

NUM	TITULO	TIPO	PERSONA	PARTICIPANTES	EDAD	MATERIALES	DESCRIPCION	OBSERVACION	PAIS
J001	LA ESCUELA CHINA	fiesta	Vicki, alumna y Geof Nieboer, profesor				El maestro se pone delante de los alumnos y dice: "La Escuela China acaba de empezar. A partir de ahora ya no se puede reír ni divertirse. El que muestre los dientes o la lengua será castigado". Entonces el maestro se pone a hacer tonterías para hacer r		
J002	SEEGA	mesa	Víctor Sánchez Infantes	2		tablero de 5x5 y 24 fichas	Cada jugador tiene 12 fichas, cada uno con un color distinto. Se empieza con el tablero vacío. Cada jugador, por turno, va colocando dos fichas en cualquier cuadro que esté vacío, no hace falta ponerlas juntas. El objetivo del juego es conseguir que le q		antiguo Egipto
J003	¡ALTO AHÍ!	pelota	Ricardo Mario Ponce	>2			Reglas: Inicialmente un integrante, cualquiera, tomaba la pelota. En ese instante todos corren alejándose de jugador que tira la pelota. Cuando este canta "Alto Ahí!, para Manuel", el nombrando debe ir en busca de la pelota y una vez que la toma entre su		Argentina
J004	ESCONDIDA, LA	correr y pillar	Lil Roos	>2			Consiste en un juego en que todos los jugadores se esconden con excepción de uno que será el encargado de buscar al resto. Puede jugar a la escondida cualquier número de personas, a partir de 3, aunque es más divertido un grupo numeroso. Se puede jug		Argentina
J005	BOLITA, LA	canicas	Lil Roos	>2		canicas	Consiste en introducir la bolita en un hoyo hecho en la tierra. Pueden participar 2 ó más jugadores. Las bolitas son pequeñas esferas de vidrio de tamaño variable: las más chicas se llaman "piojos" o "pininas", están las medianas y las más grandes se		Argentina
J006	ANTÓN PIRULERO	corro	Lil Roos	>4			Puede jugar al Antón Pirulero cualquier número de personas, a partir de 4 ó 5, aunque es más divertido un grupo numeroso. Se elige al "Antón Pirulero" con una canción de contar. Los jugadores se sientan en ronda incluido el "Antón Pirulero". Cada par		Argentina
J007	PEPITO	manos	Lil Roos	2			Dos jugadores/as, uno frente al otro dan palmadas a las manos de su compañero/a o a sus propias manos, piernas u otras partes de su cuerpo, cruzando a veces los brazos y a menudo saltando, todo ello al ritmo de la canción.	Pe - pi - to Pepito Quiere ser capitán de la marina Pepito Quiere ser capitán de un barco inglés Ahora jugaremos al derecho y al revés Ahora jugaremos al derecho y al revés China - japon - media vuelta y pon.	Argentina
J008	CHIN-CHIN	manos	Lil Roos	2			Dos jugadores/as, uno frente al otro dan palmadas a las manos de su compañero/a o a sus propias manos, piernas u otras partes de su cuerpo, cruzando a veces los brazos y a menudo saltando, todo ello al ritmo de la canción.	Chin chin chin Chin chin mameró oh oh Metí la pata oh oh Pasó una gata miau miau Con su bebé Chiqui chiqui chuiqui chi Y un francés Madame mesié	Argentina
J009	AQUEL MANZANO	manos	Lil Roos	2			Dos jugadores/as, uno frente al otro dan palmadas a las manos de su compañero/a o a sus propias manos, piernas u otras partes de su cuerpo, cruzando a veces los brazos y a menudo saltando, todo ello al ritmo de la canción.	Aquel manzano Ya no floreció Será tal vez por su vejez Por eso mi alma se entristeció Al ver que se marchitó Ayer ayer Yo he visto ayer al pasar Que ya no está	Argentina
J010	LESÚ	manos	Lil Roos	2			Dos jugadores/as, uno frente al otro dan palmadas a las manos de su compañero/a o a sus propias manos, piernas u otras partes de su cuerpo, cruzando a veces los brazos y a menudo saltando, todo ello al ritmo de la canción.	Lesú - lesú Le suplico señorita No me tome la lección Tómela a mis compañeros Que me duele el corazón. Si me río O me muevo	Argentina

J011	MI HERMANA TUVO UN HIJO	manos	Lil Roos	2		Dos jugadores/as, uno frente al otro dan palmadas a las manos de su compañero/a o a sus propias manos, piernas u otras partes de su cuerpo, cruzando a veces los brazos y a menudo saltando, todo ello al ritmo de la canción.	Mi hermana tuvo un hijo La loca lo mató Lo hizo picadillo Después se lo comió. Ayer fui a una fiesta Un chico me besó Le di una cachetada Y todo se acabó. Abajo del puente	Argentina	
J012	ANA	cuerda	Lil Roos			una cuerda larga	Dos personas sostienen la cuerda por sus extremos y la hacen girar mientras el resto van saltando por encima de la cuerda	Ana Ana Abre la ventana Ana Ana Prende la luz Ana Ana Se toca los zapatos	Argentina
J013	CHAPLÍN	cuerda	Lil Roos			una cuerda larga	Dos personas sostienen la cuerda por sus extremos y la hacen girar mientras el resto van saltando por encima de la cuerda	Carlos Chaplín A visitar a la reina de España Primero con un pie, un pie, un pie Segundo con dos pies, dos pies, dos pies Tercero con la mano, la mano, la mano. Carlos Chaplín vuelve de España De visitar a la reina de España Primero con un p	Argentina
J014	DON PEPE	cuerda	Lil Roos			una cuerda larga	Dos personas sostienen la cuerda por sus extremos y la hacen girar mientras el resto van saltando por encima de la cuerda	Don Pepe se fue a la China A ver cómo era la China Y vio cómo era la China Palo palito China. Don Pepe se fue al Japón Para ver cómo era el japon Y vio cómo era japon	Argentina
J015	GALLITO CIEGO	correr y pillar	Lil Roos	>3			Se hace una ronda con canción para elegir al Gallito Ciego.  Una vez elegido se le tapan los ojos con un pañuelo.  El Gallito Ciego debe tratar de agarrar a los compañeros que corretean cerca de él y adivinar su identidad.  El compañero que es e		Argentina
J016	MARTÍN PESCADOR		Lil Roos				Se eligen los dos compañeros (Martín Pescador) que estarán en el puente, a través de una ronda con canción. Los dos elegidos forman un puente juntando las palmas de las manos a la altura de sus cabezas y cada uno de ellos elige un sabor de helado en	Martín Pescador me dejará pasar pasará pasará la colita quedará.	Argentina
J017	MANCHA	correr y pillar	Emanuel Muldon	5-6			Los niños y niñas están en corro para ver quien será Mancha. Por eso, dicen unos versos y de uno en uno van siendo descartados hasta que sólo queda una persona, que será "Mancha". Corren para evitar a "Mancha", si alguien se le acerca, ésta persona debe		Argentina
J018	EL CUARTO OSCURO	correr y pillar	Indira Morate			1 muñeca con luz roja	Puede participar cualquier número de jugadores/as. Se necesita una muñeca con luz roja. Alguien la esconde y se esconde él/ella también, debajo de la mesa, etc. Cuando los/las demás entran, buscan la muñeca, la encuentran y la vuelven a esconder en otro s		Argentina
J019	MANCHA CONGELANTE	correr y pillar	Ezequiel Moreira				Las personas que participan, en círculo eligen quien será MANCHA, para ello, dicen unos versos y la que queda es "Mancha". Todo el mundo corre para que mancha no les toque. Pero si Mancha toca a alguien, esta persona queda "congelada" en este lugar, pero		Argentina
J020	MARCADORES ARRIBA	balón	Clive			1 balón	Una persona está frente al grupo y chuta el balón al grupo. El que coge el balón sale del grupo y la chuta otra vez al grupo. Reglas: 1.- No hacer placajes 2.- No quitarse el balón 3.- No decir palabrotas 4.- No darse empujones		Australia

1021	OJO ESPÍA	adivinar	Lucy Degrazia				Se necesita un mínimo de dos jugadores. El que empieza dice: "Estoy pensando con mi ojito algo que empieza por..." (una letra). Debe ver y pensar en algo que empieza por esta letra. Los demás intentarán adivinar de que se trata. Cuando uno acierte, ca		Australia
1022	44		Rebecca Briody				Tenéis a una persona que cuenta hasta 44 en la base y mientras está contando, os escondéis. Si os ve, corréis hacia la base y la tocáis. Si no os ve corréis procurando que el que la queda no os toque. Reglas: No esconderse detrás de la base.		Australia
1023	EL SIGLO DE LAS CACATÚAS		Rebecca Briody				Dos la quedan. Los demás se distribuyen en grupos. Entonces los dos que la quedan eligen nombres para los grupos, tales como delfines, cacatúas, ballenas y caballos. Entonces todos dicen: "El siglo de las cacatúas, el siglo de las cacatúas, ¿qué es lo q		Australia
1024	CAZA BAJO EL AGUA	atrape	Samantha and Jessica	6			Este juego se realiza en el agua. Hacen falta seis personas. Una de ellas la queda. Ésta tratará de cazar a las demás que están en el agua. Cuando atrape a alguien, éste o ésta deberá salir. La última persona que queda es quien gana.		Australia
1025	MONOPOLY JUVENIL	mesa	Meera	2-4		tablero, fichas, dados.	El monopoly juvenil es una versión más fácil de Monopoly. Hay fichas de cuatro colores: rojo, azul, verde y amarillo. Pueden jugar cuatro jugadores como máximo. Hay dinero: \$, 4\$, 3\$, 2\$ y 1\$. Debéis tirar el dado y moverlos el número que ha salido. S		Australia
1026	CRICKET CONTINUO	pelota	Peter Thompson			palos y pelotas	Se eligen dos capitanes. Deben ser chico y chica. El profesor distribuye a los alumnos en los dos equipos, pero si no está, os repartís vosotros mismos. Entonces, jugáis el juego. Un jugador lanza la pelota al primer bateador, y este deja caer al ba		Australia
1027	AL SUELO	pelota	Jenny Treleaven			1 pelota de tenis	Se empieza pasándose una pelota de tenis continuamente hasta que a alguien le cae al suelo. Entonces se le dice: "Una rodilla al suelo"; si se le vuelve a caer: "Dos rodillas al suelo"; si se le cae por tercera vez: "Un codo al suelo"; y luego "Dos codos		Australia
1028	BATE Y PELOTA	pelota	Aaron H-F			un bate y una pelota	Necesitáis un bate y una pelota. Vais pegándole contra la pared. Podéis hacerlo con cualquier tipo de pared: de ladrillos, de madera o de yeso. Podéis golpearla con fuerza o suavemente, pero si le dais con demasiada suavidad no golpeará la pared.		Australia
1029	COMER CHOCOLATE	fiesta	Pat Spiller				Uno de los juegos frecuentemente practicados en las fiestas de cumpleaños en Inglaterra. Se colocan juntos, guantes, una bufanda, un sombrero, una barra de chocolate y un dado, junto con un cuchillo y un tenedor en el centro de la mesa. Cada niño, por t		Barcelona
1030	ALA VORA DE LA MAR	motriz musical	Miren Garralda i Alonso	10-20	> 5		Se escogen dos niños y se colocan cara a cara, cogidos de las manos, formando un puente. Estos dos jugadores eligen en secreto quien será mar y quien tierra. El resto de los niños se colocan en fila uno detrás de otro, delante de los jugadores que paran	Fuente: Juego popular Observaciones: Este juego puede hacerse con otras canciones. Una de las más usadas es SOfa del Pont (Véase el juego Passar el pont en "Jocs populars. I tu a què jugues"). Los niños que hacen de puente pueden elegir también el nomb	Barcelona - Cataluña
1031	BALL RODÓ CATERINETA	motriz musical	Miren Garralda i Alonso	> 8	> 3		Todos los niños se cogen de las manos formando un corro, mientras se canta se van dando vueltas y cuando se llega al final de la canción se dice - "Só Caterineta, Só!", muy fuerte. Entonces todo el mundo se agacha a la vez y se estiran fuerte de los bra	Fuente: "El joc col·lectiu tradicional" Imma Marin. Observaciones: Hay quien acaba la canción con la frase: "-Ajoca't moixó", en vez de "Caterineta só!". Más información en: <a href="http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm">http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</a>	Barcelona - Cataluña

J032	EL DIRECTOR DE ORQUESTA	musicado	Miren Garralda i Alonso	> 4		Sale un niño del lugar donde están todos. Los demás, sentados en círculo, eligen al director. Éste, al ritmo de una canción, deberá hacer gestos repetitivos simulando la acción de tocar los diversos instrumentos musicales que aparecen en una orquesta:	Fuente: "Jocs populars: I tu, a que jugues?" Imma Marín Observaciones: Este juego puede hacerse con cualquier canción, pero la que citamos es una de las más adecuadas y aparece en la recopilación "Sobre tradicions de Vilanova i la Geltrú"  Más infor	Barcelona - Cataluña	
J033	EL CAZADOR	musicado	Miren Garralda i Alonso	>10	> 4	Empieza el juego con todos sentados en círculo menos el cazador, que se coloca en el centro con los ojos vendados. Los niños sentados cantan: "Tots els ocells que canten sense por s'amaguen quan arriba el cacador". El cazador toca a un niño	Fuente: "Jocs populars: i tu, a què jugues?" Imma Marín Observaciones: A veces, en vez de cantar el "piu, piu...", siguiendo el ritmo de la canción, los niños lo dicen simulando un pajarito.  Más información en: <a href="http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/a">http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/a</a>	Barcelona - Cataluña	
J034	PAQUETE DE MANZANAS	musicado	Miren Garralda i Alonso	> 10	> 5	un pañuelo o similar	Hay un jugador que dirige el juego. El resto obedecen sus órdenes. Todos los jugadores se distribuyen por el espacio de manera arbitraria, guardando una cierta distancia entre ellos; ni demasiado juntos ni demasiado seaparados. El que hace de capitán g	Fuente: "Jocs populars: i tu, a què jugues?" Imma Marín Más información en: <a href="http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm">http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</a>	Barcelona - Cataluña
J035	LOS CONEJOS ASUS MADRIGUERAS	motriz	Miren Garralda i Alonso	> 10	> 4		Los jugadores se agrupan de tres en tres. Dos de ellos se dan las manos y forman una madriguera; el tercero se coloca dentro de la madriguera, es el conejito. Hay un jugador que también es un conejo pero este no tiene madriguera. A una señal del direct	Fuente: "Jocs populars: i tu a què jugues". Imma Marín Observaciones: Cuando los niños juegan entre ellos, a menudo el director del juego y el conejo solitario son un mismo niño. Más información en: <a href="http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/joc">http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/joc</a>	Barcelona - Cataluña
J036	EL PARQUE DE LOS SALTAMONTES	motriz	Miren Garralda i Alonso	> 6	> 5		Se dibuja un gran círculo, dentro del cual los "saltamontes" van y vienen muy contentas. No pueden salir de este patio y circulan en el saltando con los pies juntos. Les persigue una rana que debe saltar en cuclillas, lo cual le impide de ir muy aprisa.	Fuente: adaptación del juego El parc de les llagostes de "Jocs populars. I tu a què jugues". de Imma Marín. Observaciones: Se puede jugar también con niños mayores, haciendo que los saltamontes circulen a la pata coja.  Más información en: <a href="http://ww">http://ww</a>	Barcelona - Cataluña
J037	L'ESPARDENYETA	motriz	Miren Garralda i Alonso	> 6	> 4		Los niños se colocan en círculo, sentados en el suelo, con los ojos cerrados, menos el que hace de "madre" que va dando vueltas por fuera del círculo. Los niños del círculo y la "madre" mantienen este diálogo: Círculo: - ¡mamá, tengo sed!	Fuente: "Jocs populars: i tu a què jugues?" d' Imma Marín  Más información en: <a href="http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm">http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</a>	Barcelona - Cataluña
J038	VUELAN, VUELAN	motriz	Miren Garralda i Alonso	> 5	> 3		El que hace de "rey" va diciendo: - Vuelan, vuelan... ¡palomas! o cualquier otro animal que vuele. Al oírlo, los demás jugadores, deben levantar, a un tiempo y de prisa, las manos y moverlas como si volasen, desplazándose libremente por el espacio mientras	Fuente: Juego popular. Observaciones: Versión libre del juego "Volen Volen" recogido en el libro "Jocs populars: tu, a què jugues?" de Imma Marín. Otra manera de jugar sería nombrando vehículos en vez de animales. Más información en: <a href="http://www.xte">http://www.xte</a>	Barcelona - Cataluña
J039	LA ZORRA	motriz	Miren Garralda i Alonso	més de 4	+ 4		El que hace de "rey" va dando órdenes según su imaginación diciendo - La zorra dice... ¡saltad sobre un pie! - La zorra dice... ¡tocaos la barriga! - La zorra dice... ¡dad una vuelta s..! etc  Entonces todos los jugad	Fuente: Juego popular. Observaciones: Puede introducirse la variante de que el jugador que se equivoque pague una prenda.  Más información en: <a href="http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm">http://www.xtec.es/~mgarrald/escola/activita/jocperdu/jocperdu.htm</a>	Barcelona - Catalunya
J040	EL PANCAKE SE QUEMA!	correr y pillar	Natalia Petriaeva				Los jugadores trazan un círculo en el suelo y están dentro (el número de jugadores es ilimitado). El que la queda está a unos 3-4 m. de distancia del círculo. Empieza el juego diciendo "¡El pancake (*) se quema!". Los jugadores salen corriendo del círculo	Nota del traductor: Hemos mantenido la palabra pancake, pero no hay inconveniente para que uséis crêpe, filhoa, panqueque o cualquier otra, o incluso cambiar toda la frase.	Bielorusia
J041	EL ORO	correr	Natalia Petriaeva				Los jugadores, en número ilimitado, se sientan en fila. El que la queda tiene un pequeño objeto que puede ser una piedrecita, una moneda, un botón, etc. que llevará escondido en la mano. Entonces irá caminando a lo largo de la fila simulando que les da		Bielorusia

J042	LA GATA Y SUS MININOS	correr y pillar	Natalia Petriaeva				Los jugadores trazan una línea en el suelo. Es la "calle". Luego trazan un círculo a una distancia de 10-15 m. de la "calle". Es la "casa". Se elige a un jugador para que haga de gata y el resto serán gatitos.  La gata entra en casa mientras los gatit		Bielorusia
J043	UN PESCADOR	correr y pillar	Natalia Petriaeva				Los jugadores eligen a un compañero que será el "pescador" y deberá ir con los ojos tapados. Los jugadores dan palmadas y van caminando lentamente alrededor del "pescador", que intentará atrapar algún "pez". Cuando encuentra algún obstáculo en su camino		Bielorusia
J044	GOLZINHO	balón	Manuel Bellido "Yiyo"			un balón	Es un pequeño juego entre dos equipos de cinco jugadores en un espacio más pequeño que un campo de fútbol sala, sin portero y con una portería pequeña de 50 cm a 1 m. más o menos.		Brasil
J045	CASCUDINHO	balón	Manuel Bellido "Yiyo"			un balón	Una sola portea (con portero o sin él) con dos equipos que se enfrentan. El portero no pertenece a ninguno de los dos equipos, sólo defiende la portería. Cuando un equipo ataca, el otro defiende la portería. Cuando éste quita el balón al otro, entonces		Brasil
J046	LINEA DE PASE	balón	Manuel Bellido "Yiyo"			un balón	Los jugadores forman un círculo entorno a la portería y se van pasando el balón entre sí sin dejarlo caer, sólo por lo alto. Después de tres o cuatro pases, uno de los jugadores podrá chutar a la portería. No hay jugadores de defensa, la dificultad cons		Brasil
J047	EMBAIXADINHA	balón	Manuel Bellido "Yiyo"			un balón	Tocar el balón varias veces seguidas pudiendo usar la parte del cuerpo que se quiera menos las manos y los brazos, sin dejarlo caer. Se cuenta el número de toques, intentando llegar al máximo.		Brasil
J048	1 TOQUE	predeportivo	Manuel Bellido			1 balón	Tres o cuatro jugadores se pasan el balón entre ellos pudiendo tocarlo una sola vez. El primer toque es libre, es decir, sólo el primer jugador podrá tocar el balón más de una vez antes de pasarlo. Después del tercer pase, el jugador podrá chutar a gol.		Brasil
J049	EL ALTO (o LAS FLORES o LOS PAÍSES)	pilota - motriu	Carlos González	>10		un balón	El juego consiste básicamente atarpar el balón cada vez que es lanzado al aire y también tiene una acción de apuntar con el balón al cuerpo de los participantes. Se ubican todos los participantes en un sector central del patio, previamente se establece		Chile
J050	LAS NACIONES	pelota - motriz	Carlos González	>20		un balón de esponja	Este juego tiene como principal acción apuntar con el balón a blancos móviles que son los participantes. También se utiliza el atrape del balón. El sector de juego se limita como una cancha con 2 mitades iguales, cada equipo se ubica en uno de los secto		Chile
J051	CABALLITO DE BRONCE		Carlos González				Este es un juego en que se coordina el salto, el equilibrio, la fuerza. Los equipos sortean quien comienza saltando, el equipo perdedor se ubica conformando una hilera todos unidos entre sí ( posición de pie, con piernas separadas, tronco inclinado, con		Chile
J052	HA LLEGADO CARTA		Carlos González	>10			A un extremo del espacio a utilizar se ubica un niño, que será el "cartero". Al otro extremo de frente al cartero se ubican el resto de los participantes. Se inicia el juego con el siguiente diálogo entre el cartero y el resto de los niños. Cartero: H		Chile
J053	ARO, EL	correr	Karen Müller Turina			un aro	Juguete consistente en un arco de madera fino, el cual se hace dar vueltas mediante la impulsión de un palillo. El juego consiste en mantenerlo en equilibrio y hacerlo rodar. Es juego de habilidad y destreza. Algunos tenían grandes diámetros lo cual perm		Chile
J054	EL PEZCADITO	coordinación	Carlos González	>15			Los participantes se ubican en parejas enfrentadas tomados de las manos, formado una larga hilera. Uno de los niños es el "pezcadito", quien con gran impulso, se lanza por sobre los brazos de las parejas, con su cuerpo extendido. La idea es que las pare		Chile

1055	EL TARRITO	coordinación	Carlos González	>10			Este es un juego de escondidas, fijando un lugar determinado para dejar el "Tarrito". Una vez elegida la persona que tendrá que buscar; el juego se inicia así: - uno de los que tiene que esconderse, toma el tarro y lo lanza lo más lejos posible, mo		Chile
1056	PEIRILIA	canicas	Yannis Tziortzis			6 canicas / jugador	Cada jugador pone 6 canicas. Se dibuja un triángulo en medio del terreno. Todos colocan sus canicas en el interior del triángulo separadas 2 centímetros. Se cuentan dos pasos y se dibuja una línea. Empieza el juego. Los jugadores vuelven al triángulo,		Chipre
1057	FIGURAS	trompo	Humberto Gomes			trompos	Prueba reina del juego del trompo, es la destreza y habilidad de los deportistas con el trompo solo se utiliza el trompo y la pita o piola o guaral, los participantes realizan infinidad de figuras que ellos mismos registran para su conocimiento así: Pic		Colombia
1058	CALLE	trompo	Humberto Gomes	parejas		trompos	Es arriar con el trompo tirador un trompo sufridor, el juego se hace en parejas se sortea mediante el pique de trompo, es decir cada jugador tira a pegarlar al trompo el que le dé es el que inicia el juego si ambos le dan el pique se repite hasta que uno		Colombia
1059	RAYUELA	trompo	Humberto Gomes			trompos	Es sacar el tompo de un círculo de 1,50 mets de diametro cada jugador tiene tres lances si saca un trompo en el primer lance tiene 6 puntos y cuatro para los dos siguientes. Tambien se hace por parejas sorteando la salida. La sumatoria de las tres modali		Colombia
1060	KONGKI NOLI		Lee Young-Ah i			piedras	Este juego es para niñas. Cuando nosotras éramos pequeñas, solíamos practicarlo en clase a la hora de recreo o de comer. Se puede jugar de dos maneras: Para la primera se necesitan cinco piedras. Primero se tiran al suelo. Entonces se coge una con	enviado a través de los profesosers Sandy y Thomas Peters, de Houston, Texas, EEUU	Corea
1061	SAM PAL SUN	equipo	Eun Suk Ji (Jenny)	10			Sam Pal Sun significa la frontera entre Corea del Sur y Corea del Norte. Solíamos jugar a este juego en una zona de aparcamiento. Hay cinco jugadores en cada equipo y uno de los equipos es el de defensa y debe impedir al otro equipo de que vayan al área		Corea
1062	MARCO POLO	pisquina	Cris Rademan				Uno de los niños para. Con los ojos cerrados grita "¡Marco!" Los demás le contestan "¡Polo!" El que para nada hacia otro niño. Si lo atrapa debe decir su nombre. Si acierta, el niño atrapado será quien parará.		EE.UU
1063	¡CABEZAL! ¡CÓGELA!	pelota	Brian Rothenberg			1 pelota	Se hace una fila frente a una pared. Un jugador se sitúa frente a la fila con una pelota. Entonces grida "Cabeza" o "¡Cógela!" mientras lanza la pelota. Diga lo que diga, el primero de la fila tiene que hacer lo opuesto: si le dicen "Cabeza" tiene que c		EE.UU
1064	SEVEN UP	interior	Chris Rademan				Nuestra parte de Arizona está en el desierto. Solamente llueve entre 15 y 20 cm por año. ¡Nos gustan los días de lluvia! Un juego al que gusta jugar a los niños de la escuela los días de lluvia se llama "Seven up". Los días de lluvia no podemos salir		EE.UU.
1065	SEGUIR AL JEFE		Chris Rademan				Nos gusta este juego. Es divertido 1. Los/as niños/as se colocan en fila. 2. El primero de la fila es el capitán. 3. El capitán camina, salta, corre, da palmas. 4. Todos los/as niños/as de la fila hacen lo mismo que el capitán. 5. El capit	Original en inglés: FOLLOW THE LEADER  Véase A SEGUIR EL REI	EE.UU.
1066	ESTE, SUR, NORTE, OESTE	corro	Miriam, alumna i Anne Davis y Penny Gerlach, prof.	>6			El objetivo del juego es adivinar la dirección que señala la persona del centro del corro. Se necesita un mínimo de 6 jugadores. Primero hay que elegir a uno para que esté en el centro. Entonces, este señalará al este, al oeste, al sur o al norte. Des		EE.UU.
1067	¡AGÁRRALO!	fuerza	Juan, alumno y Anne Davis i Penny Gerlach, prof.	5-8			Es un juego que yo mismo me he inventado. Ahora os explicaré cómo se juega. Se necesita de 5 a 8 jugadores. Para empezar, uno se agarra muy fuerte a un poste. Los demás intentarán conseguir que se suelte. Si lo consiguen, ganan ellos, si no, gana el		EE.UU.

