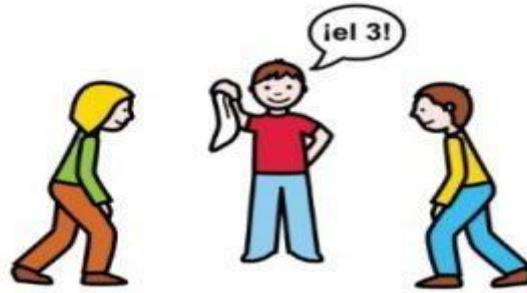


Juegos donde se necesitará un pañuelo

El Juego del pañuelo



Dos equipos con igual número de participantes, que se situarán uno enfrente del otro y asignándose un número para cada uno de los jugadores del grupo.

Mientras que otra persona se colocará a la mitad de la distancia entre los dos equipos, con un pañuelo extendido al frente y deberá gritar lo siguiente: **'El Numero...'** y dice cualquier número de los repartidos.

En ese momento, el miembro de cada equipo con el número que se grite, deberá correr para hacerse con el pañuelo antes que su oponente, pasar de la línea central, pero si el jugador oponente pilla el pañuelo antes, deberás pillar al contrincante antes de que llegue hasta donde están sus compañeros.

El equipo que más veces se haga con el pañuelo, sin ser pillados, es el Ganador.

La Gallinita Ciega



Los participantes sortean para ver quien comienza siendo la gallina, éste tendrá que taparse los ojos con el pañuelo y dará unas vueltas sobre sí mismo.

Mientras los otros participantes van cantando la canción: **'Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás'**.

Una vez terminada la canción, el niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás, una vez encuentre y reconozca sin quitarse la venda a quien ha pillado, ese será la siguiente gallineta.

Juegos típicos necesitará una cuerda o goma

Para estos juegos que te vamos a mostrar, si no dispones de la cuerda adecuada o de la goma necesaria, te recomendamos, que mires aquí: **GOMA CUERDA**, ya que podrás hacerte con el mejor material.

La Comba



Es un juego que se puede realizar tanto en individual o en grupo con amigos y amigas.

Si se juega solo, es la propia persona la encargada de hacer girar la cuerda y saltar al mismo tiempo.

En cambio, si se practica en grupo, la cuerda será girada por dos personas, una a cada extremo, mientras que otra persona será la encargada de saltar, a menos que la cuerda se bastante larga y os atreváis a saltar varias al mismo tiempo. Y asegúrate de saltar mas veces que tus compañeros.

Tirar la sog a cuerda

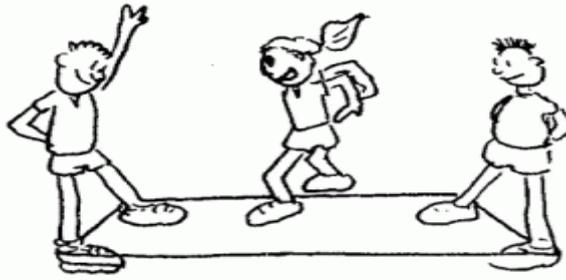


Se traza una línea en el suelo y en la mitad de la cuerda se ata el pañuelo.

A cada lado del pañuelo se ponen un numero igual de jugadores, formando dos equipos. Se tensa la cuerda tirando de ambos lados y se coloca el pañuelo justo sobre la línea divisoria del campo de juego.

A la señal, todos los jugadores tiran de la cuerda hacia su lado y gana el equipo que consigue arrastrar a todos los jugadores del otro equipo al otro lado de la línea.

La Goma



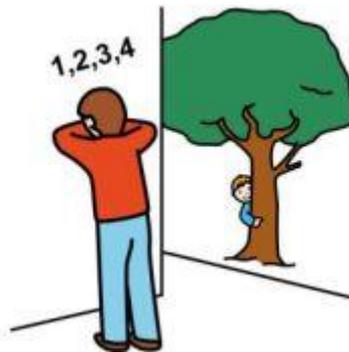
Dos de los participantes se sitúan frente a frente en el interior de la goma, la cual se coloca a la altura de los tobillos.

El resto de las jugadoras y jugadores irán saltando por turnos. En el momento en que se produzca el fallo, ésta o éste ocupará el lugar de uno de los sujetan la goma.

