El hilo de Ivone

Se tiene preparada una madeja de lana formada por la unión de varios hilos de lana de colores diferentes.
El primero que juega empieza a enrollar el hilo por el cabo formando otro ovillo, mientras inventa el principio de una historia. Cuando aparece un hilo de otro color, pasa el ovillo a su vecino que continua enrollando y prosigue la historia, y así sucesivamente.
Si quieres, puedes meter el ovillo en una caja con un agujerillo por donde sale el hilo.

Cara a cara

Dos jugadores se sientan cara a cara. Uno dice tres partes del cuerpo y se las toca simultáneamente. Al llegar a la cuarta nombra una parte del cuerpo y se toca otra diferente (esto lo repite algunas veces, cuando le apetece)
El otro jugador debe tocarse las partes que el otro dice, no las que se toca.

El bebé en la cuna

Nos tumbamos en el suelo, en círculo y con las piernas levantadas. Nos pasamos con los pies una bola de papel, impulsándola con las piernas.

Dibujo de letras

Sentados uno tras otro hacemos una larga serpiente.
El último piensa una palabra y dibuja la primera letra con su dedo en la espalda del de delante, que la reconoce y la pasa al o a la siguiente. Lo hace así con todas las letras. Después de la última pone un punto y la cabeza de la serpiente escupe por su lengua la palabra que se ha formado poco a poco.
Podemos escribir en la espalda, el cuello, los brazos, la cabeza....

El viento y el árbol

Una persona se sitúa en el centro de un corro pequeño cerrando los ojos. Sus brazos caen a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecha y rígida. Los que forman el círculo a su alrededor le hacen ir de un lado para otro, empujándole y recibiéndole suavemente con las manos. Al final, antes de que abra los ojos, es importante poner a la persona en posición vertical.
Cuando se va cogiendo confianza los " vientos " pueden ir alejándose un poco, arrodillarse..., el " árbol "será bamboleado mucho más fuerte.

¡A esquivarse!

Paseamos tranquilamente por un espacio. Alguien nos entrega unas tarjetas con distintos dibujos que nos indican el camino que tenemos que hacer al andar: hacer círculos, andar sólo en diagonal, andar como los radios de una circunferencia, andar en la mitad del espacio haciendo líneas anguladas y en la otra onduladas....
Cuando todos seguimos estos caminos es difícil no chocarse, por eso hay que esquivarse. Luego, nos cambiamos las tarjetas.

Tururú

Alguien la lleva..., nos lo echamos a suertes: "¿Cúantas patas tiene un gato? Una, dos, tres y cuatro ". Se coloca con un palo en la mano y los ojos tapados en el centro de un corro. Trata de tocar a alguien con el palo. Si te toca dices con voz rara, muy distinta a la tuya: "TURURÚ" y el del palo tiene que adivinar quién eres. Si lo consigue, tú coges el palo y pasas al centro, si no, él sigue y sigue y sigue....

Drácula

Todo el grupo con los ojos tapados se pasea por la zona de juego. Uno o una se queda fuera y nombra a una persona al oído: DRACULA.
Cuando chocas con otras personas no pasa nada, sigues andando...Pero cuando Drácula choca con alguien, levanta los brazos, hace el gesto de morderle en el cuello mientras grita : ¡SIIII! y la víctima (si no es otro drácula) le contesta aterrorizada : ¡ NOOO ! y queda convertida en drácula.
Cuando chocan dos Dráculas los dos gritan : ¡ SÍII ! y los dos dejan de ser Dráculas.

¿Quién falta?

Alguien se marcha del grupo o es tapado con una tela o manta mientras los demás permanecemos con los ojos cerrados.
Al rato, abrimos los ojos y nos preguntamos ¿quién falta en el grupo?. Hay que adivinarlo entre todos.
Antes de volver a jugar nos cambiamos de sitio... para hacerlo más difícil.
Si el grupo es pequeño lo podemos hacer todo con los ojos cerrados. Intentamos saber quién falta reconociéndonos con las manos.

El detective

Tenemos que ser un grupo de al menos 10 ó 12 personas. Alguien hace de detective que, sin lupa pero con mucho ojo, observa detalladamente como van vestidos todos y se marcha (se esconde tras un árbol, un seto...sin ver nada). Mientras tanto alguno/s se cambian algo de ropa para que al volver el detective adivine quién y qué cosa/s se ha cambiado.