1068	EL AHORCADO		Dane, alumno y Anne Davis i Penny Gerlach, prof.			herramientas de escritura	El objetivo del juego es el de resolver las letras de una palabra oculta. <sup>50JUEGOS</sup> Pasos a seguir: Se necesita algo con qué escribir y algo donde escribir. El que piensa la palabra dibuja una horca. La palabra está indicada por medio de espacios en blanco. Po		EE.UU.
1069	¿QUÉ NOTAS?	adivinar	Jim, alumno y Anne Davis i Penny Gerlach, prof.			un instrumento musical	El objetivo del juego es adivinar la nota que se toca. Se hacen turnos y es una manera divertida de aprender, escuchar y reconocer notas musicales.		EE.UU.
1070	PATO, PATO, GANSO	atrape	Chris Rademan				Los niños están sentados en círculo. Uno para. Va andando alrededor del círculo y tocando a sus compañeros en la cabeza mientras va diciendo: "Pato, pato, pato...". En el momento en que dice: "¡Ganso!" el niño tocado se levanta y le persigue alrededor		EEUU
1071	LUZ VERDE, LUZ ROJA	correr	Chris Rademan				1. Salid al patio. 2. Pueden jugar muchos niños. 3. Elegid a uno que hará de "Semáforo" 4. Los otros niños serán "coches" 5. Se ponen en fila en la línea de salida, a unos 30 metros del semáforo. 6. El "Semáforo" grita "Luz verde" y se vue		EEUU
1072	SIMON DICE	atención	Liliana y Yuseli				Los alumnos eligen a uno que se llamará "Simon". Simon se coloca enfrente de los alumnos que están convenientemente separados enfrente de Simon. Simon da una orden como, por ejemplo: "Simon dice: - tocaos la nariz" Si Simon no dice "Simon dice" antes de		EEUU
1073	MAMA: ¿PUEDO..?	correr	Darlene y Brenda				Los alumnos eligen una persona que la quede, a quien llamarán "Madre". La Madre se pone de cara a los demás, que estarán en una fila horizontal a unos 7 metros de la Madre. El objetivo del juego es el de llegar el primero hasta la Madre. El primero de l		EEUU
1074	CUATRO CUADRADOS	pelota	Karina E. y Johanna			1 balón	Se dibuja un cuadrado muy grande en el suelo dividido en 4 cuadrados iguales etiquetados A, B, C y D. Empieza el juego con un jugador en cada cuadro. El resto esperan en una fila fuera del cuadrado D. El que se halla dentro del cuadrado A empieza el ju		EEUU
1075	PRISIONERO	pelota	Efrin y Adrian			1 balón	Se necesitan dos cuadrados grandes conectados. Un grupo de niños se dividen en dos equipos. Cada equipo se coloca en uno de los cuadrados de cara al otro. Un equipo empieza el juego controlando el balón. Un jugador coge el balón y llama por el nombre		EEUU
1076	CUATRO ESQUINAS	correr	Brian y Luis F				Se dibuja un rectángulo muy grande en el suelo y se numeran los ángulos 1, 2, 3 y 4. Se elige a uno para que la quede. Se le vendan los ojos y se pone en el centro del rectángulo. Los alumnos corren hacia los diferentes ángulos. El que está en el cent		EEUU
1077	PELOTA EN SILENCIO	pelota	Michael i Christian			1 pelota	A este juego se puede jugar en el interior o en el exterior. Si se juega en el interior, todo el mundo está sentado en su silla. Los jugadores se van pasando una pelota blanda alrededor de la sala. El objetivo del juego es que nadie puede hablar, reir		EEUU
1078	NACIÓN	pelota	Hector y Albert			1 balón	Se dibuja un rectángulo grande en el suelo. Se divide el rectángulo por la mitad. Los alumnos se dividen en dos equipos. Cada equipo se situa en una mitad frente al otro equipo. Se juega lanzando la pelota a cada uno de los demás. Tirando a cada uno		EEUU
1079	SÁBANAS, LAS	pelota	Víctor y Ruben			pelotas y sabana/eqp	Cada equipo de 4 alumnos necesita una sábana vieja. Se necesitan también algunas pelotas. Una manera de jugar es que cada equipo lance la pelota utilizando sólo la sábana. El otro equipo debe recoger la pelota también con la sábana. Si no la cogéis, v		EEUU
1080	FÚTBOL EN FILA	balón	Elvis y Grecia	eqp de 4		1 balón y 4 conos	Se marcan dos porterías con los conos. Los alumnos se dividen en dos equipos. Se numera a los alumnos. Por ejemplo, en un equipo de 15, se numeran del 1 al 15. El otro equipo deberá tener también 15 alumnos numerados del 1 al 15. Cada equipo está del		EEUU

1081	CAZA DE HUEVOS	familia r	Ryan			huevos de Pascua con sorpresa	Cada año por Pascua mi familia celebra una Caza de Huevos de Pascua en casa de mis abuelos. Mis primos y yo buscamos los huevos y los ponemos en nuestros cestos. Los huevos están en la hierba, en los árboles o en los arbustos. Mis primos y yo corremos		EEUU
1082	DAMAS	tablero	Christopher A.DeRites	2		tablero + 24 fichas	El objetivo del juego consiste en bloquear o capturar todas las fichas del otro jugador. Se juega entre dos personas en un tablero de 64 casillas. Cada persona tiene 12 fichas. Uno las tiene oscuras y el otro de color claro. Las fichas se sitúan sobre		EEUU
1083	SORRY	tablero	Autumn Dilley			tablero, fichas, cartas	Cada persna tiene cuatro fichas. Las colocan en el círculo de salida. Se barajan las cartas y entonces empieza la diversión. El primer jugador coge una carta. Si saca un 1 o un 2, puede poner una ficha en juego. El objetivo del juego es conseguir tene		EEUU
1084	PILLAR A OSCURAS	atrape	Nicholas Popa	4			Se juega yendo al lugar de los juegos y apagando la luz. Se necesitan cuatro personas para jugar. Dos a un lado y dos al otro. Los del lugar opuesto al interruptor deben intentar encender la luz. Los del lado del interruptor deben intentar pillar a l		EEUU
1085	CARRERA DE RELEVOS	correr	Colin				Uno de mis juegos preferidos es la carrera de relevos. En una carrera de relevos normal, los jugadores están distribuidos en equipos iguales. El primer corredor de cada equipo corre una distancia y vuelve, da una palmada al siguiente corredor y se sient		EEUU
1086	ABC	lengua je	Heather	2 o +			El juego del ABC era mi preferido cuando yo era pequeño. Es un juego para 2 personas o más. Se practica cuando se hace un viaje largo o cuando vas por una carretera con muchas señales. Se mira las señales y se busca por letras en orden alfabético. Tamb		EEUU
1087	MEMORY	cartas	Margaret and Barry Kramer	2-4		cartas especiales	Memory tiene 72 cartas. Pueden jugar entre 2 y 4 jugadores. Se colocan las cartas en fila o repartidas. Luego se levantan dos cartas. Si se consigue pareja se sigue jugando. Si no se consigue, pasa el turno al siguiente jugador. Gana el que consigue		EEUU
1088	PUNTOS	mesa	Kimberly Schwabe y Barry Kramer	2 o +			Se necesita ante todo dibujar el tablero. Se trata de una tabla de puntos. Podéis empezar con una de 10 x 10, pero podéis hacerla mayor o más pequeña (por ejemplo, de 8 x 8 o de 12 x 12). Pueden jugar 2 o más jugadores que se irán turnando de forma rot		EEUU
1089	EL ESTRANGU LADOR	canción mimada	Lydia Johnston i Geof Nieboer				Cada verso se basa en una acción propia previa (en unos tiempos más inocentes y con menos delincuencia que hoy)  My mother owns a bakery shop Yummy, yummy (se frota la barriga) My father drives a garbage truck Yummy, yummy, pew (se coge la nariz)		EEUU
1090	ACERCÁOS MÁS	correr y escon derse	Stephanie i Geof Nieboer				Lo ideal es jugar de noche, en la oscuridad, o en un lugar con muchos escondrijos.  El que la queda busca una base ni grande ni pequeña, marca los límites pero que no sean de manera demasiado grande, a fin de poder ver cómodamente los cuatro ángulos de		EEUU
1091	LA CAJA DE MUERTOS	dibuja do en el suelo	Moose i Geof Nieboer			chapas	Para jugar a La Caja de Muertos, hay que dibujar un rectángulo grande en la calle. En el centro de este rectángulo se trazará otro más pequeño en el que se dibujará una calavera con dos huesos cruzados. Dentro del recuadro grande habrá otros 13 recuadro		EEUU
1092	EL ADIVINO		Carolyn Redendo i alumnes				Existe un juego que practicamos llamado "El adivino" ("Fortune Teller"). Normalmente lo practicamos en los recreos y pueden jugar niños y niñas de distintas edades. Muchas veces cambiamos lo que se puede escribir en él y también jugamos en español.		EEUU



J093	EL TELÉFONO (O TELÉGRAF O)	lengua je	Kenneth Hutchinson	>15			Es ideal para un gran grupo de niños y mayores en número de 15 o más; cuantos más mejor. El grupo está sentado en un gran círculo. Los jugadores deben estar separados la longitud de sus brazos. Nosotros lo hacemos cogiéndonos de las manos y separándon		EEUU
J094	PISAR LA SOMBRA	correr	Allan Burgoyne				Para este juego se necesita un día soleado. Uno la queda y deberá ir a cazar las sombras de todos los demás jugadores. Si uno se coloca a la sombra de otro compañero, la queda. Si alguien se coloca a la sombra de algo, por ejemplo un edificio, donde n		Escocia
J095	PEEVER	dibuja do en el suelo	William Crainey			una lata vieja o piedra plana	Primero de todo se dibujan cuadrados en el suelo. A esta figura le llamaremos "una cama". Se numeran los cuadros. Hay que empujar el "Peever" (una lata vieja plana o puna piedra plana) por la cama con el pie. Se empuja al cuadrado número 1, luego al do		Escocia
J096	THE FARMER WANTS A WIFE	corro	Amanda Dewer				Los niños y niñas están cogidos de las manos formando un círculo. Uno está en el centro y el resto van dando vueltas mientras se canta la canción. Al terminar de cantar, la persona del centro elige a un compañero y se cambian los sitios para volver a em		Escocia
J097	PAREDES	correr y pillar	Siobhan Houston				Uno la queda. Los demás deben correr de una pared a otra sin ser atrapados. No vale volver atrás para no ser pillado. Aquel que es atrapado la queda. Se necesita un espacio al aire libre con algunas paredes.		Escocia
J098	CUERDAS CHINAS	saltar a la comba	Sean Brady	>2			Se necesita una cuerda y tres o más jugadores. Dos personas sostienen la cuerda por los extremos y la hacen girar. La tercera persona salta en el centro de la cuerda mientras ésta rueda. El objetivo del juego es mantenerse saltando sin tropezar con la cu	The big ship sails on the alley alley oh! The alley, alley Oh! The alley, alley Oh! The big ship sails on the alley, alley oh! On the last day of September.  Fudge, fudge, tell the judge Someone s having a baby. Someone s going crazy! 5	Escocia
J099	FÚTBOL	balón	Craig Ferrie	10-22	9-12	2 porterías y un balón	Cuando un jugador mete la pelota en las mallas del equipo contrario consigue un gol para su equipo. El equipo que consigue 3 goles ha ganado. Entonces se eligen equipos nuevos y se empieza otra vez.  Se puede jugar en el patio, el gimnasio, sobre hie	NOTA: Al terminar el partido, en la Garrotxa cantábamos: "Hem guanyat una copa de conyac" o "Hem perdut una copa de vermut", según si habíamos ganado o perdido.  En español, he oído cantar a los ganadores: "Hemos ganao la copa de Bilbao"	Escocia
J100	THE WIND	saltar a la comba	Leigh Anne Forrester	>3		una cuerda larga	Mientras dos personas sostienen la cuerda por los extremos y la hacen girar, una salta al mismo tiempo que se canta la canción	The wind, the wind, The wind blows high. Out pops Michelle from the sky. She is handsome, she is pretty, She is the girl from the golden city. Tell, tell your lover s name.	Escocia
J101	LA FÁBRICA DOING-DOING		Kirsty Miller			hierba, hojas... y botellas	Este juego nos lo inventamos mis amigos y yo. Es para dos equipos: Los Doing Doing son los buenos y los Ding Dong, los malos.  Los Ding Dong nos deben robar las pociones mágicas para no morir. Nosotros debemos recuperarlas o si no, ellos se apropiarán		Escocia
J102	CARRERA DE RELEVOS	d'anive rsari	Chris Rademan			els més gr	Es divertido para los mayores. Necesitáis dos equipos iguales. Cada niño o niña necesita un palillo. Cada equipo necesita un "salvaavidas" (un caramelo con agujero enmedio). Cada jugador debe pasar el caramelo salvaavidas del palillo que tiene en la bo		EUA
J103	DODGEBAL L (l)	pelota	Laura J. Rhinehart y Geof Nieboer			1 pelota de goma	Se necesita una pared larga o el lado de una casa además de una pelota grande de goma. Todos se ponen en fila y uno lanza la pelota a la pared con la intención de tocar a alguien en cualquier parte de su cuerpo. Si lo consigue, este la queda y lanza la		EUA

J104	DODGEBAL L (II)	pelota	Sarah Buhman y Geof Nieboer			2 pelotas	Se forman dos equipos. Uno hará dos filas una frente a la otra. Disponen normalmente de dos pelotas. El otro equipo estará esparcido entre las dos filas del primero. El primer equipo lanzará las pelotas al segundo equipo. Siempre que un jugador del		EUA
J105	DODGEBAL L (III)	pelota	Cherie Robinson y Geof Nieboer				Se juega en un círculo pintado en el suelo. Se dividen en dos equipos. Uno está dentro del círculo y el otro repartido a su alrededor. Se juega con una pelota de goma de unos 35 cm. de diámetro y se lanza a los jugadores de dentro del círculo que pueden		EUA
J106	DODGEBAL L (IV)	pelota	Andrew Hughes y Geof Nieboer			1 pelota	Esta versión debe de proceder del Japón a pesar de que la he visto practicar en EE.UU. Es la versión de dodgeball que he aprendido de estudiantes del Japón. Los jugadores están divididos en dos equipos iguales. El área de juego es un rectángulo divid		EUA
J107	DODGEBAL L (V)	pelota	Jennifer Smith y Geof Nieboer			1 pelota blanda	Variación del juego "dodgeball" para interior.  Se forma un círculo y se elige a uno para que empiece el juego. Éste tira la pelota (que deberá ser blanda) a alguien del otro lado de la sala. Si la coge, la tira a otro, si se le cae, tiene que sentar		EUA
J108	DODGEBAL L (VI)	pelota	Tom Bowersox y Geof Nieboer			pelotas	1ª variante: Organización: Se necesita un espacio abierto amplio y como mínimo tantas pelotas medianamente blandas con el fin de que haya tantas como jugadores de un equipo. Se puede tener muchas más o menos. Se reparten los jugadores en dos equipos igual		EUA
J109	DODGEBAL L (VII)	pelota	Kari Busch y Geof Nieboer			1 pelota	Los jugadores se dividen en dos equipos. Se divide el patio por medio de una manguera o algo similar. Los equipos se colocan a ambos lados y no la pueden cruzar. Para empezar, se recogen tantas pelotas como se pueda y se reparten entre los equipos. Se		EUA
J110	GUERRA DE FRISBEES - DODGEBAL L (VIII)	pelota	Brian Littera y Geof Nieboer	15-20		2-4 frisbees	Es el jugo "dodgeball" con frisbees (platos de plástico) en lugar de pelotas. Normalmente se juega entre dos equipos dentro de un espacio limitado. Los jugadores disponen de unos cuantos frisbees, 2, 3 o 4, dependiendo del número de jugadores (hasta 15 o		EUA
J111	DODGEBAL L (IX)	pelota	Mark Gronotte y Geof Nieboer	15-20		pelotas	Un equipo está contra la pared y el otro a unos 10 metros, con las pelotas. El equipo lanzador no puede cruzar la línea y empiezan a lanzar pelotas al otro equipo.  Funcionamiento de los lanzamientos: Darle a uno en un brazo - brazo a la espalda.		EUA
J112	MÉDICO Y ESPÍA - DODGEBAL L (IX)	pelota	Deanna Grygiel y Geof Nieboer	15-20		1 pelota	Este juego se parece mucho al "dodgeball" de dos equipos, pero con una variación. Cada equipo elige en secreto un "Médico" y un "Espía". El juego transcurre como es habitual, con una línea y lanzamientos de pelota a uno y otro lado de ésta. Cuando alguie		EUA
J113	EL SEMÁFORO	correr y pillar	Nikita, Nastya, Anton, Nail, Ksenia...				Se traza una línea en el suelo. Todos los participantes estarán de pie detrás de esta línea. Dibujad otra línea a unos 5 metros de la primera. El que pare dirá un color. Los niños/as que lleven alguna prenda de este color podrán ir hasta la otra línea		Federación Rusa
J114	RIVER		Nina Koptuyug				Estoy segura que tenéis alguna canción sobre un río, utilizadla. "How does a river flow? This fast, this slow". La gracia del juego consiste en cambiar el tempo de repente. La clase está de pie en una fila, por parejas, cogidos de las manos; deben levan	Véase también: EL MAR i EL PONT DE PEDRA	Federación Rusa
J115	SE COME, NO SE COME	corro	Escuela 689 - Moscú				Unos cuantos están alrededor del que para. Éste da la pelota a uno mientras le dice una cosa. Si esta cosa se puede comer, debe coger la pelota, si no es de comer, debe permanecer quieto. Si coge la pelota cuando se trata de algo que no se come, como p	Original en inglés: EATING, UNEATING	Federación Rusa

J116	EL CIRC	mesa	Irina Koptuyug			tablero, dados, fichas	Se dibujan cuadritos con dibujos de circo. Se tiran los dados y se va a parar a un cuadrado. Es un juego de tablero con muchas trampas que uno se inventa. No importa cuantos jueguen. Todos los cuadrados están numerados del 1 al 120. El primer jugado		Federación Rusa
J117	PELÍCULAS	correr y pillar	Nikita, Nastya, Anton, Nail, Ksenia...				Un niño/a para. Los demás están detrás de una línea. El que para va diciendo para sí mismo el abecedario. Cuando los demás le dicen "¡Para!" él pronuncia una letra en voz alta y todos los demás intentarán decir el título de una película, (o una ciudad,		Federación Rusa
J118	TIERRA, CIELO, AGUA	corro	Ksenia Kireeva				Todos los participantes están de pie en círculo y uno la queda en el centro. Este dirá "tierra" o "cielo" o "agua" y señalará a un compañero del círculo. Éste debe responder con el nombre de un animal propio del habitat que se haya dicho. Debe responde		Federación Rusa
J119	PATENTRO	atrape	Mark Quintin	10			Hay dos equipos de 5 jugadores cada uno. Deben disponerse en una formación tal como se indica en el gráfico: Los círculos con las barras indican las posiciones de guardia de los miembros de uno de los equipos (Equipo A). Deben estar con los brazos est		Filipinas
J120	ROMPER LA CADENA	corro	Mark Quintin y alumnos				Un grupo de 10 jugadores como máximo se colocan formando un círculo. Uno de ellos se queda dentro del círculo. Es el ROMPECADENAS e intentará romper la cadena. Los jugadores deben agarrarse fuertemente de las manos. El juego empieza cuando el líder d		Filipinas
J121	TOCAR CON EL BALÓN	balón	Mark Quintin y alumnos			un balón	Descripción: Hay dos equipos de 5 miembros cada uno. Se decide quién jugará a cara y cruz.  El equipo A juega con todos sus miembros situados entre dos miembros del equipo B. Estos dos intentarán tocar a los del equipo A tirando el balón por encima de		Filipinas
J122	LA MARELLE	dibujado en el suelo	École des Houches			un guijarro y tiza	- trazar la marelle. - tirar el guijarro en el 1, luego saltar a la pata coja. Donde hay dos casillas, hay que poner los pies encima de ellas sin ultrapasas sus límites. Cuando se llega a las dos últimas casillas (7 y 8) hay que saltar y darse la v	podéis encontrar el gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/marelle.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/marelle.jpg</a>	França
J123	GOMAS	saltar	École des Houches	>2		una goma eástica larga	Se necesita una goma elástica larga. Dos personas deben mantenerla entre sus piernas separadas. Una tercera persona salta enmedio sin pisarla, sinó pierde. Se pueden hacer muchas figuras con el juego de l'élastique: Alfabeto, Coca-cola, etc...	Original en francés: L'ÉLASTIQUE	França
J124	BALÓN PRISIONERO	pelota	École des Houches			una pelota	Se trata de un juego muy simple. Hay dos equipos. Hay unos límites que están a la misma distancia y que no se pueden ultrapasas. Hay una zona para los prisioneros. Hay que tirar el balón al campo contrario tratando de tocar a un adversari. ¡Atenci	Original en francés: BALLON PRISONNIER	Francia
J125	LA BOÎTE	pelota	École des Houches	5-20		una pelota	Uno lo chuta, y mientras el lobo va a buscarlo, todos los demás corren a esconderse. Cuando el lobo ve a uno grita: « 1, 2, 3, vista Melania (por ejemplo)». Para salvar al preso es preciso chutar el balón sin ser visto.	Véase CUCÚ DE LA PIEDRA	Francia
J126	LA PÉTANQUE	bolas	Anne-Laure Galante			conjunto de bolas especiales	Consiste en un conjunto de 6 o 12 bolas de acero que se debe intentar lanzar tan cerca como sea posible del "boliche" (el "boliche" es una bola más pequeña de madera, es el "blanco" del juego). Primero, el equipo que empieza lanza el boliche a una ciert	Hay montones de juegos que se practican en los colegios de Francia a la hora de recreo. El más "nacional" de todos es la "pétanque".	Francia
J127	LA THÉQUE	equipo - pelota	Los alumnos de la escuela de Les Houches			un bate y una pelota	Hay dos equipos, los bateadores y los recogedores. Terreno: Hay 4 bases (aros) y un aro en el centro para el guardián.  El primer bateador debe golpear la pelota con el bate y enviarla lo más lejos posible.  CÓMO SE JUEGA: Los recogedores, coloc		Francia

