

# JUEGOS Y DIVERSIONES

BIBLIOTECA DEL CAMPESINO



ACCION CULTURAL POPULAR

Un libro por un huevo

*max*

COLECCION  
ALEGRIA  
44



# BIBLIOTECA DEL CAMPESINO

UN LIBRO POR

UN HUEVO

## Libros Publicados:

EVANGELIO DE SAN LUCAS

LA MADRE Y EL NIÑO

LA VACA DEL CAMPESINO

QUE BUENO SER COLOMBIANO

CHISPA Y BUEN HUMOR

JUEGOS Y DIVERSIONES

PRIMEROS AUXILIOS

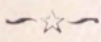
PRODUCTIVIDAD

VERDURAS Y FRUTAS

266

# JUEGOS Y

# DIVERSIONES



Por el Padre Célico Caycedo, S. J.

Colaborador, Luis Enrique Pachón



Colección Alegría No. 44

gung 14 20 Mayo

793.7

5198

4784

229795



BANCO DE LA REPUBLICA  
BIBLIOTECA LUIS ANGEL ARANGO  
PROCESOS TECNICOS

REC 1933

No. Acceso 229795  
Proceder Col. Restrepo de E  
Fecha Jun 191 Precio \$

# INDICE

## JUEGOS DE MESA

	<u>Págs.</u>
Tres en raya .....	15
Trique .....	15
Cinco en raya .....	16
Los cuadros .....	17
Los gozques .....	17
Palonegro .....	18

## JUEGOS DE SALON

Ahí va la vieja.....	21
Dominio de la risa.....	21
La risa del chagualo .....	22
Botar sonrisas .....	22
Pobre gatico .....	23
El encuentro .....	23
Entrevista .....	24
Ponerle la cola al burro.....	26
Viajando en carro especial.....	26

Ensalada de refranes .....	27
Refranes ocultos .....	28
Equilibrio .....	28
Yo digo: "De pies".....	29
Mientras don Ramón .....	30
Concurso de disfraces.....	31
No rompa las botellas.....	31
El baldosín y la moneda.....	32
Los regalos y su uso.....	33
Rapidez para vestirse.....	34
Las frutas .....	35
La vaca .....	36

### JUEGOS DE ATENCION

Que no caiga el palo.....	39
El zoológico .....	40
El alfabeto al revés.....	40
Estira y encoge .....	41
Los oficios .....	41
Caminar dos minutos.....	42
Pedro llama a Luisa.....	43
Pérez llama a Rodríguez.....	44
Esta es mi nariz.....	44
Las vacas vuelan.....	45
Cinco pum .....	45
Llamado intermunicipal .....	46
El señor Del palo.....	47
El gato del señor dueño del hato.....	48
El comprador de calabazas.....	49



El reemplazo .....	50
El alfabeto hablado.....	50
Ni sí ni no.....	51
Señor o señora.....	51
Mensaje a García.....	52
La caja mágica.....	53

### JUEGOS DE HABILIDAD

Corchos en el agua.....	57
Embotellar bolitas .....	57
Palillos y granos.....	58
Apagar la vela.....	58
Apágume la vela.....	59
Carretas equilibradas .....	59
Los aros y la silla.....	60
Quíteme el pañuelo.....	60
Encender la vela.....	61
Geografía .....	61
Sin quemarse los dedos.....	62
Esto me recuerda.....	63
De la Habana ha venido un barco.....	63
Personajes históricos .....	64
Mi abuelito se fue para.....	65
Mímica .....	66
El pañuelo, la cuchara y la pelota.....	67
¿Qué soy? .....	68
Aire, tierra y mar.....	68
Llegó doña Pompadusa .....	69
Escribir rápido en equipo.....	70



## JUEGOS DE MOVIMIENTO

	Págs.
Amarrar el pañuelo y correr.....	73
Cuide sus pantorrillas.....	74
Buscarse a ciegas.....	74
Dos ciegos buscando a un escondido.....	75
Al agua patos.....	75
Caminando a ciegas.....	76
Coger la botella tirando el cable.....	77
Esconder la correa.....	77
A tirar el lazo.....	78
El rey del baile.....	78
Carreras con cucharas.....	79
Carrera con tres piernas.....	80
El que no paga impuesto no tiene puesto.....	80
Equilibrio y fuerza en círculo.....	81
Los aros y los círculos.....	82
Mientras rebota la pelota.....	83
Se quemó el rancho.....	84
El avión.....	85
Despertó la fiera.....	86
Viaje por las capitales.....	87
Las figuras en el círculo.....	88

## JUEGOS DE CAMPO ABIERTO

Los regalos a ciegos.....	93
Bolo.....	94
Trenes ciegos.....	94
Salto de la varita.....	95

	Págs.
Saltar burro o Lot Man .....	95
Salto .....	96
Pelota envenenada .....	97
Esquivar el balón.....	98
A correr mientras pasa la bola.....	99
El balón por debajo.....	100
La conquista de la bandera.....	101
Toma de la bandera.....	101
El sombrero .....	102
Gambetas .....	103
Juan palmada .....	104
Ladrones y policías.....	104
Carreras difíciles .....	105
Carreras de relevos.....	106
El gato y el ratón.....	107
El pañuelo .....	108
La bruja y el rey.....	109

### PENITENCIAS Y CASTIGOS

El maniquí .....	113
Oración fúnebre .....	113
El espejo .....	113
Los tres retratos. ....	114
Los espejos .....	114
¿A qué se parece?.....	114
Coloque bien el lápiz.....	115
Frente al papel.....	115
El zoológico .....	116

Las tres respuestas .....	116
El abogado .....	116
Adivine quién es.....	117
El arca de Noé.....	117
El gancho .....	118
El banquillo .....	118
La confesión pública .....	119
Si o no.....	120
El cargamontones .....	121
El testamento .....	121
Varias .....	125



## PROLOGO

*Todos jugamos cuando éramos niños... En nuestras diversiones gozábamos y hacíamos gozar a los demás... Cómo nos divertíamos... y estábamos alegres con los compañeros... y reíamos y hacíamos reír.*

*Qué tiempos aquellos de la infancia. Qué contento y regocijo. Qué sonrisas francas... Qué dicha y bienestar.*

*Pero nos hemos vuelto serios y huraños. Tal vez hemos pensado que necesitamos de distracciones complicadas y difíciles, que los mayores ya no están para jugar, que las diversiones nos quitan importancia.*

*Y nos hemos olvidado de las sabias palabras: "Si no os hacéis como los niños, no entraréis en el reino de los cielos".*

*Menos mal que ahora la Biblioteca del Campesino nos da la oportunidad de recordar viejos juegos, de conocer nuevas diversiones, de descubrir maneras fáciles para distraernos sanamente y recrearnos.*

*Las distracciones, así como el descanso y el reposo, son una necesidad de nuestra vida. Debemos ser alegres. No tenemos por qué amargarnos la existencia, que nos trae muchas penas pero nos brinda también la oportunidad de convivir con los amigos.*



*La recreación sana ennoblece al hombre, dignifica a la persona, trae contento a la comunidad.*

*Los juegos no solo ayudan al bienestar corporal sino enriquecen la mente, y nos permiten disfrutar mejor de la amistad.*

*Las diversiones deben ser un recreo para el espíritu, un descanso para el trabajador honrado, una oportunidad para instruirnos y educarnos, una ocasión para tratar mejor y querer más a nuestro prójimo.*

*Un pueblo optimista y alegre que sabe divertirse, es un pueblo bien educado y culto. Una nación que cuenta con personas mayores que trabajan fuertemente y con técnica, pero saben escoger los momentos propicios para el descanso y la alegría, es una nación que está en camino del progreso.*

*La recreación bien dirigida es un estímulo a las virtudes y un obstáculo a los vicios.*

*El que no se divierte y se distrae y se recrea, va por mal camino; el que no sabe jugar y estar alegre y compartir su gozo con los demás, se está acercando a la locura, está enfermo en su interior.*

*El trabajador que no sabe descansar, es mal trabajador.*

*El que no sabe distraerse y no busca el tiempo para su recreación, desperdicia preciosas oportunidades para enriquecerse espiritualmente. Los juegos y las diversiones nos enseñan a vivir mejor, a dejar vivir a los demás, a convivir con nuestros hermanos.*

*Todos queremos tener mejores cualidades, y en parte podemos perfeccionarnos con las recreaciones. Y aquí*

*tenemos un manual útil para todos, para chicos y grandes, ricos y pobres. Este es un libro que, si sabemos usarlo, estimulará nuestro interés y nuestra paciencia, despertará nuestra iniciativa y nos mostrará el valor que tienen los demás. Para jugar bien hay que ser honrado y audaz, inquieto y sosegado, valeroso y prudente, disciplinado y respetuoso, leal y sincero, amable, culto y bien educado.*

*Con las diversiones debemos practicar el amor y no el odio, la solidaridad y no el egoísmo, la caridad y no la violencia, la justicia y no el error, la generosidad y no la envidia.*

*La inteligencia, la memoria y la voluntad pueden educarse con el juego, así como la atención y los sentidos, los instintos y los sentimientos*

*El hombre íntegro debe perfeccionarse mediante la recreación, en la sana alegría.*

L. A. S.





*JUEGOS*

*DE*

*MESA*



1860

DE

1860

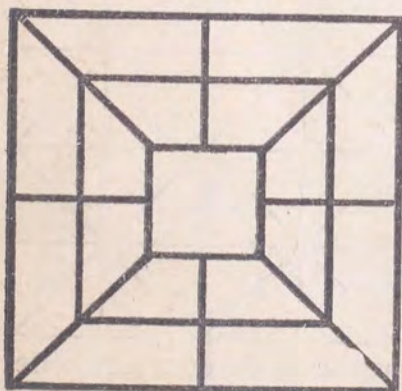
## TRES EN RAYA

Pueden jugar dos personas. Cada una con 3 fichas. Se pinta el tablero de juego como aparece en la figura. Se trata de colocar en línea recta las 3 fichas, que se colocan en los lugares de encuentro de líneas. Cada jugador juega una vez y luego el otro. No se puede pasar por encima de una ficha. El que ganó el juego anterior pone la primera ficha; después el otro; luego él, etc.



## TRIQUE

El trique se juega entre dos personas, Cada una tiene 9 fichas, que pueden ser piedras, granos, papeles, etc. El tablero de juego se hace como se ve en la figura.



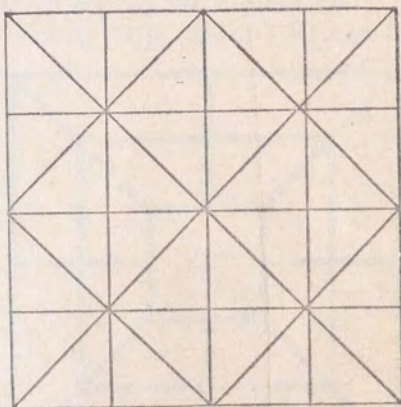
Un jugador coloca una ficha en un encuentro de líneas. Luego juega el otro. Después el otro, etc. Si un jugador coloca tres fichas en línea recta, hace trique, y puede quitar al contrario una ficha, siempre que no esté haciendo trique.

Luego de colocar todas las fichas, siguen moviéndolas alternativamente (primero el uno y luego el otro), un paso cada vez, procurando hacer trique, para quitar una ficha al adversario.

No se puede saltar sobre otra ficha. Gana el que deja al otro con dos fichas nada más.

## CINCO EN RAYA

Es muy parecido al trique pero más difícil. El tablero es como se indica en la figura. Cada jugador tiene 5 fichas. Quien juega primero coloca su ficha en el punto central; luego juega el otro.

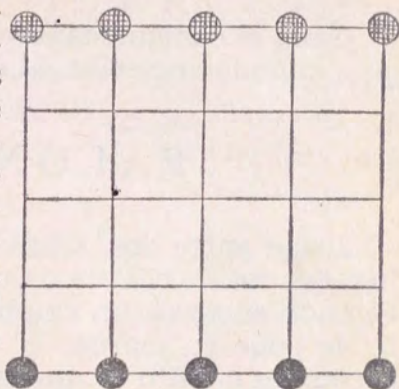


El ganador es el que logra colocar en línea recta sus 5 fichas, cada una en un sitio de encuentro de líneas.

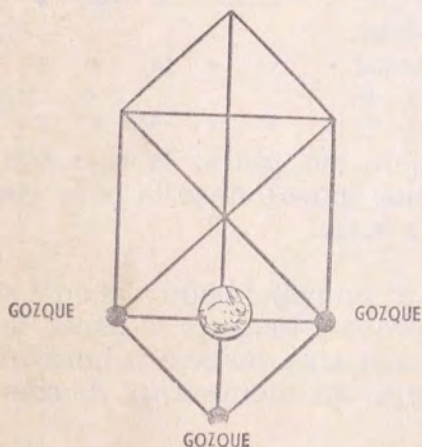


## LOS CUADROS

El tablero de juego es un cuadrículado de cuatro cuadros por lado. Cada jugador tiene 5 fichas que coloca en el lado de afuera, frente a las del adversario. Cada uno tiene derecho a mover una ficha hasta el próximo encuentro de líneas, hacia adelante o hacia atrás. El que logra dejar una o varias fichas del adversario sin movimiento, las quita del juego. Es ganador el que deja al contrario sin fichas.



