla por la cola al caer y volverla a lanzar con el impulso necesario.
Al lanzarla podemos decir el nombre de quien queremos que la recoja o también podemos atraparla al caer dentro de una caja o bolsa.