J128	LA BOMBA	pelota	Ysgol Llanddulas	5 o +		1 pelota de tenis	Uno la queda y tira la pelota a uno de los jugadores y así sucesivamente. Mientras, uno va contando: 1, 2, 3, 4, 5, etc hasta 10. El que tiene la pelota al llegar a 10, queda eliminado, pues la bomba ha explotado. Si la pelota está en el aire al llegar	Otras variantes: ¡Bomba! y La bomba	Gales
J129	CANICAS CÉLTICAS	canicas	Colin Lavelle	2-4 / 4-8		canicas	Reglas: Se puede elegir entre jugar individualmente o por parejas. Hay que buscar un hoyo o cualquier agujero del suelo. Se dibujan dos círculos alrededor del hoyo: uno de 30 cm de diámetro (ROJO) y otro de un metro (AMARILLO). Luego se traza una línea d		Gales
J130	SHOOT OUT	balón	Colin Lavelle			1 balón	Los jugadores se distribuyen en dos equipos. A y B. Se dibujan dos recuadros contiguos de unos 2/3 de la medida de un campo de netball. Cuando suena el silbato, los dos equipos corren por su campo. El equipo A empieza teniendo el balón y procurando que		Gales
J131	ANTOAKYIRE		Nuruddin Boateng				Los niños están sentados en círculo. Uno de ellos da vueltas alrededor de los demás sosteniendo un pañuelo, mientras van cantando: anto akyre o anto akyre o y los demás responden: yie yie yie!  anto akyre o anto akyre o		Ghana
J132	AMPE	saltar	D. A. Akuoko	2 personas			Suelen ser las niñas quienes juegan a este juego. Normalmente son dos participantes. También pueden ser dos equipos de más de dos por equipo. Las jugadoras o equipos se identifican como "Ohyiwa" y "opare". "Ohyiwa" consigue un punto cuando la pierna i		Ghana
J133	MENYA KWAN MANSEN	corro	D. A. Akuoko				Buscando el camino: "Menya Kwan Masen", como decimos en nuestra lengua, es un juego para chicos y chicas mezclados. Un determinado número de jugadores se colocan en círculo cogidos de las manos. Uno está dentro del corro. Se trata de que éste consiga		Ghana
J134	KOUTSO	dibujado en el suelo	Nikos Kontoyannis i Christos Vottis				Los niños dibujan un rectángulo en el cemento y utilizando líneas paralelas lo dividen en 4 partes, las "escaleras". Las tres primeras son iguales, pero la última es aproximadamente 3 veces más grande que las demás y se llama "rey". Los niños numeran las		Grecia
J135	YIRO-YIRO OLI	corro	Dimos Fiotakis i Maria Koutsouba				Los niños, con esta pequeña poesía eligen al "Manolis". Entonces los niños cogidos de las manos se colocan en círculo, en medio del cual está el "Manolis" delante de una silla. Empieza cantando mientras todos corren alrededor del "Manolis". "Corred t	Tengo un coche que siempre está corriendo ¿Cuándo parará? En América ¿Y que color pedirá? rojo ¿Tienes rojo?	Grècia
J136	AWITHLAK NANNAI	mesa	Víctor Sánchez Infantes	2		tablero y 24 fichas	Por turno van jugando los dos jugadores. Las fichas, una a una, van pasando al punto inmediatamente seguido del que se encuentran y que esté vacío. Han de avanzar siempre en dirección al campo contrario. Se come saltando por encima de una ficha contraria		indois Zuni de Nuevo Mexico.
J137	BEKEL		Hasanuddin Rachman			1 pelota y 10 objetos de acero	Para jugar a Bekel se necesita una pelotita de goma del tamaño de las de tenis de mesa y hasta 10 objetos de acero del tamaño de un dado. Pueden jugar una o mas jugadoras. El objetivo del juego es ver quien es más hábil para recoger los objetos sin comet		Indonesia
J138	KELERENG	canicas	Hasanuddin Rachman	2 o más		canicas	Kelereng, un juego indonesio de canicas es un juego infantil para dos o más jugadores. El equipo principal es un conjunto de canicas, por ejemplo: pequeñas, redondas y macizas, normalmente transparentes y de colores variados. Un conjunta de canicas se c		Indonesia
J139	PISAR	corro	John Dunne				Se colocan todos en círculo. Se trata de pisar los pies de los demás, pero sólo cuando te toca. Cuando otra persona intenta pisarte, debes intentar evitarlo, pero moviendo sólo una pierna. Si te pisa, estás eliminado. Gana aquel a quien no han conseguido		Irlanda

140	COCODRIL O- COCODRIL O		John Dunne	4-5			Pueden participar en este juego cuatro o cinco jugadores. Una persona se queda y los otros van diciendo: "Cocodrilo, cocodrilo, ¿podemos cruzar el puente dorado? y entonces el que la queda dice: "Sólo si tienes el color verde", etc. Si llevas algo		Irlanda
141	QUEENIE-I- O	pelota	John Dunne			1 pelota de tenis	Uno la queda y tiene una pelota de tenis. Se vuelve de espaldas a los demás y lanza la pelota hacia atrás. Los demás tratan de cogerla, y si uno lo consigue grita: "¡Pelota atrapada!" y la queda él. Si nadie la atrapa uno la recoge y la esconde en su e		Irlanda
142	HEY PRESTO		John Dunne				El que la queda dice: "¡Uno, dos, tres, hey, presto! Los demás se quedan quietos y el que aguanta más tiempo en la posición, la queda.		Irlanda
143	LETRA ROJA	correr	John Dunne				En este juego pueden participar tantos jugadores como se quiera. El que la queda dice: "La Letra Roja es la A" (o cualquier letra del abecedario). Si tu nombre no tiene la letra A puedes moverte. Si tienes una letra repetida, puedes avanzar dos pasos,		Irlanda
144	NEGRO MÁGICO		John Dunne				Todos nos sentamos en el suelo, en fila con las manos en las rodillas. El que la queda nos va tocando las manos mientras dice: "Negro, negro, negro... mágico". En este momento echa a correr. El que ha sido tocado cuando dijo "mágico" grita: "¡Quieto!".		Irlanda
145	SEÑOR LOBO, ¿QUÉ HORA ES?	correr	John Dunne				Pueden participar tantos jugadores como se quiera. Uno la queda y es el LOBO. Los demás están alrededor el lobo a unos 5 metros de distancia. Van preguntando: "¿Qué hora es, señor Lobo?" Y éste contesta: "Hora de desayunar, de comer, de merendar..." Pe		Irlanda
146	BURRO	pelota	Ciara, alumna y Marianne McGough, prof.			1 pelota	Todos los jugadores y jugadoras están de pie en círculo y se tiran la pelota entre sí. Si a alguien se le cae, entonces es "B" y si se le cae por segunda vez, "U" y así sucesivamente hasta que es "BURRO" cuando se le ha caído 5 veces. Si uno es "Burro"		Irlanda
147	PERSEGUI DO POR TODOS	correr y pillar	Paul, alumno y Marianne McGough, prof.	>5			Uno la queda y los demás cuentan hasta diez. Entonces le persiguen i el que lo atrapa, la queda. Y así sucesivamente.		Irlanda
148	EL BORDILLO	pelota	Casey, alumna i Marianne McGough, prof.	2		1 pelota	Juegan dos personas. Cada una está a un lado de la calle. Se necesita una pelota que bote. Se tira la pelota intentando que toque el bordillo del otro lado. La otra persona debe coger la pelota antes de que toque el birdillo, mientras todavía está en		Irlanda
149	LA ARAÑA (II)	correr y pillar	Rona, alumna y Marianne McGough, prof.	~20			Uno la queda y está en el centro del lugar de juego. Pueden participar unos 20, más o menos. Hay dos "casas", una a cada extremo. Los que no la quedan van a una de las "casas" y cuando se cuenta hasta tres todos deben ir corriendo a la otra "casa". El		Irlanda
150	AFIKOMAN	familia r	Marcelo Weksler				Se juega en la Pascua Judía. Es un juego familiar. Luego de la ceremonia religiosa y la comida, los niños buscan un pan de Pascua que ha sido escondido por los mayores antes de la cena. El niño que lo encuentra recibe un regalo.	Original en hebreo: AFIKOMAN	Israel
151	GOGOIM		Marcelo Weksler			semillas de durazno	Se juega con semillas de duraznos. Cada niño pone sus semillas de durazno en un círculo en la tierra. Cada niño en su turno tira una semilla al círculo. Se queda con las semillas que logró sacar del círculo.		Israel
152	X-NIÑO	dibuja do en el suelo	Marcelo Weksler				Se dibujan sobre baldosas o sobre cualquier piso con tiza varios cuadrados. En el primero se escribe X (equis), en el segundo Niño, en el tercero Niña, en el cuarto Color, en el quinto Letra, en el sexto Numero, en el séptimo Animal, y en el último Fin.	Original en hebreo: ICS-BEN	Israel
153	PALOS		Marcelo Weksler			3 palos	Conviene que los niños jueguen en tierra este juego y no sobre baldosas. Se ponen a distancia tres palos sobre la tierra. Luego los niños tratan de saltar por sobre los tres palos. Luego que todos los niños han logrado saltar, se agranda la distancia entr	Original en hebreo: MAKLOT	Israel

J154	TROMPO	trompo	Marcelo Weksler			un trompo especial	Se juega generalmente durante las fiestas judías de Hanukah (en Diciembre). Se trata de un trompo de seis caras, que se hace dar vuelta con los dedos. El trompo cae sobre una de las caras. Los niños apuestan de qué cara caerá.  Otra forma del juego:	Original en hebreo: SEVIVON	Israel
J155	EL ESCONDITO	correr	Mauro Presini	3-15			A "Nascondino" pueden jugar tres como mínimo, pero el número ideal de jugadores es de catorce. Se cuenta para decidir quien para; éste cuenta con los ojos cerrados hasta un número igual al número de jugadores multiplicado por diez más uno. Mientras, los		Italia
J156	EL PULPO	correr	Mauro Presini	5-12			Número mínimo de jugadores: 5 Número ideal de jugadores: 12 A la "piovra" (pulpo) se juega así: un niño hace de "pulpo" y está en el centro del patio mientras los demás están frente a él. Los jugadores deben ir al otro lado del "pulpo", quin sólo pued		Italia
J157	DAMAS Y CABALLEROS		Mauro Presini	6-16			Número mínimo de jugadores: 6 Número ideal de jugadores: 16 A damas y caballeros se juega así: los niños están a un lado y las niñas al otro. Un niño se acerca a una niña y le hace una reverencia; si la niña acepta, entonces ella también debe hacer una		Italia
J158	REINA, REINA BELLA		Mauro Presini	4-10			Se elige la Reina, quien se coloca al lado del patio opuesto a donde están el resto de jugadores. Éstos cantan esta canción: "Reina, Reina bella, ¿cuántos pasos debo hacer para llegar a tu castillo con la fe, con el anillo, con la punta del cuchillo?"		Italia
J159	LA BRUJA MANDA COLOR	correr	Mauro Presini	3-11			El número mínimo de jugadores es de 3 El número ideal de jugadores es 11 Se cuenta para elegir a la bruja. La bruja dice un color y los niños que juegan deben ir a tocar dicho color: en los vestidos, en los objetos, en la naturaleza. El juego termina c		Italia
J160	FAZZOLETTO PEO PEO	corro	Mauro Presini	5-14			Número mínimo de jugadores: 5. El número ideal es de 14 jugadores. Antes que nada se hace un corro de niños y se cuenta para elegir quién comenzará. Aquel a quien le toca, coge un pañuelo de papel o de ropa y empieza a dar vueltas alrededor de los niño	Fazzoletto Peo Peo se ti trovo ti dareo se ti trovo in un canton ti darei uno scupazon	Italia
J161	GUARDIAS Y LADRONES	correr	Mauro Presini	2-14			El número mínimo de jugadores es de 2. El número ideal de jugadores es de 14. Descripción: Los jugadores se agrupan de forma que sean igual número de ladrones que de guardias. Se finge que hay un tesoro muy precioso y los guardias deben vigilarlo mient		Italia
J162	BRUJA HIELO	correr	Mauro Presini	3-7			Se cuenta para elegir a la bruja. Una vez elegida, los jugadores se ponen a correr por el patio para que la bruja no les "hiele" (toque), ya que si les toca tres veces, se convierten ellos en bruja. Si un jugador toca a uno de los que están "helados" és		Italia
J163	LOBO COMEFRUTA	correr	Mauro Presini	5-15			A "el lobo comefruta" pueden jugar entre 5 y 15 personas. Se elige al que hará de lobo. Los otros niños eligen ser una fruta cada uno sin que el lobo les oiga; después las frutas deben ponerse en fila a unos 20 pasos del lobo. Entonces el lobo dice: "	Original en italiano. LUPO MANGIA FRUTTA	Itàlia
J164	BANDERA	correr	Mauro Presini	3-15			A este juego pueden jugar tres como mínimo, pero el número ideal es de 15 jugadores. Los jugadores se dividen en dos equipos y luego cada uno debe asignarse un número. Un niño está en medio con un pañuelo. Los dos equipos están alineados a la misma d	Original en italiano: BANDIERA	Itàlia
J165	UN DUE TRE, PER LE VIE DI ROMA	correr	Mauro Presini	3-5			Se cuenta para elegir a la parsona que para. Esta se coloca en un sitio contra una pared y de espaldas a los demás jugadores que deben estar bastante alejados. Cuando el que para dice: "Une due tre, per le vie di Roma" (Una dos tres, por las calles de R	Véanse también: - L'ESCARABAT BUM BUM, - THE QUEEN'S STOLEN STEPS - UN DOS TRES, PLATERETS, TRES, TRES)	Itàlia

J166	KYZ KUU	correr	Beysebaev Daniyar	2		caballos	Estas son las reglas del juego: un chico y una chica montan en sus caballos y la chica empieza a correr a toda velocidad, alejándose del chico que debe atraparla. Ambos cabalgan durante un tiempo determinado en un área limitada. Si el chico no atrapa a		Kazakhstan
J167	KIS-KIS	correr	Igor Medvedev				A este juego pueden jugar muchos jugadores. Los niños y niñas eligen a un compañero para que la quede. Este debe decir un color y el resto debe buscarlo en cualquier parte. Si lo encuentran deben tocarlo. Si un niño o niña no encuentra el color, debe		Kazakhstan
J168	MAR PESADO	correr	Igor Medvedev				El que la queda dice: "Heavy sea one, Heavy sea two, Heavy sea three, Sea figure has freeze" y todos los niños deben permanecer quietos. Si uno se mueve y lo ve el que la queda, aquél será quien la quede a		Kazakhstan
J169	MANOS SOBRE LA MESA	interior	Teplov Fjodor i Igor Medvedev			1 moneda	Todos los jugadores están sentados alrededor de la mesa. El que la queda está en un lado de la mesa. Éste da a uno de los jugadores una moneda. Los jugadores se van pasando la moneda por debajo de la mesa. De repente, el que la queda dice: "Manos sobr		Kazakhstan
J170	CAZADORES	pelota	Teplov Fjodor			3 pelotas pequeñas	Los jugadores van corriendo por una plataforma. Tres cazadores están en tres puntos distintos. Cada uno de los cazadores tiene una pelotita. El director del juego dice "¡Quietos!" y todos deben parar. Los cazadores tiran las pelotas a alguno de los jug		Kazakhstan
J171	MANTENER EL EQUILIBRIO		Teplov Fjodor	2			Dos jugadores se colocan de frente con las palmas de las manos tocando a las del compañero. Deben tener las piernas flexionadas. Al contar "1, 2, 3" los jugadores empiezan el juego. Mueven las manos suavemente y empujan al contrario con las palmas de la		Kazakhstan
J172	FLECHAS LIMPIAS	nieve - puntería	Teplov Fjodor				Se dibujan círculos de 50 cm de diámetro sobre una tabla de madera. Los jugadores (unos 5 o 6) se sitúan frente a los círculos. Hacen bolas de nieve y las tiran a los círculos. El primero que cubre su círculo gana.		Kazakhstan
J173	PEZ, ANIMAL, PÁJARO	lengua je	Teplov Fjodor				Todos los jugadores están en un círculo. El que la queda va hacia el círculo y dice "pez, animal o pájaro" y el jugador llamado debe nombrar un animal de ese medio mientras se le acerca. De repente para y dice una de estas palabras. Si el jugador no no		Kazakhstan
J174	ALAMAN-BAIGA	correr a caballo	Rasulov Shavkat				Es una carrera de caballos de 25-100 km. con obstáculos. Por el camino uno puede encontrar: el río, que deberá sortear, las ondulaciones que deberá superar con rapidez y habilidad. La victoria en esta competición está ligada con la resistencia, la ingen		Kazakhstan
J175	SILLAS VOLADORAS DEL ESPACIO		Teplov Fjodor				Los jugadores se sientan en las "sillas volantes en el espacio" y sin levantarse de ellas deben coger todos los objetos de su alrededor a una distancia de un metro aproximadamente. Gana el primero que coge todas las cosas,		Kazakhstan
J176	SOBRE LA BARRA	equilibrio	Teplov Fjodor i Igor Medvedev	14		barra larga y soportes	Se necesita una barra larga, sostenida a una altura de 30-40 cm. Dos equipos de 7 jugadores cada uno están subidos a la barra, uno en cada extremo. A la señal del director del juego, avanzan intentando empujar al equipo contrario para que sus miembros c		Kazakhstan
J177	LANZAMIENTO DE AROS	puntería	Teplov Fjodor i Igor Medvedev	2-15		5 aros/jugador y palos	Cada jugador dispone de 5 aros. Los jugadores deben ensartar los aros en unos palos desde una distancia de 4-5 metros. Los primeros dos aros son de prueba, pero los tres siguientes ya van en serio. Los aros pueden ser de hierro o de plástico. Su diáme		Kazakhstan
J178	LANZAMIENTO DE SACOS	puntería	Teplov Fjodor i Igor Medvedev			5 sacos llenos de arena	Se necesitan 5 sacos llenos de algún material pesado, por ejemplo, arena. Los jugadores lanzan los sacos sobre una pequeña mesa, intentando que los sacos no se caigan. Pueden jugar entre 2 y 5 equipos. El equipo al que le han caído menos sacos es el gan		Kazakhstan

179	ESTIRAR	fuerza	Teplov Fjodor i Igor Medvedev				Pueden participar muchos chicos y chicas en este juego. Los jugadores estarán divididos en parejas procurando que haya igualdad de fuerzas entre los miembros de una misma pareja. También se aparejará chicos con chicos y chicas con chicas. Se dibuja una		Kazakhstan
180	THE SECOND IS SPARE	correr	Fiodo Teplov i Igor Medvedev				Es un juego para varios jugadores. Éstos se colocan en círculo, separados un paso unos de otros y de cara al centro.  Dos jugadores empiezan el juego: uno echa a correr y el otro le persigue. Si el perseguido se ve en peligro de ser atrapado, puede sa		Kazakhstan
181	DISGUISE	atención, coordinación	Fiodor Teplov e Igor Medvedev				Los jugadores se dividen en grupos y se ponen de cara al director del juego. Se establece el orden en que van a moverse los grupos. El director cada vez puede decir: "montículo", "camino" or "pajar". Cada grupo tiene que apresurarse a hacer lo que dice el		Kazakhstan
182	DEPÓSITOS RÁPIDOS	relevos	Teplov Fjodor i Igor Medvedev			5 objetos / jugador	Los jugadores se colocan en una línea i cada uno de ellos tiene 5 objectes junto a sus pies. Dibujará cinco pequeños círculos: el primero a cinco pasos de distancia y el resto separados 2 pasos uno de otro. A la señal del director del juego, cada jugad		Kazakhstan
183	PÁJAROS Y NIDO	correr - musical	Fiodor Teplov e Igor Medvedev				Los jugadores hacen un gran corro. Uno de ellos la queda. Éste irá dando vueltas al círculo mientras va bailando al son de la música. Se pondrá detrás de un jugador y, con una reverencia, le invitará a seguirle. Éste deberá imitar sus movimientos. Se		Kazakhstan
184	CATCH UP		Teplov Fjodor, alumne e Igor Medvedev, professor				Es un juego muy interesante, Pueden jugar muchos niños. Están de pie en círculo y empiezan a contar para ver quien la queda. Cuando acaban de contar todos corren y el que la queda debe atraparlos. El último en ser atrapado la quedará para la siguiente		Kazakhstan
185	TOOK SURAMAY		Lira				Pueden participar en este juego niños y niñas de 10 a 15 años. Se distribuyen en dos equipos y se sientan unos frente a los otros. Cada equipo elige a su capitán. Éste da nombres a los miembros de su equipo tales como "anillo dorado", "rosa roja", bell		Kirguistán
186	EL JARDINERO		Aigulu Musaeva				Uno del los juegos infantiles tradicionales del Kirguizistan és el JARDINERO. Se juega en el suelo. Los jugadores están en círculo. El/la que dirige el juego da a cada jugador el nombre de una planta o de una fruta, por ejemplo: rosa, manzana, etc. Él	Véase EL PADRE CALABACERO	Kirguizistán
187	PEPS I PEPES	correr	Rafael Badia i Berga				Se forman dos equipos, normalmente uno de niños (Pepes) y uno de niñas (Pepas). Cada equipo se coloca en una fila paralela al otro equipo y a una cierta distancia de éste. El juego empieza cuando el director del mismo diga "¡Pepes!" o "¡Pepas!". Despué		La Garrotxa - Països Catalans
188	PESSIC!... CATOC!	interior	Rafael Badia i Berga	3-6	pequeños		Los jugadores colocan sus puños unos encima de los otros sobre una mesa. Cada vez que la persona que dirige el juego dice "Pessic!" los demás responden: "Catoc!" i al mismo tiempo, el que ocupa la posición inferior saca su puño de ahí para colocarlo enci		La Garrotxa - Països Catalans
189	CUNITA, LA	interior	Rafael Badia i Berga	2	>3	un hilo grueso	Este juego no tiene límite de edad y a menudo juegan abuelos y nietos juntos. Es un juego para dos personas, pero puede añadirse alguna más siempre que señ pocos. Se trata de atar los extremos de un hilo de un metro de largo y el que empieza el juego		La Garrotxa - Països Catalans