## LOS GOZQUES



Dos jugadores. Uno juega con tres perros o gozques y el otro con un conejo. El tablero de juego es como el de la figura. Las fichas se colocan en el sitio señalado. Cada jugada es hasta un encuentro de líneas. El conejo comienza y se puede mover en



todas direcciones. Los gozques van siempre hacia adelante, en línea vertical u oblicua.

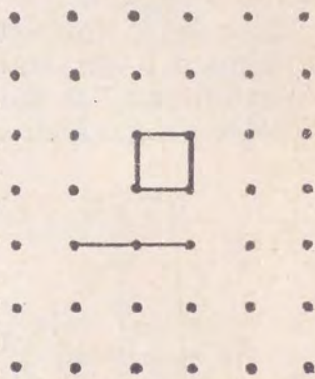
Gana el conejo cuando se escapa. Ganan los gozques cuando encierran al conejo.

## PALONEGRO

Juego entre dos, sobre papel cuadriculado. Cada jugador retiña el lado de un cuadrito, donde quiera. Cuando encierra un cuadrito, le pone su marca. Si al cerrar un cuadro ve que en seguida se puede cerrar otro y luego otro, y otro, en serie, debe hacerlo. Pero no puede saltar a un sitio distante. Es ganador el que al final haya completado más cuadros.

Si un jugador deja pasar sin hacer un cuadrito, el otro puede "soplarlo" y le pone su marca, y si quiere no pintar la rayita siguiente que le corresponde, puede hacerlo para evitar que el otro haga una serie.

También se puede jugar en papel blanco al cual se hace un cuadrado de puntos y luego se le hacen los puntos internos. La jugada será vertical u horizontal, entre uno y otro punto solamente a fin de completar cuadritos.



*JUEGOS*

*DE*

*SALON*





## AHI VA LA VIEJA



Varios jugadores sentados en círculo. Uno se coloca de espaldas o se cubre los ojos para no ver a los demás, y dice: "Ahí va la vieja con su pirulín, pin, pin... páo...". Entre tanto los que están sentados van pasando de mano en mano un pañuelo u otro objeto, rápidamente. El que tenga el pañuelo cuando se oye el "páo" debe cumplir una penitencia y luego pasa a decir: "Ahí va la vieja...".

## DOMINIO DE LA RISA

Dos jugadores en el centro. Se saludan muy seriamente, así: "Tomás, te saludo", dice uno y el otro responde: "Te saludo Tomás". El primero que se equivoca o se ríe debe pagar penitencia.

# LA RISA DEL CHAGUALO



Los jugadores se separan en dos filas iguales, una frente a otra y separadas por 1 o 2 metros. El director del juego bota al centro un chagualo o zapato o alpargate o chancleta. Si cae boca-abajo, los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír muy fuerte; si cae boca-arriba, es al contrario. Los que ríen cuando deben estar serios, salen de la fila, y se repite el juego. Cuando se suspende el juego gana la fila que esté más larga.

## BOTAR SONRISAS

Jugadores en círculo. Uno de ellos sonríe forzosamente. De repente hace el gesto de coger con la mano la sonrisa y se la bota a otro. Todo el mundo serio. Nadie debe sonreír, excepto el que recibió la sonrisa, y hasta cuando la bota; luego debe permanecer serio. Si alguna otra persona ríe, paga penitencia.

## POBRE GATICO



Un jugador hace de gatico y los demás permanecen sentados en círculo. El gatico se hace frente a cualquier jugador, se acurruca, hace monerías y maulla 3 veces: miau... miau...

miau... El otro debe acariciarlo diciendo, cada vez: "Pobre gatico", pero muy seriamente; si no puede resistirse a reír, paga penitencia y pasa a hacer de gatico.

## EL ENCUENTRO

Varios jugadores se sientan en círculo, pero un poco separados. Dos jugadores vecinos cogen cada uno un objeto. Otro jugador, sin ver, ordena que se comience el juego. Cada objeto pasa de mano en mano, pero en dirección opuesta. De repente ordena que se devuelvan los objetos en dirección opuesta (por medio de un silbo o una palmada). Se para el juego cuando alguno queda con los dos objetos; se le obliga a penitencia o se elimina del juego. Se comienza de nuevo.





# ENTREVISTA

Es un juego largo, pero interesante. Según el número de participantes y de preguntas el juego podrá ser más o menos demorado. Se divide a los jugadores en dos bandos (pueden ser hombres a un lado y mujeres al otro). Cada uno debe escribir su nombre, con claridad, en la parte superior de su papel. El director del juego anota las preguntas que le parece, en un papel, numerándolas, y solo indica lo que deben responder los demás, pidiéndoles que escriban, y que siempre coloquen antes el número correspondiente a la pregunta hecha. Aquí un ejemplo:



- Escriba
1. Ahora conteste: ¿Sí o no?
  2. Nombre una cualidad.
  3. Diga un defecto.
  4. Sí o no.
  5. Escriba un número entre 1.966 y 3.000.
  6. El nombre de un país.
  7. Escoja un número entre 1 y 110.
  8. Un color.
  9. Otro color.
  10. Otro color.

11. Una medida entre 1 centímetro y 3 metros.
12. El peso entre 1 libra y 3 toneladas.
13. Una cualidad.
14. Un defecto.
15. Una profesión.
16. Una frase u oración.
17. Un sitio o lugar.
18. Un número entre 1 y 50.
19. Sí o no.

Luego se cambian los papeles de un bando al otro. El director del juego lee la pregunta y cada jugador dice el nombre de la persona que escribió y lee la respuesta en voz alta.

En el ejemplo anterior las preguntas del director del juego eran estas:

1. ¿Usted es irresistible? - 2. ¿Cuál es su cualidad predominante? - 3. ¿Cuál es su defecto escondido? 4. ¿Usted tiene vocación para el matrimonio? 5. ¿En qué año piensa casarse? - 6. ¿De qué país quiere su novia? - 7. ¿Cuál será la edad de su novia? - 8. ¿De qué color le parecen los ojos de su novia? - 9. ¿Y cuál es el color de la piel de su novia? - 10. ¿Y el color del pelo? - 11. ¿Qué tan alta debe ser su novia? - 12. ¿Y qué tan pesada? - 13. ¿Qué cualidad espera encontrar en ella? - 14. ¿Qué defecto le va a tolerar? - 15. ¿Qué profesión quiere para su novia? - 16. ¿Cuál es la primera frase u oración que va a decir a su esposa? - 17. ¿Dónde tendrá la próxima pelea con su novia? - 18. ¿Cuántos hijos piensa tener después de casado? - 19. ¿Todo lo que usted ha escrito es verdad?

# PONERLE LA COLA AL BURRO

En un papel grande o en un tablero, se pinta un burro sin cola. Al jugador señalado se le vendan los ojos y se le entrega un poco de fi- que o pelo con una tachuela, o se le da un lápiz o una tiza. Se le dan algunas vueltas para desorientarlo. Se le suelta luego para que vaya ciego a ponerle la cola



al burro. El ganador es el que ponga o pinte más cerca la cola al pobre animalito.

# VIAJANDO EN CARRO ESPECIAL

Uno de los jugadores toma el nombre de una pieza de carro o automóvil. El director del juego cuenta un viaje divertido y fantástico, nombrando las distintas partes del automotor. Cuando nombra una pieza, el que lleva el nombre se levanta y hace una venia profunda, como quitándose el sombrero.



El que se olvida, paga penitencia al final del juego. Cuando el director dice la marca del carro, todos se levantan y hacen la venia. Para terminar, el director dice: "El carro marca... se va al garaje". Todos se levantan y buscan sentarse en el sitio donde estaba el director; el que allí se sienta, hace de director.

## ENSALADA DE REFRANES

Mientras un jugador va fuera de la sala, los demás escogen un refrán y se reparten las palabras. El que salió regresa y pregunta: "¿Cuál es el refrán?". Todos responden al tiempo, diciendo cada uno la palabra correspondiente. El adivinador debe descubrir cuál fue el refrán.



# REFRANES OCULTOS

Un jugador se retira y los demás escogen un refrán o proverbio. Al regresar, el adivinador hace una pregunta a quien quiera, y éste debe contestarle con una oración o frase en que entre la primera palabra del refrán. Hace otra pregunta a otro y el que contesta debe incluir en su oración o frase la segunda palabra del proverbio. Y así... Cuando el adivinador descubre el refrán, señala a quien ha de adivinar. Si no es capaz de adivinar, sigue como adivinador. El mejor será quien menos preguntas haga.



## EQUILIBRIO



Coger un palo con la mano y colocar en la punta un objeto de difícil equilibrio. Recorrer el mayor espacio posible, sin que se caiga el objeto.

## YO DIGO: "DE PIES"

Se sientan los jugadores en círculo y el director del juego se coloca en el centro, para dar las órdenes. Los jugadores deben ejecutar la orden y no el movimiento que haga el director, quien tratará de equivocarlos. Si el director dice: "Yo digo: de pies" todos deben levantarse aunque el director se siente.

Otra manera del juego consiste en que los jugadores deben hacer lo contrario de lo que el director



haga y no de lo que diga. Por ejemplo si dice: "Yo digo de pies" y él se pone de pie, los otros deben permanecer sentados; pero si dice "de pies" y se queda sentado, todos deben levantarse.

Los que se equivocan salen del juego o pagan penitencia.



# MIENTRAS

## DON RAMON

Los jugadores se sientan alrededor de una mesa y cada uno toma una ficha de dominó. Cada uno pasa la ficha al vecino de la derecha y coge la que le pasó el de la izquierda, y la pasa al de la derecha y vuelve a repetir. Mientras tanto se canta acompañado lo siguiente:

Mientras don Ramón trabaja  
Periquín jugando está  
al compás que Juan señala  
con su triquitriquitrán.



La ficha se pasa en el momento del acento de las palabras (están subrayadas). Pero al llegar a la última palabra, hacen un intento de pasarla, la vuelven a su puesto y al decir "trán" la pasan.

Poco a poco se va acelerando el juego.

El que no pase la ficha a tiempo o en el último verso la pase antes de tiempo, paga penitencia.

# CONCURSO

DE

# DISFRACES



Se da un tiempo exacto. Al cumplirse la hora todos deben presentarse disfrazados, representando al personaje que cada uno ha escogido. Gana el más ingenioso; el menos bueno paga penitencia.

El director del juego puede señalar también a cada uno el personaje que rebe representar y entonces es más difícil e interesante.

## NO ROMPA LAS BOTELLAS



Se colocan unas botellas en dos hileras. Se coloca al señalado para el juego, al frente, para que vea bien dónde están colocadas y no las vaya a tumbar cuando camine con los ojos vendados. Se le dan unas vueltas. Mientras tanto se quitan las botellas, con gran silencio, y se

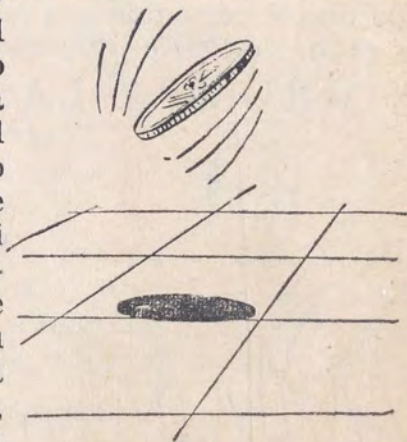
colocan detrás de él. Se le dice al ciego que camine por entre las botellas, pero sin tocarlas. (Hay que verle cómo camina; parece pisando huevos). Esto mismo puede hacerse con vasos o copas o platos.

## EL BALDOSIN

Y

## LA MONEDA

Cada jugador toma una moneda. La tira dando vueltas hacia arriba y dice, mientras va por el aire, si será “cara” o “sello”. Si acierta, deja su moneda quieta en el lugar que cayó. Si no acierta, la recoge, y sale del juego, ha perdido. Si varios jugadores han acertado, ganará el que haya conseguido que su moneda caiga cerca a la unión de dos baldosines, o sobre la raya misma de la unión; mejor si es en el sitio de encuentro de cuatro baldosines.





# LOS REGALOS

## Y SU USO

Se sientan en círculo los jugadores. Cada uno dice en secreto a su vecino de la izquierda el nombre de algo que le regala. También en secreto dice al vecino de la derecha para qué le sirve lo que le regalaron (sin saber de qué se trata). Cuando ya todos han cumplido esto, por orden cada uno va diciendo lo suyo. "Me regalaron.... (tal cosa) y me sirve



para...". Habrá oraciones muy simpáticas. Ejemplo: Me regalaron un asiento, para salir corriendo. Me regalaron un pañuelo, para vestirme, etc.

# RAPIDEZ

## PARA

## VESTIRSE

Es un juego que requiere preparación, pero vale la pena.



Pueden participar los que quieran, siempre que se consigan elementos.

A cada uno se le entrega una maleta con llave. Dentro de cada maleta debe haber las mismas cosas, así: un pantalón al revés y con nudo, medias al revés, camisa con mangas anudadas varias veces y abotonada al contrario, corbata con diez nudos bien fuertes, etc. etc., una peinilla y un espejo bien escondido. El director da la señal y todos comienzan a revestirse. Ganará quien primero se presente en perfectas condiciones.

## LAS FRUTAS

El director del juego da a cada jugador el nombre de una fruta, sin repetir, y él escoge también una fruta para sí. Comienza el juego inventando una frase, diciendo al final el nombre de la fruta. Ejemplo: "Tengo madura la piña". Cada uno va repitiendo la misma frase pero con el nombre de su fruta.



