

## *Recreación Municipio Rafael Urdaneta.*

**Recreación:** Son todas aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento. Son casi infinitas las posibilidades de recreación que existen hoy en día, especialmente porque cada persona puede descubrir y desarrollar intereses por distintas formas de recreación y divertimento.

### **Llamados de atención recreativos.**

- ✓ Buenos, buenos, buenos= días, días, días.
- ✓ Dan, dan hola, dan, dan hola.
- ✓ Tapa, tapita = tapón. (bis), y el botellón = no tiene tapa, y si se vota = chut, si me la bebo = trun, y si me ahogo = gruí.
- ✓ Pelo pelito = pelón, y para la arepa = jamón, y con bayonesa = mejor, y un vasado de = chocolate.
- ✓ Nombre = fulano = eso, eso, eso.
- ✓ Serrucho, serrucho = silencio y escucho.
- ✓ Yo necesito yo necesito = ¿que necesita, que necesita?
- ✓ Ok, ok, ok = yes, yes, yes.
- ✓ Oído = mosca, mosca = mosquito, mosquito = zancudo, zancudo = pla.
- ✓ Ensendido = bien prendidos.
- ✓ Levanto la mano, levanto la otra, prendo la moto y cierro la boca.
- ✓ Aplauso del indio.
- ✓ Aplauso de la lluvia.
- ✓ Aplauso de la pelotica.
- ✓ Aplauso del volador.
- ✓ Aplauso fuerte.
- ✓ Aplauso de la vaca.
- ✓ Aplauso del huevo frito.

- ✓ Aplauso de consolación.
- ✓ Aplauso de la coca cola.
- ✓ Aplauso del payaso.
- ✓ Aplauso ecológico.
- ✓ El pueblo pide = justicia, y que le damos actividad especial.
- ✓ Caliente, caliente = me quemo me quemo.
- ✓ Van a repetir después de mí, todo lo que yo haga y diga aquí, todo todito todo, si sin que se escape un detalle, porque un detallito como así pequeñito sale todo mal.

### **1) Buenos Días.**

Buenos días, buenos días, buenos días tengan todos buenos días tenga usted, comenzamos con los codos seguimos a la cintura bajamos a las rodillas y terminamos con los pies, buenos días, buenos días, buenos días tengan todos buenos días tenga usted.

### **2) El Trencito Chuki-Chuki**

El Trencito chuki- chuki, el trencito de belén viene con sus amiguitos que te quieren conocer ¿Nombre?

### **3) Mama Pata.**

Hay viene mama pata HACHI, hay viene papa pato, HACHI, HACHI y vienen los patitos HACHI, HACHI, HACHI. (Se van integrando cada vez más hasta que quedan todos juntitos).

### **4) 1, 2, 3 Marcha.**

Y uno Y dos Y tres Y cuatro Y un perro Y un gato Y una gallina adelante, atrás, de lado y cruzado.

### **5) Movimiento Loco.**

Pulgares a fuera = Bien  
Codos adentro = Si  
Pecho fuera = Wuao  
Cabeza de lado = Wiii  
Lengua afuera = AAAA

A la que te chimi, chimi, chimi, izquierda  
A la que te flower, flower, flower,  
derecha.

### **6) Danda.**

Danda yo quiero, danda ole ole (Bis)  
Mini mini mini min mini mini yea, yea  
(Bis) Upa papa upa papa upa papa yea.  
(Bis)

### **7) De Paseo.**

¿Para donde vamos? De paseo y ¿cómo vamos?  
Por arriba en un avión  
Por debajo en un camión  
Por un lado comiendo helado  
Por el otro en una moto  
Por delante en bicicleta  
Por detrás en patineta  
Por el agua en una lancha  
Si se hunde, en una balsa, si hay cocodrilos en submarino  
Si no hay mejor camino y si llueve llevo paraguas ¿y si me mojo? No importa de todos modos voy de paseo (x2)

### **8) Rap de la Bendición.**

Este es el rap de la bendición  
Bendice la comida que nos da el señor  
Bendice el pan, bendice el vino, bendice a mi familia y también a mis amigos  
Extiende tu mano, extiende tu codo y con esto queda bendecido todo  
Quítense la gorra, y digan amen, que dios los bendiga y a mí también  
A lo hecho, hecho, que tengan buen provecho.  
(Se realiza a la hora de recibir la comida)

### **9) Cuando Triste Estés.**

Cuando triste estés, sientas pesar, te enseñare como te alegraras, ven sígueme, sígueme aprenderás, aprenderás, tu cuerpo puedes usar mano derecha y

chasquido se repte la canción de nuevo y se le van agregando partes.

Mano derecha, mano izquierda, perna derecha, pierna izquierda, con la cabeza, con la cintura, con todo el cuerpo.

### **10) Un gusanito.**

Voy por la calle y veo un gusanito, señalo el gusanito, toco el gusanito, agarro el gusanito, meneo el gusanito, beso el gusanito, me como el gusanito, escupo al gusanito, lanzo al gusanito y mi cuerpo esta relajado, relajado.

### **11) Verde.**

Verde yo te quiero verde, verde yo te quiero verde, como el árbol verde como el cocodrilo que te muerde, verde yo te quiero verde, verde yo te quiero verde como el marcianito que te hace as con lo ojitos, Verde yo te quiero verde, verde yo te quiero verde como la iguanita que te hace as con la colita Verde yo te quiero verde, verde yo te quiero verde como la ranita que te hace as con la lengüita Verde yo te quiero verde, verde yo te quiero verde como el enanito que te hace así con el cuerpecito Verde yo te quiero verde, verde yo te quiero verde, como el árbol verde como el cocodrilo que te muerde, verde.

