

1. EL PAÑUELO



Dos equipos se colocan en filas frente a frente. En el centro, una persona sostiene un pañuelo y dice en voz alta el número de un jugador de cada equipo. Los dos jugadores salen corriendo para intentar coger el pañuelo y volver a su lugar sin ser pillados.

¡Rapidez, atención y mucha diversión!



Material:
un pañuelo



Jugadores:
grupo

2. LA RAYUELA



Dibuja una rayuela en el suelo. Lanza una piedra en la primera casilla y avanza saltando a la pata coja por todas las casillas sin pisar la que tiene la piedra. Recoge la piedra al volver y continúa hasta completar el recorrido.

¡Salta, equilibra y llega muy lejos!



Material:

tiza y una piedra



Jugadores:

individual o
por turnos

3. EL ESCONDITE



Una persona cuenta hasta un número mientras los demás se esconden. Después sale a buscarlos. Al encontrar a alguien, debe decir su nombre y tocar la base. La última persona en ser encontrada será quien cuente en la siguiente ronda.

¡Escóndete, busca y vive la emoción!



Material:
ninguno



Jugadores:
grupo

4. EL PILLAPILLA



Una persona debe pillar a las demás. Cuando toca a alguien, ese jugador pasa a ser quien la pilla. El objetivo es correr, esquivar y divertirse sin parar.

¡Corre, esquiva y disfruta al máximo!



Material:
ninguno



Jugadores:
grupo

5. EL TELÉFONO ESCACHARADO



Todos se colocan en fila. La primera persona dice en voz baja una frase al oído del siguiente, y así sucesivamente hasta el final. La última persona dice en voz alta lo que ha entendido. ¡Seguro que el mensaje cambia de forma divertida!

¡Escucha, transmite y descubre el resultado!



Material:
ninguno



Jugadores:
grupo

6. CARRERA DE RELEVOS



Forma equipos y colócate en fila. El primer jugador de cada equipo corre hasta una marca, vuelve y entrega el relevo al siguiente. Gana el equipo que termina antes con todos sus participantes.

¡Trabajo en equipo y velocidad!



Material:

testigo o conos



Jugadores:

equipos

7. EL JUEGO DE LAS SILLAS



Coloca varias sillas en círculo, una menos que el número de jugadores. Mientras suena la música, todos caminan alrededor. Cuando la música se detiene, deben sentarse rápido. Quien se queda sin silla, se retira. Se quita una silla en cada ronda.

¡Música, rapidez y emoción!



Material:

sillas y música



Jugadores:

grupo

8. EL GATO Y EL RATÓN



Dos personas representan al gato y el ratón. El resto ayuda formando un arco o un pequeño círculo. El ratón debe escapar del gato pasando por debajo o alrededor de sus compañeros. Si el gato lo atrapa, cambian los roles.

¡Estrategia, agilidad y risas aseguradas!



Material:
ninguno



Jugadores:
grupo