Otra manera de jugar es haciendo a cada jugador una pregunta distinta, que él responderá diciendo el nombre de la fruta correspondiente. Ejemplo: "¿Qué le duele?" "El aguacate". "¿Qué es lo primero que se baña?" "La guanábana", etc.



# LA VACA

El director del juego da a cada participante el nombre de una parte del cuerpo de la vaca. Ej.: El muchacho, el estómago, la panza, los cachos, el cuajo, los cascós, el espinazo, etc., etc. El director dirá luego un verbo, que va cambiando cada vez, y aplicado a la cabeza. Los demás repiten el verbo pero aplicándolo a la parte correspondiente. Ej.: Me duele la cabeza. Me muele el muchacho. Me duele el estómago... etc. Me rasca la cabeza. Me rasca el muchacho. Me rasca el estómago.. Me pica... etc.



*JUEGOS*  
*DE*  
*ATENCIÓN*





# QUE NO SE CAIGA EL PALO

Los jugadores se colocan en círculo y se numeran: 1, 2, 3, etc. Un jugador se coloca en el centro, pone un palo en el centro y le sostiene verticalmente con el dedo índice. De repente grita un número y suelta el palo. El jugador de ese número salta rá-



pidamente y agarra el palo antes de que caiga; si lo consigue, vuelve a su lugar, pero si alcanza a caer el palo al suelo, se queda en el centro sosteniendo el palo, y el otro va a ocupar su sitio y su número. El que pierde tres veces, debe pagar penitencia.

# EL ZOOLOGICO

A cada uno de los participantes en el juego, el director le da el nombre de un animal (perro, burro, gato, gallina, pollo, tigre, p a t o, grillo, sapo, loro, caballo, buey, oveja, etc.). El director cuenta una fábula o historieta inventada, y cuando nombra a un animal, éste debe levantarse y hacer los ruidos o movimientos característicos. Cuando nombra al "zoológico", todos deben hacerse presentes. El que no responda cuando se le nombre o se equivoque, sale del juego o paga penitencia.



# EL ALFABETO AL REVES

Esta es una entretención interesante. Los participantes deben decir todas las letras del alfabeto en el orden en que las aprendieron en la escuela. Ahora se trata de decirlas exactamente al contrario, comenzando por Z y terminando por A.



## ESTIRA Y ENCOGE

Los jugadores en círculo. El director dice "estira" y los jugadores encogen el brazo; cuando dice "encoge", los jugadores estiran el brazo. El director va dando órdenes en la forma que desee, al principio despacio y luego más rápido, en forma desordenada, para despistar. Los que cometen tres faltas, pagan penitencia.



## LOS OFICIOS

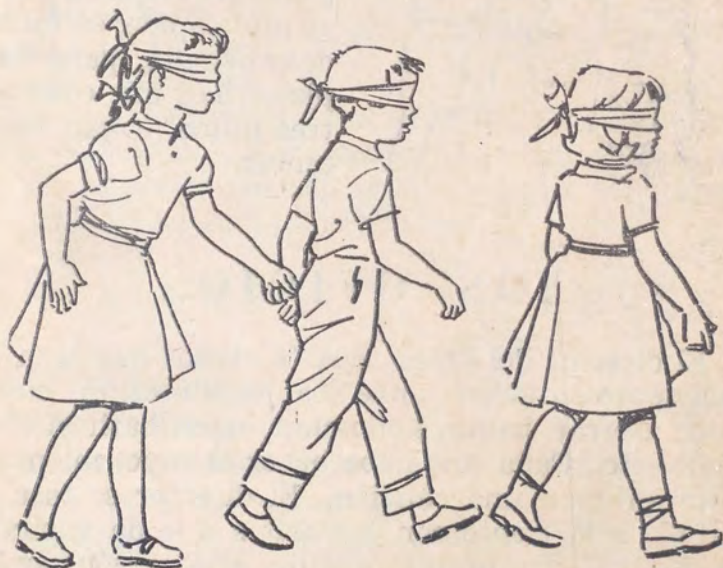
El director del juego reparte oficios que sean de fácil representación entre los jugadores, ej. coser, lavar, aserrar, bailar, aplanchar, tejer, batir el chocolate, etc. Cada uno debe hacer lo suyo, mientras todos entonan una canción. El director se toca la barbilla o la frente con golpecitos o le da vuelta a los dedos... De repente cambia esta acción por la de algún jugador, sin dejar de cantar. El jugador debe entonces hacer la acción que estaba realizando el director, sin olvidar el canto. Si el jugador deja de cantar o no imita la acción del director, comete una falta y a las tres faltas sale del juego.



# CAMINAR DOS

## MINUTOS

Pueden participar todos los que quieran. Se trata de caminar una corta distancia, calculando el tiempo. Se señala un sitio de partida y uno de llegada. Deben gastar exactamente dos minutos para llegar a la meta señalada, pero con los ojos vendados.



Cuando se cumple el tiempo exacto, el director del juego da una señal y todos se detienen. El ganador es el que ha llegado a tiempo al sitio señalado o el que está más cerca de él.

# PEDRO LLAMA A LUISA

Los jugadores se sientan en círculo. Uno de ellos se llamará Pedro y el de la izquierda se llamará Luisa; los demás se numeran a partir de 1 (1-2-3-4, etc.). Pedro empieza el juego diciendo: "Pedro llama a Luisa". Y éste contesta de inmediato: "Luisa llama al tres" o al número que quiera.



Rápidamente el tres dice: "El tres llama al... y así cada

uno llama a quien quiera. Rápidamente el tres dice: "El tres llama al... y así cada uno llama a quien quiere. También un número puede llamar a Luisa o a Pedro.

Cuando alguno se equivoca o no contesta pronto, pasa a ocupar el último lugar y los demás avanzan un asiento y así adelantan un número. Pedro empieza de nuevo a llamar. El que comenzó en último lugar podrá ir avanzando hasta llegar a ser Pedro.

# PEREZ LLAMA A

# RODRIGUEZ



Es muy parecido al de Pedro llama a Luisa. El primero se llama Pérez y el segundo Rodríguez. Los demás dicen su apellido. Si está repetido, dicen el segundo apellido. Pérez llama a Rodríguez. Rodrí-

guez llama a Suárez. Suárez llama a Jaramillo, etc. El que se equivoca pasa a la cola y todos cambian de apellido. Quien pierda tres veces debe pagar penitencia.

## ESTA ES MI NARIZ

El director del juego debe obrar con rapidez. El director señala una parte de su cuerpo y nombra una distinta; los jugadores deben nombrar la que él señala y mostrar la que él dice. Por ejemplo: el director se toca la nariz y dice "esta es mi oreja"; los jugadores deben tocarse la oreja y decir "esta es mi nariz". Los que se equivocan van saliendo del juego.





# LAS VACAS VUELAN

Se colocan en círculo los jugadores y ponen las manos palma con palma. Cuando el director nombra un animal que vuela, todos deben separar las manos y volver a juntarlas, dando una palmada. El director también hace esto, pero trata de equivocarlos, dejando juntas las manos al nombrar un ave o separándolas y palmoteando al nombrar un ser que no vuela.

Los que se equivocan, salen del juego, hasta que solamente quede uno que será el ganador.

## CINCO PUM...!

Se sientan los jugadores y comienzan a contar todos en voz alta: 1-2-3... pero al llegar a 5 o a un múltiplo de 5 en lugar de decir el número deben decir



“pum” y seguir contando. El que se equivoca sale del juego. Se puede escoger también otro número en cambio del 5. También puede hacerse el juego haciendo que se numeren los jugadores en serie, pero

a quien le toque el número escogido o un múltiplo, debe saltarse este número y seguir con el siguiente. Ej.: 1-2-3-4-6-7-8-9-11-12-13-14-16.

## LLAMADO INTERMUNICIPAL

Es parecido a “Pedro llama a Luisa”. Un jugador se llama Bogotá y el siguiente Cali, y así se da un nombre a cada jugador, de una ciudad colombiana. Comienza: “Bogotá llama a Cali”. “Cali llama a...”, etc. El que se equivoca, pasa a la cola y todos



avanzan un puesto y por tanto cambian de nombre de municipio. El que llegue tres veces a la cola, paga penitencia.

Otra manera de jugar es haciendo que el que se equivocó se quede en su puesto, pero fuera del juego, y por tanto los demás no pueden llamar a este municipio, y si lo hacen, también salen del juego aunque permanecen en su puesto.

## EL SEÑOR DEL PALO

Los jugadores sentados en círculo. Cada uno debe repetir, por turno, exactamente lo mismo que dice el director del juego, quien inventa una oración que pueda ir prolongando cada vez. El que se equivoca recibe una marca de tizne en la cara (se puede quemar un corcho para tizar a los equivocados cada vez que fallen).

Ejemplo: El director dice: "Este es el señor del palo". Pasa un objeto cualquiera al siguiente, quien debe decir: "Este es el señor del palo". Pasa el objeto al siguiente y éste repite. Al terminarse la vuelta el director agrega: "Esta es la casa del señor del palo". El siguiente y todos, uno a uno deben repetir. Después: "Esta es la puerta de la casa del señor del palo". El director va agregando poco a poco alguna





complicación. Al final puede haber dicho: “Este es Diego, no digo Diego sino Juan, amigo de Pedro, director de orquesta, que tocó en la fiesta del matrimonio de Luisa y Abel, dueño del buey, que corneó al perro, que mordió al gato, que se comió al ratón, que roía el cordón, con que se atan las llaves, de la puerta, de la casa, del señor del palo”. Mientras tanto habrá muchos tiznados.

## EL GATO DEL SEÑOR DUEÑO DEL HATO

Los jugadores se sientan en círculo. El primero es el Señor Dueño del Hato. El segundo, Don Garabín Garabato. El tercero Doña Pimpinela del Paso y del Monte y Trespacios. El siguiente es el ladrón número 1, el otro es el ladrón número 2, etc. Cada uno se disculpa de haberse robado el gato y le echa la culpa a otro. El que se equivoca, va a la cola y cambian de puesto los que estaban detrás de él. Cuando uno de los tres primeros, o sean las dignidades, acusa a otro, hay que hablarle con toda cortesía: “Falta usted a la verdad, don fulano de tal...”, pero si se trata de un ladrón se le dice: “Miente el ladrón número... porque el que robó el gato del Señor Dueño del Hato fue...”.

Ejemplo: “Al señor Dueño del Hato le han robado un gato; y el que le robó el gato al Señor Dueño del Hato, fue el ladrón número 6”. Este debe responder: “Falta usted a la verdad, Señor Dueño del Hato;

porque el que le robó el gato al Señor Dueño del Hato, fue Don Garabín Garabato". Entonces éste dice: "Miente el ladrón número 6, porque el que le robó el gato al Señor Dueño del Hato, fue el mismo Dueño del Hato". Tendrá que decir éste: "Falta usted a la verdad, Señor Garabín Garabato, porque... fue el ladrón número...", etc.

## EL COMPRADOR DE CALABAZAS

Los jugadores, en círculo, se numeran. El director del juego que es el comprador de calabazas, comienza: "Fui al mercado y compré (3) calabazas". Al instante responde el número 3: "Cómo, ¿3 calabazas?"



El comprador dice: "¿Entonces cuántas?". El otro dice: "(7) calabazas". En seguida el número 7 exclama: "Cómo, ¿7 calabazas?" y el 3 le dice: "¿Entonces cuántas?" etc. Si alguno dice: "Toda la carga de calabazas", entonces debe entrar el director del juego a comprador, y dice: "Cómo, ¿toda la carga de calabazas?"

El jugador que se equivoca en las frases claves o en el número, se retira del juego, deja vacío su puesto, y los demás no lo pueden nombrar de nuevo, pues si lo hacen, también pierden y salen del juego.

# EL REEMPLAZO

El director del juego llama a uno de los participantes y le hace una pregunta. El interrogado no debe moverse sino que el vecino de su derecha es quien se pone de pie para responder. (Hacer preguntas rápidas y en desorden). El que se equivoque por contestar al ser llamado o no contestar cuando debe hacer de reemplazo, paga penitencia o se retira del juego.



# EL ALFABETO HABLADO

Cada jugador recibe el nombre de una o varias letras del alfabeto. El director del juego dice una palabra y cada letra debe levantarse y decir su nombre.

Ejemplo: "RADIOFONICO". En seguida se levanta el que se llama R y dice "R"; luego el que tiene la A, etc.

Si alguno se equivoca o se demora mucho cuando le toca el turno, paga penitencia.



## NI SI NI NO



El director del juego hace preguntas salteadas a cada uno de los jugadores, tratando de obligarles a que respondan "sí" o "no". El jugador que diga esta palabra, queda eliminado del juego; debe contestar con frases completas pero sin decir ninguna de esas dos palabras.

## SEÑOR O SEÑORA

Se sientan los jugadores, alternando hombre y mujer. Los hombres se llamarán "señora" y las mujeres "señor". Un "señor" (que es una mujer) toma una llave y dice a quien está a la derecha: "Señora" (aunque es hombre). Este responde: "¿Señor?". Y ella sigue: "Aquí tiene usted esta llave que esta señora me manda entregarle para aquel señor", y le entrega la llave. El que recibe debe decir lo mismo, pero cambiando "señora" por "señor".

Al que se equivocó se le impondrá el nombre de un animal para la siguiente vuelta. Y si repite la equivocación, se irán añadiendo adjetivos o epítetos que se refieran al animal. Ej.: caballo - trotón - orejigacho.