### **12) Pinocho.**

Pinocho fue a pescar al rio de Caroní se le perdió la pesca y pesco con la nariz pin1, pin2, pin3, pin4, pin5, pin6, pin7, pin8, perdiste.

### **13) Una Palma**

Una palma una palma palmas arriba palmas arriba.

### **14) Gimnasia Cerebral.**

Hai, Hai, Hai, Shubari Hai, Hai, Hai, Hai, Shubari Hai, Shubari, Kumbeco Shubari, Kumbeco Shubari, Kumbeco, beco

Shubari, Kumbeco, Hai (Con a mano derecha se a soba la barriga y con la izquierda se golpea suave mente la cabeza. Luego de unos segundos se cambian las manos de posición. Golpear con una mano la pierna derecha y con la otra mano a sobar la pierna izquierda luego de unos segundos se les hace cambio. Con una mano ce hace un cero y con la otra mano se hace un uno. Luego de unos segundos se les hace cambio).

### **15) Sentados.**

Seeen, seeeen, seeeen seeeeentados.

### **16) Palo palito.**

Palo, palo, palo, palo palito palo e, e, e, e, palo palito palo e.

### **17) Uepa Je.**

Uepa (bis)Uepa je (bis)Uepa uepa uepa (bis)Uepa je (bis)Yo tenía una amiga llamada María y yo la deje Porque era muy fría, oigan muchachos cómanse una arepa para que aprendan a cantar el uepa.

### **18) Papipapiripa.**

Papipapiripa, papi no tengo real, uf yeah,(bis) uf, uf ,yeah, yeah a todos los niños les gusta mover la cabeza para un lado paz, para el otro paz, para el frente paz, para atrás paz, ahora los cuatro paz, paz, paz, y paz.

### **19) El Superman.**

Hey hey superman (bis) y como hace el, él hace así, cucha cucucha cucha (bis). (Se va improvisando).

### **20) El Chicle.**

Mi mama me dio una puya para comprar cabuya yo no compre cabuya y me compre un chicle un chicle chicle bomba un bomba bomba chicle un chicle bomba.

Locha = melcocha

Medio = remedio

Real = cereal

Un Bolívar = almíbar

Fuerte = Puente

Euro = Perro

Mi mama me regañó una pela me dio pues caries me salió y no compre más un chicle bomba

### **21) El gusano.**

Cuando yo les pregunte ¿qué tienen en la mano? Ustedes me responden un gusano, ¿con que lo alimentan? Con agua y pan ¿en qué le dan el agua? En un perol ¿en qué les dan el pan? En otro igual, y cuando yo les diga se murió el gusano, ustedes me responden pobre gusano. (Acompañado con ritmo de golpes en las piernas).

### **22) La sardina.**

Una sardina, dos sardinas, se fueron de rumba, y no me invitaron a la Chip, Chip, Chip, Chihuahua, a la guagua, guagua, Chip, Chip.

### **23) Mi Mamá Tenía.**

Mi mamá tenía una vaca  
Que era toda alborotada  
Se vestía y se peinaba  
Y su boquita pintaba  
La vaca tenía cachos (x2)  
Y su colita meneaba  
Mi mamá tenía un becerro  
Allá en laaa patica del cerro  
Se vestía y peinaba  
Y su barbita afeitaba  
El becerro tenía cachos (x2)

### **24) Talon-Punta**

Talón punta, talón punta la la la la la la  
Talón punta, talón punta la la la la la la  
lala la la la la la, la la la la la la (Bis 6)  
(Canción repetitiva con dinámica)

### **25) Yo tengo un tip.**

Yo tengo un tip, he llamado al doctor  
Y me dijo que hiciera así (Cualquier

movimiento corporal).

### **26) Somos los Animalitos.**

Somos los animalitos que venimos a cantarles en fila y ordenaditos este canto singular.

Que cante el perro: guau guau guau  
Ese perro no se oye: guau guau guau  
Será que tiene hambre: guau guau guau  
Será que tiene frío: guau guau guau  
(Varios animales).

### **27) Recrear.**

A mí me gusta recrear a los demás (Bis)  
Un paso para adelante  
Y un pasito para atrás  
Con este vacilón y con esta gozadera  
Yo quiero verla a ella moviendo las caderas  
Moviendo las caderas, moviendo las caderas, moviendo las caderas  
A la dere, ala izquier, a la dere, a la izquier, swing, swing, swing

### **28) El Tetero**

Estaba yo en mi cunita con mi chupón y con mi tetero  
Y me quede dormido y me robaron mi tetero  
Las niñas ustedes la han visto (Las niñas dicen que no!!!, ve y búscalo en otro lado, que en otro lado se te perdió)  
Los niños ustedes lo han visto (Los niños dicen que no!!!, ve y búscalo en otro lado, que en otro lado se te perdió)

Alcaparra, yo quiero una jarra para beber mi agua, y un tetero, yo quiero un gran tetero para ser chuchupero, que chu chuchupero, que chu, chu, chu, chu, chuchupero.

Aceituna, yo quiero una cuna para mecer la luna, y un tetero, yo quiero un gran

tetero para ser chuchupero, que chu chuchupero, que chu, chu, chu, chu, chuchupero.

Aguacate, yo quiero un mecate, para jalar mi yate, y un tetero, yo quiero un gran tetero para ser chuchupero, que chu chuchupero, que chu, chu, chu, chu, chuchupero.

