

## Juegos



Jugar a juegos en gran grupo.  
(25 minutos)

### MATERIAL NECESARIO:

- Balones prisioneros
- Conos

### JUEGO DE GRUPO GRANDE: ETIQUETA DE ENLACE

Materiales: Ninguno

Cómo se juega: Pida al grupo que se ponga en parejas. Las parejas deben enlazar los brazos por los codos y tener ambas manos en las caderas. Pide dos voluntarios y asigna a uno de ellos el papel de "eso" y al otro el de "corredor". Haz que los jugadores practiquen cómo separarse, quién se convierte en el corredor y quién permanece enlazado por el codo. El jugador que es "eso" debe intentar marcar al "corredor".

El "corredor" debe encontrar a un par de niños y enlazar sus brazos por el codo. La persona del otro lado de esa pareja se separa y ahora es perseguida por la persona que es "eso". El nuevo corredor debe encontrar otra pareja con la que enlazar y, a su vez, separar a otra persona. Si el "corredor" es marcado antes de encontrar a alguien con quien codearse, se convierte en "eso" y persigue a la otra persona. El "corredor" debe enlazar con otra pareja antes de 5-10 segundos. El juego dura hasta que el líder dice que se ha acabado.

Puede ser útil que el líder observe atentamente y controle las situaciones potencialmente confusas, concretamente cuando el "corredor" cree que ha enlazado y la persona que es "eso" cree que le ha marcado justo antes de enlazar (creando dos personas que creen que son "eso").

### JUEGO DE GRUPO GRANDE: BOLA DE DISPERSIÓN

Materiales: Balones prisioneros

Cómo se juega: DBalón prisionero con un toque especial. Para empezar, todo el mundo debe tener una mano en un balón de goma. Lanza el balón al aire y todo el mundo se dispersa. Alguien agarra el balón en el aire o del suelo. Quien tenga el balón sólo puede dar tres pasos. Después de tres pasos, el jugador debe lanzar la pelota a otro jugador. Si la pelota golpea a un jugador, éste se sienta donde está. PERO, puede seguir jugando, sólo que no puede moverse de su sitio.

Si un jugador es golpeado por la pelota y la atrapa, el jugador que la lanza se sienta. El jugador sentado puede volver al juego cuando el jugador que lo golpeó es golpeado y se sienta. El juego termina cuando sólo queda un jugador de pie.

## JUEGO DE GRUPO GRANDE: GUERRA DE PIEDRA, PAPEL O TIJERA

**Materiales:** Conos

**Cómo se juega:** En este juego, los jugadores en equipos de 4 o 5 se enfrentan en los extremos opuestos del área de juego. Delante de la línea de cada equipo hay un cono para marcar dónde se anota un punto. A la señal de “Adelante” o al silbato, la primera persona de cada línea correrá hacia la otra hasta que se encuentren - juegan a Piedra, Papel o Tijera. El perdedor de Piedra, Papel o Tijera vuelve al final de su fila, mientras que el ganador sigue corriendo hacia el cono contrario. En este momento, la siguiente persona del equipo amarillo debería estar corriendo hacia el jugador azul que avanza hacia su cono. Dondequiera que se encuentren, juegan a piedra, papel o tijera... el ganador continúa, el perdedor vuelve al final de su fila y, con suerte, el siguiente en la fila ha reaccionado y está corriendo para encontrarse con el jugador que avanza. ¡Pruébalo y diviértete! Juega durante un tiempo determinado, o hasta una cierta cantidad de puntos.