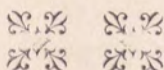
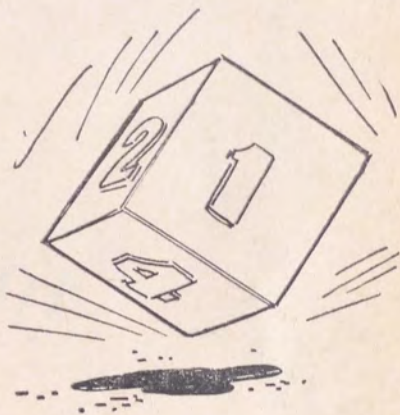
## MENSAJE A GARCIA



Se hacen dos equipos, en fila, a 5 metros de distancia. El director escribe un mensaje. Llama a los dos primeros de cada fila y lee el mensaje, despacio, por tres veces. Da la señal y estos deben decir el mensaje al segundo de su fila, y éste al tercero, etc. El ganador es el equipo que entregue más rápidamente el mensaje más fiel, y por escrito.

# LA CAJA MAGICA

Se prepara una caja con cuatro lados iguales, o puede servir un listón o también un dado grande. El director del juego pinta los números 1-2-3-4, uno en cada cara de la caja, o pone una señal visible como una bolita o una estrella en una cara, dos en la otra, tres en la siguiente y finalmente 4. Dice luego a qué equivale cada número. Ej.: 1. Reír. - 2. Llorar. - 3. Silbar. - 4. Cantar (o estar serio). Se toma la cajita y se echa a rodar, y cuando se detenga, todos los que están en el círculo del juego deben hacer lo que indique, según el número. Quien se equivoque, sale del juego o paga la penitencia.







*JUEGOS*

*DE*

*HABILIDAD*





## CORCHOS EN EL AGUA



Se llena con agua un platón. Se echan varios corchos en el agua. Se alista una aguja grande, que se va entregando a los que quieren participar en el juego.

El juego consiste en ensartar uno de los corchos y sacarlo del agua.

A cada jugador se da la oportunidad de intentar 3 o 5 veces. Y luego pasa otro jugador. Gana el que haya podido sacar más corchos.

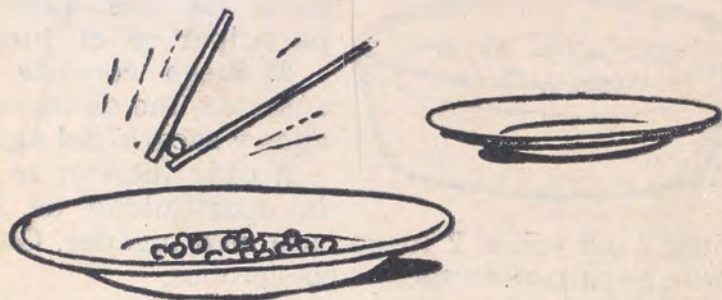
## EMBOTELLAR BOLITAS

Se coloca una botella vacía en el suelo. A cada jugador se entregan 5 bolitas. Van pasando por turno, tratando de embocar o embotellar las bolitas, sin bajar la mano de la cintura. El ganador es el que pueda embotellar más bolitas.



## PALILLOS Y GRANOS

Se trata simplemente de pasar con dos palillos, y de un plato a otro que está situado por lo menos a un palmo o cuarta de distancia, 10 granos.



Los granos pueden ser alverjas o garbanzos o frijoles.

El jugador debe pasar cada vez un solo grano, desde el plato que tiene 10 al que está vacío. El que primero pase todos los granos es el ganador.

## APAGAR LA VELA

Dos jugadores toman en la mano derecha una vela encendida. Con la mano izquierda cada uno se agarra el pie del mismo lado. Se trata de apagarle al otro la vela, sin dejarse apagar la propia y sin soltarse el pie. Se puede jugar de pie o de rodillas, pero en una sola rodilla.

## APAGUEME LA VELA

A dos jugadores se les entrega una vela encendida. Se les vendan bien los ojos. Se colocan cerca a una mesa, para que siempre la toquen, con la mano, los pies o el cuerpo. El ganador es el que es capaz de apagar, soplando, la vela del contrario.



## CARRETAS EQUILIBRADAS

Los jugadores se colocan en dos filas iguales. Frente al primero de cada fila se coloca un asiento o silla, y sobre cada una se colocan 4 carretas o carreteles vacíos, uno sobre otro. Cuando el director dé la señal, salen los primeros de cada fila, cogen entre el pulgar y el índice de una sola mano los carretes, tomando el que está debajo, y dan la vuelta alrededor de la fila hasta volver a la silla. Inmediatamente pasan los segundos, luego los terceros, etc.

Si se cae un carretel, hay que recogerlo y volver al sitio de partida para comenzar de nuevo la vuelta. Gana el equipo que termine con mayor rapidez.



# LOS AROS

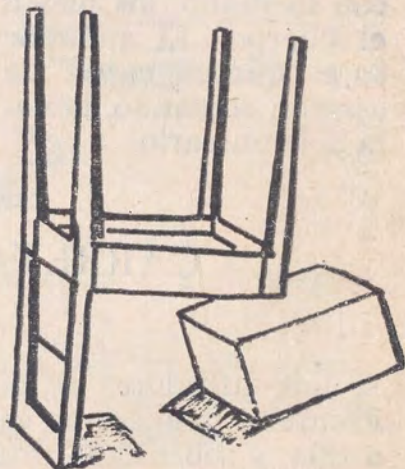
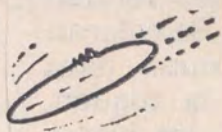
## Y LA SILLA

Corte unos trozos de lazo o de alambre de unos 30 centímetros. Amarre los extremos, formando un aro o circunferencia. Están listos los aros.

Ponga una silla o asiento en el suelo, con las patas hacia arriba.

Se trata de meter el aro en una pata de la silla, desde una prudente distancia.

Cada jugador tiene derecho a 5 tiros seguidos. El ganador será quien logre atinar un mayor número de veces.



## QUITEME EL PAÑUELO

Es un juego similar al anterior, pero en cambio de la vela encendida, se amarra un pañuelo a la cabeza de cada jugador. Gana el que puede quitar el pañuelo al contendor.

## ENCENDER LA VELA

Los jugadores se dividen en dos bandos. Se colocan uno frente al otro, arrodillados, a una distancia de aproximadamente 1 y medio metros. Los de un lado tienen las velas encendidas; los otros apagadas. Se trata de encender la vela con la del compañero.

Pero cuando el director dé la señal de comenzar, todos se cogerán una rodilla con la mano libre, de tal manera que ni el pie ni la rodilla toquen el suelo.

La pareja ganadora es la que logre tener encendidas primero las dos velas.

(Si no hay sino dos velas, se pueden distribuir por parejas, y el director va anotando el tiempo que gasta cada una. Ganará la más rápida).



## G E O G R A F I A

Se forman dos equipos entre los jugadores. Se escoge una letra o se sortea. Se conviene si se trata de geografía universal o de Colombia. Se trata de decir el mayor número de ciudades que comiencen por esa letra. Dice un equipo y luego el otro. Si un

equipo se demora, pierde el turno y el otro gana un punto más si dice el nombre de otra ciudad. Si un equipo repite el nombre de una ciudad, pierde uno de los puntos que llevaba.

Lo mismo se puede jugar con nombres de ríos  
o de personas o de cosas.



SIN  
QUEMARSE  
LOS  
DEDOS

Se señala una letra y se conviene si se han de nombrar ciudades, personas, cosas o simplemente palabras que empiecen por esa letra. Un jugador enciende un fósforo y va diciendo nombres, hasta que apague el fósforo. Luego otro hace lo mismo.

El ganador es el que alcance a decir más palabras, sin quemarse los dedos.



# ESTO ME

# RECUERDA



Los jugadores se sientan en círculo. Uno de ellos dice una palabra y el siguiente dice lo que le recuerda o sugiere, hasta dar la vuelta. Por ejemplo: "Fuego";

el siguiente dice: "Esto me recuerda la comida", el otro dice: "esto me recuerda un incendio", etc.

El que repite la misma idea o el que se demora o el que dice algo que no tiene que ver con la palabra, sale del juego.

El recuerdo puede ser con relación a la palabra que dijo el anterior. Ejemplo: Fuego. Esto me recuerda comida - Hambre - Desfallecimiento - Alcohol - Borracho...

## DE LA HABANA

## HA VENIDO UN BARCO

Los jugadores se sientan en círculo. Se prepara alguna cosa que se pueda lanzar de uno a otro, como una pelota de trapo, un pañuelo anudado, etc. Se escoge una letra, que será la inicial de la palabra que diga el jugador, a quien le cae el objeto. Un ju-

gador toma el objeto y lo pasa a otro cualquiera, diciéndole: "De la Habana ha venido un barco cargado de..." y el que recibe el objeto debe decir una palabra que empiece por la letra señalada. Luego manda el objeto a otro, diciendo las palabras "De la Habana ha venido un barco cargado de...".

No se puede repetir la misma palabra. Quien repite o se demora, paga penitencia.

## PERSONAJES HISTORICOS

Se sale un jugador y los demás sentados en rueda escogen el nombre de un personaje histórico. Regresa el jugador y va haciendo preguntas para orientarse, pero sólo se le puede responder "sí" o



"no". A cada jugador le hace una pregunta. Si no puede descubrir, debe repetirse la prueba o se le pone penitencia.

Este juego se puede hacer también con animales, ciudades, cosas, etc.

MI ABUELITO

SE FUE

PARA...



Los jugadores se sientan en ruedo y convienen una letra. Por esta letra debe comenzar la palabra clave que cada jugador va añadiendo a la frase que dijo el anterior.

Ejemplo: "Letra A." "Mi abuelito se fue para Antioquia". El siguiente dice lo mismo y agrega: "a tocar acordeón". El siguiente repite todo y agrega: "sentado en la arena"...

Cuando alguno pierde, se le pone penitencia y se escoge una nueva letra.



# MIMICA

Los jugadores se dividen en dos bandos. Preparan en papelitos que luego doblan, una palabra por cada jugador. Convienen un tiempo límite para adivinar. De un bando pasa un jugador al otro; por suerte saca un papelito y lee la palabra. Se vuelve hacia los suyos, y solamente por señas, sin decir



una sola palabra, trata de interpretar lo que significa la palabra que leyó. No se puede escribir ni se pueden utilizar letras de mano, hay que hacer mímica. Si los de su bando adivinan la palabra, su equipo gana un punto. Si se cumple el tiempo sin que adivinen la palabra los compañeros, no se gana

el punto, y puede entonces decir la palabra que estaba tratando de explicar con mímica. Pasa entonces un jugador del otro bando, a realizar lo mismo. Al final gana el equipo que más puntos tenga, es decir el que haya adivinado más palabras, en el tiempo señalado.

## EL PAÑUELO

### LA CUCHARA

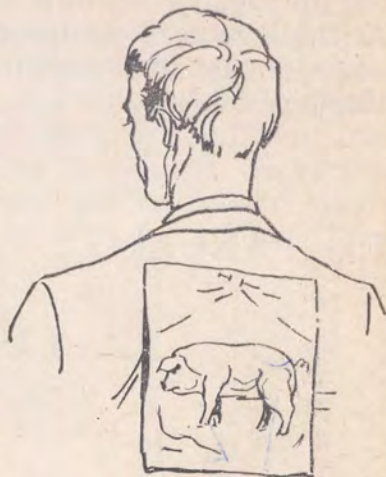
### Y LA PELOTA

Dos jugadores, cada uno con un pañuelo en la cintura y llevando una cuchara en la mano izquierda; en la cuchara se le coloca una pelota. A la orden del director del juego el uno trata de quitar el pañuelo al otro, sin dejar caer la pelota; si se le cae, debe recogerla, pero teniendo en cuenta que mientras tanto el otro le puede quitar el pañuelo, y ganar el juego.



## QUE SOY?

En la espalda de cada jugador se coloca con un alfiler una figura recortada de una revista o periódico. Cada uno debe descubrir qué figura tiene, preguntando a los demás cosas como éstas: "Soy útil?" "¿Valgo mucho?" "¿Puedo ser usado?" "¿Soy animal?", etc. Los demás sólo pueden responder: "Sí" o "No".



## AIRE, TIERRA Y MAR



Los jugadores se colocan en círculo y en el centro se sitúa el director del juego. El director dice una de las tres palabras: "Aire" o "Tierra" o "Mar" y señala a uno

de los jugadores, quien de inmediato debe decir el nombre de un animal que viva en ese elemento. Si no dice enseguida o repite el nombre de uno ya dicho, queda fuera.



# LLEGO DOÑA POMPADUSA

El primer jugador se vuelve al segundo y le dice: "Llegó de Londres Doña Pompadusa". Este le contesta: "¿De veras? ¿Y qué traje?". El primero responde: "Una peinilla" y comienza con la mano derecha a enseñar que se está peinando. El segundo hace lo mismo al tercero y éste al cuarto, hasta que todos están peinándose.



Al llegar de nuevo al primer jugador, comienza éste otra vuelta, pero con un abanico, y cada uno con la mano izquierda, sin dejar de peinarse con la derecha, trata de echarse viento. A la tercera vuelta el asunto es un par de patines y cada jugador mueve los pies como patinando.

Los jugadores que se distraigan y dejen de hacer alguno de los 3 movimientos, pagan penitencia.