### **29) El rap de los Ratones.**

Arriba y abajo x los callejones va la ratoncita y sus 20 dragones unos con orejas y otros orejones.

Oh sí que nivel, pero que nivel...  
2 y 2 son 4, 4 y 2 son 6, 6 y 2 son 8 y 8 16.

Oh sí que nivel, pero que nivel...

La manzana roja tiene un huequito por donde sale el gusanito, el gusanito tiene un sombrero para taparse del aguacero...

Oh sí que nivel pero que nivel...  
(Esto va acompañado con un ritmo que es de dos toques con las manos en las batatas x el lado de adelante y una palmada cuantas veces quieran).

### **30) A, E I, O, U**

A, E, I, O, U Banana, carapita, carapita carapun banana que lo repita mi pana y señalan a la persona que quieran que la repita.

A, E, I, O, U Banana, moviendo la cabeza, la cabeza pana, (se le agregan partes del cuerpo).

A, E, I, O, U Cereza carapita, carapita, carapun cereza que lo repita la fresa eso en un caso que se la vayan a pasar a una mujer.

### **31) Cónchale na guara.**

Cónchale cónchale, na guara, cónchale  
cónchale na guara. (Bis)

(Es de coordinación, simplemente se enfoca en prestar atención al compañero de la izquierda para realizar el movimiento y cambiar al ritmo de la canción).

### **32) La Chiva**

Es una seguidilla

Sal de ahí chivita ya, sal de ese agujero

(Bis)

Voy a llamar al ratón para que la saque

(Bis)

El ratón, no quiero sacar la chiva, la chiva  
no quiere salir de ahí, uhh uhh, meee,  
meee

Voy a llamar al gato para que la saque

(Bis)

El gato, no quiero sacar al ratón, el ratón,  
no quiero sacar la chiva, la chiva no  
quiere salir de ahí, uhh uhh, meee, meee

Voy a llamar al perro para que la saque

(Bis)

El perro, no quiero sacar al gato, el gato  
no quiere sacar el ratón, el ratón no quiere  
sacar la chiva, la chiva no quiere salir de  
ahí, uhh uhh, meee, meee

Y se le van agregando partes!!!

### **33) Tallarín**

Yo soy!!! Un tallarín, un tallarín

Que se mueve por aquí, que se mueve por  
allá

Todo empegostado con un poco de sal  
Tres gotas de aceite y te lo comes tú, y  
sales a bailar

Y sales a bailar.

(Se señala la persona que pasa a bailar, al  
final salen todos).

### **34) El musculoso**

Soy un futbolista con músculos de acero

Levanto mi camión tan solo con un dedo  
Si tú quieres ver como yo alzo este  
camión. Tienes que traerme primero el  
camisón

Anda, anda, anda trae el camisón, para  
que veas como levanto este camión.

Soy una chica fina, con músculos divina  
Levanto mi camión como toda una sifrina  
Si tú quieres ver como levanto este  
camión. Tienes que traerme mi secador  
Anda, anda, anda, trae el secador para que  
veas como levanto este camión.

### **35) Manguito.**

Manguito de hilacha

Manguito de bocado

Se le quita la concha

Y se come pelado, pelado

(Se realiza con todas las vocales).

### **36) Manía**

Ayayay que manía tengo, (bis)

Brinco, salto y no me detengo

Brinco, salto y no me detengo

Yo tengo la manía de hacer así, de hacer  
así, de hacer así

(Se realizan diversos movimientos).

### **37) El Barco Navega**

El barco navega, y navega (Bis)

Choca con las olas, choca con las piedras  
(Bis)

El barco se hunde???

Que hacemos, que hacemos.

El barco se hunde y el capitán ordena que  
se unan en grupo de 3.

(Así se realiza para separar grupos).

### **38) El movimiento.**

Todo movimiento, tiene un baile baile

Todo baile baile tiene un movimiento

Con la mano afuera

Con la otra adentro

Esa mano que está adentro que se ponga en movimiento

Sup-za, sup-ku- ku, za

Sup-za, sup-ku- ku, za

### **39) Semanario.**

Lunes antes de almorzar, una niña iba a jugar. Pero no pudo jugar, porque tenía que planchar. Y así planchaba, así planchaba, así planchaba.

Martes antes de almorzar, una niña iba a jugar. Pero no pudo jugar, porque tenía que lavar. Y así lavaba, así lavaba, así lavaba.

(Se completa con los días de la semana)

### **40) El lagarto y la lagartija.**

El lagarto y la lagartija, se fueron a tomar el sol (Bis)

En invierno porque hace frío, en verano porque hace calor (Bis)

El lagarto y lagartija para poder tomar el sol, necesita que se unan en grupo de 5. (Así se van conformando diversos grupos).

### **41) Baile de las Verduras**

Este es el baile de las verduras

Que está de moda y a ti te gusta

Con la cabeza, el cuerpo, la cabeza, el cuerpo, la cabeza, el cuerpo, estoy.

Preparados, que allá viene

El tomate, el tomate (Así se hace con todas las verdes, y se hace el baile respectivo)

### **42) El Cien Pies.**

El cien pies es un animal raro

Parecen ser gusanitos atados

Si miras bien parece un tren

Si cuentas sus patas llegan a cien.