190	EL PARE GEGANTÀS	correr y pillar	Rafael Badia i Berga				El "pare gegantàs" está dormido a la puerta de su cueva. Los niños y niñas corren y saltan a su alrededor mientras van cantando:  El pare gegantàs porta puces, porta puces. El pare gegantàs porta puces al cabàs  En un momento dado, el "pare gegan		La Garrotxa - Països Catalans
191	TORRE EN GUARDIA, LA		Pilar Berga				Dos niños o niñas hacen un puente uniendo sus manos. Los demás van pasando por debajo del puente cogidos de la cintura mientras van repitiendo la canción. En un momento dado los que hacen el puente bajan las manos y atrapan a uno de sus compañeros. Ent	Canción:  La torre en guardia la torre en guardia ¿Quién la destruirá?  partitura y arxivo midi en <a href="http://xtec.es/~rbadia/divers/i300.html">http://xtec.es/~rbadia/divers/i300.html</a>	La Garrotxa - Països Catalans
192	ESTATUAS DE SAL		Martins Eglitis, Gatis Svīrskis i Janis Baldunciks	>2			Si sois más de dos niños podéis jugar al siguiente juego. Debéis elegir a uno que será el cazador. Los demás deben escapar del cazador. El jugador que sea atrapado queda "congelado", es decir, no puede moverse y debe quedarse como un poste de sal. Si a		Letonia
193	EL ESCONDIR	correr	Martins Eglitis, Gatis Svīrskis i Janis Baldunciks	>3			Este juego es popular en muchos países. Nosotros lo practicamos así: Si sois más de tres niños o niñas podéis jugar a este juego. Los jugadores deben elegir al que para. Este, vuelto de espaldas y con los ojos cerrados cuenta hasta diez. Los demás de		Letonia
194	EL GATO	correr y pillar	Esc.Sec. "Sauletekis" - Panevezys				Uno de los jugadores es un "gato" y los demás son "ratones". El "gato" intenta atrapar a los "ratones". El "ratón" que ha sido atrapado se convierte en "gato". Y entonces, este "gato" intenta atrapar a los otros ratones. Y continúa el juego del mismo m		Lituania
195	EL TOUR DE FRANCE	dibujado en el suelo	Miguel Ruíz			chapas de refrescos	Este juego se practicaba coincidiendo con las fechas reales del Tour y con los nombres de ciclistas y etapas reales  Primero hay que dibujar con los dedos un circuito en el suelo con tramos rectos, curvas, pendientes... Cada jugador dispone de su cicl		Logronyo - Espanya
196	¡STOP!	interior	Miriam Mostkoff			papel y lápiz	Cuando yo estaba en le escuela elemental solía practicar diversos juegos. Disponíamos de media hora de recreo después del almuerzo pero siempre quedaba corto. Entonces, en clase, procurábamos sentarnos en la parte de atrás donde el maestro no pudiera ve		Méjico
197	¡QUE TE DOY!	animación	Carlos Revilla				Con dinamismo i cambiando cada pocos segundos se proponen las siguientes actividades que pueden hacerse por parejas o todos contra todos: - Picarse en las rodillas : dar a otro y evitar que le den a uno mismo. - Pisarse suavemente unos a otros,		Mollet del Vallès - Cataluña
198	MANCHA - Peste por parejas	correr	Carlos Revilla	parejas	>10		Por parejas, uno persigue al otro. Si el perseguido adopta la posición de un figura inmóvil el otro debe imitarla, pero sólo puede mantenerla hasta que el perseguidor cuenta hasta cinco. Después debe salir corriendo otra vez. Si uno atrapa al otro se camb		Mollet del Vallès - Cataluña
199	EL ENCUENTRO	animación	Carlos Revilla		>7		Dos jugadores, colocados en extremos separados del recinto, intentan encontrarse y cogerse de las manos. Los otros tratan de impedirlo colocándose delante, pero no vale coger.		Mollet del Vallès - Cataluña
200	EL CABALLITO	animación	Carlos Revilla	gran grupo	6-10		Los participantes se colocan en círculo, en cuadrupedia (manos y rodillas en el suelo); son los "caballitos". También hay diversos jinetes, casi la mitad de caballitos. Un jinete designado, situado lejos, se acerca e intenta montar sobre un caballo libre.		Mollet del Vallès - Cataluña
201	JUEGO DE COLORES	animación	Carlos Revilla	gran grupo	6-12		Los jugadores se desplazan libremente, el animador anuncia uno o varios colores y los participantes se afanan en ir a tocar a los compañeros que lleven una prenda de esos colores. Cada tanto se cambian los colores.		Mollet del Vallès - Cataluña

1202	EVITAR LA SERPIENTE	animación	Carlos Revilla	gran grupo	6-12	Un jugador lleva la cuerda, la "serpiente", que agita con rápidos movimientos de la mano. Los demás intentan pisarla y si alguno lo consigue dirige el juego. Si alguno es tocado por la serpiente sigue jugando, pero debe ponerse la mano sobre la parte toca	Mollet del Vallès - Cataluña
1203	ZORROS-CONEJO	animación - correr	Carlos Revilla	gran grupo	>6	Se reparten en tríos. En cada trío dos zorros y un conejo. Los dos zorros persiguen al conejo. El que toca al conejo cambia con él.  VARIANTE: Un tercio de la clase son conejos y los otros dos tercios son zorros. Todos los zorros persiguen a los conejo	Mollet del Vallès - Cataluña
1204	MONOS Y PANTERAS	correr y pillar	Carlos Revilla		<10	Los jugadores se reparten en dos grupos: "Monos" y "Panteras". La panteras se tienden en el suelo y duermen. Los monos pasean entre ellas. A la señal del animador las panteras se despiertan e intentan tocar a los monos antes de que estén colgados o suspen	Mollet del Vallès - Cataluña
1205	ZORRO, GALLINAS Y POLLITOS	correr y pillar	Carlos Revilla		>8	Se forman cadenas o filas de 5 ó 6 jugadores, que se agarran por los hombros al anterior. El primero es la "gallina" y los demás los "polluelos". El zorro se coloca delante de la cadena, libre, mirándoles. A la señal el zorro intenta atrapar al último pol	Mollet del Vallès - Cataluña
1206	ANILLO PROTECTOR	correr y pillar	Carlos Revilla		>8º	4 ó 5 jugadores se colocan en círculo agarrándose de la mano. Otro jugador, "el apresor" se coloca fuera. A la señal intenta atrapar justo al que está frente a él mirándole. Debe correr alrededor del círculo y tocarle, pero no puede hacerlo por encima de	Mollet del Vallès - Cataluña
1207	COMBATE DE DRAGONES	correr y pillar	Carlos Revilla		8-12	Los jugadores forman en dos bandos, que se colocan en cadena agarrados cada uno por la cintura del anterior. El primero es la cabeza y el último es la cola. Cada cabeza intenta a la cola contraria y evitar que lo cojan a él.	Mollet del Vallès - Cataluña
1208	LOS CONTRABANDISTAS SE ESCONDEN	correr	Carlos Revilla		>6	La mitad de los participantes son árboles y la otra mitad son contrabandista. Los árboles se quedan inmóviles en lugares distantes entre sí. Los contrabandistas corren libremente por el terreno. A la señal, los contrabandistas corren a ocultarse detrás de	Mollet del Vallès - Cataluña
1209	PERSECUCION EN CADENA	correr y pillar	Carlos Revilla		>6	Dos jugadores con una pelotas sostenida con una mano entre ambos, persiguen a los demás. El que es tocado cambia el lugar con el apresor.	Mollet del Vallès - Cataluña
1210	SIN TOCAR	correr	Carlos Revilla		>6	Los participantes se organizan en tres grupos iguales: 1, 2, 3. Todos corren libremente. Cuando el animador nombra a un grupo este se para y los otros siguen corriendo sin tocar a los inmóviles. Cuandos se nombra a otro grupo los anteriores pueden moverse	Mollet del Vallès - Cataluña
1211	¡MI CASA!	correr	Carlos Revilla			Se dividen en tres grupos, cada uno de los cuales tiene una zona determinada, separada 15 ó 20 metros del lugar por donde han de correr. Todos corren libremente por la zona de carrera y a la señal del animador deben correr hacia su zona intentando ser los	Mollet del Vallès - Cataluña
1212	AGUJERO CASERO	correr	Carlos Revilla			Se trazan en el suelo tantos círculos como participantes menos uno ( o se colocan aros, ruedas, etc. ). Todos corren libremente por el terreno y a la señal, deben ir a refugiarse dentro de un círculo. El último es quien, a la vez siguiente da la señal.	Mollet del Vallès - Cataluña
1213	ADUANERO S Y CONTRABANDISTAS	correr y pillar	Carlos Revilla			Se trazan dos líneas separadas unos 10 - 15 m. Un cuarto de los jugadores son aduaneros y los tres cuartos restantes contrabandistas. Los contrabandistas salen de detrás de una línea y han de evitar ser tocados pos los aduaneros que se sitúan en el inter	Mollet del Vallès - Cataluña

1214	LOS PUNTOS CARDINALES	correr y pillar	Carlos Revilla				Los cuatro líneas de un terreno se designan con el nombre de los cuatro puntos cardinales. El animador los nombra y todos corren hacia ella.	OBSERVACIONES: 1.- Se organizan por equipos. ¿Quién tiene a todos los participantes en el Sur en 10 segundos. 2.- El animador puede ordenar cambio de rumbo en cualquier momento.	Mollet del Vallès - Cataluña
1215	EL MOSQUITO	correr y pillar	Carlos Revilla				Persecución todos contra todos. Cualquiera puede tocar a otro con un dedo en cualquier parte del cuerpo y el tocado debe seguir corriendo apoyando una mano en la parte tocada. Un nuevo toque hace desaparecer el anterior.	1.- Un golpe en la cabeza, paraliza. El tocado en esa zona permanece inmóvil. Si el otro le toca le libera. 2.- Igual que uno pero sin la posibilidad de liberar. EL juego acaba cuando sólo queda uno.	Mollet del Vallès - Cataluña
1216	EL GAVILAN		Carlos Revilla				Tots els participants es col·loquen al llarg d'una paret mirant endavant. Un, davant, és l'esparver, que diu en veu alta: "1, 2..." i els altres contesten: "3" i surten corrent fins travessar una línia de refugi situada davant d'ells a uns 10-15 m, se		Mollet del Vallès - Cataluña
1217	LOS CORDEROS SIAMESES	correr y pillar	Carlos Revilla				Todos los participantes, menos uno, por parejas cogidos de las manos. El que queda solo "el lobo". Las parejas son corderos siameses que no se pueden soltar. Los corderos son perseguidos por el lobo que intenta tocarlos. Si son tocados se paran y forman	VARIANTES: 1.- Uno o varios lobos; 2.- Los lobos pueden ser también siameses; 3.- Cuando un cordero siamés libera a otro, los cuatro forman un solo cordero siamés.	Mollet del Vallès - Cataluña
1218	CUATRO ESQUINAS MODIFICADAS	correr	Carlos Revilla				Los participantes se distribuyen por los cuatro vértices de un cuadrado de 10-15 m. de lado. Un jugador permanece en el centro. Cuando grita "ya", todos deben abandonar su esquina e ir hacia otra cualquiera (no importa que en una esquina haya muchos y en		Mollet del Vallès - Cataluña
1219	EL CAZADOR	correr y pillar	Carlos Revilla				Un jugador con pelota persigue a los demás intentando alcanzarles con un lanzamiento. Cuando da a alguien éste pasa a ser cazador.	Cuando el que tira falla los demás pueden jugar con el pie la pelota para evitar que el cazador la coja.	Mollet del Vallès - Cataluña
1220	DALE AL BALÓN	pelota	Carlos Revilla			1 pelota	Todos corren libremente pasándose la pelota. A la señal todos se sientan rápidamente en el suelo. El que está en posesión del balón se desplaza con la pelota aguantada con las rodillas para entregársela a otro, que sigue con el juego a la nueva señal.		Mollet del Vallès - Cataluña
1221	GUERRA DE LAS PELOTAS	pelota	Carlos Revilla	>6		varias pelotas	Los participantes se dividen en dos grupos y se distribuyen a lo largo de dos zonas cuadradas separadas por una línea central. Se entregan la mitad de pelotas a cada grupo. A la señal comienzan a tirar pelotas al campo contrario con el fin de tener el me		Mollet del Vallès - Cataluña
1222	LLEVARSE LA PELOTA	pelota	Carlos Revilla	>6		1 pelota	Por grupos de cuatro jugadores, uno de los componentes con el balón. Lanza el balón al aire y lo intenta coger; los otros tres también lo intentan. Sigue el juego quien consigue cogerlo.		Mollet del Vallès - Cataluña
1223	PELOTA BOTA, BOTA	pelota	Carlos Revilla	>6			Los que tienen la pelota botan y driblan con ella. El resto intenta quitársela. Si lo consiguen siguen ellos con la pelota y los otros hacen su papel.		Mollet del Vallès - Cataluña
1224	¡PIES EN EL AIRE!	correr y pillar	Carlos Revilla	>6			Juego de persecución con tres o cuatro perseguidores. Si no se tienen los pies en el suelo, no se puede ser cazado. El que es cazado pasa a ser perseguidor y libra a su cazador.  VARIANTES: Todos de pie: ¿Quién es el último en quitar los pies del sue		Mollet del Vallès - Cataluña
1225	EL JUEGO DE LA SERPIENTE	correr	Carlos Revilla				Todos los participantes se distribuyen por el terreno libremente. Dos de ellos, que son la serpiente, se cogen de las manos y salen en persecución de los demás. Cuando consiguen tocar a alguno, este se une a ellos, hasta que sean cuatro, en cuyo caso, se		Mollet del Vallès - Països Catalans
1226	LOBO Y DEMONIOS	correr	Carlos Revilla				Los participantes se dividen en dos grupos. Unos hacen de lobos, con la cinta amarilla colocada en la parte trasera del pantalón, a guisa de cola, y otros de demonios con la cinta roja. A la señal de comienzo ambos intentan quitarse las cintas. El juego		Mollet del Vallès - Països Catalans

1227	PALOMATO BEISBOL	correr, pelota	Carlos Revilla			bates y pelotas	Los jugadores se dividen en dos grupos, bateadores y recogedores y se sorteá quien comienza a batear. En el terreno de juego han de delimitarse los siguientes espacios: Un lugar circular para el lanzador, "L" de 1,5 m. de diametro. Una liena para el bate	Este juego es muy similar al béisbol y puede ser utilizado como iniciación.	Mollet del Vallès - Països Catalans
1228	ENCANTADOS	correr	Julina Julia	>4			Uno de los jugadores debe perseguir a los demás y tratar de tocarlos. Cuando toca a alguien, éste debe permanecer quieto en su sitio y gritar: "¡Ayudadme!" Los demás niños intentarán tocarlo con el fin de liberarlo para que pueda volver a correr. El ju		Moscú - Federación Rusa
1229	EL CUADRADO	canicas	Lluís Garcia i Coca	5-20		canicas - una más grande	Se diponen las canicas dentro de un cuadrado dibujado en el suelo. Pueden jugar tantos niños como se quiera. Cada uno coloca una canica dentro del cuadrado y tiran hasta una línea la carrumba. Inicia el juego el que queda más cerca de la línea. A conti	Original en catalán: EL QUADRAT	Navarcles - Cataluña
1230	EL VAMPIRO	atrape	Lluís Garcia i Coca				Pueden jugar un número indeterminado de niños. Se sitúan en un círculo i en medio, sentado, se coloca el vampiro, que puede ser el maestro. Los niños dan vueltas en el sentido de las agujas del reloj preguntando: "Vampiro, ¿qué hora es?" Y el vampiro va		Navarcles - Cataluña
1231	LOBO Y LAS OVEJAS, EL	atrape	Ainhoa Vázquez				La verdad es que no se si este juego es tradicional o no pero es muy divertido, hay dos versiones, una competitiva y otra cooperativa:  La competitiva se juega de la siguiente forma, un jugador es el lobo y el resto son las ovejas, estas están en un r		Navarra - Euskal Herria
1232	SILLAS, LAS	correr y atención	Ainhoa Vázquez			una silla/jugador	Es el juego tradicional de las sillas pero de forma cooperativa, el juego se desarrolla de forma normal pero en vez de cada vez eliminar un jugador y una silla se elimina solamente se elimina una silla, teniendo al final que subirse todos a una sola silla		Navarra - Euskal Herria
1233	DUNDI BIYO	puntería	Milan Gurung			2 palos especiales	Se necesitan dos palos rectos: el principal de unos 60-70 cm. y otro de unos 15 con los extremos puntiagudos. Pueden jugar dos o más jugadores en un espacio abierto.  Se decide quien empieza lanzando el palo pequeño. El que lo lanza más lejos empieza	enviado por Sandy y Thomas Peters - Houston, Texas, EEUU	Nepal
1234	EL OSO	correr	Tiunova Jane				Un niño hace de oso. Los demás cogen setas y frutas silvestres. Los niños eligen al oso, trazan la casa del oso, él está tumbado y los niños se acercan hasta una linea especial, o van alrededor del oso o se ponen detrás de él. Cantan a coro: En		Novosibirsk - Federación Rusa
1235	EL GATO Y LOS RATONES	correr	Olga Kosinova	>4			Uno de los niños es el gato. Va con los ojos tapados. Los demás son ratones. Dan vueltas a su alrededor y dicen: - ¿Dónde estás? Él contesta: - Encima del puente. Ellos preguntan: - ¿Qué estás bebiendo? Él responde: - Zumos.		Novosibirsk - Federación Rusa
1236	CARAWAY	corro	Nina Koptuyug				Todos los niños forman un círculo. Deben permanecer todo el rato con las manos cogidas. Uno de ellos para dentro del círculo, moviéndose en dirección opuesta al resto. Mientras se mueven van cantando. El del centro, llegado este punto tratará de separar	Caraway, caraway, You can go any way (izquierda, derecha) You can go to your left, You can go to your right, You can be very tall (levantan los brazos y caminan de puntillas) You can be very small (se agachan y van hacia el centro sin soltarse)	Novosibirsk Federación Rusa
1237	CRUCES Y CÍRCULOS	mesa	Rafael Badia i Berga	2		papel cuadriculado y bolígrafo	En un papel cuadriculado se dibuja un rectángulo. Alternativamente, cada jugador irá repasando un lado de cuadrado. Cada vez que un jugador cierre uno o más cuadraditos, los marcará con su señal (una cruz para un jugador, una redonda para el otro). Cuan	Original en catalán: CREUS I RODONES	Olot - Cataluña

1238	NONET	dibujado en el suelo	Rafael Badia i Berga	>2		un guijarro	Primero hay que dibujar la figura en el suelo y a continuación, cada jugador por turno tira un guijarro al número 1 desde donde tiene que hacerlo pasar por todos los números a puntapis hasta llegar al semicírculo (marcado con 00, 000, 100, etc) que se l	Véase el gráfico en: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/nnt.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/nnt.jpg</a>	Olot - Cataluña
1239	LAS CUATRO ESQUINAS	atención y correr	Rafael Badia i Berga	5			Este juego es para 5 jugadores pero se puede ampliar. Uno de ellos para y los demás se sitúan en los ángulos de un cuadrado dibujado en el suelo. El juego consiste en ir intercambiando sus posiciones mientras el que para intentará conquistar alguno de l	Original en catalán: ELS QUATRE CANTONS	Olot - Cataluña
1240	HUNDIR LA FLOTA	mesa	Rafael Badia i Berga	2		papel y lápiz	Dos jugadores. Cada uno dispondrá de una hoja en la que habrá dibujado dos rectángulos de las mismas dimensiones, e idénticas a las del compañero, en los que se habrá señalado las coordenadas con letras y números. Uno de los rectángulos representa el prop		Olot - Cataluña
1241	LA PULGA	mesa	Rafael Badia i Berga				Los jugadores se colocan alrededor de una mesa grande recubierta de una manta. En el centro se coloca un vaso o una taza. Cada jugador dispone de un botón grande y un cierto número (4 o 5 es suficiente) de botones más pequeños. Por turnos, cada jugador ha	Original en catalán: LA PUÇA	Olot - Cataluña
1242	LA SARDANA DE L'AVELLAN	corro	Rafael Badia i Berga		1-5		Se hace un corro y se van dando vueltas, agachándose cuando se dice "gana" y "poll".	La sardana de l'avellana, pica de peus i mata la gana. La sardana del Ripoll mata la puça i deixa el poll.	Olot - Cataluña
1243	LAS SILLAS	correr	Rafael Badia i Berga	>5-6			Se colocan tantas sillas como jugadores. A una señal todos empiezan a dar vueltas. Mientras, el que dirige el juego, quita una. A otra señal todos buscan donde sentarse, pero uno sde quedará sin sitio y será eliminado. Gana el que consigue no ser eli	Original en catalán: LES CADIRES	Olot - Cataluña
1244	ESCARABAT BUM-BUN		Rafael Badia i Berga		2-5		Este juego es para niños y niñas muy pequeños (2 a 5 años). Un adulto sentado se coloca al niño sobre su regazo, boca abajo y mientras le va dando palmaditas en la espalda, va cantando la canción. Con el último verso, alguno de los presentes le da un pell	"Escarabat bum bum, posa oli, posa oli. Escarabat bum bum, posa oli en el llum. Si en el llum no n'hi ha a la bombeta*, a la bombeta*, si en el llum no n'hi ha a la bombeta n'hi haurà. Escarabat, endevina qui t'ha pessigat!"	Olot - Cataluña
1245	PIEDRA ALTA		Rafael Badia i Berga			cantos rodados	El juego consiste en intentar, por turnos, realizar cinco piedras con cinco piedras. Cada vez que un jugador consigue realizar correctamente una prueba pasa a la siguiente. Cuando falla, pasa el turno a otro jugador. Gana el primero que consigue realiz		Olot - Cataluña
1246	ÁNGELES Y DEMONIOS	nocturno	Pep Capdevila	> 10	> 6	velas, lot o lámpara butano	Este es un juego de noche que tiene que practicarse en un terreno llano, un poco apartado de la luz de las casas para que haya la máxima oscuridad posible. Los jugadores se dividen en dos bandos: unos son los ángeles y los otros los demonios. En medio de		Osona - Països Catalans
1247	PASEO ENTRETENIDO	conce ntración	Pep Capdevila	>4	>4	ninguno	Todos los participantes se reúnen al lado de quien dirige el juego i empiezan a caminar. La persona que dirige el juego cuenta una historia que se ha preparado previamente i aprovecha el momento de decir un número para empezar una cuenta atrás (ej.: "...a		Osona - Països Catalans
1248	UN PIE, DOS PIES	habilidad y fuerza	Pep Capdevila	>3	>8	ninguno	Es un juego de competición. Primeramente se traza una linea bien visible en el suelo y, por sorteo o por ser la última en incorporarse, se nombra a la persona que la queda. Ésta se coloca con la cintura doblada hacia adelante y las manos detrás de la nuc		Osona - Països Catalans
1249	UN, DOS, TRES, PLATERETS TRES	correr	Miquel Carrión i Chisvert	5-15			Pueden jugar a este juego entre 4 y 18/20 jugadores. Un niño/a para de cara a la pared. El resto se sitúan a una distancia entre 10 y 15 m. de ésl. El que para cuenta en voz alta mirando a la pared: " un, dos, tres, platerets, tres tres" y se da la wu	Véanse también: - L'ESCARABAT BUM BUM - THE QUEEN'S STOLEN STEPS - UN DUE TRE, PER LE VIE DI ROMA	País Valencià