# ESCRIBIR RAPIDO

## EN EQUIPO

Se hacen dos equipos, y los jugadores se colocan uno detrás de otro, a partir de los extremos de una mesa, donde debe haber un papel y un lápiz. El director de juego da la orden de comenzar. Se acercan los dos primeros y escriben la primera línea del Himno Nacional o del Himno de la Salud o de una canción, y luego pasan de últimos a la fila. De inmediato pasa el segundo y escribe la segunda línea, y así sucesivamente. Cualquier jugador puede corregir errores del anterior, antes de comenzar a escribir su línea. El equipo que termina primero gana 10 puntos. Cada línea sin error hace ganar un punto. Cada error hace perder un punto. Gana el equipo con más puntos.



*JUEGOS*

*DE*

*MOVIMIENTO*



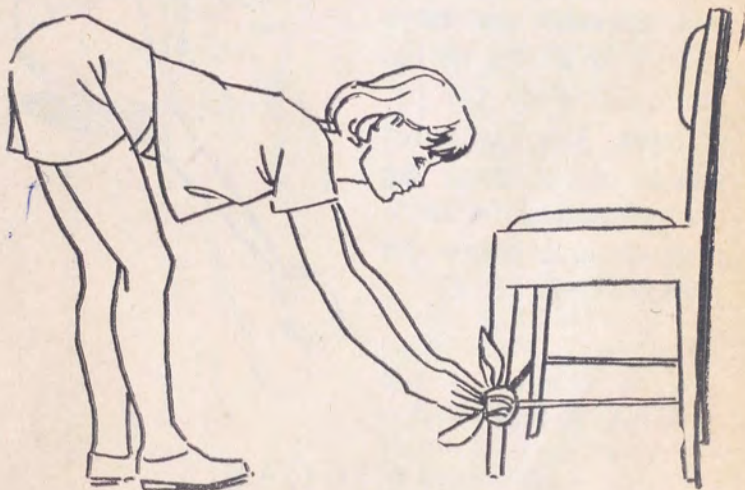


# AMARRAR EL

# PAÑUELO

# Y CORRER

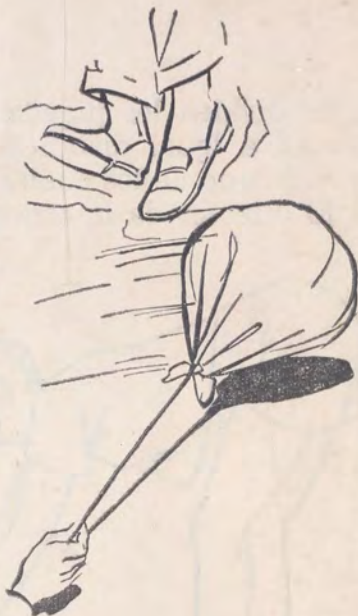
Se dividen los jugadores en dos bandos, que se colocan a igual distancia de dos asientos o sillas, en cada uno de los cuales hay amarrado un pañuelo. El director da la orden de partida y sale un ju-



gador de cada lado; llega al asiento, suelta el pañuelo y lo amarra a otra pata del asiento, y regresa rápido a su campo; al llegar, sale el jugador siguiente, y hace lo mismo. El equipo ganador es el que termina primero el recorrido de todos sus jugadores.

## CUIDE SUS PANTORRILLAS

Los jugadores se colocan en círculo, de pies, y cogidos de la mano. En el centro el director del juego agarra un talego con ropa o una bolsa de arena, atada a una cuerda, que hace girar a la altura de las pantorrillas de los jugadores. Los jugadores deben saltar para no ser golpeados. Si se le pega a alguno, sale del juego.



## BUSCARSE A CIEGAS

Se vendan los ojos a dos jugadores. Se les dan tres vueltas. Y se les pide que se busquen mutuamente, caminando, agachados, arrastrándose o como sea. El vencedor es el que primero toca con la mano a su adversario.



## DOS CIEGOS BUSCANDO

### A UN ESCONDIDO



Se venda a un jugador de cada equipo y ambos deben buscar a un jugador escondido en un sitio fijo del cual no puede moverse. Los compañeros de cada vendado tratan de ayudarlo diciendo "Frió" cuando está muy lejos o "Caliente" cuando está cerca; nada más pueden hacer o decirle. Pero cada equipo procura despistar al contrario vendado y ayudar a su compañero. No se deben dar a conocer de qué equipo son. Gana el vendado que encuentre al escondido.

### AL AGUA PATOS

Los jugadores se colocan en círculo, con las manos en la cintura. Se traza con tiza en el suelo una circunferencia, junto a los pies de los jugadores. El director da la orden: "Al agua, patos!" y to-

dos saltan al interior del círculo. “A tierra” y todos saltan fuera del círculo. Si estando dentro se dice: “Al agua”, nadie debe salirse. El que se equivoca, va saliendo del juego.

También se pueden usar órdenes parecidas: “A la orilla”, “Mojarse”, “A lo seco”, “Bañarse”, “Zambullirse”. etc.

## CAMINANDO A CIEGAS



Los jugadores se colocan en fila. Se vendan bien. A unos 20 metros se marca una línea. El director da la orden de partida y todos salen hacia la línea. Se detiene cada uno cuando cree haber llegado.

Cuando todos se han detenido, el director da la orden de quitarse las vendas, para que cada uno se dé cuenta de su error. El ganador es el que llegue a detenerse sobre la línea o lo más cerca posible.

# COGER LA BOTELLA

## TIRANDO EL CABLE

Se juega entre cuatro. Se necesitan dos cables iguales, que se amarran en el centro formando una cruz, y 4 botellas. Cada jugador coge una punta del cable. A dos metros de distancia detrás de cada jugador se coloca una botella en el suelo. Cuando se da la señal, cada jugador trata de agarrar su botella, sin soltar el cable, para ganar así el juego.

También se puede dejar el cable en el suelo, estirado, y colocar a los jugadores a tres metros detrás de su botella. Al dar la orden, corren a tomar la punta del cable y luego a alcanzar su botella.

## ESCONDER LA CORREA

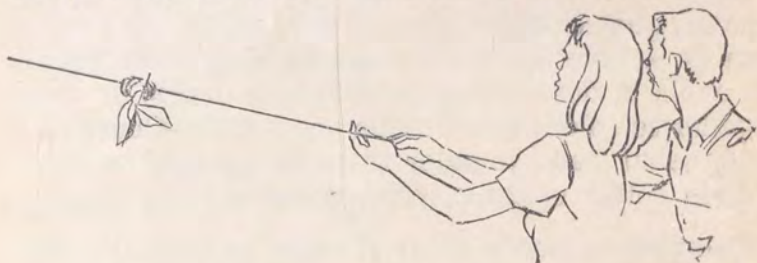
Un jugador toma una correa y los demás se retiran, mientras la esconde. Luego grita: "Ya está", y vienen todos a buscarla. El dice "Frío, frío" cuando se alejan; "Tibio" cuando se van acercando; "Caliente" cuando están muy cerca; "Se quema" cuando casi la cogen. El que la encuentra grita "Fuego fuego" y persigue a los demás con la correa, hasta que ellos lleguen al sitio de seguro que se ha convenido antes.

El que encontró la correa, la esconde para el juego siguiente.



## A TIRAR EL LAZO

Se toma un lazo o cuerda o cable resistente. En la mitad se le hace un nudo o se le anuda un pañuelo. Los jugadores se dividen en dos bandos, de



fuerzas iguales. Se da la señal y todos halan o tiran para su lado, para arrastrar al otro equipo y hacer que el nudo o pañuelo llegue hasta su propia línea. Ninguno puede tomar el cable más allá del centro de éste. Gana el equipo que domina al adversario.

## EL REY DEL BAILE

Se coloca un círculo de sillas, con los espaldares hacia adentro, pero teniendo en cuenta que el número de sillas debe ser de 1 menos que el número de jugadores. Los jugadores se colocan en círculo al rededor de las sillas, y van bailando en círculo, al son de una música. De repente se interrumpe la música y entonces cada uno corre a ocupar un puesto. El que queda sin puesto sale del juego y retira

una silla. Se reanudan la música y el baile, hasta nueva interrupción, después de la cual sale un jugador y una silla. El que logre coger el puesto de la última silla será el "Rey del baile".

## CARRERAS

CON

## CUCHARAS

Es muy bueno organizar carreras de velocidad; el que llegue primero a cumplir cierta distancia, gracias a su rapidez y resistencia. Pero se puede



hacer risible esto si a cada corredor se le entrega una cuchara y sobre ella se coloca un objeto redondo (naranja o algo parecido); debe correr sin dejar caer el objeto o pierde. La cuchara se puede llevar en la boca, mordiéndola con los dientes, o se lleva en la mano derecha, estando bien extendido el brazo y colo-

cando en la espalda la mano izquierda.

Hay también carreras de encostalados o entalegados.

## CARRERA CON TRES PIERNAS

Cada grupo se forma con tres jugadores. El del medio se coloca en dirección opuesta a los otros dos y amarra su pierna izquierda a la pierna izquierda de su compañero de la izquierda y la derecha a la derecha del otro. Al dar la señal el director del juego, todos los grupos corren la distancia que se ha fijado y regresan al sitio de donde salieron. Gana el equipo que termine primero.

## EL QUE NO PAGA IMPUESTO

## NO TIENE PUESTO



Se señalan puestos con asientos o palos o piedras o pintados en el suelo, de tal manera que que-



de faltando un puesto. Todos los jugadores se reúnen en el centro y el director dice: "El que no paga impuesto, no tiene puesto". Y todos corren a buscar un lugar. El que se queda sin puesto pasa al centro, mientras los demás se burlan de él: "Paga lo que debes", "Tramposo", "Infractor de la ley", etc. Los jugadores comienzan a cambiar de puestos entre sí, mofándose de quien debe tratar de tomar un lugar para que el que quede sin lugar pase al centro. ("Voy a comprar café a Sevilla, siéntate en mi silla", "Yo sí pagué el impuesto, por eso tengo puesto", "Me voy hasta la plaza, no se meta en mi casa", etc.).

## EQUILIBRIO Y FUERZA EN CIRCULO

Los jugadores se colocan en rueda, cogidos de la mano, alrededor de un árbol o una mesa o un asiento o de otro objeto. El director del juego dice: "Ya" y todos comienzan a moverse, a dar tirones individuales o colectivos, para hacer que los demás toquen el objeto central. El jugador que por falta de equilibrio o fuerza se suelta de la mano de algún compañero, sale del juego. También sale del juego el que se deja arrastrar hasta tocar el objeto central. El ganador será el que quede sólo al final, sin haberse soltado y sin tocar el objeto.

# LOS AROS Y LOS CIRCULOS

Se preparan 6 aros o anillos de unos 12 centímetros de diámetro. Se pueden hacer con trozos de lazo o de cable grueso o de alambre.

En el suelo se clava un palito o estaca que sobresalga unos 10 centímetros de la tierra. Con una cuerda, y tomando la estaca como centro, se trazan 3 circunferencias en el suelo, con ayuda de una tiza



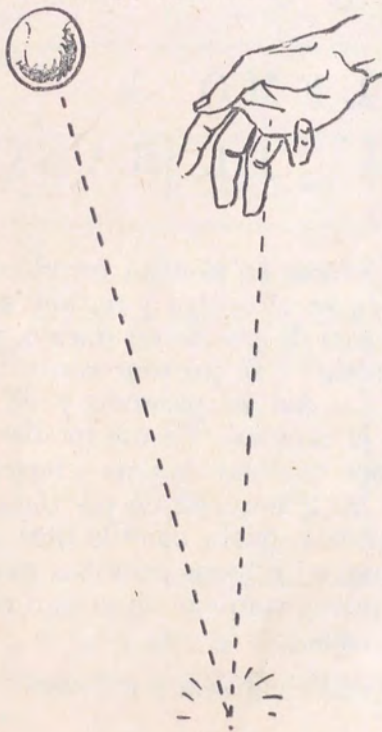
o echando un poco de arena o ceniza. El radio o distancia de la estaca a la primera circunferencia debe ser de 20 centímetros, a la segunda 40 y a la tercera 60 centímetros.

A 3 metros de la estaca se pinta la línea desde donde cada jugador debe lanzar los aros, tratando de meterlos en la estaca. Si se mete el anillo en la estaca se ganan 10 puntos. Si el anillo o aro queda en el círculo pequeño se ganan 6 puntos; si queda en el siguiente se ganan 4 y si queda en el último se ganan 2 puntos.

Si el anillo queda sobre una línea o circunferencia, le corresponde la situación menor o más baja. Si queda sobre la última circunferencia o por fuera, no gana puntos. El ganador es el que obtiene mayor puntuación.

## MIENTRAS REBOTA LA PELOTA

Los jugadores se hacen en rueda pero a unos dos metros de distancia uno del otro. Uno de ellos coge





una pelota y pasa al centro; la tira fuertemente contra el suelo, para que rebote alto, y dice: "Para fulano" (dice el nombre de uno de los jugadores). El jugador nombrado sale corriendo para coger en el aire la pelota, antes de que caiga de nuevo al suelo; si no alcanza a llegar, sale corriendo para evitar que el otro le dé un pelotazo, y sale del juego. Si coge bien la bola, pasa al centro mientras el otro ocupa su lugar en la rueda. La tira fuerte y dice: "Para zutano". El ganador es el que finalmente queda sin eliminar.