### **43) La diversión.**

Todo el mundo en este espacio

Se tiene que divertir

Lo que se diga cantando

Se tiene que repetir

Arriba, abajo, derecha, izquierda

### **44) El revés de las vocales.**

Yo conozco un juego que se juega así, cuando yo diga “A”, ustedes dicen “E” y cuando yo diga “E”, ustedes dicen “A”. Este juego va a empezar, no se vaya a equivocar. Un día en la mañana el sol salió, “A”, vino la nube y lo tapo, “E”, luego vino un rayo llegó aquí, “I”, después el sol se ocultó, “O”, y en esta actividad recreativa estas tu, “U”.

### **45) Café.**

Café, café, café con leche café

Cafecito por la mañana le gusta a usted, le gusta a usted

Y ahora que estamos solos

Y ahora que no nos ven

Que viva la cafetera con el café, con el café

(Se hace como lo desee la persona, con cualquier ritmo).

### **46) Sambarambule.**

Allá viene... Quién???

sambarambule

Por tierra = sambarambule,

Por aire = sambarambule,

Por agua = sambarambule

El animal de la montaña = sambarambule,

Que me quiere picar = sambarambule,

Si me pica lo mato = sambarambule,

Y lo vuelvo un garabato = sambarambule,

San Antonio bendito = sambarambule,

Dame fuerza y valor = sambarambule,

Para matar ese animal = sambarambule,

Que me quiere picar = sambarambule.

(Se le agregan rimas)

### **47) El Sapo.**

Había un sapo, sapo, sapo

Que nadaba en el río, río, río

Que tenía un traje verde, verde, verde  
Y se moría de frío, frío, frío  
La señora sapa, sapa, sapa  
A mí me contoooooooooo  
Que tenía un amigo  
Que eras, tu, y tú, y tu

#### **48) Hueso Ecologista.**

Yo soy un hueso  
Ecologista  
Porque la tierra  
Me necesita  
Lo cuido aquí  
Lo cuido allá  
Porque el planeta  
Debo salvar!!!

#### **49) Manteca de Iguana.**

Ayyyy está cabeza que no me da  
Esta más tiesa que un compas  
Manteca de iguana le voy a echar  
Para que se mueva de aquí pa allá  
De aquí pa allá, de allá pa acá (Bis)

#### **50) Mateo**

Pobrecito de mateo  
Un camión lo atropello  
Fue tan grande el golpazo  
Que una pata le quebró. (Se repite con  
varias partes del cuerpo del animal).

#### **51) La Sandia.**

Era una sandia gorda gorda gorda (bis)  
que quería ser la más guapa del mundo  
(bis) para todos conquistar (bis) plis, plas  
comenzó a peinar. (Se le agregan  
acciones).

#### **52) El Chiquitico**

Desde chiquitico me decían loco  
Porque yo soñaba con ser piloto (Bis)  
Quiero mover el bote, quiero mover el  
bote, quiero mover el bote  
Desde chiquitico me decían rayo  
Porque yo soñaba con montar caballo  
(Bis)

Quiero mover el bote, quiero mover el  
bote, quiero mover el bote  
Desde chiquitico me decían turbo  
Porque yo soñaba con jugar futbol (Bis)  
Quiero mover el bote, quiero mover el  
bote, quiero mover el bote.

#### **53) La Carabela**

Estaba la carabela  
Sentada en la butaca  
Vino su mama y le dijo  
Vino su papa y le dijo  
Muchacha, porque estas tan flaca???  
Flaca yo!!!  
(Se realiza con todas las vocales).

#### **54) El baile del motor.**

Yo tengo un motor que camina hacia  
arriba (al revés), yo tengo un motor que  
camina hacia abajo, yo tengo un motor  
que camina a la derecha, yo tengo un  
motor que camina a la izquierda. (Se le  
agregan movimientos).

#### **41.-) La Lora**

En la montaña, hay un árbol  
Y en ese árbol, hay un nido  
Y en ese nido, hay un huevo  
Y en ese huevo, hay una lora  
Hay va, hay va, hay va la lora hay va  
Si la lora se me muere yo no sé qué voy a  
hacer  
(Se van uniendo para romper el hielo)

#### **55) 1, 2, 3 Frente Cara**

1, 2, 3 Frente cara (Bis)  
1, 2, 3 Puño, codo  
1, 2, 3 Pierna, pie  
1, 2, 3 Señorita  
1, 2, 3 Caballero  
1, 2, 3 Un balón  
1, 2, 3 Lo reboto  
1, 2, 3 Lo pateo  
1, 2, 3 Un bebe  
1, 2, 3 Ya gatea

1, 2, 3 Ya camina  
1, 2, 3 Ya salta  
1, 2, 3 Ña ña ña ña  
1, 2, 3 Come un huevo  
1, 2, 3 Lo vomita  
1, 2, 3 Tomo agua  
1, 2, 3 Tomo Pepsi  
1, 2, 3 Esta historia  
1, 2, 3 Se acabo  
(Se repite con todo)

### **56) Chiquirracca**

Yooooooooooooo quiero un va (bis) Yo  
quiero un vaso con agua de limón..  
Yo quiero un be (bis) Yo quiero un beso  
he la chica por allá..  
Yo quiero un bi (bis) Yo quiero bistec  
con papas al vapor..  
Yo quiero un bo (bis) Yo quiero un bote  
para ir a navegar..  
Yo quiero un bu (bis) Yo quiero un  
buchiquirracca chiquirracca chica bu..  
Aaaaajaaa muy bien pero esta vez en  
inglés... Awariyu (bis) awariyu  
chiquirracca chica bu aaajaaa muy bien  
pero esta vez en francés. Aparlebu (bis)  
aapelebu chiquirracca chica bus  
aaaaajaaaaaaa muy bien pero esta vez  
en se acabó.  
Se acabó (bis) se acabó chiquirracca chica  
bu...