1250	LA MUECA	fiesta	Rafael Badia			monedas	Se coloca una moneda en la frente de cada jugador, el cual deberá intentar hacerla bajar hasta la boca y cogerla con los dientes sin poderse ayudar de las manos, tan solo con las muecas y movimientos de su cara. Si la moneda cae al suelo, queda eliminado		Países Catalans
1251	TABA		Jordi Domènech i Milà	>2		huesos de cordero	Juego popular infantil llamado también joc de l'osset o taba, muy antiguo (para los griegos y romanos, juego del astrágalo) pero que ha llegado hasta nuestra infancia. Consiste en echar como si se tratara de dados unos hueecillos (llamados astrágalo) de	Original en catalán: BOTXÍ	Países Catalans
1252	LA CUETA D'ABADEJO	correr	Remei				Los niños sentados en círculo. Uno de ellos para haciendo de madre i dando vueltas por fuera del círculo. Mantiene un diálogo cantando. Los indisciplinados hijos, sin orden determinado se van manifestando contrarios a dormir, diciendo cosas como: - ¡No	La cueta d'abadejo, aquí me la menjo, aquí te la deixo, mireu cap a dalt que cauen gotetes, mireu cap avall que cau un ruixat, un trago de llet(v) i a dormir	Países Catalans
1253	LAS BRUJAS	pelota	Montserrat Vegas	15-20	> 4	una pelota	Se colocan todos los niños en círculo excepto uno que se pondrá en medio. Éste elegirá con el dedo a 3 o 4 jugadores del círculo, a los que denominará brujas. Entonces las brujas se podrán en medio y el resto comenzarán a rodar cogidos de las manos cantan	Original en catalán: LES BRUIXES	Países Catalans
1254	OCA, JUEGO DE LA	tablero	Rafael Badia	>2		tablero, dados, fichas	Se juega en un tablero formado por una espiral compuesta de 63 casillas numeradas. Cada casilla tiene un dibujo. La ficha de cada jugador irá avanzando según la numeración obtenida por el dado que irán lanzando por turno. Dependiendo de la casilla adond		Países Catalans
1255	ROMPER LA OLLA	fiesta	Rafael Badia			una olla de barro, caramelos..	Este juego se practica en el aire libre en un espacio que permita colocar una cuerda de un lado a otro, de la cual se cuelga una ollita o maceta dentro de la cual se habrán colocado caramelos, monedas, etc. y, además agua o harina. Los jugadores particip		Países Catalans
1256	COGER LA MONEDA	fiesta	Rafael Badia			monedas, dos cubos, agua.	Loa jugadores participan individualmente. El participante se coloca frente a una mesa en la que hay un barreño con agua dentro de la cual se ha colocado una moneda. El jugador, con las manos a la espalda, intentará sacar la moneda con la boca. Cuando l		Países Catalans
1257	COMER LA MANZANA	fiesta	Rafael Badia			manzanas, cuerda..	Se necesita una cuerda de lado a lado de la que colgarán tantas manzanas como participantes. Éstos, con las manos a la espalda, intentarán comerse la manzana, con la dificultad de no poder agarrarla con las manos. Gana el primero que lo consigue. Una		Países Catalans
1258	EL CHOCOLATE	fiesta	Rafael Badia			chocolate y bizcochos	Los participantes se sitúan por parejas uno frente a otro a ambos lados de una mesa alargada. Cada jugador dispone de una taza de chocolate y un plato con un determinado número de bizcochos o similar. Con los ojos vendados los jugadores intentarán moja		Países Catalans
1259	ARAÑA DE COLORES	correr	Tània M. Badia				Es un juego de exterior para jugarlo en un pequeño patio, plaza, etc. Los jugadores, divididos en dos grupos, se colocan a ambos lados de este espacio. En el centro se coloca el que la queda, que hará de araña. Este dirá un color y todos los que lleven a		Países Catalans
1260	TE COMISTE EL PERRO MUERTO	lengua je	Pedro Pablo Rodríguez y Julieta I. Rovi	2 o +			Uno de los niños elige un número entre el 0 y el 9 y lo dice en voz alta y añade: "¡Quiquiera que diga este número se ha comido al perro muerto!". Los niños van contando en voz alta por turnos acordándose de saltarse el número elegido. Por ejemplo, si		Panamá
1261	COMECOCOS (2)	correr	Javier Cabral González	10-30	6-12		Este juego trata de simular al homónimo de los video juegos. se eligen a dos o tres alumnos que son los "fantasmas" y el resto son los "comecocos". cuando un "fantasma" atrapa a un "comecocos" este se convierte en "fantasma". Variantes: Se puede jugar d	Comentarios: Para jugar a este juego es necesaria una pista en la que se encuentren señalados varios campos, como por ejemplo, una pista de voleibol, una de bádminton, baloncesto, etc	Paraguay

1262	LA SOMBRA	atrape	Javier Cabral González		6-12	Los alumnos se colocan por parejas, Un alumno va corriendo por la pista, y su compañero hace "la sombra", teniendo que imitar todos los movimientos del primero: saltos, movimientos de brazos, cambios de dirección y de sentido, paradas, y todo lo que se le	Comentarios: Este juego se puede utilizar como calentamiento, orientando el profesor a los alumnos en los movimientos a realizar, por ejemplo: movilidad articular de brazos, sipping, talones atrás, desplazamientos laterales, correr de espaldas, andar de	Paraguay
1263	BULLDOGS	atrape	Javier Cabral González			Se forma a los niños en fila en el extremo de una cancha por ejemplo de basquetbol viendo hacia el centro de la misma se coloca un alumno quien será el bulldog al frente y gritará la palabra "BULLDOG" en ese momento salen todos hacia el otro extremo, o se		Paraguay
1264	EL CAP DEL MONSTRE	atrape	Javier Cabral González		més de 4	"Hace mucho tiempo, cuando nuestros cavernarios ancestros querían desprestigiar a alguien iban de compras con el brujo local, quien les vendía una Cabeza de Monstruo, entonces, con rapidez la colocaban sobre la cabeza de su víctima y éste se transformaba		Paraguay
1265	CAZA EN CADENA	atrape	Javier Cabral González	<3		Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Uno de ellos toma el rol de "cazador". Éste debe pillar a los demás jugadores de uno en uno. Cuando atrapa al primero, tiene que perseguir a los demás, con él tomados de la mano (no se pueden soltar)		Paraguay
1266	CAZADORES Y LIEBRES	atrape	Javier Cabral González	<4		Se divide al grupo en 2 equipos de igual número de componentes (en el caso de ser un grupo impar, uno de los jugadores tendrá 2 vidas). Un equipo se distribuye libremente por el lugar destinado al juego (liebres), mientras que el otro, se coloca en un ext		Paraguay
1267	COMECOCOS	atrape	Javier Cabral González	<3	menys de 1	Los jugadores se distribuyen de pie libremente en el espacio. Uno de los jugadores se coloca en cuadrupedia (Comecocos) y persigue a los demás intentado agarrarlos y tirarlos. Una vez que un jugador es tumbado o toca el tatami con cualquier parte del cuer		Paraguay
1268	CONGELATORS	atrape	Javier Cabral González		més de 4	Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Se eligen dos jugadores que serán los "Congelators", es decir que perseguirán a los otros jugadores y cuando los pillan se quedaran congelados como estatuas de hielo. Al mismo tiempo se elegirá a o	NOTA: El número de "Congelators" y de "Soles" dependerá de la cantidad de jugadores a participar. Si son muchos es conveniente poner varios "Congelators" para evitar que los jugadores que nos son perseguidos se aburran. Siempre colocar menor número de "So	Paraguay
1269	EL SALVAVIDAS	atrape	Javier Cabral González		4-7	En la introducción del juego el profesor explica que a partir de ahora todo lo que es piso, se transformará en "agua" y que ellos serán contentos bañistas que desarrollarán las actividades que se le ocurran.El profesor será el Salvavidas de la playa que v		Paraguay
1270	EL HELADERO	atrape	Javier Cabral González		5-6	El profesor comienza siendo el heladero, estará dentro de un semicírculo determinado . Los chicos fuera de este semicírculo van pidiendo gustos de helados y el profesor ira diciendo "no" o "si". En el momento que diga "si" deberá correr a los niños y atra		Paraguay
1271	INDIOS Y PISTOLEROS	atrape	Javier Cabral González	10-30	6-12	Se forman dos equipos de igual número de jugadores; unos serán los "indios" y tendrán que pillar a los otros que serán los "pistoleros". Los "pistoleros" se acuestan en el suelo a unos 15 metros aproximadamente de los "indios" y se hacen los dormidos (ojo		Paraguay
1272	LA BRUJA PIRUJA	atrape	Javier Cabral González	10-30	6-14	Distribuidos por todo el terreno se escogen a unos alumnos (de 1 a 3 alumnos), que serán la "Bruja Piruja" y con unas hojas de periódico enrolladas, a modo de escoba de bruja, tratan de dar a los demás. Cuando la bruja logra dar a alguien, le dice el nomb		Paraguay

1273	LA CUCARACHA	atrape	Javier Cabral González	15-30	4-6		Se forma un círculo con los alumnos tomados de la manos. Uno de ellos se colocará en el centro del círculo (quien será la cucaracha). En el momento que indique el profesor todos comenzarán a cantar la canción. En ese momento todos empiezan a correr, el al	La cucaracha, la cucaracha, ya no puede caminar, porque no tiene, porque le faltan las dos patitas de atrás, echenle FLIT, echenle más, ya se murió, ya revivió.	Paraguay
1274	LLAMADA DE LOS ANIMALES	atrape	Javier Cabral González	>10	6-8	fixes	Se reparte a cada alumno una ficha, en la que hay dibujado un animal (elefantes, gatos, perros y ranas). Se designa a 4 alumnos, cada uno con una ficha de un animal distinto, que actuarán con el rol de "madre". Las madres se situarán en cada una de las esq		Paraguay
1275	LAS CINTAS	atrape	Javier Cabral González	5-10	més de 6		En el grupo hay una vendedora y una compradora (o vendedor y comprador, o de sexos diferentes) y los demás son cintas. La vendedora le dice al oído a las cintas el color que tienen (sin que se entere la compradora). Se desarrolla el diálogo entre compra	COMPRADORA: tun, tun. VENDEDORA: ¿quién es? COMPRADORA: la vieja Inés con los zapatos al revés. VENDEDORA: ¿y que quería? COMPRADORA: una cinta. VENDEDORA: ¿y de qué color?	Paraguay
1276	LAS OLLITAS	de atrape	Javier Cabral González		5-7		Se seleccionan dos participantes y se colocan delante del grupo. Los participantes estarán colocados en posición de cuclillas con las manos por debajo de la parte de atrás de las rodillas. Los dos compañeros llegarán a preguntar si tienen ollas y los demás		Paraguay
1277	LA VARETA	atrape	Javier Cabral González	de 8 en 8			Los jugadores se distribuyen en grupos de 8 jugadores. Todos se colocan en fila y uno hace de madre, y es el que lleva una vara. La madre pregunta, por ejemplo, nombres de inmovilizaciones, o marcas de coche..., aquel que responda lo que la madre pensó,		Paraguay
1278	LOS ANIMALES SALVAJES	atrape	Javier Cabral González		6-12	fichas	Se reparte a cada alumno una ficha, en la que hay dibujado un animal (elefantes, gatos, ratones, cerdos, águilas, perros, ranas...). El profesor dirá: ¡Los animales salvajes son los ...!, y dirá el nombre de un animal. Los alumnos que tengan esa ficha ser		Paraguay
1279	MARCIANITOS Y TERRICOLAS	correr	Javier Cabral González		>6	pinzas de tender ropa	Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. En el centro de dicho espacio se coloca una bolsa o una caja donde se colocan las pinzas (pinzas de colgar la ropa). Un jugador es elegido como "Marcianito". Este jugador se colocará una pinza en alg		Paraguay
1280	MIRAD PARA ARRIBA	correr	Javier Cabral González	gran grupo	6-8		Todos sentado en círculo menos uno, que está de pie en el exterior y que tiene un trapo en la mano. Todos los alumnos cantan una canción al mismo tiempo que dramatizan lo que dice la letra. Ésta termina con un número. Todos cuentan hasta ese número mientr	Mirad para arriba que caen las hormigas mirad para abajo que caen escarabajos manos delante que viene el comandante manos detrás que viene el capitán	Paraguay
1281	PÁJAROS Y JAULAS	correr	Javier Cabral González		>6		Los alumnos se colocan en grupos de tres componentes, dos de los cuales se colocan enfrentados, de pie y tomados por las manos (formando la "Jaula"). El tercer participante se coloca, en medio de ellos, entre las manos (el "Pájaro"). El jugador que se e		Paraguay
1282	PERROS, GATOS Y RATONES	correr	Javier Cabral González	>15		fichas	Se reparte a cada alumno una ficha, en la que hay dibujado un animal. Los animales de las fichas son: perros, gatos y ratones. Las fichas mas numerosas serán las de los ratones, seguidas por los gatos, y de las que menos habrá será de perros. A la señal d		Paraguay
1283	PISA EL TACO	correr	Javier Cabral González	grupos >5	>8		Se colocan tacos de plástico (en algunos sitios les llaman "ladrillos") por el suelo, bien separados. El número ideal de tacos es de aproximadamente un cuarto del número de jugadores. se elige a dos o tres jugadores que "la quedan", cuya misión es tocar a		Paraguay



1284	POLICÍAS Y LADRONES	correr	Javier Cabral González	eqp de 10	6-14		Se forman dos equipos de igual número de jugadores y se sitúa cada uno en un extremo de la pista. Un equipo son los "policías" y el otro los "ladrones", los policías deben pillar a los ladrones y llevarlos a la "cárcel" (por ejemplo, una portería), cuando		Paraguay
1285	QUITARLE LA COLA AL ZORRO	correr	Javier Cabral González	gran grupo	>6		Cada alumno tiene un pañuelo, cinta o trozo de papel entre la parte trasera del pantalón y el cuerpo, con un trozo sobresaliendo a modo de cola. Los jugadores correrán libremente. Tratan de quitarle la cola a los demás. Si un jugador se queda sin cinta y		Paraguay
1286	RATONES BAILARINES	atrape	Javier Cabral González	>15	6-12		Todos los participantes, se sitúan por el terreno de juego, procurando aprovechar el mayor espacio posible. Se nombra a un participante que haga de GATO perseguidor, el resto simulan ser RATONES BAILARINES, que empiezan a GIRAR antes de ser cazados por el		Paraguay
1287	TE PILLO SI NO TE EQUILIBRAS	atrape	Javier Cabral González	10-30	6-14		Todos los alumnos con un volante, se eligen unos 3 ó 4 que son los cazadores. A la señal, todos los alumnos se colocan el volante en la cabeza y ya no lo pueden tocarlo con las manos. tienen que mantenerlo en equilibrio sin que se les caiga. Cuando esto o	Comentarios: este juego se puede hacer también con latas de refrescos vacías. Estas son más difíciles de mantener en equilibrio. de este modo tenemos un juego en el que se pueden trabajar otros contenidos como: reciclar el material, utilizar el material d	Paraguay
1288	VOLI-GLOBO	atrape	Javier Cabral González		>8		En parejas. Se divide el terreno en dos campos iguales, delimitando las marcas; se coloca un lazo, listón, red, de un extremo a otro para dividir el terreno de juego, se utilizan globos con agua, toallas, costales, cada uno de los jugadores toma la toa		Paraguay
1289	ZORROS Y PALOMAS	atrape	Javier Cabral González		6-12		Hacemos dos líneas a una distancia aproximada de 20 metros, que serán las casas de las palomas. En medio de estas dos líneas se colocará un alumno/a que será el zorro que a la señal del profesor/a intentará atrapar al mayor número de palomas que irán de u		Paraguay
1290	PESCADITO, PESCADITO	cuerda	Javier Cabral González	10-30	>12	una cuerda por alumno	Requiere una soga de cuando menos un metro por cada alumno participante. Se dividen dos equipos: uno dentro de la cuerda, (los pescaditos), el otro en los dos extremos, (los pescadores). Se informa a los de adentro que deben empujar con las manos a la alt		Paraguay
1291	ZORROS Y CAZADORES	cuerda	Javier Cabral González		>6	una cuerda/alumno	Los jugadores se distribuyen en dos equipos. Un equipo, los Zorros, se colocan en la parte de atrás del pantalón una cuerda, la cual quedará arrastrando por el suelo. Este equipo se colocan libremente por el espacio, mientras que el otro equipo, Cazadores		Paraguay
1292	EL RELOJ	relevo s	Javier Cabral González	<10	>6		Los jugadores se distribuirán por equipos. Los jugadores se colocaran uno detrás del otro sentados en el suelo y se les asignará un número a cada uno, comenzando por el número desde el primer jugador, el dos al segundo, etc. Los equipos toman posición e		Paraguay
1293	EL RELOJ DE CUERDA	motriz-pelota-corro	Javier Cabral González	>8		una pelota	Se organizan dos equipos del mismo número de jugadores. Un equipo se coloca en círculo y el otro en hilera junto al primero. A la señal, los del círculo comienzan a pasarse una pelota correlativamente y cada vez que se realice una vuelta completa se canta		Paraguay
1294	LA FILA SALTARINA	correr	Javier Cabral González	>10	>6		Se distribuyen a los jugadores por equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro. El primer jugador dobla hacia atrás su pierna derecha, la cual será cogida por la mano derecha del segundo jugador. Est		Paraguay
1295	LA SERPIENTE	correr	Javier Cabral González	<10	>6		Se distribuyen a los jugadores por equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie, con las piernas separadas. El primer jugador pasa su mano derecha por entre sus propias piernas, agarrando la m		Paraguay

1296	CARRERA DE PINGÜINOS	córrer	Javier Cabral González	>5	>6		Se les dice a los niños que traigan además de los pantalones largos, unos cortos debajo. Todos se ponen detrás de una raya y se marca cual es la meta, cuando se dé la señal los alumnos se bajan los pantalones largos y van corriendo hasta la meta. Es una c		Paraguay
1297	CINTA SIN FIN		Javier Cabral González	gran grupo	10-12	una colchoneta	La clase se reparte entre dos colchonetas. Los jugadores se colocan a ambos lados de la colchoneta (por la parte más larga). Con desplazamiento de la colchoneta; utilizando solo las manos, los jugadores van pasando la colchoneta para el compañero que tien		Paraguay
1298	EL ALFARERO		Javier Cabral González				Se distribuyen a los jugadores en parejas. Uno de los integrantes de la pareja se tumba en el suelo hecho una bolita. Éste es una bola de barro. Su compañero lo amasa, luego hace una figura con él, moviéndole los brazos, piernas y tronco, para colocarlos		Paraguay
1299	EL ASESINO		Javier Cabral González	10-30	>6		Los alumnos sentados formando un círculo. Todos los alumnos con los ojos cerrados, se eligen a dos de ellos, sin que nadie los vea, que serán "el policía y el asesino". El "asesino" tiene que intentar "matar" a todos los alumnos sin que el "policía" se d		Paraguay
1300	EL DIRECTOR		Javier Cabral González		>6		Todos los jugadores sentados en círculo, menos uno que se aleja un poco y se pone de espaldas. El profesor señala a un alumno, que hará de director y le hace volver al que estaba de espaldas, que se sitúa en el centro del círculo. El director hace "algo",		Paraguay
1301	FORMAR LETRAS		Javier Cabral González	equips 10	5-9		Se forman los equipos (10 integrantes). Cada equipo debe poner atención al profesor. quien anuncia una letra. Los alumnos tratarán de formarlas acostados en el suelo. Tienen 10 segundos para formarlas. Motivar al equipo que lo haga mejor.		Paraguay
1302	INDIACA		Javier Cabral González		>10	indiaca,xarxa,pals de vòlei	En un terreno de juego similar al del bádminton o al de voleibol se pone una pareja o grupo en cada campo. Cada dos parejas tienen una indiaca Se saca desde detrás de la línea de fondo golpeando la indiaca con la mano por debajo de la cintura, para que vu		Paraguay
1303	LA BOMBA	pilota	Javier Cabral González	10-30	6-12	una pilota	Todos los alumnos de pie formando un círculo y uno en el centro con los ojos cerrados. Los alumnos del círculo se tiene que pasar una pelota lo más rápidamente posible que puedan. Mientras, el alumno del centro irá contando en silencio y rápidamente hasta		Paraguay
1304	LA ISLA DE LOS NÁUFRAGOS		Javier Cabral González	gran grup		2 plintos	Se divide la clase en dos grupos, cada uno con un plinto. Se trata de ver qué grupo puede mantener a más gente sobre el plinto		Paraguay
1305	NO PUEDO PARAR EL PIE		Javier Cabral González	gran grup			Los participantes se dispersan por el espacio de juego. Se va cantando la canción y los niños van haciendo lo que se indique (TODOS CANTAN), moviendo la parte del cuerpo que se va señalando. El movimiento de cada parte se va sumando, es decir: 1º el pie,		Paraguay
1306	SALÚDAME COMO QUIERAS		Javier Cabral González	gran grup	6-10		En el gimnasio, se colocan los participantes, de forma dispersa, atentos a la música procurando seguir el ritmo de la misma. Desplazándose al ritmo de la música saludaremos de distinta forma a los compañeros cada vez que aquella sufra una interrupción. N		Paraguay

307	QUE LO BAILE, QUE LO BAILE		Javier Cabral González	gran grup			Los jugadores se sitúan en el interior del gimnasio ocupando el mayor espacio posible. Con la música de la canción "Que lo baile, que lo baile", el profesor, en un principio, irá cantando consignas del siguiente tipo: - Una mané en la orejé, y la otra man		Paraguay
308	LOS INDIOS VAN A LA GUERRA		Javier Cabral González	gran grupo	6-8		Los jugadores se dispersan libremente por el terreno, con las manos manchadas de tiza. También se pueden disponer en corro. Los niños bailan y saltan mientras cantan "los indios van a la guerra, van a la guerra, y se van a pintar..."; entonces el profesio		Paraguay
309	LÁNZATE		Javier Cabral González	>8	>12		Se colocan todos los integrantes, menos uno, por parejas, agarrados de las manos fuertemente y el que está solo debe subirse a una altura considerable, para tirarse encima de la "cama" que tienen puesta los demás con sus manos. Se trata de confiar e		Paraguay
310	DEFENSA DEL TESORO	pelota	Javier Cabral González		>10	balones	Se coloca un objeto dentro de un círculo. Alrededor de ese círculo se colocan los defensores. Por el exterior hay otro círculo mayor, por fuera del cual están los atacantes con balones. Los atacantes lanzan balones para darle al objeto. Los defensores tra		Paraguay
311	EL ESPÍA	pelota	Javier Cabral González		>8	un balón de fútbol	En un terreno pequeño se enfrentan dos equipos de cuatro o cinco jugadores. El terreno está dividido en dos mitades. Cada equipo está en una mitad, pero sitúa un componente en el campo contrario, el "espía". Un equipo tiene un balón de fútbol. El equipo q		Paraguay
312	GANA TERRENO	pelota	Javier Cabral González		>8	un balón	Se divide el terreno en dos campos iguales, de existir marcas de concreto, adoquín o otras de carácter regular, éstas se aprovechan para delimitar el terreno, si no, pueden ser las líneas de la cancha de baloncesto: Ejemplo línea final, línea de tiro libr		Paraguay
313	LA CRESTA Y EL TÚNEL	pelota	Javier Cabral González	<10/equip	>8	1 balón/equipo	Los jugadores se distribuyen en equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie, con las piernas separadas. El primer jugador tiene una pelota. A la señal del profesor, el primer jugador pasa la		Paraguay
314	LA GRÚA	pelota	Javier Cabral González		>8	1 balón/equipo	Los grupos (un balón por grupo) se colocan por filas tumbados boca arriba. La cabeza del primero estará junto a las plantas de los pies del segundo, y así sucesivamente. El primero tiene un balón cogido entre los pies. A la señal, los primeros de cada gru		Paraguay
315	LA OLA	pelota	Javier Cabral González	<10/equip	>8	1 balón/equipo	Los jugadores se distribuyen en equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie, con las piernas separadas. El primer jugador tiene una pelota. A la señal del profesor, dicho jugador pasará al s		Paraguay
316	LA PELOTA INQUIETA	pelota	Javier Cabral González	<10/equip	>6	1 pilota/equip	Los jugadores se distribuyen en equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie. El primer jugador se coloca una pelota pequeña entre las piernas, apretándola con las rodillas. A la señal del pr		Paraguay