## SE QUEMO

## EL RANCHO

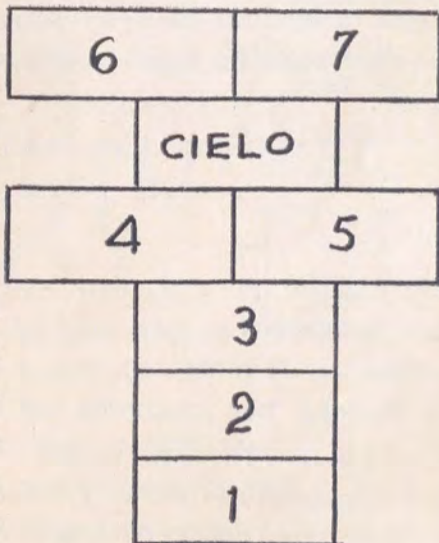
Todos los jugadores se sientan en círculo, pero uno de ellos queda en el centro y no hay silla para él. Va pasando luego de puesto en puesto, y diciendo: "¿Me da candela?". El jugador contesta: "Pase al otro rancho"... Así va pasando y de repente dice: "Se quemó el rancho". En ese momento todos los jugadores deben cambiar de sitio y buscar asiento en otro lugar. El que queda de pie tiene que seguir pidiendo candela, hasta cuando dice de nuevo "Se quemó el rancho" y todos cambian mientras él se sienta. No se puede cambiar de puesto con el vecino; hay que ir lejos.

Quien haya pedido candela por 3 veces debe pagar penitencia.

# EL AVION

En el suelo se pinta una figura como la que aparece aquí dibujada. Cada jugador tiene un tejo. Uno de ellos tira su tejo al número 1; si queda dentro del cuadro y sin tocar línea, salta al cuadro 2 y al 3 en patasola o pata de gallo (levantando un pie); en el 4 y 5 pone los dos pies (uno en cada cuadro), sigue al cielo en un pie, y en el 6 y 7 en dos. Salta y gira en el aire

para caer en los mismos cuadros, y se regresa por el mismo camino. Al llegar al 2 coge su tejo sin apoyarse y salta afuera. Después tira el tejo al cuadro 2; si cae bien, salta en patasola al 1, luego al 3 y continúa lo mismo que antes. No se puede pisar el



cuadro donde está el tejo; así, al llegar a las alas del avión hay que pasar en patasola cuando el tejo está en una de ellas.

Si el tejo no cae en el cuadro correspondiente o si el jugador pisa alguna línea de los cuadros o si al coger el tejo pierde el equilibrio y pone el otro pie, deja el turno al siguiente jugador.

Cuando un jugador ha recorrido todos los cuadros, puede "comprar" uno de ellos y los demás jugadores no lo podrán pisar sin su permiso; él en cambio puede descansar allí con ambos pies.

El juego termina cuando se compran todos los cuadros o cuando para un jugador sea imposible saltar sin pisar los cuadros que los otros han comprado.

## DESPERTO

### LA FIERA

Un jugador que es la fiera, se coloca en el centro y con las manos se tapa los ojos. A unos 10 metros de distancia se pinta una raya a la izquierda y otra a la derecha. Los jugadores van bailando alrededor de la fiera dormida. De repente el director del juego grita: "Despertó la fiera" y todos los jugadores corren a situarse detrás de una línea, mientras la fiera los persigue. Si la fiera alcanza a alguno, éste será la fiera para el siguiente juego.



# VIAJE POR LAS CAPITALES

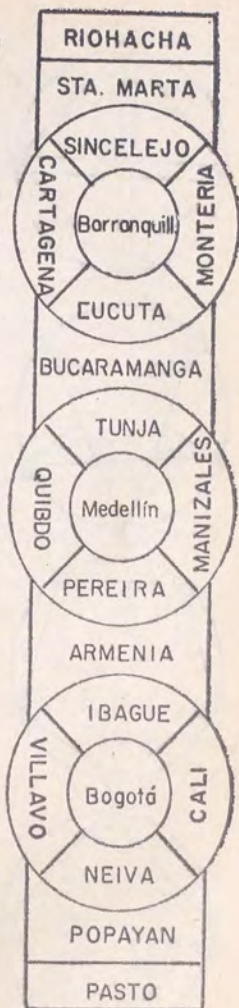
Es muy parecido al avión. Se pueden escribir también departamentos o países extranjeros.

Consiste en llevar el tejo, dándole golpecitos, y en patasola a través de las capitales de departamentos, comenzando por Pasto, sigue Popayán, Neiva, Cali, Ibagué, Villavo, Bogotá, Armenia, Pereira, Medellín, Tunja, Quibdó, Bucaramanga, Cúcuta, Montería, Sincelejo, Cartagena, Barranquilla, Santa Marta, Riohacha.

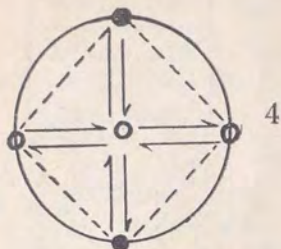
En Bogotá, Medellín y Barranquilla se puede descansar con ambos pies.

Si el jugador no hace patasola o el tejo no va a la ciudad precisa, deja el turno al siguiente y después sigue donde perdió.

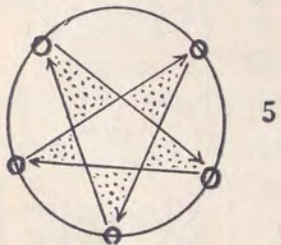
Gana el que termine primero.



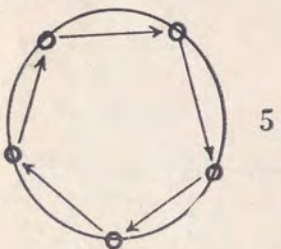
# LAS FIGURAS EN EL CIRCULO



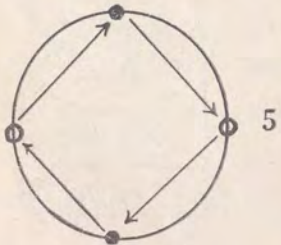
4



5



5



5

Se consigue una pelota o un balón o un objeto cualquiera. Según el número de jugadores y la distancia que se desee, se traza en el suelo una circunferencia, más o menos grande. El balón se va lanzando a los compañeros según la figura que se quiera realizar. El que se equivoque en el lanzamiento o deje caer la bola, perderá un punto. El ganador será el que no ha cometido faltas.

4 jugadores pueden formar un cuadrado, pasando la bola a su vecino de la izquierda.

5 hacen un pentágono pasando al vecino. O hacen una estrella de 5 puntas si pasan saltando a un jugador. O un cuadrado, si dejan a uno en el centro, y luego éste pasa a uno y la recibe, pasa al otro y la recibe, etc.

6 forman exágono al pasar al vecino. O un pentágono al situarse uno en el centro, y luego cada uno le envía la bola que él va lanzando por turno.

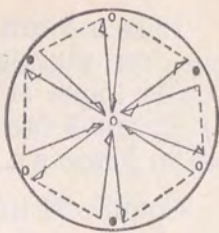
6



6



7



7 forman exágono al dejar uno en el centro.

8 hacen estrella de 8 puntas si van saltando dos jugadores a su izquierda.

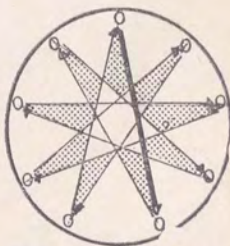
8



9

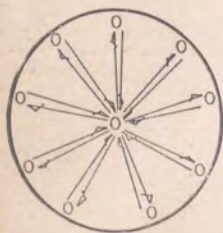


9



9 hacen estrella de nueve puntas, si salta uno. También sucede igual si se saltan tres jugadores.

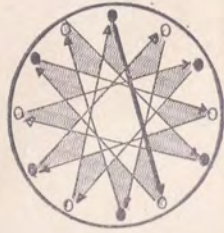
9



10



12





10 hacen estrella de 10 puntas, saltando dos.

12 se colocan como las horas del reloj; se formarían doce puntas si cada jugador lanza el balón al que le toque si pasaran 5 horas. Es bueno gritar. Ej. Pasan 5 horas a las 5. Pasan 5 horas a las 10, pasan 5 horas a las 3, etc.

Cuando el número de jugadores es par, se pueden hacer equipos, alternando jugadores de ambos bandos, como puede verse en las gráficas.



*JUEGOS*

*DE*

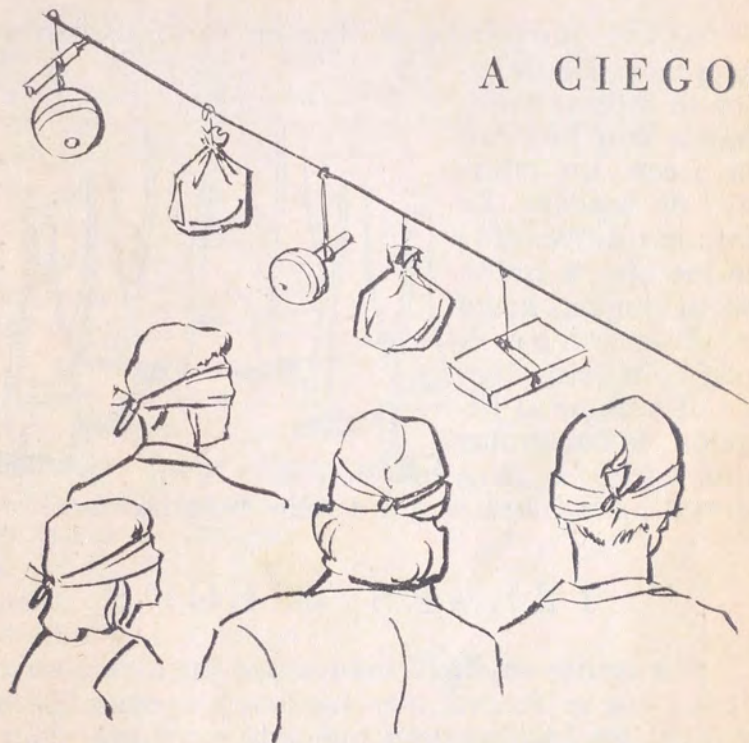
*CAMPO ABIERTO*





# LOS REGALOS

## A CIEGOS



Se coloca una cuerda alta y de ella se cuelgan juguetes, dulces o lo que se quiera. La mitad de los jugadores se cubren los ojos, y comienzan a buscar. La otra mitad de jugadores canta alguna canción. Cuando un ciego se acerca a un regalo, los que ven cantan fuerte; y cuando se aleja, cantan más suavemente. Después se cambian los bandos, y los ciegos ven y cantan, mientras los que veían se ciegan y buscan su regalo.

## B O L O

Se colocan bolos o bolillos en la formación que se quiera. Desde lejos se intenta tumbarlos con una bola o con un cilindro de madera. Es interesante vendarle los ojos a quien va a jugar, luego de dejarle ver la posición. Otros, luego de vendar al jugador, le hacen dar una vuelta, para despistarlo. Gana el que tumbe más boliches.



## TRENES CIEGOS

Los trenes están formados por jugadores en fila india, que se vendan bien los ojos y apoyan las manos en los hombros del que está adelante. Solo el maquinista, que es el último de cada tren, no está vendado. Se señala el sitio de la estación final, y gana el tren que llegue primero. El maquinista dirige el tren presionando el hombro izquierdo o derecho del que tiene delante, con la mano, y éste transmite lo mismo a los demás. El juego es en silencio; si alguno habla, el tren debe volver al sitio de partida y comenzar de nuevo.

## SALTO DE LA VARITA

Dos equipos de jugadores. Cada equipo hace dos filas paralelas. Se preparan dos varitas de 1 y  $\frac{1}{2}$  metros de largo. Cuando el director da la orden, la primera pareja de cada equipo coge una varita (cada uno por una punta) y la va pasando por debajo de los jugadores de su equipo hasta terminar; luego se regresa lo mismo, haciendo saltar a los de su equipo. Entregan la varita a la segunda pareja y corren a la cola, para saltar cuando sea el turno. Así van pasando las parejas. El ganador es el equipo que con mayor rapidez haga el recorrido hasta llegar a la primera pareja la varita.



Si la varita se cae, hay que levantarla y hacer saltar de nuevo, para seguir luego.

## SALTAR BURRO O BOTELLON

Un jugador se pone de "burro" o agachado con las manos en las rodillas. Otro salta por encima y se coloca 3 o 4 metros adelante en la misma posición. Así van pasando todos, hasta terminar y vol-



ver a empezar. Se pueden hacer dos equipos, para ver cuál termina primero.

Se puede acelerar el juego gritando "Rápido" y entonces los burros se quedan más cerca y todos corren más aprisa; o se hace más lento, diciendo "Espacio" y todos van más lentos y se colocan a mayor distancia.

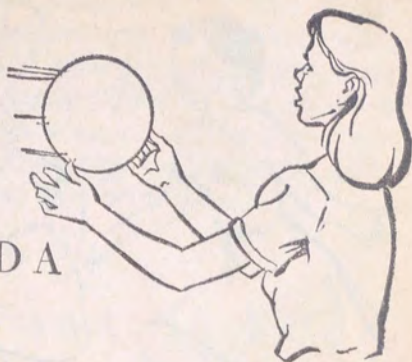
## SALTOS

Para el salto alto se colocan dos soportes y una cuerda o una varita fina que se pueda caer al menor tocamiento y que no vaya a causar daño a los jugadores. Poco a poco se puede levantar la marca, por las muescas que tienen los soportes, y donde puede anotarse la distancia desde el suelo.