### **57) Vampiro Negro**

Mi mamá es la sayona  
Mi papá es franquestein  
Mi hermano el hombre lobo  
Por eso soy, soy, el vampiro negro  
Por eso soy, soy, el vampiro negro  
Yo *nunca* tuve carro  
*No lo necesite*  
*Pero cuando lo tuve*  
Los cauchos le bote  
Por eso soy, soy, el vampiro negro

Por eso soy, soy, el vampiro negro  
(Se va improvisando las estrofas que  
quieran)

### **58) Lámpara de Aladino**

La lámpara de Aladino  
Tiene siglos enterrada (Bis)  
Y para sacar el genio  
Hay que frotarla (Bis)  
Frótala por delante  
Y frótala por detrás (Bis)  
Y Frótala, frótala, frótala, frótala, frótala

### **59) La ensalada**

Ralla, ralla la ensalada  
Pica, pica la ensalada  
Bato, bato la ensalada  
Y que le echo a la ensalada  
“Mayonesa”, ella me bate como haciendo  
mayonesa  
(Se hace con todos los estados  
emocionales del ser humano).

### **60) El Karateca Loco.**

Era un karateca loco  
Que quería batallar  
Y a todos sus contrincantes  
Él quería derrotar  
(Meditación)  
Guasa, guasa, guasa, guasa  
(Se aplican diversos movimientos de  
karateca)

### **61) Mundo de colores.**

Yo vivo en un planeta  
Llenito de colores  
Y por donde yo paso  
Yo veo el azulito  
Azulito, azulito  
(Se le agregan todos los colores)

### **62) El baile del esqueleto.**

Cuando el reloj marca la 1  
Los esqueletos salen de su tumba  
A la cachumba, la cachumba  
La cachumba, bam, bam

Cuando el reloj marca las 2  
Los esqueletos comen arroz  
A la cachumba, la cachumba  
La cachumba, bam, bam  
(Se completa hasta las 12)

### **63) El Atún**

Allá en el mar adentro  
Hay un atún nadando  
Yo fui y lo pesque solo  
Atún, atún, atuna que tuna tuna  
Que tuna tuna que tuna tun  
Allá en el mar adentro  
Hay un atún nadando  
Yo fui y lo pesque solo  
Sartén, sartén, sartén para el atún  
Atún, atún, atuna que tuna tuna  
Que tuna tuna que tuna tun  
(Se le agrega aceite, sal, entre otras cosas)

### **64) Yo Tengo un Piojo.**

Yo tengo un piojo ¡hueso!  
En la rodilla ¡hueso!  
Que no me deja ¡hueso!  
Tragar pastilla ¡hueso!  
Me pica aquí ¡hueso!  
Me pica allá ¡hueso!  
Y el condenado ¡hueso!  
Me va a matar ¡hueso!  
Y se lo paso ¡hueso!  
A fulano allá ¡hueso!  
Nota: luego meten otras partes del cuerpo  
Como la cabeza para comer cereza,  
El bolsillo para sacar sencillo, entre otros.

### **65) El Venado.**

En una casa del BOSQUE un VENADO  
vio VENIR  
Un CONEJO que TEMBLABA y le oyó  
decir:  
"AY, AY, ábreme (Bis) que me atrapa el  
cazador"  
Pasa, pasa CONEJITO  
Ya no sientas más temor.

(Se hacen las mímicas y se van  
sustituyendo las palabras)

### **66) Fray Santiago**

Fray Santiago, Fray Santiago  
Diga Usted, Diga Usted  
Toco la campana, toco la campana  
Din Don dan, Din Don Dan

Fuego en Londres, Fuego en Londres  
Sera fuego, será fuego  
Llama a los bomberos, llama a los  
bomberos  
Échenle agua, échenle agua

Panadero, panadero  
Hace pan, hace pan  
Queda tostadito, queda tostadito  
Rico pan, rico pan

Zapatero, zapatero  
Remienda mi zapato, remienda mi zapato  
Queda bien, queda bien  
Bailo bien, bailo bien  
(Se improvisa).

### **67) Tumbado de Carapita**

Yo tengo un tumbado de carapita  
Pimienta, pitonga, pitanga pita  
Y que lo repita  
(Se nombran grupos o personas).

### **68) La Taza**

Soy una taza, una tetera, una cuchara y un  
tenedor  
Soy un cuchillo, un plato llano, un plato  
hondo y el cucharón,  
Soy un salero, azucarero, la batidora, olla  
de presión,  
Soy tostadora, la freidora, calentadora,  
con mucho amor.

### **69) Muy fácil de aprender**

Es muy fácil de aprender  
aprendes tu y yo también

Solo es cosa de atención  
Sin perder concentración

### **70) Siempre que cantamos**

Siempre que cantamos  
La gente nos pregunta  
Quienes son ustedes  
Y le contestamos  
Chicos buenos si señor  
De los buenos lo mejor.

### **71) De allá de arriba vengo.**

De allá arriba vengo  
Tirando piedrita  
Para que ese equipo  
Se ponga las pilitas.  
De allá arriba vengo  
Tirando melones  
Para que ese equipo  
Se amarre los pantalones.