A medida que avanza el juego se va incrementando la dificultad, es decir, la goma pasa de los tobillos a las rodillas, los muslos, la cintura, axilas, cuello y por último, se sujeta con las manos extendidas sobre la cabeza.

No se necesitará nada

El Escondite



Consiste en que todos los participantes se esconden, excepto uno que tiene que buscar a los que se han escondido después de contar dando tiempo a que se escondan, en la zona que se ha delimitado antes de comenzar el juego.

Cuando consiga encontrar a alguno de los que se ha escondido, ese deberá contar para que los demás se esconda

La Carretilla



Se debe jugar en grupos de dos, para hacer las carreras en pareja.

Uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla.

El que se encuentra en esta posición sólo puede ayudarse de las manos para desplazarse y tratar de llegar a la meta antes que todos los equipos rivales.

Policías y Ladrón



Se forman dos equipos, uno serán los polis y el otro los cacos o ladrones.

El equipo de los polis tratará de coger a los miembros del equipo de los cacos y meterlos en la cárcel.

Los cacos pueden ser salvados de la cárcel por sus compañeros si son tocados por ellos.

El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel.

Torito en alto



El jugador que hace de torito, debe perseguir al resto de jugadores y los intenta eliminar tocándolos.

Los jugadores se pueden salvar sólo si se suben a algo, como por ejemplo una silla, un banco, una valla, una piedra grande, una reja de ventana, etc. Una vez que el peligro de ser pillados pasa, pueden bajarse y volver al juego.

El juego acaba si el jugador que persigue consigue eliminar a todos los demás jugadores.

Gato y Ratón



Se eligen el “ratón” y el “gato” entre todos los jugadores. El resto se cogen de las manos y forman un corro, cantando: **“Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré”** y el ratón, dentro del círculo, sale corriendo del círculo, pasando entre dos jugadores, mientras suena la canción.

El gato le perseguirá, pero los niños bajarán los brazos para no dejarle pasar. Cuando el gato toca al ratón, el ratón pasa a ser el gato, y otro jugador se convierte en el ratón.

Pilla-Pilla - Tula



Una vez que se sabe quién es el que se la queda, el resto de jugadores salen corriendo y el que se la queda deberá tocar a uno de ellos. Cuando lo hace, tiene que decirle en voz alta **“Tula”, “tu la llevas”, “la llevas”** o **“pillado”**.

El jugador tocado pasa a ser el que se la queda y deberá pillar a los otros jugadores.

Cuatro Esquinas



Uno de los participantes se queda en el centro de las cuatro esquinas designadas, las esquinas se pueden utilizar árboles, farolas, o simples piedras para delimitar el campo de juego, mientras el resto ocupa una esquina cada uno.

A la orden de uno, todos los participantes, se intercambian las esquinas, muy rápidamente, para intentar así que quien se encuentra en el centro no consiga quitar “su” esquina a nadie.

Si lo consigue, pasa al centro el participante que se ha quedado sin ella.

Juegos tradicionales donde se necesitará una tiza

Para los siguientes juegos tradicionales, si no tienes cerca un paquete de tizas, te recomendamos, que mires aquí: [TIZA](#), ya que podrás hacerte con las mejores tizas.

La Rayuela



Con una tiza se dibujan sobre el suelo 10 cuadrados y se numeran del uno al diez.

Luego, cada participante deberá coger una piedra o bola de arroz y el primero deberá tirar su piedra sobre una casilla; si la piedra no cae dentro de ninguna casilla pierde su turno y le toca al siguiente jugador.

Pero si la piedra cae en alguna de las casillas numeradas, deberá completar el casillero saltando con una pierna por casillero, pero sin pisar en el que está la piedra, hasta llegar al final y volver.

El **Ganador** será el primero en llegar a la casilla del número diez y volver sin caer.

Juegos de canicas

Las canicas



En el juego de las canicas necesitamos un hoyo y luego se marca en el suelo una línea a unos cinco metros del hoyo.

Desde esta línea es de donde los jugadores lanzarán sus canicas en dirección al hoyo y el que más cerca quedo del hoyo será el primero en lanzar y así sucesivamente, pero si

la canica entra dentro del hoyo, el jugador ganará las canicas usadas por los otros jugadores en ese turno.