Para el salto largo debe pintarse una raya que cada jugador debe pisar. Si pisa atrás de la raya en el momento del salto, perderá unos centímetros; si pisa delante de la raya, el salto no es válido, comete una falta. Cada jugador tiene derecho a tres saltos y se medirá el que mejor ha hecho. Para ésto es necesario medir muy bien los pasos de la distancia, correr muchísimo e impulsarse fuerte. Pero también se puede saltar a pie juntillas, sin impulso.

El salto triple es parecido al salto largo: sobre la línea marcada se impulsa con una pierna y cae sobre el mismo pie, da el segundo salto, con la otra y el tercero con las dos a la vez. Son tres saltos sucesivos, en serie, sin demora.

PELOTA



ENVENENADA

Un jugador toma la pelota. Los demás jugadores se distribuyen en el campo. Si golpea a un jugador con la pelota, le envenena y éste pasa enton-





ces a ayudarle en la persecución de los demás. Al tocarlos a todos, termina el juego.

No se pueden dar más de tres pasos con la pelota sin botarla al suelo o pasarla a un perseguidor. El que se sale del campo, queda envenenado.

El que no ha sido tocado, puede darle con el pie a la pelota o cogerla en el aire; si toca a un perseguidor sin moverse de ese sitio, obtiene doble vida, y tendrán entonces que tocarlo dos veces.

## ESQUIVAR EL BALÓN

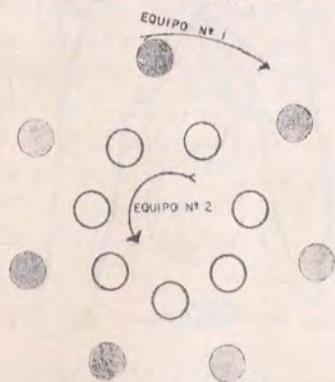
Con unos 15 o más jugadores se forma un círculo de unos 15 a 20 metros. Dentro del círculo hay un jugador al cual quieren pegar con el balón los



demás, pero golpeando el balón siempre con el pie. El jugador del centro esquiva que le toquen, salta, corre, se agacha, etc. Si lo toca el balón, cambia de puesto con el que se lo lanzó. Cuando hay muchos jugadores, se colocan varios en el centro y van saliendo poco a poco, a medida que los toque el balón, hasta no quedar sino uno que será ganador.

## A CORRER MIENTRAS PASA LA BOLA

Se hacen dos bandos y se forman en dos ruedas concéntricas. Uno de los jugadores del círculo interno tiene una pelota. Cuando el director da la señal, comienzan a pasar la bola, uno a uno, rápidamente.

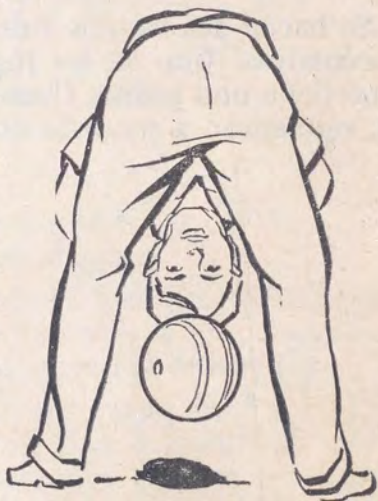


Al dar la señal el director, es decir cuando comienzan a mover la pelota, uno de los del círculo exterior corre por fuera de la rueda; al terminar su vuelta sale otro corredor, y así hasta que todos dan la vuelta. En

ese momento se suspende el juego y se cambian los papeles. Los de afuera vienen a la rueda a pasarse la pelota y los otros a correr. Ganará el equipo que ha sido capaz de dar más vueltas a la pelota en la rueda, mientras los otros corren.

# EL BALÓN POR DEBAJO

Los jugadores se dividen en dos bandos; se colocan uno detrás de otro, a un metro de distancia cada uno; separan las piernas, doblan el tronco hacia adelante y dejan caer los brazos. Queda entonces como un túnel. El primero de cada equipo toma en sus manos un balón y cuando el director del juego da la orden, lo echa por debajo de sus piernas hacia atrás para que pase por el túnel. Los compañeros ayudan a empujar el balón hacia atrás, pero si se corre a un lado deben recogerlo y hacerlo pasar de nuevo por el túnel. Cuando llega el balón al último, éste corre y se coloca de primero y echa el balón por debajo hacia atrás, y así sucesivamente. El juego termina cuando el primer jugador de un bando queda en el último lugar y recibe el balón.



Gana el equipo que termina más rápidamente.

# LA CONQUISTA DE LA BANDERA

Se coloca una bandera en un sitio cubierto de piedras, hojas, papeles, ramas, etc. Cerca a este lugar se deja a un centinela, al cual se vendan los ojos. Los demás se retiran a unos 20 metros, y al dar la orden el director del juego se vienen muy silenciosamente a conquistar la bandera. Cuando el centinela oye ruido, grita o pita y señala con el dedo el sitio donde oyó el ruido; si allí hay un jugador, queda eliminado. Es vencedor el que llegue a conquistar la bandera sin que le hayan señalado.

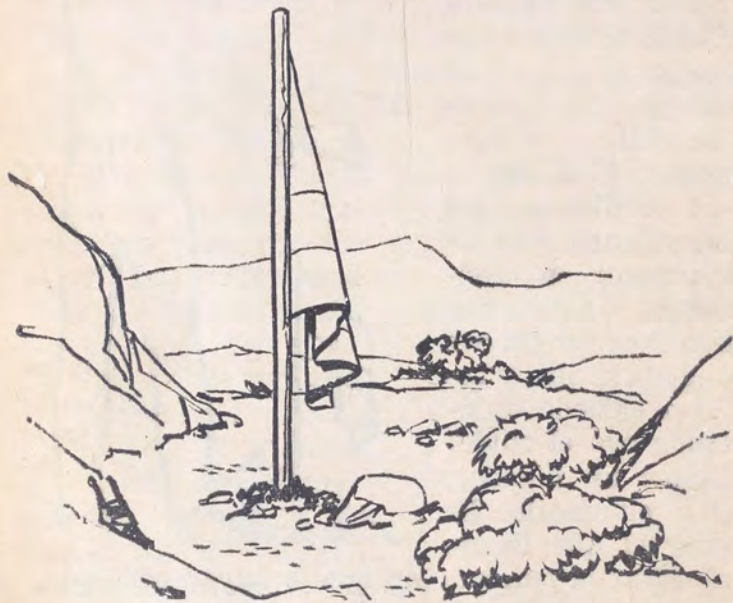


## TOMA DE LA BANDERA

Ojalá un campo accidentado. Los jugadores en dos equipos: "Defensores" y "Atacantes". Si hay 30 jugadores debe haber sólo 10 defensores. En un sitio se coloca la bandera y se marca a 15 metros a



la redonda una zona libre dentro de la cual no pueden entrar los defensores. El director da la señal y los atacantes van a tomar la bandera, pero si son cogidos por los atacantes, quedan fuera de combate. El juego es ganado por los atacantes si toman la bandera, o por los defensores si capturan a todos los atacantes.



## EL SOMBRERITO

Se colocan enfrentados los jugadores, en dos equipos, a unos 10 metros de distancia. Se numeran los jugadores para que queden uno frente a otro. El director dice un número y los correspondientes de cada equipo salen a coger un sombrero

colocado en el centro, en el suelo. Los jugadores deben llevar el sombrero arrastrándolo, hasta pasar una línea que se ha trazado en el suelo para su propio equipo.

Sólo se puede mover el sombrero a rastras, y mientras el jugador contrario no le toque ninguna parte del cuerpo, pues en ese caso debe soltar el sombrero inmediatamente.

## GAMBETAS

Un jugador es el perseguidor. Cuando toca a otro jugador, le dice "Las tiene" o "Las lleva" y este jugador sigue entonces de perseguidor. Los demás gambetean.

Se puede hacer interesante, exigiendo que el que ha sido tocado lleve siempre una mano en el lugar donde lo tocaron, y como casi siempre es la espalda, correrá con dificultad y en forma muy divertida.

Las "Gambetas Cortadas" consisten en que sólo se puede perseguir a un jugador, hasta que otro se atraviesa y corta, y entonces hay que perseguirle a él.

Las "Gambetas por parejas" son por parejas. Perseguidores y perseguidos se cogen de la mano o agarran una cuerda de unos 50 centímetros. Si los perseguidos se sueltan en algún momento, entonces "las llevan" y siguen como perseguidores.

## JUAN PALMADA

Los jugadores en círculo mirando al centro, echan los brazos atrás y ponen las palmas de las manos hacia arriba. Juan Palmada va corriendo por fuera del círculo y da una palmada a un jugador.



Este sale corriendo en dirección contraria. Cuando se encuentran, hacen la ceremonia convenida. (una venia, un abrazo, quitarse el sombrero, darse la mano, etc.) y siguen corriendo a ocupar el puesto vacío. El

que se queda por fuera debe hacer luego de Juan Palmada.

## LADRONES

Y

## POLICIAS

Se escogen 4 o 5 jugadores para policías. Los demás serán ladrones que se esparcen por el campo. Los policías persiguen y cuando cogen a un ladrón, lo llevan a la cárcel que es una piedra o un árbol. Se quedan 1 o 2 policías cuidando la cárcel, para impedir que vengan a libertar a los presos. Los ladrones pueden venir, sin ser cogidos, a tocar a los presos, y si lo consiguen, éstos quedan libres.



Ganan los ladrones cuando libertan 3 veces a los presos o los policías cuando encarcelan a todos los ladrones.

## CARRERAS DIFICILES

Se pueden hacer carreras de relevos con algunas dificultades, como las siguientes:

—Con un vaso lleno de agua; si se cae una gota, debe llenarlo de nuevo.

—En patasola o pata de gallo o con una sola pierna.

—Los de turno esperan sentados hasta cuando llega el compañero, y deben entonces ponerse de pies sin apoyar las manos.

—En reverso, es decir corriendo hacia atrás. Si se cae, debe comenzar de nuevo la carrera.

—Encostalados o medidos entre un saco.

—Con escalera: en el centro se coloca una escalera y cada uno debe tocar todos los barros.

—Con velas encendidas. Si se apaga, debe regresar a prenderla en el sitio de salida.



# CARRERAS DE RELEVOS

Pueden participar varios equipos; cada uno generalmente es de 4 corredores.

Hay diferentes maneras de realizar estas interesantes carreras, que pueden ser con obstáculos o no. El primer jugador de cada equipo debe tener un banderín o un pañuelo o algún objeto que entregará al siguiente,



después de su carrera, y éste al siguiente, y así. Gana el equipo que termine más rápidamente, el que haya sido más veloz.

Los jugadores no se deben estorbar, pues esto los descalifica. Las distancias deben ser las mismas para los dos o más equipos, de tal manera que si hay curvas, debe descontarse la ma-

yor distancia que deberá recorrer el que da la curva más amplia.

Los primeros jugadores de cada equipo pueden salir al tiempo, y de la misma línea, si se proponen

correr en línea recta hasta un sitio, tocar la raya y devolverse, para entregar su banderín al segundo jugador de cada equipo, el cual hace lo mismo, hasta que hayan corrido todos los jugadores.

Pero se puede dividir cada equipo en dos mitades, y así no se necesita ir y volver, pues el que lleva el banderín corre derecho y lo entrega al que se vendrá en dirección opuesta.

También pueden colocarse los jugadores en lados contrarios y así los de un equipo corren en una dirección y los otros al contrario.

Se puede colocar un palo o un asiento o un poste al cual cada uno debe darle la vuelta antes de regresarse.

También se puede correr en forma de X (equis) aunque hay el peligro de fuertes encontrones en el centro.

Se puede correr en círculo o en forma ovalada, pero las distancias deben ser iguales para los dos equipos, a no ser que uno quiera darle ventaja al otro.

## EL GATO Y EL RATON

Entre los jugadores se escoge a uno para "Ratón". Con los brazos extendidos, se cogen de la mano los demás y cierran un círculo. El ratón corre por fuera y de repente golpea a uno en la espalda y así lo convierte en "Gato", el cual debe perseguir al ratón. El ratón entra al círculo y sale de él, como



le parezca mejor; el gato corre detrás y pasa exactamente por los mismos sitios, hasta darle alcance, y queda entonces como ratón para el juego siguiente. Si el gato se equivoca de camino, vuelve al círculo como otro cualquiera y el ratón busca a otro para gato.

## EL PAÑUELO

Se dividen los jugadores en dos bandos, que se sitúan a buena distancia (unos 30 metros). El director del juego se coloca en el centro y coge un pañuelo. Se traza una línea en la mitad del campo. En secreto se numeran los jugadores de cada bando, empezando por 1. El director grita un número y los correspondientes corren a coger el pañuelo y regresar a su campo antes de que lo agarre el contrario; en esta forma gana y el contrario sale del juego. Ese número se le da a otro del mismo bando, que queda con dos números. El director llama otro número hasta que se eliminen todos los de un bando, el que será perdedor.

Ninguno de los contrincantes puede pisar la línea central o el campo contrario, a no ser que sea para perseguir al que lleva el pañuelo; si lo hace antes, queda eliminado.

Si el que lleva el pañuelo es alcanzado por el otro, queda eliminado.

Se puede tocar el pañuelo desde el propio campo y hacer que se lo lleva pero sin agarrarlo, para que el otro trate de perseguirlo y pise la línea o se pase de ella y así quede eliminado.