### **72) Merequetengue**

ME... ME... Mere que te,  
Mere que tengue, tengue tengue  
Mere que tengue, tengue tengue tengue  
tengue

### **73) A la Catunga.**

Era un hombre más alto que un higüero  
que por las noches salía del cementerio  
y al dar las doce en punto  
tocaba puerta y despertaba a todo el  
mundo

### **Coro**

A la catunga tunga tunga...  
A la catunga tunga tunga tunga tunga...

El capitán de las islas Filipinas  
con su nariz abre latas de sardinas  
El capitán del regimiento con su nariz  
abre latas de pimientos

### **Coro**

Era una hormiga muy cristiana  
era Católica, Apostólica y Romana

que se comió un elefante  
porque lo creía protestante

### **Coro**

Es bueno comer pero no tanto  
por lo menos respetar el campo santo  
cuando las ganas de comer aprietan  
ni a los vivos ni a los muertos se  
respetan...

### **74) El Señor Cochino**

Yo soy el señor cochino y estoy  
enamorado  
De una cochinita de cachetes colorados  
Esa cochinita baila, esa cochinita goza,  
Se mete en el charquito y sale olorosa,  
Si esa cochinita no me quiere dar su  
amor. Me la como tostadita como un rico  
chicharrón.

### **75) Con las Manos Arriba**

Con las manos arriba  
Así vamos a empezar  
Abriendo bien las piernas  
Para poder bailar  
El cuerpo se divide  
Arriba no hace nada  
Y abajito se siente  
El sua sua sua  
Como dice? Sua sua sua  
A la derecha!!! Sua sua sua  
A la izquierda!!! Sua sua sua  
Agachadito!!! Sua sua sua

### **76) Pan Integral.**

Pan integral, pan, pan integral  
Pan integral, pan, pan integral  
Si tu estas gorda y no tienes cintura  
Come de este pan y acomoda tu figura  
Pan integral, pan, pan integral  
Pan integral, pan, pan integral  
(Se va improvisando).

### **77) Bartolo.**

Bartolo tenía una orquesta  
Que es esta, que es esta

Bartolo tenía una orquesta  
Que es esta, que esta  
Bartolo tenía una orquesta  
Que cuando quiere la toca  
La toca y se va a dormir.

### **78) En la selva.**

En la selva me encontré (Bis), un animal particular (Bis), con la mano así, y la otra así, que hacia tri, trui, trui, que hacia sua, sua, sua. (Se le cambian las partes del cuerpo).

### **79) Mi tía Jacinta.**

Mi tía Jacinta así, camina así, se agacha así, se para así...

### **80) Periquito.**

Periquito, periquito  
Se parece a su papa  
Por arriba, por debajo, por delante y por detrás  
Pulgares afuera (bis)  
A chucucha, a chucucha, a chucucha (bis)  
(Continúa con; codos atrás, rodillas flexionadas, pies juntos, lengua afuera)

### **81) Conga, Conga.**

Conga, conga me gusta la milonga  
Queremos ver a: \_\_\_\_\_  
Bailando conga la mano en la cabeza,  
La otra en la cintura se da la media vuelta  
Y menea la colita. (Bis)

### **82) Epo Etaita Ye**

Epo etaita ye, epo etaita ye  
Epo etaita epo etuki etuki  
Epo etuki tuki ye (EPO: golpear con ambas manos las piernas, ETAI: aplaudir, YE: cruzar ambas manos y ponerlas en el pecho, TUKI: señalar Con los dedos índices la cabeza. Dos tiempos por movimiento)

### **83) Cuando un amigo baila.**

Cuando un amigo baila, baila, baila, baila (bis)

Pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie  
Cuando un amigo baila, baila, baila, baila (bis)  
Rodilla, rodilla, rodilla, rodilla  
Pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie  
Cuando un amigo baila, baila, baila, baila (bis)  
Cintura, cintura, cintura, cintura  
Rodilla, rodilla, rodilla, rodilla  
Pie, pie, pie, pie, pie, pie, pie

### **84) Para este campamento.**

Para este campamento hay que tener,  
Fuerza y valor para crecer,  
Sangre de tigre, garra de león,  
Y musculatura así como yo,  
Hay mamá venirme a ver,  
Mira como me tienen de tanto correr,  
Correr, correr como un desesperado,  
Esa es la vida del buen recreado.

### **85) ¿Cómo estuvo eso?**

Chévere que chévere sabroso y contagioso, ¿y qué le damos? Aplauso y ñacata, ¿y que mas? Mucho más, ¿y si no y si no? Ráspalo chu, chu vuélvalo a raspar un pasito para adelante un pasito para atrás ¿y si no y si no? azuquita mami azuquita, ¿y si no y si no? Sacúdelo que tiene arena, menéalo que se empegosta, ¿y si no y si no? báilalo más (bis).

### **86) Fi**

Fi, Fi, fai Fi, fai, fu kumbalala,  
kumbalala, kumbalala, viste oh no, no,  
no, no, de viste, eni meni deci meni  
kumbalala, va ola china, de la china, pum  
pum cherina pssh VISTE!!! (Canción de repetición y actuada).

### **87) Un Gusanito**

Un gusanito  
Gira gira gira  
Manito adentro  
Manito afuera

Pero no paremos de jugar (x2)

Eh oh...

Un gusanito

Gira gira gira

Hombrito adentro

Hombrito afuera

Pero no paremos de jugar (x2)

Eh oh...

(Sigán poniendo partes del cuerpo y sigan la historia)

### **88) Paris**

Paris se quema

Se quema Paris

(A, E, I, O, U)

### **89) El caimán.**

Se va el caimán (bis) se va para barranquilla comiendo pan con mantequilla.