1317	LOS 10 PASES		Javier Cabral González	10-30	6-8		Los 10 Pases. De 6 a 8 años. De 10 a 30 jugadores. Patio, Gimnasio, Juegos de Balón Se forman dos equipos de igual número de jugadores. El juego consiste en lograr 10 pases seguidos sin que el otro equipo intercepte el balón. Se puede dirigir a los alumnos		Paraguay
1318	PASO A DERECHA, PASO A IZQUIERDA	pelota	Javier Cabral González	<10/equipo	>8	un balón	Los jugadores se distribuyen en equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie, con las piernas separadas. El primer jugador tiene una pelota. A la señal del profesor, el primer jugador gira so		Paraguay
1319	PICHI	pelota	Javier Cabral González	7/equip	>8	un balón	Dos equipos de 7 jugadores o más. Se usa un balón de fútbol y 5 banderines (ruedas, aros...) para delimitar las bases. Se distribuyen las bases formando un pentágono de unos 10 metros de lado. El equipo que batea se sitúa en la salida, el otro equipo se s		Paraguay
1320	LA QUEMA	pelota	Javier Cabral González		2-100	una pelota de goma	Se hacen dos grupos separados por una línea imaginaria y se le da una pelota de goma pequeña a uno de los dos equipos, eligiéndolo a sorteo. Más tarde se lanzan la pelota un equipo al otro, al que le dé la pelota queda eliminado, pero el que retenga el ba		Paraguay
1321	ZAPATILLA FUERA	pelota	Javier Cabral González	gran grupo	>8	balones	Zapatilla Fuera. Más de 8 años. Gran Grupo. Gimnasio, Patio, etc. El grupo se coloca en el exterior de un círculo. En el centro del círculo hay una zapatilla. Los jugadores tienen balones en las manos. Se trata de golpear la zapatilla con el balón para c		Paraguay
1322	RECONOCIMIENTO ANIMAL	conocimiento	Javier Cabral González	grupo-clas	>6	una silla menos que participan	DEFINICIÓN Se trata de reconocer a una persona por el sonido que hace de un animal. OBJETIVOS Cohesión de grupo, concentración auditiva, percepción de los otros/as por otro canal, distensión. DESARROLLO Todo el grupo sentado en círculo. Una persona se		Paraguay
1323	GALLINITA CIEGA, LA	conocimiento	Javier Cabral González	grupo-clas	>6	un pañuelo o venda	DEFINICIÓN Se trata de reconocer a una persona del círculo por el tacto. OBJETIVOS Cohesión de grupo, atención táctil, percepción de los otros/as por otro canal, distensión. DESARROLLO Todos los participantes se colocan en círculo tomados de las manos		Paraguay
1324	SPLASH	afirmación	Javier Cabral González	grupo-clas	>8		DEFINICIÓN Se trata de evitar que te pillen y librate "queriendo" a los compañeros/as. OBJETIVOS Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico. Quitar prejuicios. DESARROLLO El animador/a trata de pillar a alguien, tocándole. Si lo consigue		Paraguay
1325	PALOMA	pelota	Leticia Velasco	3-10		una pelota que bote bien	Todos los jugadores se colocan frente a una pared. Se establecen los turnos de actuación. El primero toma el balón y lo lanza contra la pared y salta, abriendo sus piernas para que el balón, después de rebotar en la pared, pase por entre ellas. Pueden suc	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield</a>	Peñafield (Valladolid) España
1326	LOS TRES NAVÍOS	amagador	Elena Bores Ruíz	>10			Se jugaba por las calles de todo el pueblo. Los jugadores se dividen en dos equipos. Todos los de un equipo se esconden juntos en un mismo sitio, excepto uno que espera en una esquina a que todos sus compañeros estén escondidos. Entonces grita: "¡Los tres	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield</a>	Peñafield (Valladolid) España

1327	EL BAILE DE LA PATATA		Beatriz García Gómez			patatas y un radiocaset	Los participantes se ponen por parejas. Cada pareja tiene una patata que sujetan con sus frentes. Todos los jugadores llevan sus manos en la espalda. Las parejas van bailando al ritmo de la música y aquella a la que se le cae la patata se elimina. Gana el que se queda.	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield</a>	Peñafield (Valladolid) España
1328	EL BOTE	pillar	Pablo Arenales			un bote	Un jugador se la queda y coloca el bote en el centro del círculo. Otro jugador le da una patada alejando el bote tanto como puede. El que se la queda va a por él, lo coge y regresa de espaldas para dejarlo nuevamente en el centro del círculo al tiempo que el otro jugador se la queda.	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield</a>	Peñafield (Valladolid) España
1329	CIVILES Y LADRONES	correr y pillar	Sofía Pérez Sofía Pérez				Los jugadores forman dos grupos, uno son los civiles y otros los ladrones. Los ladrones se escapan y los civiles, pasado un corto espacio de tiempo, salen a buscarles. Cuando un civil atrapa a un ladrón lo lleva a un lugar previamente elegido como cárcel.	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield</a>	Peñafield (Valladolid) España
1330	LOS ALFILERES	puntería	Mª Teresa Regidor			alfileres	Se hacía un círculo en el suelo. Se cogía un alfiler con la mano y se dejaba caer al suelo. Golpeándolo con el dedo pulgar se metía dentro del círculo y se volvía a sacar fuera. Si un alfiler quedaba sobre la raya del círculo se dejaba dentro del círculo.	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield</a>	Peñafield (Valladolid) España
1331	EL HUEVO	correr	José Luis Lucas			una cuchara y un huevo por jugador	Cada jugador sujeta una cuchara con la boca y coloca un huevo encima de la cuchara. Se trazan dos líneas, una de salida y una de meta. Todos los jugadores corren desde la línea de salida a la de meta con el huevo en la cuchara. Si alguien toca el huevo con el suelo se elimina.	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield</a>	Peñafield (Valladolid) España
1332	EL ARO	correr	José Luis Rodríguez			un aro y una guía	Se trataba de hacer rodar un aro metálico, dirigiéndolo con la guía. Si jugaban varios jugadores se podían echar carreras.	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield</a>	Peñafield (Valladolid) España
1333	PETANCA	puntería	Isabel García	>1		2 bolas/jugador + 1 bola pequeña	Se traza una línea en el suelo. Desde allí se lanza la bola pequeña. Después cada jugador lanza, por turno, una de sus bolas tratando de que quede tan cerca de la pequeña como le sea posible. Cuando todos han lanzado la primera de sus bolas repiten turno.	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield</a>	Peñafield (Valladolid) España
1334	EL HINQUE	puntería	María Reyes Arranz	>1		un palo con punta	Se hacía una señal en el suelo y a una cierta distancia se trazaba una línea. Los jugadores tiraban desde la línea tratando de clavar el palo en el blanco.	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield</a>	Peñafield (Valladolid) España
1335	TABAS		Isabel Vicente	>1		tabas	Se cogían cinco tabas, una de ellas se utilizaba para lanzarla al aire. El resto se colocaban en el suelo. Por turnos, los jugadores lanzaban una taba al aire y trataban de colocar el resto en una determinada posición, primero de una en una, luego de dos.	<a href="http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield">http://centros4.pntic.mec.es/cp.de.penafield</a> Véanse también "Taba" y "Piedra alta"	Peñafield (Valladolid) España
1336	LA COMBA	cuerda	Elena Arranz y Verónica Romero	>3		una cuerda larga	Dos niños se colocan uno en cada extremo de la cuerda y la hacen girar. El resto van entrando a saltar la cuerda por turnos. Mientras uno salta se puede cantar una canción. Si el que salta pisa la cuerda o se le queda trabada pasa a ocupar uno de los extremos.		Peñafield (Valladolid) España

1337	LA MOMIA		María de la Fuente Benito	~10		agua, harina y una venda	Uno se la queda, se pone una venda con la que tapar sus ojos y se tumba en el suelo. Los demás se ponen a su alrededor y dicen: "la momia tiene sangre en las venas y dice que se va a levantar". El que se la queda se pone de rodillas y mientras los otros e		Peñañiel (Valladolid) España
1338	PALO	equipo	Juan Carlos Enjuto Gómez	8-14		dos palos	Se divide el campo en dos mitades dibujando en el centro una línea. Cada equipo ocupa una mitad del terreno y en su mitad coloca un palo y señala un espacio como cárcel a la que llevar a los prisioneros del otro equipo. El objetivo del juego es hacerse co		Peñañiel (Valladolid) España
1339	¡BOMBA!	pelota	María Benito Niño	>6		un balón	Un jugador se la queda y se pone en el centro de un círculo que forman el resto de las personas que juegan. Los que forman el círculo se van pasando el balón mientras el que se la queda cuenta con los ojos cerrados, hasta 30. Al llegar a 10 da el primer a		Peñañiel (Valladolid) España
1340	VIDAS	pelota	Sofía Pérez	>2		un balón	Los jugadores se dividen en dos grupos. Un grupo se la queda, hace dos mitades y se coloca una frente a la otra. Entre ambas mitades se coloca el otro grupo. Los que se la quedan tratan de golpear con un balón a los que están en el medio. Todo jugador		Peñañiel (Valladolid) España
1341	LA RASA	cuerda	Victor Bocos	>10		una cuerda larga	Dos niños agarran la cuerda, uno de cada extremo y corren tratando de intentar tirar a los demás con la cuerda. Cuando uno se cae se elimina y gana el último que queda.		Peñañiel (Valladolid) España
1342	EL PUNTO NEGRO	correr y pillar	Diego Arranz Pérez	>4		papeles y un bolígrafo	Se dibuja un punto negro en uno de los papeles, el resto se quedan en blanco. Se doblan para que no se sepa qué papel tiene el punto negro y cada jugador coge uno de los papeles. Al que le toca el que tiene el punto negro se la queda. El que se la que		Peñañiel (Valladolid) España
1343	LOS TITOS O ACEITUNAS	apostar	Íñigo Arribas	>1		olives negres i verdes	Se tiran, con la misma mano, dos aceitunas una verde y otra negra a lo alto. Previamente se ha apostado a ver cuál es la que va a caer antes. Si sale la que hemos dicho ganamos la apuesta, en caso contrario la perdemos.		Peñañiel (Valladolid) España
1344	TRUCO	dibujado en el suelo	Alfonso Benito García	3-4		tiza y un canto plano	Se dibuja en el suelo una figura como la de la ilustración. Los jugadores juegan por turno. El primero coge el canto y lo tira a la casilla del número uno. Después, a la pata coja, salta a esa casilla y va empujando la piedra por el resto de las casill	gráfico en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/truco.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/truco.jpg</a>	Peñañiel (Valladolid) España
1345	EL PINCHO CALÉ	dibujado en el suelo	Esther Lázaro	>1		un palo en punta por jugador	Se hacía un círculo en el suelo. Por turno, cada jugador tiraba su palo tratando de que se clavase dentro del círculo. Si alguien fallaba, el jugador dejaba su palo tumbado dentro del círculo y los demás tiraban los suyos para sacarle. El que lo sacaba		Peñañiel (Valladolid) España
1346	EL JUEGO DE LAS MENTIRAS	corro	Sofía Pérez	>6			Todos forman un corro. La primera persona hace, en voz baja, una pregunta a su compañero de la derecha y así hasta que el último pregunta al que empezó. Después, en voz alta, van diciendo la pregunta de la izquierda y la contestación de la derecha, resul	En Cataluña se conoce como EL JUEGO DE LOS DISPARATES	Peñañiel (Valladolid) España

347	PICO, TALLE, TALLETÍN	adivinar	Sandra Lucas Arranz	>2		una silla	Un jugador hace de madre y se sienta en la silla. Otro se la queda y mete la cabeza entre las piernas de la madre. El resto se colocan en fila, uno tras otro. El primero de la fila se acerca al que se la queda y muestra a la madre un dedo. La madre di		Peñañiel (Valladolid) España
348	LAS CHAPAS	puntería	Verónica Romero	5-6		chapas y piedras	Se marca un triángulo en el suelo y se meten las chapas dentro del triángulo. Desde una línea situada a una cierta distancia los jugadores lanzan, por turno, piedras tratando de sacar alguna chapa. La chapa que sacaba cada jugador pasaba a ser para él.		Peñañiel (Valladolid) España
349	LA GOMA	saltar	Verónica Romero	>3		una goma elástica	Dos sujetan la goma elástica y otras la saltan, por turno, a distintas alturas, desde la más baja hasta la más alta (situada a la altura de la cabeza). Cuando alguna no consigue superar la altura intercambia su puesto con alguna de los extremos.		Peñañiel (Valladolid) España
350	LA ÓSCAR	apuestas	Álvaro García Ojosnegros			monedas	Un jugador tiraba una moneda al aire y la pisaba diciendo qué prefería, cara o cruz. Otro jugador tiraba todas las monedas al aire y aquellas en las que salía lo que el primero había dicho eran para él.		Peñañiel (Valladolid) España
351	JUEGO DE CANICAS	canicas	Escola do 1º Ciclo de Vale de Cavalos			canicas	Se hacen tres hoyos. Cada jugador lanza la canica. El que consigue llegar más lejos empieza el juego, que consiste en intentar meter las canicas sucesivamente en los 3 hoyos que están en línea recta, empujándolas con los dedos. Cuando se consigue llega	Original en portugués: JOGO DOS BELINDES	Portugal
352	RODA DA CABACINHA		Escola do 1º Ciclo de Vale de Cavalos	2			OBJETIVO: Dar balanceo con el cuerpo y dar vueltas lo más deprisa posible sin caer ni soltar las manos. DESARROLLO: Dos jugadores colocados de frente uno al otro se dan las manos al mismo tiempo que juntan los pies e inclinan el cuerpo para atrás de mod		Portugal
353	CABRA CIEGA	atrape	Escola do 1º Ciclo de Vale de Cavalos				OBJETIVO: La cabra ciega trata de atrapar a los demás jugadores e identificarlos por el tacto. DESARROLLO: Se pone una venda a un jugador que hará de Cabra Ciega. Los demás se mueven a su alrededor tocándole y diciendo Cabra Ciega, pero sin dejarse atr		Portugal
354	CARACOL	dibuja do en el suelo	Escola do 1º Ciclo de Vale de Cavalos			piedras, tiza	OBJETIVO: Llegar al centro del Caracol sin perder. DESARROLLO: Se dibuja un caracol grande en el suelo. El primer jugador tira una piedra al principio del caracol; después la va empujando a la pata coja hasta conseguir llegar al centro del caracol sin q		Portugal
355	O SENHOR BARQUEIRO	fuerza	Escola do 1º Ciclo de Vale de Cavalos				OBJETIVO: Obtener el mayor número de elementos para ganar la prueba. DESARROLLO: Dos niños cogidos de las manos, eligen cada uno un nombre: de frutas, animales, países o cualquier cosa, sin que los oigan los demás. Los otros hacen una fila y cantan una	Véase también EL MAR, RIVER, THE STONE BRIDGE, etc.  Esta es la canción en portugués  Ó senhor Barqueiro deixe-me passar, tenho filhos pequeninos não os posso sustentar..., passará ,passará , mas algum deixará,	Portugal
356	SACOS, JUEGO DE LOS	correr	Escola Básica do 1o Ciclo de Fortios	3 grupos		3 sacos	TERRENO Terreno libre de obstáculos. OBJETIVO. Ver cual es el grupo que gana DESARROLLO: Se hacen 3 filas con un saco al frente de cada uno. Al sonar el pito, los primeros de la fila se visten los sacos y van saltando hasta la meta y vuelven hacia		Portugal

357	LAS CINCO ESQUINITAS	correr	Escola Bàsica do 1o Ciclo de Fortios	6			OBJETIVO: Intercambiarse los lugares in que el compañero del centro se quite a uno.  DESARROLLO: Cinco jugadores se sitúan en las cinco esquinas dibujadas antes en el suelo y uno se pone en el medio para pedir lumbré. Si se le dice que no, va a ped		Portugal
358	EL FANTASMA		Joan Llorens Perea		5-12		Se necesita una sábana muy grande. 4 niños lo cogen por las puntas. El resto del grupo están situados en una fila a unos 10 m. A la señal del maestro deben ir pasando por debajo de la sábana. El maestro dice dos consignas: "Se acerca el fantasma" y pos		Premià de Mar - Països Catalans
359	PECES Y PESCADOR	coord. dinámica gral	Joan Llorens i Perea	>12	6-12	1 tiza, 2 conos y pañuelos	DESARROLLO: Se traza un círculo grande de 3-4 m. de diámetro. Dentro del círculo van los peces. A unos 20 m. trazamos otro círculo de igual medida que será la pecera a la que los pescadores en proporción de 1 pescador por 5 peces) tendrán que traer a lo		Premià de Mar - Països Catalans
360	LIMPIA PELOTAS	coordinación ojo-pie	Joan Llorens i Perea		>5	15 pelotas	Se juega en un rectángulo y una línea en medio que separe los dos campos. Se colocan unas 15 pelotas aproximadamente. A la señal del maestro, los dos grupos deben chutar con el pie las pelotas al otro campo. Gana el equipo que tenga menos pelotas en su		Premià de Mar - Països Catalans
361	PICAR LA PICA	puntería	Joan Llorens i Perea	20-25	>5	1 pelota, 2 conos y 2 picas	Se colocan dos picas a cada extremo del patio y se pinta un semicírculo que es una zona prohibida donde no puede entrar nadie. Se forman dos equipos. Tienen que irse pasando la pelota. El jugador puede correr con la pelota tanto como quiera, pero si l		Premià de Mar - Països Catalans
362	PORTERÍA MÓVIL	puntería - fútbol	Joan Llorens i Perea	20-25	>5	2 picas y 1 pelota	Se hacen dos equipos. A cada extremo del patio se traza una línea paralela a la pared separada de ella unos 3-4 m. Allí se colocan dos niños/as con una pica cogida con las manos, que representa la portería. Se pueden mover todo lo que quiran sin salir d		Premià de Mar - Països Catalans
363	RELEVOS EN LA PLAYA	relevos	Joan Llorens i Perea	25-30	>5	esponjas, botellas, cubos, ...	Dependiendo del número de niños y niñas, se hace grupos. Lo ideal es que cada grupo no tenga más de 7-8 jugadores/as. Se trata de hacer relevos con el objeto de conseguir las siguientes pruebas:  - Llenar la botella de plástico de arena con las manos.		Premià de Mar - Països Catalans
364	FRÍO CALIENTE	esconderse y buscar	Lydia Barreto				Escogen entre todos un objeto. Envían a uno de los participantes lejos del área de juego, de manera que no vea dónde lo van a esconder. Esconden el objeto y llaman al que lo va a buscar. Al éste acercarse le gritan "frío" si está muy lejos del sitio del e		Puerto Rico
365	CARRERA EN SACO	correr	Lydia Barreto			1 saco/participante	Los participantes introducen sus cuerpos de la cintura para abajo en un saco. Se colocan en hilera detrás de una línea y a la voz de: "Salgan", todos salen en carrera hacia una meta que se ha establecido con anticipación. El primero que llegue a la meta		Puerto Rico
366	LA CARRETILLA	correr	Lydia Barreto				Trazan dos líneas rectas paralelas a una distancia de cuarenta y cinco yardas. Detrás de una de esas líneas se colocan los participantes en parejas. Uno de cada pareja se coloca de espaldas frente a su compañero. Coloca ambas manos en el piso. Su compañe		Puerto Rico



367	TROMPO	trompo	Lydia Barreto			trompos	El trompo es un juguete de forma cónica truncada. Aunque se pueden comprar o conseguir por trueque, también nuestros niños los hacen de madera. Para confeccionarlos prefieren la madera de los árboles de guayaba, china o cedro pues éstas son resistentes a		Puerto Rico
368	COBAL	trompo	Lydia Barreto			trompos	Cada jugador tiene dos trompos, una para tirar y otro para plantarlo. Los participantes trazan un círculo con las dimensiones que ellos acuerden entre sí. En el centro de ese círculo cada uno, menos la mano, coloca su trompo con la púa hacia arriba.  E		Puerto Rico
369	COMBO	trompo	Lydia Barreto			trompos	Los jugadores escogen un lugar hasta donde llevan los trompos dándole uno al otro. Luego de escoger los turnos, la mano le tira a uno de los que estén en el piso con el fin de moverlo hacia el sitio previamente escogido. Si le da, le sigue tirando. Si no		Puerto Rico
370	TROMPO DE COROZO	trompo	Lydia Barreto			trompos	El trompo de corozo se baila utilizando para ello una cabulla y una trabilla (pedazo de madera en uno de cuyos extremos hay una perforación por donde cabe la púa del trompo).  Luego de encabullar el trompo, la púa se coloca en la perforación que hay en		Puerto Rico
371	CHIRINGAS		Lydia Barreto			papel, cordón.	Se le llama chiringas a una serie de juguetes a que los niños confeccionan para hacerlos volar por el aire asidos a sus manos por un cordón.  Reciben distintos nombres de acuerdo a su forma y a su tamaño. El más fácil de confeccionar es el capuchino. E		Puerto Rico
372	BARQUETA, NO TENFONSIS!	cuerda	cuerda			una cuerda larga	Dos personas sostienen la cuerda por sus extremos y la hacen mover de un lado a otro al ritmo de la canción, mientras los demás jugadores, por turno van saltando por encima de ella cada vez que va o viene. A partir del momento en que se dice "aixeca la c	Barqueta, no tenfonsis! ai, nena, no tinguis por! Aixeca la corda (la cama) enlaire que saltaràs millor. Dilluns, dimarts, dimecres, dijous, divendres, dissabte i diumenge.	Rafael Badia i Berga
373	PESEK CAMINA A VUESTRO ALREDEDOR	corro	Lucie Plochova e Ilona Kubonova				Todos los niños están sentados en círculo. Uno de ellos la queda y es "Pesek". Todos menos Pesek tienen los ojos cerrados mientras Pesek va caminando alrededor del corro mientras canta "Pesek está caminando alrededor de vosotros. No miréis hacia él. A		República Checa
374	CUCHARIL LA CAYÓ EN EL CAFÉ, UNA	agua	Lucie Plochova e Ilona Kubonova			pequeños	Si estáis en la piscina podéis jugar a esta juego infantil. Tú i como máximo otro compañero os podéis coger de las manos. Vais saltando y diciendo este texto: "Una cucharilla se cayó en el café. Hizo: ¡CHOF!" Y justo cuando decís ¡CHOF! tenéis que sume		República Checa
375	LATRUNCULUS	mesa	Victor Sánchez Infantes	2		tablero de 8x8 y 32 fichas	Cada jugador coloca sus 16 fichas ocupando las dos filas de cuadritos más cercanas a su lado. Las fichas se mueven igual que las torres de Ajedrez. Se come a una ficha contraria "emparedándola", es decir colocando dos de nuestras fichas, una a cada lado,		Roma
376	POARCA		Răzvan Bratosin	5-7			Pueden participar entre 5 y 7 jugadores. Se dibuja un círculo en el suelo y dentro de él tantos círculos como número de jugadores. Cada jugador necesita un palo que coloca en su pequeño círculo. En el centro del círculo grande está el que para, el "po		Romania