Si entran al hoyo más de una canica, con el dedo pulgar debes con la canica tirar a las canicas de tus rivales fuera y apoderarte de ellas.

Si quieres conocer más sobre las canicas y juegos de canicas, visita nuestro post sobre **Las canicas o bolitas**

Juego donde se necesitarán sillas

Las Sillas Musicales



La cantidad de sillas que se deben poner formando un círculo tiene que ser siempre una menos que la cantidad de jugadores.

Alguien debe tocar algún instrumento o encender un equipo de sonido mientras tanto los jugadores deberán girar alrededor de las sillas. De repente, la música debe detenerse y los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento.

Como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego, llevándose una silla, y otra vez ha girar ,hasta quedar una única silla con una persona sentada y otra de pie

Juegos de **peonzas**

Para los siguientes juegos tradicionales, tan jugados hace unos años, si no tienes cerca una peonza tuya, de tus padres o abuelos, te recomendamos, que mires aquí: **PEONZAS**, ya que podrás hacerte con las mejores peonzas que existen actualmente.

Trompo o Peonza



Se debe enrollar la cuerda a la peonza o trompo, para luego lanzarla al suelo intentando bailarlo. Según la experiencia de los jugadores así es el grado de dificultad para hacer los distintos trucos mientras el trompo se mantenga girando.

Puedes Jugar:

- Colocar un trompo dentro de un círculo marcado en el suelo y realizar el juego en grupo, para que gane quien haga más marcas al trompo del círculo
- Bailarlo en el suelo y levantarla con la mano, manteniéndolo el mayor tiempo girando en ella.

Se necesitarán chapas

Las Chapas



Se dibuja un circuito de carrera bien en el suelo o sobre una cartulina

Cada jugador debe desplazar su chapa por este circuito dándole con su dedo, desde la salida hasta la meta, tirando alternativamente entre todos los jugadores.

Si se sale del recorrido, la siguiente vez se vuelve a tirar desde donde se tiró la última vez o se debe comenzar desde el principio del recorrido.

La chapa que llegue la primero a la meta, ese jugador ganara las chapas de todos sus rivales.

Se necesitará hojas de papel

Tres en Raya



En un papel se hacen dos líneas horizontales y dos verticales, formando una cuadrícula de nueve espacios.

Por turnos, cada jugador debe poner una **X** o un **O**, intentando hacer una línea vertical, horizontal o diagonal de tres símbolos iguales.

Cuando todos los espacios están llenos se termina la partida, que puede terminar con un ganador o bien en empate, que suele ser lo más habitual una vez se conoce la mecánica del juego.

También se pueden usar tres piedras por jugador, para que la partida no termine hasta que uno de los dos jugadores gane.

Se necesitará un yoyo

Para los siguientes juegos tradicionales, tan jugados hace unos años por nuestros padres y abuelos, te recomendamos, que mires aquí: **Yoyos**, ya que podrás hacerte con las mejores peonzas que existen actualmente.

El juego del Yoyo



Una vez enrollado el cordel y anudado a un dedo, se deja caer el yoyo con fuerza y se consigue que suba y baje por el cordel.

Una vez que se aprende a bailar el yoyó de arriba abajo, existen infinidad de variaciones acrobáticas para pulir la destreza de cada uno.

Se pueden hacer círculos desde dentro de la muñeca hacia fuera, hacer un columpio con el cordel y columpiar el yoyó, lanzarlo en todas direcciones... el yoyó tiene mil posibilidades.

Se necesitará un aro y guía

El Aro



Consiste en hacer rodar por el suelo un aro ayudándose de una vara de metal llamada guía, la cual en uno de sus extremos tiene forma de arco con la que sujeta dicho aro.

Tras trazar un recorrido se pueden hacer carreras para ver quién rueda más deprisa el aro y también quién es capaz de hacerlo rodar durante más tiempo sin que se caiga.

Búsquedas relacionadas:

- Los juegos tradicionales más populares para niños.
- Lista de Juegos populares y tradicionales de toda la vida en familia.
- Juegos tradicionales para niños al aire libre sin material para jugar con amigos.
- Tipos de juegos tradicionales.
- Juegos antiguos de calle.