### **90) Riso Terapia**

Manos al frente, rodillas flexionadas y reirce con JAJAJAJAJA

Manos de lado rodillas flexionadas y reirce con la JEJEJEJEJE

Posición de pingüino brazos a tras y reirce con la Jijijijijiji

Brazos a bajos y hacer movimientos circulares con los brazos cada uno con un movimiento distinto al otro y reirce con la JOJOJOJOJO

Brazos a bajos Piernas flexionadas y reirce con la JUJUUUUU

### **91) Estaba la Familia Sapo.**

Estaba la familia sapo, Estaba la familia sapo, estaba el abuelo sapo cocococo (hacer como viejito) estaba el papa sapo cocococo (hacer como un señor) estaba la mama cocococo (hacer como una señora sapo) estaba el hermano sapo cocococo (hacer como un loco) estaba las hermanas sapo cocococo (hacer como sifrinas)

### **92) El moco**

Yo tengo un moco, lo saco poco a poco, lo redondeo, lo miro con deseo, y me lo como y como sabe a coco volvemos a empezar. (Canción actuada)

### **93) La hormiguita.**

Tengo una hormiguita en la barriguita que me hace muchas cosquillitas y no me deja dormir. (Después se repite la misma canción pero cada palabra con cada vocal).

### **94) El tío Gaspar.**

Mi tío Gaspar tenía un sombrero y me lo regalo (bis) me en sombrero y para la casa me mando (bis) mi tío Gaspar tenía una camisa y me la regale (bis) me en sombrero, me encamiso y para la casa me mando (bis)...

### **95) Consignas de alegría.**

- ✓ Eso me gusto, me gusto me gusto, je.
- ✓ Bueno, bueno, bueno, buenísimo, bueno.
- ✓ Que bello vale, que bello, que bello vale que bello.
- ✓ Y donde están las chicas: aquí están las chicas, que cosa más divina, sua, sua, sua.
- ✓ y donde están los chicos: aquí están los chicos echando candela, cuidado si te quemas, ju, ju, ju.
- ✓ Donde está la gente : aquí está la gente palmas, palmas (bis)

### **96) la vaquita.**

La vaquita la vaquita hace = mu, hace = mu, hace = mu, mueve la colita mueve la colita y hace = y hace = muuu.

### **97) Pelota de pin pong.**

Yo soy pelota de pin pong reboto y boto y boto boto boto por todo el salón te toco y boto y boto boto boto por todo el salón.

### **98) Los Monos.**

Dicen que los monos no usan sombrero  
Porque los monos chicos lo tiran al suelo  
Que bien que le vino, que bien que le va

Dicen que los monos no usan camisa  
Porque los monos chicos la orinan de risa  
Que bien que le vino, que bien que le va

Dicen que los monos no usan corbata  
Porque los monos chicos la pisan con la  
pata  
Que bien que le vino, que bien que le va

Dicen que los monos no usan pantalones  
Porque los monos chicos están muy  
petacones  
Que bien que le vino, que bien que le va

Dicen que los monos no usan calcetines  
Porque los monos chicos los usan de  
patines  
Que bien que le vino, que bien que le va

Dicen que los monos no usan zapatos  
Porque los monos chicos caminan como  
patos  
Que bien que le vino, que bien que le va

Dicen que los monos no usan calzoncillos  
Porque los monos chicos los dejan  
amarillos  
Que bien que le vino, que bien que le va.

### **99) Tengo una canción.**

Tengo una canción atrapada en mi  
cuerpo, me va recorriendo y se hace  
movimiento nadie puede ver donde se va  
detener y ahora los cabeza me hace mover  
(se agregan partes del cuerpo).

Ole, redole, oreja, re oreja  
Ole (6 bis)

### **100) El león.**

El león está furioso no deja de ruñir, se  
agacha y se pega en la nariz.

El león está furioso no deja de ruñir, se va  
para el colombio y hace suin, suin.

✓ Se dice se dice = se hace se hace.

### **Juegos**

Juegos pre deportivo

Juegos pasivos o lúdicos:

- Ajedrez
- Ludo
- Memoria
- Monopolio
- Dados
- Domino
- Tres en raya (entre otros)

### **Juegos tradicionales**

- Metras
- Trompo
- Gurrufio
- Yincanas
- Perinola
- Cometa

### **Juegos extremos**

- Pasar la cuerda
- Rapando
- Obstáculos con conos
- Rodando sobre el piso
- Salto del canguro
- Circuitos de movimientos rápidos

### **Juegos ecológicos**

- La ardilla en el bosque
- Calles y avenidas con el perro y el  
gato
- Creación de la mascota ecológica

### 1. La batalla de los globos.

**Participantes:** Más de 10, a partir de 7 años.

**Materiales:** Un globo por participante.

**Consignas de Partida:** Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente 10 cm.

**Desarrollo:** El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revienta el globo queda eliminado.

### 2. El león y las ovejas.

**Definición:** Se trata de ir incorporando gente al grupo perseguidor.

**Objetivos:** Desarrollar la colaboración y la observación de lo que aporta la incorporación de más gente a un trabajo.

**Participantes:** a partir de 5 años.

**Materiales:** ninguno.

**Consignas de Partida:** Establecer al principio unos límites de espacio entre los cuales se desarrollará el juego.

**Desarrollo:** Una persona, el león que persigue a los demás. Cuando ésta toca a la otra persona, se incorpora a ser león así sucesivamente hasta terminar.