377	INELUSUL	corro	Răzvan Bogdan Neacsu			Un corro de niños. Uno de ellos está de pie con los ojos cerrados o vendados, de espaldas a los demás. Los niños estiran los brazos hacia el centro del círculo mostrando los dedos de uno en uno. El que dirige el juego, hace girar un dedo encima de los	En rumano, lo que se dice es: Inelus- învârtecus, Ghici pe-al cui deget te-am pus?	Romania
378	THE QUEEN'S STOLEN STEPS	correr	Răzvan Bratosin	8-14		Este juego incita a los niños a llegar al lugar donde se halla quien para y a quitarle el sitio. Pueden participar en él entre 8 y 14 niños. Cuentan para elegir a una reina. Esta deberá estar de espaldas a los demás, de cara a una pared o a un árbol.	Véase también: - L'ESCARABAT BUM BUM - UN DOS TRES, PLATERETS, TRES, TRES - UN DUE TRE, PER LE VIE DI ROMA	Romania
379	EL PUENTE DE PIEDRA		Doina Baboc i Serban Boboc	5-20		Este juego probablemente tiene un "pariente" en cada país. El inglés es "London bridge is falling down". El juego significa el deseo de los niños de crecer i convertirse en adultos buenos y fuertes. Dos muchachos están de pie uno frente al otro con la	Original en inglés:: THE STONE BRIDGE Esta es la canción:  The stone bridge broke down, The water came and took it away, But we'll build another one down the river, A more solid and more beautiful one.	Rumania
380	AGUA Y FUEGO	interior	Alexandru Grosu			Los niños eligen a uno que sale de la habitación. Los demás esconden un objeto. El que ha salido debe encontrarlo. Cuando entra en la habitación, los niños le irán diciendo "Agua" si está lejos y "Fuego" si está cerca. El "buscador debe encontrar el	Original en rumano: APĂ SI FOC	Rumania
381	MANZANAS	de destreza	Cosmin Tanase	5-7	un bol con agua y una manzana	Pueden participar entre 5 y 7 jugadores y se necesita un bol con agua para cada jugador. En cada bol ponemos una manzana grande. Los jugadores, con las manos cruzadas en la espalda intentarán sacar la manzana del agua con la boca. El que lo consiga	Original en rumano: MĂRUL	Rumania
382	PAISES	pelota	Cristi Sebe			Los niños se sientan en el suelo. En el centro se sienta el que para con un balón en la mano. Tira el balón al aire mientras dice el nombre de un país. El niño que tienen el nombre de este país debe correr a coger la pelota antes de que caiga al suelo	Original en rumano: TĂRILE	Rumania
383	¿QUIEN LLENAMÁS RÁPIDO?	relevo	Octavian Rachieru		4 cubos y 2 lazas	Los niños se dividen en dos equipos, cada uno de ellos en una fila. Frente a cada fila hay una taza de te y un cubo vacíos. Diez metros más allá de la fila hay un cubo lleno de agua. A un señal del director del juego, los niños empiezan el juego. Tiene	Original en rumano: CINE UMPLE MAI REPEDE?	Rumania
384	BLIND MAN'S BUFF	corro	Andrei Antonache			Los niños están en círculo. Uno de ellos está en el centro con los ojos vendados. Trata de coger a uno de los jugadores del círculo. Cuando lo consigue, le hace una pregunta. El niño que ha sido atrapado contesta la pregunta y el que va con los ojos t		Rumania
385	XARRANCA	dibujado en el suelo	Petru Dumitri			El "Hopscotch" empezó en el mundo antiguo durante el primitivo Imperio Romano. Los soldados romanos practicaban los ejercicios originales del "Hopscotch" como entrenamiento militar. Fue entonces cuando exportaron el juego a los niños de toda Europa.		Rumania
386	XARRANCA	dibujado en el suelo	Mădălina Pavel	5-12		Este juego es para niños y niñas de 5 a 12 años. Pueden participar individualmente o en equipos. Se dibuja una figura en el suelo combinando cuadrados, rectángulos o círculos. Se pueden numerar des de el primero hasta el último. El primer jugador/equ	Original en rumano: SOTRONUL	Rumania

387	ERES UNA FLOR	corro	Vlad Dragomir				Juego de niñas (*)  Las niñas están en círculo y cantan la canción mientras dan palmadas. En el interior del corro hay una niña que se para frente a otra. La niña elegida pasará al interior intercambiando sus posiciones. Sigue el juego de la misama	(*) Así dice el original.  Canción en rumano:  Esti o floare, esti un crin, Esti parfumul cel mai fin Si ca semn că te iubesc,	Rumanía
388	BOTXES / BALES		Petru Dumitru				Las canicas es un juego en el cual una canica es impulsada con el dedo pulgar hacia las otras canicas, normalmente tratando de sacarlas de un círculo marcado. Una canica es una bolita de piedra, vidrio, arcilla o acer que se utiliza en este juego. Se h	Original en rumano: JOC CU BILE	Rumanía
389	ELS RATOLINS I EL GAT	corro - atrape	Dana-Alina Iliescu				Los/as niños/as se colocan en pie en círculo de cara al centro. Dentro del círculo se coloca un/a niño/a (el ratón) y fuera otro que será el gato. Empieza el juego. El gato debe atrapar al ratón. Los jugadores del corro facilitan el trabajo al ratón p	Original en rumano: SOARECELE SI PISICA	Rumanía
390	BACKGAMMON	mesa	Daniel Busuioc	2		un tablero especial	Se juega entre dos personas en un tablero especial. Cada jugador tiene 15 piezas que se mueven según lo que vayan marcando los dados. Este juego tiene su origen en Mesopotamia. Era popular en la antigua Grecia, en Roma, en Persia y en el Extremo Orie		Rumanía
391	LAS NUECES	puntería - apuestas	"Stirbei Voda" Highschool, Calarasi	3-5		10-12 nueces	Hay que buscar un terreno inclinado. En la parte más alta se hace un hoyo y se toman 10-12 nueces. Pueden tomar parte en el juego tres, cuatro o cinco muchachos. Se juega con dinero. Se establecen las reglas y entonces el primer jugador coge las juece		Rumanía
392	EL GIGANTE	correr y pillar	Maria Dumitru				Los niños y niñas se colocan en círculo alrededor de la "Madre". Le preguntan: "Mamá, ¿Podemos salir a jugar? La madre contesta: "Sí, podéis ir, pero no os acerquéis a la cueva del "gigante". El "gigante" es uno de los críos y se colocará detrás de algu	Original en rumano: CĂPCĂUNUL	Rumanía
393	EL ESCONDIR	correr	Cătălina Burgă				Los niños se sientan en círculo con las manos tendidas. Uno pasa delante de ellos tocándolos y diciendo: En una colina Brama un burro I ha hu Sal fuera tú! o Hoja verde de xxx	Canción en rumano:  Pe un deal Rage un măgar I ha hu lesi afară tu! Sau	Rumanía
394	LOS SINÓNIMOS	lengua je -	Marius Perijoc y Cornelia Platon,	2-4	>10		Pueden participar en este juego de 2 a 4 jugadores no más jóvenes de 11 años. Cada uno de ellos saca tres letras a suerte de una bolsa. Luego, en un tiempo de 3 - 4 minutos, escribirá una palabra que empiece con cada una de estas letras y debajo de ella		Rumanía
395	IMITAR SONIDOS	lengua je - pelota	Marius Perijoc y Cornelia Platon,		<9	1 pelota	Este juego va dirigido a niños de hasta 8 años. Continúa con el aprendizaje del hábito de reconocimiento de los fenómenos de la naturaleza, animales, distintos aparatos, etc. a partir de los sonidos que producen.  Los niños se sientan en círculo mientr		Rumanía
396	JARDINERA	corro	Cristina Platon				Se juega de esta manera: los niños y niñas forman un corro y cantan esta canción: He sembrado flores en mi jardín Rosas, mejorana y violetas Y las he preparado en fila Y he ido a venderlas Ahora mismo, ahora mismo. Mientras los críos cantan, un		Rumanía

1397	AQUÍ HAY UN MONEDERO.	corro	Cristina Platon				Los niños se sientan y unen las manos como si rezaran. Uno sale de la habitación y los demás esconden un pequeño monedero con una moneda o dos entre las manos de uno de ellos. Cuando entra el que estaba fuera tiene que adivinar donde está el monedero, me		Rumanía
1398	CONTINÚA EL REFRÁN	pelota-lengua	Marius Perijoc y Cornelia Platon			1 pelota	Los niños que participan en este juego hacen un corro y se tiran la pelota unos a otros. El que la tira debe empezar un refrán y el que la coge lo tienen que terminar. Por ejemplo, si el primero dice: "Quien va a Sevilla", el otro debe responder: "pierd		Rumanía
1399	EL OSO ESTÁ DORMIDO	atrape	Livia Talasman				Se elige a un jugador o jugadora para que haga de oso, el cual estará con los ojos vendados simulando estar dormido mientras los demás cantan:  El oso, el oso está durmiendo, ¿Qué le daremos de comer: leche o café		Rumanía
1400	EL CASTILLO	pelota	Madalina Pavel	2 equipos		5 piedras y 1 pelota	Este juego es para dos equipos. El primero coloca cinco piedras una encima de la otra formando lo que se llamará el "castillo". El segundo equipo tira la pelota al castillo. Si lo derrumba, dejan la pelota al lado y salen corriendo. El primer equipo i		Rumanía
1401	LAS BANDERAS	correr	Iouint Petrea	2 equipos		banderitas	Toman parte en este juego dos equipos. Están situados en dos filas colocadas de frente a una distancia de unos 10 metros. En medio del campo se colocan banderitas u otros objetos fijados en el suelo. A la orden de la persona que dirige el juego, los ni		Rumanía
1402	LA BATALLA DE LOS GLOBOS	juego scout	Grupo Scout Mafeking			1 globo / participante	Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el gl		Salamanca - España
1403	CONOCIENDO A MIS COMPAÑERAS	pelota-juego scout	Grupo Scout Mafeking			1 pelota	La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo. Se necesita un balón ya que es similar al juego del alto. En este juego una de las niñas (niña 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de una de las o		Salamanca - España
1404	CINCHADA EN CRUZ	juego scout	Grupo Scout Mafeking				Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como mas les guste... :-). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los peso	2 cuerdas gruesas. 4 pedazos de cuerdas finas. 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos.	Salamanca - España
1405	POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA	juego scout	Grupo Scout Mafeking			1 cuerda y 1 saco con ropa	Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aprox. para luego gritar "pollito aden	La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.	Salamanca - España
1406	CARRERA DE LOS POROTOS	juego scout	Grupo Scout Mafeking		pequeños	1 poroto y 1 palo / particip.	Consiste, como su nombre lo dice en una carrera de los porotos, los que corren empujados por los participantes con un pequeño palito. A falta de porotos se pueden usar piedras chicas. Se puede variar según el terreno, hacerlo individual o por equipos, etc		Salamanca - España

1407	CARRERA DE LAS HOJAS	juego scout	Grupo Scout Mafeking		pequeños	hojas	Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busque una hoja; sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.		Salamanca - España
1408	DIBUJOS EN EQUIPO	juego scout - relevo	Grupo Scout Mafeking			lapiz y papel	Este juego se recomienda para los más pequeños, ya que con ellos se realizó y salió súper bueno. Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga ( se recomienda no más de 6 por equipo ). Estos equipos se forman en fila, un		Salamanca - España
1409	CONQUISTA DEL CÍRCULO	juego scout	Grupo Scout Mafeking				Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del dirigente comienza el juego y los participantes s		Salamanca - España
1410	ESCONDIMIENTO NUMERO	juego scout	Grupo Scout Mafeking			papel, lápiz, rotulador	Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acecharse entre ellos. El juego es individual		Salamanca - España
1411	CHICOTE SCOUT	juego scout	Grupo Scout Mafeking			1 pañuelo	Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con un pañuelín en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor		Salamanca - España
1412	CUNCUNA CIEGA	correr	Grupo Scout Mafeking			1 pañuelo o venda/participante	Se forman equipos de ±7 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo. Cada equipo de forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circulo		Salamanca - España
1413	GRANJEROS Y CHANCHITOS	correr y pillar	Grupo Scout Mafeking				Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los chanchitos. Se comienza el juego y los granjeros tratan de pillar a los chanchitos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el ch		Salamanca - España
1414	LAS CUATRO ESQUINAS	scout - correr	Grupo Scout Mafeking	2 equipos		4 pañuelines y 1 pelota	Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañuelines en las puntas de un cuadrado de lado +- 15 mts. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores		Salamanca - España
1415	EL BATEADOR LOCO	scout - pelota	Grupo Scout Mafeking			1 palo y 1 pelota	Se debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano. En el centro del círculo se ubica un jugador con el mazo de madera. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan alcanzar al bateador		Salamanca - España
1416	ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS	scout - cartas	Ximena Galvez   Grupo Scout Mafeking			naipes	Este juego se puede realizar en la tarde o en la noche. Se forman equipos de +- 5 personas, además se necesita que 5 participantes haga el papel de dioses, los que tendrán 3 cartas cada uno repartidas de la siguiente forma:  Primer dios : 2 cartas		Salamanca - España

1417	LAS SARDINAS	scout - esconder	Claudia M. Díaz Ch. i Grupo Scout Mafeking	todos			Participa la unidad completa.  Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con		Salamanca España
1418	LAS GOMAS ELÁSTICAS	precisión	Ángela del Campo i Gárate				Este juego está recogido de unos niños que jugaban en él en Thailandia El juego consiste en tirar las gomass por turnos. Cada vez que una goma va a parar encima de la de un compañero, el jugador se queda con las dos.		Santa Coloma de Gramenet - Cataluña
1419	HACER FUERZA	fuerza	Júlia Arza i Rovira	10- 12		una cuerda larga	Los niños se dividen en dos grupos y cogen la cuerda por la mitad y tiran de ella en sentidos opuestos. Gana el grupo que tiene más fuerza.	Original en catalán : A FER FORÇA	Solsona - Cataluña
1420	AL PASAR LA BARCA	saltar a la comba	Júlia Arza i Rovira	>2		una cuerda larga	Parecidot a "Si la barqueta es tomba"	Al pasar la barca me dijo el barquero: Las niñas bonitas no pagan dinero. Yo no soy bonita ni lo quiero ser porque los soldados me pisan los pies	Solsona - Cataluña
1421	ANTÓN CARABINA	dar palmadas	Júlia Arza i Rovira	>2			Con la ayuda de esta canción se daban palmadas y se cruzaban las manos.	Antón Carabina, na na na mató a su mujer jer jer jer la metió en un saco co co co la lleva a moler ler ler ler. El molinero dice ce ce ce esto no es harina na na na esto es la mujer jer jer jer	Solsona - Cataluña
1422	ARRANCAR CEBOLLAS	fuerza	Júlia Arza i Rovira	>2			Un jugador se sienta en un banco, otro encima de éste y así sucesivamente, fuertemente agarrados por la cintura. Otro jugador hace de payés que arranca las cebollas y tiene que hacer mucha fuerza. Cada vez que arranca una cebolla, ésta ayuda al pobre pa	Original en catalán: ARRENCAR CEBES	Solsona - Cataluña
1423	SEGUIR AL REY	correr	Júlia Arza i Rovira				Todos los jugadores van en fila. El de delante de todos es el rey. Los demás tendrán que ir imitando al rey en todo lo que haga.	Original en catalán: A SEGUIR EL REI Vegeu FOLLOW THE LEADER	Solsona - Cataluña
1424	CAMPOS	pelota	Júlia Arza i Rovira	<20		una pelota	Se hacen dos grupos de jugadores. Los capitanes de los equipos, desde una distancia de unos 3 metros caminan paso a paso diciendo: oro, plata, oro, plata... hasta que el primero pisa al segundo y esto le da derecho a elegir el primer jugador para su equip	Original en catalán: CAMPS  "Periquito, se fue a la plaza, compró pan, y calabaza"	Solsona - Cataluña
1425	CHUPETE UNO, CHUPETE DOS Y CHUPETE TRES	saltar a la comba	Júlia Arza i Rovira	>2		una cuerda larga	Este juego sirve para iniciar en el salto a todos aquellos niños que todavía no saben. Se balancea poquísimo la cuerda y cuando se dice "tres", se levanta y así empiezan a saltar.		Solsona - Cataluña
1426	CUCÚ DE LA PIEDRA	correr	Júlia Arza i Rovira				Se tira la piedra lo más lejos posible a fin de que el que para la vaya a buscar. Mientras, todos los demás se esconden. Cuando vuelve al lugar estipulado intenta verlos. A medida que los ve va diciendo: "Un, dos tres, (el nombre del niño o niña) Si uno c	Original en catalán: CUCUT DE LA PEDRA Véase "LA BOITE"	Solsona - Cataluña

1427	CUCÚ DEL MAL	correr	Júlia Arza i Rovira				El que para persigue a los jugadores, cuando toca a alguien éste tiene que parar, pero persiguiendo a los demás poniéndose una mano en la parte del cuerpo donde le han tocado. Y así sucesivamente.	Original en catalán: CUCUT DEL MAL	Solsona - Cataluña
1428	CUCÚ DEL SALVATORI O	correr	Júlia Arza i Rovira				Uno para y tiene dos ayudantes. El que para persigue a los que juegan. Cuando pilla a uno lo lleva a un espacio que representa la cárcel. Los dos ayudantes hacen de vigilantes para que no se escapen. Los otros niños pueden ir a salvarlos cuando el perseguido	Original en catalán: CUCUT DEL SALVATORI	Solsona - Cataluña
1429	DEBAJO DEL PUENTE	saltar a la comba	Júlia Arza i Rovira	>2		una cuerda larga	Juego de saltar a la comba al ritmo de esta canción.	Debajo del puente hay una serpiente, con ojos de cristal para ir al hospital. -Señora, ¿Quiere usted salir? -No Debajo del puente...	Solsona - Cataluña
1430	EL COCHERITO LERÉ	saltar a la comba	Júlia Arza i Rovira			una cuerda larga	Se hace girar normalmente y cuando se dice "leré" se levanta la cuerda hacia arriba y el saltador de turno tiene que agacharse. A cada letra de nombre María, también se levanta la cuerda hacia arriba.	"El cocherito leré, me dijo anoche leré, que si quería leré, montar en coche leré, y yo le dije leré, con gran salero leré, no monto en coche leré,	Solsona - Cataluña
1431	EL MAR		Júlia Arza i Rovira	5-20			Dos niños se dan las manos mirándose a la cara. Los demás hacen una fila cojidos por la cintura. Pasan por debajo de los brazos de la pareja que están cogidos y cantan la canción. El último se queda entre los brazos de la pareja, que le preguntan: ¿"Qu	Por el mar, por el mar por la vía, vía, vía por el mar, por el mar por la vía va a pasar"  Véanse: RIVER y THE STONE BRIDGE.	Solsona - Cataluña
1432	EL PADRE CALABACERO	atención	Júlia Arza i Rovira	5-20			Un grupo numerado del 1 hasta donde acaben más uno que hace de padre carbasser ("padre calabacero"). Éste empieza diciendo: -El padre calabacero cuando murió dejó seis calabazas. El niño que tiene el número 6 tiene que decir: -Seis no, siete. Y así cont	Original en catalán: EL PARE CARBASSER Vegeu també GARDENER	Solsona - Cataluña
1433	EL PATIO DE MI CASA	corro	Júlia Arza i Rovira				Es posible que esta letra no sea exacta. Se dan vueltas y cuando se dice "el demonio va a pasar" pasa uno por dentro del corro dando la vuelta a la pata coja y allí donde dermina será el próximo demonio.	El patio de mi casa es particular, cuando llueve se moja, como los demás. Agáchate, y vuélvete a agachar, porque los marineros se pasean por el mar. Chocolate, amarillo,	Solsona - Cataluña
1434	EL PISOTÓN DEL REY	corro	Júlia Arza i Rovira				En corro se canta: "El pisotón del rey". Cuando termina, el rey tiene que dar un salto hacia su compañero y darle un pisotón. Si lo pisa queda eliminado. El rey puede hacer como que va a saltar para engañar al compañero, el cual, si salta, también queda		Solsona - Cataluña
1435	EL SABATOT	corro	Júlia Arza i Rovira				Todos los niños en círculo cantan mientras uno va dando vueltas detrás de los demás con un zapato que dejará detrás de un compañero. Y cuando dicen "qui s'ha pixat al llit?" el que tiene el zapato detrás se levanta y persigue al que se lo ha puesto. Si n	El sabatot, l'espardenyot mans a darrere i ulls a clucats. A sota el pont del riu fileu i dormiu (bis) Qui s'ha pixat al llit?  En la Garrocha se conoce con el nombre de "L'ESPARDENYA GUENYA" con la correspondiente canción.	Solsona - Cataluña
1436	SOLDADO PLANTADO	correr	Júlia Arza i Rovira				El que para persigue a todos. Cuando toca a alguien, éste se tiene que quedar quieto y con los brazos en cruz. Se le puede salvar tocándole la mano o pasando por entre sus piernas.	Original en catalán: EL SOLDAT PLANTAT	Solsona - Cataluña

1437	LOS SOLDADOS	correr	Júlia Arza i Rovira			Por parejas, cogidos de la dos manos, pero curzándolas, se avanza con paso ligero y saltando se canta la canción.	Original en catalán: ELS SOLDATS  Els soldats se'n van a França i no saben el camí. Gira't aquí, gira't allà.	Solsona - Cataluña
1438	EL TREN ELÉCTRIC O	saltar a la comba	Júlia Arza i Rovira	>3	una cuerda larga	Este juego consiste en dar un salto, dos o los que sean precisos sin perder el compás (Es decir, sin que pase ninguna vuelta de cuerda entre un saltador y el siguiente). Puede ser más divertido cuando el primero de la fila va a dar la vuelta a un árbol o	Original en catalán: EL TREN ELÈCTRIC	Solsona - Cataluña
1439	GIRAR LA CUERDA	saltar a la comba	Júlia Arza i Rovira		una cuerda larga	Un niño tiene la cuerda y el resto están situados a su alrededor. Cuando empieza a hacer girar la cuerda los que le rodean intentan saltar. Aquél a quién pille, para.	Original en catalán: GIRAR LA CORDA	Solsona - Cataluña
1440	HACER EL PUENTE	saltar a la comba	Júlia Arza i Rovira	>2	una cuerda larga	Rodando la cuerda normalmente, intentar pasar por debajo.	Original en catalán: FER EL PONT	Solsona - Cataluña
1441	JUEGO DE CROMOS	chromos	Júlia Arza i Rovira	5-10		Antes se hacía colección de cromos. Para tener más, se jugaba con los repetidos. Se colocaban en un suelo liso y con la palma de la mano se les tenía que dar la vuelta dando palmadas en el suelo.		Solsona - Cataluña
1442	LAS ESTATUAS		Júlia Arza i Rovira	5-10		Se trata de una tienda de estatuas donde hay el tendero, el comprador y las estatuas. El comprador las toca por el botón que las hace funcionar que está en la cabeza. Las estatuas deben moverse con gracia para que el cliente las compre.	Original en catalán: JOC DE LES ESTÀTUES	Solsona - Cataluña
1443	EL TELÉFONO		Júlia Arza i Rovira	5-20		1ª versión Se coloca el grupo en fila y el de delante dice una palabra al que tiende dtrás y este la repite al siguiente hasta llegar al final. Después todos dirán en voz alta lo que han entendido.  2ª versión Igual que la anterior pero en vez	Original en catalán: JOC DEL TELÈFON	Solsona - Cataluña
1444	JUEGOS RITUALES	dibujando en el suelo	Júlia Arza i Rovira			Estos juegos suelen ser individuales. Cada niño se los inventa, cuando pasa por encima de un dibujo. Puede ser también que un grupo de niños juegue a ello. Se pueden pintar en el suelo círculos grandes, rayas, curvas, cuadrados... Todo esto puede ser	Original en catalán: JOCS RITUALS	Solsona - Cataluña
1445	LA CADENA	correr	Júlia Arza i Rovira			1ª versión: El que para toca a un compañero. Se dan la mano hasta que tocan a otro y así van alargando la cadena. No vale tocar a nadie si la cadena está rota.  2ª versión: La cadena se puede partir en grupos de dos, tres, cuatro. Así se consigue un j		Solsona - Cataluña
1446	LA RATITA	precisión	Júlia Arza i Rovira			Con un espejo o cristal se aprovechan los rayos solares y se mandan a la pared y el contrincante intenta atrapar el reflejo del sol en la pared.	Original en catalán: LA RATETA	Solsona - Cataluña