# LA BRUJA Y EL REY,

Campo grande y con árboles, piedras, etc. Bastantes jugadores. Se dividen los jugadores en dos bandos: "Los perros de la Bruja" y "Los mensajeros del Rey". Debe haber más mensajeros que perros. (Si hay 30 jugadores, sólo 10 serán perros). Un jugador es la Bruja que se sitúa a unas tres cuadras del otro jugador que es el el Rey.

El juego es así: El Rey escribe varios mensajes para llevarlos a la Bruja y los da secretamente a unos mensajeros suyos, para que los lleven. Los perros se sitúan en un área de unos 20 metros alrededor de la Bruja, para no dejar entrar esos mensajes ofensivos. Si un perro toca a un mensajero y éste tiene un mensaje, se le debe entregar; pero puede salvar el mensaje si lo bota a otro compañero mensajero.

Luego de un tiempo se da una señal o pitazo y todos se reúnen. La Bruja muestra los mensajes que le entregaron y los perros los mensajes que cogieron. El valor de estos mensajes debe decirse antes de comenzar el juego. Se suman los valores correspondientes, y aparece así el equipo ganador.







*PENITENCIAS*

*Y*

*CASTIGOS*



# EL MANIQUI

El penado se coloca en el centro. Cada jugador va a él y le coloca en la posición que le parezca. El castigado debe permanecer así hasta que el siguiente le cambie.



# ORACION FUNEBRE

Se pide al castigado que haga una oración fúnebre sobre un asiento acostado que representa su propio cadáver al llegar al cementerio.

# EL ESPEJO



El castigado debe repetir los gestos y movimientos del que le castiga, colocado al frente. Así, si el otro mueve la mano derecha, él mueve la izquierda; vuelve la cabeza a la izquierda, cuando el otro la vuelve a la derecha, etc.



# LOS TRES RETRATOS

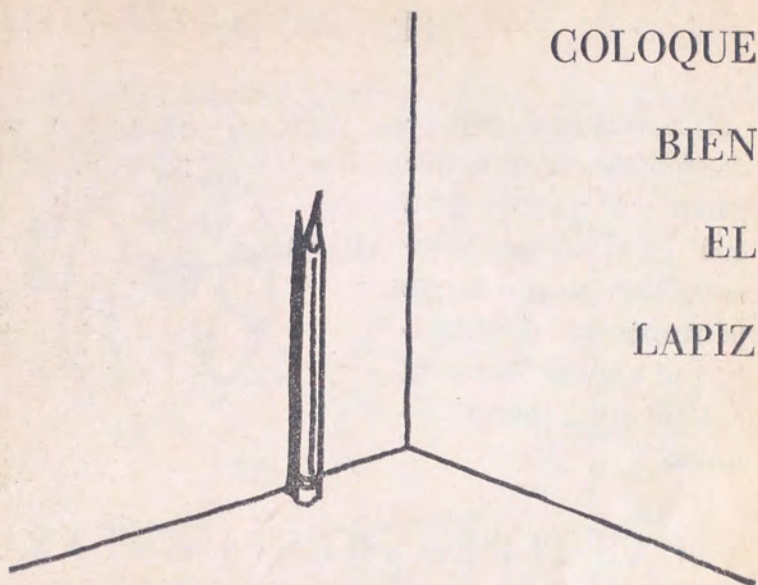
Se sale el castigado. Los jugadores convienen que representan, en su orden, los 3 retratos (Ej. la novia, un perro, una boba). Al regresar el penado se le dice qué va a hacer con lo que representa el primer retrato, y él debe contestar sin saber qué representa. Luego el segundo y después el tercero. No puede hacer lo mismo con dos de los retratos, debe ser diferente. Luego se le indica cuáles eran los retratos.

## LOS ESPEJOS

El castigado sale de la sala y entra cuando le llaman. Mientras tanto todos convienen en que cuando regrese le van a imitar en todo lo que haga, y así lo hacen al venir él.

## A QUE SE PARECE

Entre todos escogen, sin que el penado sepa, un animal o persona o cosa. Le llaman y se le pregunta: "¿A qué se parece lo que pensamos?". El castigado debe contestar. Se le dice entonces lo que habían escogido y él debe buscar alguna analogía o parecido entre una cosa y la otra.



COLOQUE

BIEN

EL

LAPIZ

Se pide al castigado que coloque un lápiz en el suelo de tal manera que nadie pueda saltar sobre él. (Tendrá que colocarlo en un rincón o a lo largo de la pared).

## FRENTE AL PAPEL

Cada uno de los jugadores escribe una frase corta en un papel, mientras el castigado está fuera. Cuando éste regresa, el director del juego le dice: "Piense que su frente es de papel y esto es lo que lleva escrito". El castigado va pasando frente a cada jugador y le pregunta: "¿Qué llevo escrito en mi frente? Y el jugador lee lo que escribió.

# EL ZOOLOGICO

El castigado va pasando delante de cada jugador y le pregunta cuál es el animal favorito. Tan pronto tenga la respuesta, debe imitar en alguna forma al animal que le han nombrado.



## LAS TRES RESPUESTAS

Sale el castigado. Los que se quedan preparan tres preguntas. Al regresar el penado se le pide que responda a la primera pregunta, luego a la segunda y a la tercera, pero antes de oírlas. Después se le dicen, públicamente y él repite la respuesta.

## EL ABOGADO

Se pide al castigado que hable como defensor de una causa, que se busca entre los jugadores. Por ejemplo, que defienda al gato que se comió la salchicha, a la señora que se subió al tren sin tiquete, a fulano que rompió el florero, etc.



## ADIVINE QUIEN ES

El castigado debe adivinar quién le tocó la punta de la nariz con un dedo, estando vendado. (El mismo que lo venda le toca varias veces la nariz). Tam-



bién se le puede decir que al tacto puede adivinar; entonces estirará los brazos a coger a la persona y quien le ha tocado es el que lo vendó y está detrás de él.

## EL ARCA DE NOE

El castigado sale de la sala. Cuando regresa encuentra sentado en medio a "Noé", quien le dice, después de hacerlo arrodillar: "Cuál de los animales del Arca desea usted ver?". El de la penitencia dice el nombre de un animal. Noé saca entonces un espejo y se lo pone delante.

## EL GANCHO

Mientras el castigado está fuera, cada jugador piensa una cosa. Cuando regresa, el director del juego le dice: "Su nariz es un gancho, pregunte y sabrá lo que cuelgan en ella". El castigado va preguntando a cada jugador: "¿Qué me cuelga en la nariz?".



## EL BANQUILLO

Se sale el castigado. El director del juego va pasando por los distintos puestos y cada jugador le dice lo que le parece como razón para que vaya al banquillo el acusado; por ejemplo: "por inteligente", "por bruto", "por bella", "por los ojos verdes", "por los zapatos rotos", etc. Entra el acusado, se sienta en el centro y pregunta: "¿Por qué estoy en el banquillo?". El director del juego dice alguna de las cosas que le dijeron y el acusado debe adivinar quién lo dijo.

## LA CONFESION PUBLICA

El penitente se arrodilla y se tapa la cara con las manos. El director del juego hace un gesto, una mueca y pregunta "¿Cuántas veces hace usted ésto cada día?". El castigado debe responder cuántas veces. Finalmente se le dice de qué pecados se acusó públicamente y cuántas veces los cometió.





# SI O NO

El castigado se retira un poco, hasta un sitio desde el cual no pueda escuchar al grupo. Deberá contestar, a grito, "sí" o "no", como quiera, pero solamente una palabra de estas. Los del grupo hacen



suavemente la pregunta y el castigado debe contestar cuando le digan. (¿Usted es tonto? ¿Ha robado algo? ¿Lo quiere su novia? etc.)

# EL CARGAMONTONES

El penitente se sienta en medio de la rueda de los jugadores, con los ojos vendados. Se le hace tocar un objeto, con un solo dedo. Si no adivina qué objeto es, se le pone encima, luego otro objeto, y otro hasta que acierte. Así alguno podrá cargar montones.



# EL TESTAMENTO

Se vendan los ojos al penitente. El director del juego se toca una parte del cuerpo o una prenda de vestir o muestra un objeto, y pregunta: "En su testamento, ¿esto a quién se lo deja?" El penitente debe contestar.







*VARIAS*

*PENITENCIAS*



# PENITENCIAS

Recitar  
Cantar  
Bailar  
Bailar cantando  
Bailar con una escoba  
Andar en patacoja o patasola o pategallo



Estornudar 10 veces  
Reir a carcajadas  
Llorar  
Contar hasta 100  
Brincar 10 veces  
Morderse el codo.  
Tocarse la oreja con la lengua  
Tocar la punta de la nariz con la lengua  
Leer con entonación de discurso una lectura cualquiera.



Decir un chiste.

Arrancarse 7 pelos

Contar en resumen el último libro que leyó  
“Leer todo este libro, para que no le vuelva a pa-  
sar lo mismo”.

Traer 5 piedritas de la calle

Preguntarle la hora al primero que pase por la  
calle.

Ir a la llave de agua más próxima y traer un  
buche.

Pedir un fósforo a 3 de los que vayan por la calle

Tocarse la frente con un pie

Besar el suelo

Recoger con la boca un pañuelo que se ha bota-  
do al suelo (o un papel).

Tocarse la espalda con el pie

Toser



- Todos y cada uno podemos y debemos mejorar cada día.
- El porvenir de Colombia depende del pueblo y de sus dirigentes.
- La dignidad del hombre se actualiza cuando éste progresa en lo espiritual, en lo cultural, en lo social, en lo económico, en lo laboral, en lo familiar y en lo individual. Dios hizo al hombre capaz de perfeccionarse en todos los órdenes. Perfeccionarse es dar gloria a Dios.
- Cualquiera que sea el progreso técnico y económico, no habrá en el mundo justicia ni paz, mientras los hombres no vuelvan al sentimiento de la dignidad de criaturas, de hijos de Dios, primera y última razón.
- El desarrollo económico debe ir acompañado y proporcionado con el progreso social.
- La persona humana tiene derecho a la habitación, al trabajo, a un descanso conveniente, a la recreación, a los medios indispensables para la subsistencia, a la salud, a una educación básica más elevada, a una formación profesional más completa.
- Los que tienen más bienes los han recibido de Dios, para su perfección propia y provecho de los demás.
- Por la caridad, con la verdad y la justicia, debemos buscar la paz social.
- La "Biblioteca del Campesino" es un servicio más de ACPO para la cultura del pueblo.
- La "Biblioteca del Campesino" es uno de los elementos de acción con que cuenta Acción Cultural Popular —Escuelas Radiofónicas— para lograr la educación integral del pueblo y especialmente de los campesinos adultos.

Las emisoras de Radio Sutatenza, las grabaciones, el semanario "El Campesino", las cartillas, la correspondencia, los cursos de extensión y los Institutos Campesinos son utilizados también para colaborar en la consecución del progreso social, del desarrollo económico y de la elevación cultural, que dependen del mismo pueblo, protagonista, actor y autor de su propio mejoramiento personal y social.

La educación del pueblo es la mejor inversión para un país.

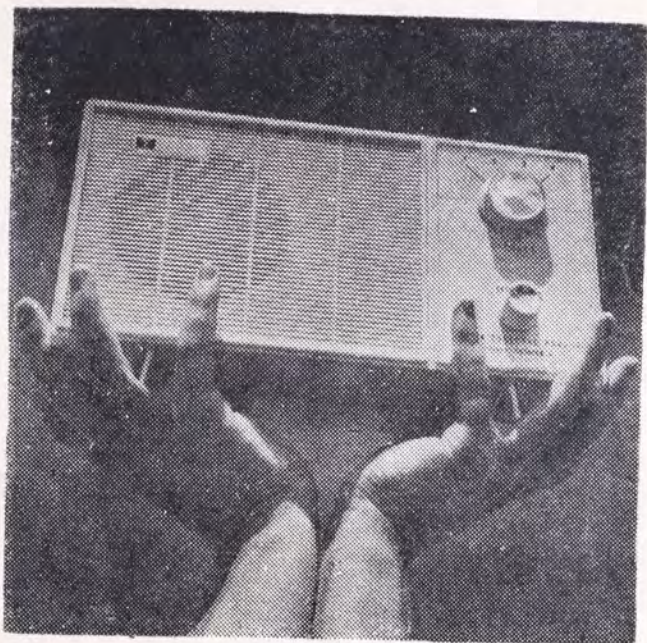
- La persona humana tiene derecho a elegir su estado, su profesión y su trabajo.
- Los poderes deben favorecer y ayudar a la iniciativa privada.
- La razón de ser del Estado, es la realización del bien común.





# ¡LLEVESELO!

2200/001102740



POR SOLO \$ 23.00 de cuota inicial, Ud. puede  
comprar su radio "Sutatenza" transistorizado, en  
los Almacenes de la Caja Agraria

# PARA UN BUENTINTO:



PONGA EN UN COLADOR DE TELA  
UNA CUCHARADA SOPERA LLENA  
CAFÉ MOLIDO POR CADA POCILLO  
PEQUEÑO DE AGUA.

SI LO PREFIERE MAS FUERTE,  
PONGA MAS CAFÉ EN EL COLADOR  
Y PASE AGUA NUEVAMENTE  
POR ESTE.

LUEGO VIERTA SOBRE EL COLADOR  
LA CANTIDAD YA INDICADA DE  
AGUA HIRVIENDO.

**Campana Educativa de la  
Federación Nacional de Cafeteros de Colombia**