J447	LA SEMANA	dibujar a terra	Júlia Arza i Rovira				Se dibuja en el suelo una cuadrícula de 3x3, es decir, 9 casillas. Se numeran del 1 al 9, rodeando con un círculo el 3, el 6 y el 9, que serán las zonas de descanso. Comienza un niño tirando un guijarro (puede ser un trozo de ladrillo que resbale sobre	Original en català: LA SETMANA. Podéis encontrar el gráfico en: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/setmana.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/setmana.jpg</a>	Solsona - Cataluña
J448	LA SEMANA	saltar a la comba	Júlia Arza i Rovira				Los dos niños que hacen girar la cuerda, la mantienen bien tensa y empiezan teniéndola en la posición más baja. Los que saltan pasan por encima diciendo los días de la semana. Cada día que pasa, la cuerda sube más arriba.	Original en catalán: LA SETMANA	Solsona - Cataluña
J449	EL AVIÓN	dibujado en el suelo	Júlia Arza i Rovira				Se dibuja un avión en el suelo tal como se indica en el gráfico. Se empieza tirando un guijarro al número 1 y se salta a la pata coja hasta el 3. En el 4 y el 5 se ponen las dos piernas, en el 6 a la pata coja, y en el 7 y el 8 con los dos pies. Entonces	Original en catalán: L'AVIÓ Podéis encontrar el gráfico en: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/avio.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/avio.jpg</a>	Solsona - Cataluña
J450	L'ESCARABAT BUM-BUM	correr	Júlia Arza i Rovira				El que está parando está de cara a la pared y dice "Un, dos, tres, escarabat bum bum". Los demás están a una distancia de 5 a 10 m. Mientras el que para dice la frase, todos los niños intentan avanzar sin ser vistos. Si los ven, tienen que retroceder ha	Véase también: - THE QUEEN'S STOLEN STEPS - UN DUE TRE, PER LE VIE DI ROMA - UN DOS TRES, PLATERETS, TRES, TRES)  En algunos lugares la cancioncilla es: "Un, dos tres, botifarra de pagès", "Un, dos, tres, pica paret", "Un, dos, tres, pajarito inglés	Solsona - Cataluña
J451	MEDIO, UNO Y MEDIO, DOS Y MEDIO...	saltar a la comba	Júlia Arza i Rovira	>2		una cuerda larga	Los saltos enteros se hacen normales pero cuando se tiene que hacer el medio, es aconsejable saltar de lado y levantar una pierna y la cuerda queda parada.	Original en catalán: MIG, UN I MIG, DOS I MIG.	Solsona - Cataluña
J452	OLLA BARREJADA	saltar a la comba	Júlia Arza i Rovira	>3		una cuerda larga	En este juego entra el primer saltador, cuando se termina de decir el segundo verso tiene que entrar el segundo, y cuando se acaba de decir el cuarto tiene que salir el primero. Y así sucesivamente con el tercero, cuarto...	Podéis encontrar la canción en estas direcciones: partitura: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/ollab.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/ollab.jpg</a> archivo midi: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/ollab.mid">http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/ollab.mid</a>	Solsona - Cataluña
J453	PASAR EL ANILLO	corro	Júlia Arza i Rovira	5-20		un anell o qualsevol altre obj	Es un juego ideal para los días de lluvia. Un buen número de niños en fila y con las manos juntas (como para rezar) esperan que el que pasa el anillo se lo deje en las manos. Cuando lo ha dejado en las manos de alguien, canta:  Pica martell endev	Original en catalán: PASSAR L'ANELL Pagar una prenda significa dar un objeto propio personal que para recuperar deberá hacer algo que le mandarán los demás.	Solsona - Cataluña
J454	PERIQUITO SE FUE A LA PLAZA	pelota	Júlia Arza i Rovira	>2		una pelota	En este juego se trabaja la lateralidad ya que primero se hace con las dos manos, después con la mano izquierda y con la derecha, dando una palmada, levantando una pierna y dando palmadas... En cada verso se tira la pelota a la pared y cada vez que acaba	"Periquito, se fue a la plaza, compró pan, y calabaza"	Solsona - Cataluña
J455	PIES QUIETOS	pelota	Júlia Arza i Rovira			una pelota	Se colocan los niños en círculo y uno en el centro con un balón. El niño lo lanza al aire diciendo el número de uno de sus compañeros. Todos los demás se escapan y el que ha sido nombrado intenta coger el balón lo más rápidamente posible. Cuando ya lo ha		Solsona - Cataluña
J456	POM POM	saltar a la comba	Júlia Arza i Rovira	>2		una cuerda larga	Juego de saltar a la comba al ritmo de esta canción.	- Pom pom - ¿Quién hay? - El cartero - ¿Qué quería? - Una carta - ¿Para quién? - Para usted	Solsona - Cataluña

1457	SALTO DEL CABALLO	saltar a la comba	Júlia Arza i Rovira	>2		una cuerda larga	Rodando la cuerda al revés, entrar por el centro y dar un salto. <sup>50JUEGOS</sup>		Solsona - Cataluña
1458	SALTO DEL CABALLO	pelota	Júlia Arza i Rovira	>2		una pelota	Se tira la pelota a la pared y cuando rebota en el suelo hay que saltar. El jugador siguiente hace lo mismo y se pone al final de la fila.	Original en catalá: SALT DEL CAVALL	Solsona - Cataluña
1459	SI LA BARQUETA ES TOMBA	saltar a la comba	Júlia Arza i Rovira			una cuerda larga	En los dos primeros versos, se balancea la cuerda por el suelo y el que salta tiene que irla cruzando. Al empezar el tercer verso, se levanta la cuerda rodando normal hasta el final	Si la barqueta es tomba, nena no tinguis por. Alça la corda enl'aire i fes un saltiró.	Solsona - Cataluña
1460	SOY LA REINA DE LOS MARES	saltar a la comba	Júlia Arza i Rovira	>2		una cuerda larga	Se salta normalmente. Sólo tiene la pequeña dificultad de tirar y recoger el pañuelo mientras se salta.	Soy la reina de los mares y ustedes lo van a ver. Tiraré el pañuelo al suelo y lo vuelvo a recoger. Tengo tengo tengo, tú no tienes nada tengo tres ovejas en una cabaña	Solsona - Cataluña
1461	TE LA QUEDAS	correr	Júlia Arza i Rovira				Uno para y los demás se escapan. Cuando el que para toca a alguien, deja de parar y sigue el juego del mismo modo. Actualmente a este juego le llaman la peste y para evitar que te toquen dicen "anti".  (El título corresponde a la frase que dice el pe		Solsona - Cataluña
1462	TIERRA, MAR, AIRE	dibujado en el suelo	Júlia Arza i Rovira				Este juego es ideal para patios que tienen bancos de piedra. Se puede pintar en el suelo cubos y palas que simbolizarán la tierra, más allá se dibujan peces, que representarán el mar y encima del banco se dibujan los pájaros que darán la imagen del aire.		Solsona - Cataluña
1463	ROMPER HILOS	correr	Júlia Arza i Rovira				Parecido a "Te la quedas" pero el que pase entre perseguidor y perseguido rompe el hilo y pasa a ser perseguido. Es un juego muy ágil. El que esté deseoso de movimiento, lo tiene asegurado.	Original en catalán: TRENCAR FILS	Solsona - Cataluña
1464	UN, DOS, TRES, JULI	saltar a la comba	Júlia Arza i Rovira	>2		una cuerda larga	Se salta normal hasta que se dice "juli". Entonces se rueda y salta mucho más rápido. El "juli" se puede hacer después de cualquier canción.		Solsona - Cataluña
1465	UN, DOS, TRES, LA XARRANCA	saltar a la comba	Júlia Arza i Rovira	>2		una cuerda larga	Este juego se practica saltando y haciendo al mismo tiempo lo que dice la canción (abrir las piernas, la pata coja, la mano arriba, la mano al suelo, media vuelta, adiós).	Un dos tres la xarranca, un dos tres el peu coixet, un dos tres la mà enl'aire, un dos tres la mà a terra, un dos tres la giravolta, un dos tres adéu	Solsona - Cataluña
1466	A TISKET, A TASKET - AM PIERDUT O BATISTUTÀ	corro	Zina Costiner	5-20		un pañuelo	Es un juego americano de 'dejar caer el pañuelo' (parecido al juego rumano 'Am pierdut o batistuta'). Los niños se cogen las manos en círculo. Uno da vueltas al círculo con un pañuelo hasta que lo deja caer sobre otro que él ha elegido y continúa corr	A Tisket, a tasket, A green and yellow basket, I wrote a letter to my love, And on the way I dropped it, I dropped it, I dropped it, And on the way I dropped it. A little boy/girl picked it up	Somerville, MA, USA

J467	ESPIO CON MIS OJITOS	interior: lenguaje	Champa, Chulanie e Ilsa				Lugar: En el aula. Objetivo: Desarrollar las estructuras del lenguaje a partir de preguntas. Cómo se juega: Un alumno piensa un objeto de la clase. Escribe la primera letra en la pizarra. Sus compañeros deben adivinar el objeto haciéndole preguntas		Sri Lanka
J468	WRESTLES WITH BURNING INCENSE STICK		Sylvia Li	2 0 +		incienso, papel, moneda, taza	Objetivo del juego: Aquel que no deje que su moneda caiga en el fondo de la taza, gana Como jugar: Pegad con una cinta adhesiva un trozo de papel o de ropa encima de una taza. Poned una moneda en el centro del papel (imagen 1). Dos personas, por tu	Las imágenes se pueden encontrar en <a href="http://xtec.es/~rbadia/jocs/interior/j306.html">http://xtec.es/~rbadia/jocs/interior/j306.html</a>	Taiwan
J469	LEVANTA LA MANO	corro - coordinación	Sylvia Li	>5			Objetivo del juego: Responder rápidamente y con precisión las órdenes. Cómo se juega: Los jugadores están sentados en círculo. Se elige a un chico o chica para que la quede. Éste irá dando vueltas al corro y de repente se parará delante de un compañero		Taiwan
J470	CHER-LING (diávolo)	juguete	Sylvia Li			juguete	El Cher-Ling es un juguete de plástico o de madera consistente en dos ruedecillas unidas por un cilindro. Las ruedecillas están vacías y tienen varios agujeritos en su superficie. Cómo se juega: Se coloca el Cher-Ling en el centro de la cuerda y se co	fotografías en la página <a href="http://www.xtec/~rbadia/jocs/joguina/j348.html">http://www.xtec/~rbadia/jocs/joguina/j348.html</a>	Taiwan
J471	EL CUCHILLO		Justin Chen				En Taiwan, hay un juego infantil llamado "Cuchillo de Mano" al que juegan los chicos. Éstas son las reglas: Los jugadores se dividen en dos grupos. Cada grupo elige una base, como una pared o un árbol. Cuando empieza el juego, todos utilizan la mano co		Taiwan
J472	FIVE SESSION PASSING	dibuja do en el suelo	Nai-Hsin Shen				En mi país se practica un juego llamado "Five Session Passing". Los niños dibujan líneas en el suelo formando 5 cuadrados. Los participantes se dividen en dos equipos. Los componentes del equipo uno deben permanecer en las líneas mientras que los del eq		Taiwan
J473	ANG-AA-BIAO	cartas	Eliza Wang	2 0 +		cartas	Con los muchachos yo jugaba a una especie de juego de cartas llamado Ang-Aa-Biao. Todas las cartas tenían un dibujo en una de las caras. Dos personas como mínimo pueden jugar a este juego. Recogíamos cartas de cada jugador y las poníamos en el suelo con		Taiwan
J474	MUÑECAS DE PAPEL	interior	Eliza Wang			papel, colores, tijeras	Mi juego preferido para jugar con mis amigas eran las muñecas de papel. Dibujábamos las muñecas y todo tipo de prendas de vestir: pantalones, blusas, faldas de papel y luego las recortábamos. Los vestidos se adaptaban a las muñecas y tenían pestañas qu		Taiwan
J475	CANICAS	canicas	Hakan Tuncer			canicas	Las canicas son un juego muy conocido en todo el mundo. Creo que jugué por primera vez cuando tenía 6 años. El hecho de poseer montones de canicas era un signo de poder. Las teníamos de colores variados y algunas eran nuestras preferidas. A pesar de que		Turquía
J476	GATO CIEGO	atrape	Vadim Poltoratsky	5-10		un pañuelo negro	Este juego tiene varios nombres: "El gato ciego", "El viejo Panas", "Ojos"..."  1) El número ideal de jugadores es de 5, pero pueden jugar 10. 2) Con una canción de contar se elige un gato. 3) Los ratones le vendan los ojos con un pañuelo negro; lue		Ucrania

1477	CHAL	corro	Kate Verbitska y Natali Greshuxina			un pañuelo, bufanda.	Muchos niños pueden participar en este juego. Deben elegir a un jefe. Los demás se sientan alrededor de una piedra y cierran los ojos. El jefe va andando detrás de ellos. En un determinado momento deja caer un pañuelo detrás de uno y echa a correr. E		Ucrania
1478	VIEJA KUTSIA	atrape	Natalia Grechuhina e Irina Melnik				Se vendan los ojos a un compañero al que se hace girar sobre si mismo. Los demás empiezan a dar palmadas juntos. El que tiene los ojos vendados debe pillar al que tenga más cerca. Entonces los demás le llaman. El nombre del primero que sea pillado ser		Ucrania
1479	JUNGLE - JINGLE	corro	Lilia Rozsupchuk e Irina Melnik				Los niños , en corro, van dando vueltas cogidos de las manos mientras cantan la canción. Uno de ellos - Jungle - va correindo alrededor del corro. Cuando termina la canción, entra en el corro y sale un nuevo Jungle - Jingle.	Jungle - Jingle is flying, High one leg rises, Beat, beat left leg heat It the green meadow - Take one leg else.	Ucrania
1480	SALTAR Y SALTAR	saltar	Artjomenko Vadik e Irina Melnik				Es un juego antiguo. Se suele practicar con los amigos o con los padres. Cada uno de los participantes salta por encima de su amigo. Podéis cantar vuestras canciones preferidas cuando practiquéis este juego.	véase dibujo de Fialova Elishka en: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/divers/j417.html">http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/divers/j417.html</a>	Ucrania
1481	BOLAS DE NIEVE		Darina Medoeva e Irina Melnik				Es un juego divertido. Los niños y niñas hacen bolas de nieve y se las tiran unos a otros.	véase dibujo de Darina Medoeva en: <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/divers/j418.html">http://www.xtec.es/~rbadia/jocs/divers/j418.html</a>	Ucrania
1482	QUACH	pillar	Olga Nepravda e Irina Melnik				Pueden participar muchos niños. Eligen a uno que la queda. Éste debe correr y atrapar a otro participante. Cuando toca a uno, este se convierte en Quach. Este juego gusta mucho a los niños porque es muy interesante.	Dibujo de Anton Gurin en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/gurin.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/gurin.jpg</a>	Ucrania
1483	ARAÑA	correr	Olga Nepravda e Irina Melnik	4			Hay dos grupos. Se trazan dos círculos y se atan espalda contra espalda. Tienen que saltar juntos hasta llegar a un lugar determinado. El grupo más rápido es el ganador.	Dibujo de Olga Nepravda en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/nepravda.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/nepravda.jpg</a>	Ucrania
1484	CORRER	correr	Simonenko Ann e Irina Melnik				Se trata de un juego muy interesante. Pueden participar muchos niños. Deben elegir a uno para que la quede. Este cuenta hasta 10 mientras los demás correr an esconderse. La misión del que la queda es la de encontrarlos a todos. Pero cada uno de ellos	Dibujos de Ann Simonenko, Irina Dgus y Moros Lidia en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/simonenk.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/simonenk.jpg</a> , <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/dgus.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/dgus.jpg</a> y <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/moroz.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/moroz.jpg</a>	Ucrania
1485	IVANA KUPALA	fiesta	Tatiana Turos e Irina Melnik				Hay muchos juegos en Ucrania. Quiero hablaros del juego de la noche del 7 de julio en Ivana Kupala. Es una tradición muy antigua. Todo el mundo canta canciones y baila danzas ucranianas. Las muchachas cogen flores y las depositan sobre las aguas del río	Dibujos de Tatiana Turos y Artemenko Vadim en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/turos.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/turos.jpg</a> y <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/artemenk.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/artemenk.jpg</a>	Ucrania
1486	EL DRAGÓN	correr	Oxana Sadovenko e Irina Melnik				Mi juego preferido este año es "Dragón". Todos los niños que toman parte en él, hacen una cadena poniendo las manos en los hombros de los compañeros. El primero es la "cabeza del dragón" y el último la "cola del dragón". La cadena empieza a correr. La "	Dibujo de Olga Nepravda en <a href="http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/sadovenk.jpg">http://www.xtec.es/~rbadia/img/irina/sadovenk.jpg</a>	Ucrania

1487	TELEGRAMA	atención	Specialized Physically-Mathematician Profile				Todos se sitúan en círculo, cogidos de las manos. Uno la queda y se sitúa en el centro del corro. Entonces uno dice: "Mando un telegrama a Fulanito" y lo envía mediante un apretón a la mano de uno de sus compañeros, el cual deberá transmitir este movimie		Ucrania
1488	SANTIES-FANTICS LIMPOPO	corro	Specialized Physically-Mathematician Profile				Todos los jugadores están de pie en círculo. Al oír dos palmadas o dos chasquidos con los dedos dicen: "Santies-fantics limpopo". La persona que la queda sale del círculo y los demás deciden quien cambiará sus movimientos. Cuando entra el que la queda		Ucrania
1489	EL ESCONDITE AL REVÉS	correr	Isabel y Diego - CRA "La Villa" de Peñafiel	6-12			Uno se esconde y los demás se la quedan. El que se esconde se mete donde quiera y los demás le buscan, cuando alguien le encuentra se esconde con él sin que nadie le vea. Los demás le siguen buscando y cuando alguien le encuentra se esconde con él. El últ		Valladolid
1490	LAS TRES COSAS	correr y esconderse	Isabel y Diego - CRA "La Villa" de Peñafiel				Uno se la queda y tiene que buscar a los demás. El que se la queda tiene que contar 10 despacio y 20 deprisa. Pero antes de eso tiene que decir 3 cosas que se vean para que mientras el cuenta los demás poco a poco la van todando y se esconden. Cuando el q		Valladolid
1491	SEMANA, LA	correr	Carlos Velázquez Collado				Todos los jugadores se colocan sobre una escalera con seis peldaños en la que cada peldaño representa un día de la semana: lunes, martes... y sábado. Un jugador se la queda, se sitúa en el suelo y va nombrando los días de la semana, sin que sea necesario		Valladolid - España
1492	ARAÑA, LA	correr y pillar					Los niños trazan dos líneas en el suelo separadas unos siete metros. Una persona se la queda y se sitúa entre esas líneas. El resto de los jugadores se colocan detrás de una de las líneas. Cuando el que se la queda grita "¡Araña!" todos tienen que correr		Valladolid - España
1493	AL CASTRE	peonza	Carlos Velázquez Collado			una peonza/jugador	Se traza un círculo en el suelo de unos 30 cm. de diámetro. Cada jugador lanza, sin un orden establecido, su peonza de forma que golpee en el interior del círculo y baile. Si la peonza no baila, o no golpea en el interior del círculo, su dueño tiene que		Valladolid - España
1494	AL BAILE	peonza	Carlos Velázquez Collado			una peonza/jugador	Todos los jugadores lanzan su peonza al mismo tiempo. El objetivo de cada uno es que su peonza sea la última en dejar de girar.		Valladolid - España
1495	AL CORRO	peonza	Carlos Velázquez Collado			una peonza/jugador	Se traza un círculo en el suelo de unos 30 cm. de diámetro. Cada jugador pone en su interior una moneda. Para establecer los turnos de lanzamiento se juega "al baile" de forma que el jugador cuya peonza deja de bailar la última es el primero en lanzar y a		Valladolid - España
1496	SANGRE	pelota	Javier Díez, alumno y Carlos Velázquez, profesor			1 balón	Se juega con un balón. Se elige a uno para que se la quede. Éste toma el balón, dice: "¡Sangre, sangre, a por..., a por... (el nombre de otro jugador) y lanza el balón hacia arriba. El jugador nombrado intenta atrapar el balón antes de que bote en el suel		Valladolid - España

1497	EL ESCONDIR	correr y pillar	Sergio Alonso, alumne i Carlos Velázquez, profesor	5-20			A este juego jugamos entre cinco y veinte personas. Un chico la rifa y a él que le toque se la queda. El que se la queda cuenta hasta cincuenta despacio o hasta cien deprisa mientras los demás chicos se esconden. Cuando el que se la queda ve a alguien corre	Valladolid - España	
1498	LA CADENETA	correr y pillar	Isabel Vicente, alumna y Carlos Velázquez,				Solemos jugar dando vueltas a un edificio. Uno se la queda y da vueltas al edificio corriendo en un sentido mientras los demás lo hacen en sentido contrario. Cuando se encuentran el que se la queda tiene que intentar pillarles sin que nadie pueda retroced	Valladolid - España	
1499	TIERRA DESCUBIERTA	esconder	Isamel Rubio, alumno y Carlos Velázquez,				Se hacen dos grupos. Se rifa para ver quién de los dos se la queda. El grupo que se la queda cuenta hasta 100 deprisa, con los ojos cerrados o mirando hacia una pared. El otro grupo se esconde donde quiere pero lo hacen todos juntos. Los jugadores del gru	Valladolid - España	
1500	LA ARAÑA	correr	Mónica del Pico, alumna i Carlos Velázquez				Se trazan cuatro líneas paralelas. Las dos del centro separadas un metro aproximadamente. Las dos de los laterales separadas de las del centro unos cuatro metros. O sea, tendríamos una primera línea, otra paralela a unos cuatro metros, otra un metro despu	Nota del profesor: este juego también se juega sin eliminados. En este caso cuando la araña dé a alguien ambos jugadores se ponen juntos unidos por las manos y no se pueden soltar. De esta forma la araña es una cadena cada vez más grande y difícil de esqu	Valladolid - España