### 3. Carrera de las hojas.

**Definición:** Consiste en una carrera de hojas que habrá que soplar.

**Participantes:** Más de 10, a partir de 5 años.

**Materiales:** Una hoja.

**Desarrollo:** Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busque una hoja. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.

### 4. Las colas.

**Definición:** Dinámica de animación.

**Objetivo:** Animación.

**Participantes:** A partir de 8 años.

**Materiales:** Venda para cada jugador.

**Consignas de Partida:** Todos los participantes se colocan un pañuelo o venda en la parte posterior del cinturón, sin anudarlo.

**Desarrollo:** Una vez que están todos listos se da la señal de inicio del juego y todos deben tratar de quitar los pañuelos de los demás participantes. Aquel que logre quitar la mayor cantidad de pañuelos es el ganador.

### 5. El paseo del aro.

**Definición:** Se trata de ir pasando dentro del aro.

**Objetivo:** Juego de resistencia física.

**Edad:** Más de ocho años.

**Material:** Aros.

**Descripción:** Los participantes se colocan en círculo agarrados de la mano y pasar el aro sin soltarse.

## 6. Atrapando la cadena.

**Definición:** Consiste en escapar de ser atrapado. Los jugadores atrapados forman una cadena para atrapar al resto.

**Participantes:** Grupo de a partir de 8 años.

**Materiales:** ninguno.

**Consignas De Partida:** Se escoge un jugador líder par empezar el juego.

**Desarrollo:** El primer jugador que sea atrapado, une sus manos con el jugador que está actuando así sucesivamente se forma la cadena. El área de juego debe ser limitada de manera que todos sean atrapados.

## 7. Chulipandeo.

**Definición:** Se trata de hacer rodar una pelota por el suelo, alrededor del círculo, impulsada con el culo.

**Objetivo:** Cohesionar el grupo.

**Participantes:** Todos.

**Edad:** A partir de los 5 años.

**Material:** Una pelota.

**Desarrollo:** El animador invita al grupo a sentarse en un círculo sobre el suelo. Se explica el objetivo del juego, que es hacer pasar la pelota por debajo de todos, dando la vuelta al círculo, impulsándola con las nalgas.

## 8. La telaraña.

**Definición:** Se trata de expresarnos ante el resto de los compañeros, cuando hemos acabado tenemos que lanzar un ovillo de lana a otro jugador que hará lo mismo.

**Objetivo:** Conocer a cada uno de los estudiantes que integran el grupo y fomentar la comunicación.

**Participantes:** Más de 10

**Edad:** A partir de los siete años.

**Material:** Una madeja de lana.

**Consigna de partida:** Se hace un círculo entre todos los participantes.

**Desarrollo:** El que tiene la madeja de lana comienza diciendo su nombre, cuando termina lanza la madeja de lana a cualquier otro participante sosteniendo la punta de ésta, el que recoge la madeja expresa también su punto de vista del tema, y del mismo modo, sosteniendo la lana, lanza el ovillo a otro participante, así hasta que todos han dicho sus ideas en cuanto a la comunicación. Luego se atan todas las cuerdas por el medio y se le coloca un objeto, el cual deben colocarlo dentro de un recipiente, lo que generaliza un concepto global tema.

## 9. Pasar la moneda.

**Indicaciones:** Se dividen en dos grupos de de estudiantes los cuales tienen que pasar una moneda por el pantalón todos los integrantes. Uno detrás de otro en columna. Participación de grupos.

## 10. El silbato.

**Definición:** Consiste en tocar el silbato sin ser visto.

**Objetivos:** Potenciar el oído y tranquilizar a los chavales después de un juego movidito.

**Participantes:** Más de 10, a partir de 7 años.

**Materiales:** dos silbatos.

**Desarrollo:** se forma una circunferencia, se selecciona un participante que se retira de la circunferencia y volverá al llamado del encargado. Los que quedan en la circunferencia deberán simular que tocan el silbato, pero el mismo estará prendido en la parte posterior del encargado que estará en el centro de la circunferencia. El participante deberá buscar cual de los participantes tiene el silbato.

### **11. El gavián y las palomas.**

**Definición:** Se trata de ir incorporando gente al grupo perseguidor.

**Objetivos:** Desarrollar la colaboración y la observación de lo que aporta la incorporación de más gente a un trabajo.

**Participantes:** a partir de 5 años.

**Materiales:** ninguno.

**Consignas de Partida:** Establecer al principio unos límites de espacio entre los cuales se desarrollará el juego.

**Desarrollo:** Una persona será el gavián que persigue a las palomas, que van en parejas. Cuando el gavián toca a las otras personas, se incorpora a ser gavilanes así sucesivamente hasta terminar.

### **12. Trenes y Vagones**

Se hacen dos filas y se les pones un punto determinado al cual ellos tienen que llegar, el juego consiste en que el primero de cada fila tiene que llevar a todos los compañero en el menos tiempo posible hacia al otro lado si soltarse. Pero al llegar al otro punto tienen que regresarse de espalda.

### **13. El túnel de relevo.**

**Indicaciones:** Los jugadores se dividen en equipos iguales, depende la cantidad de jugadores que haya. Se colocan detrás de la línea de partida con las piernas separadas; de esta forma se hace el "túnel"; a 10 o 20 metros de distancia, al frente se marca la línea de llegada. El primer jugador de cada equipo tiene una pelota. Dada la señal de comienzo el primer jugador empuja o lanza la pelota hacia atrás, la cual irá pasando por el "túnel". El último la agarra y corre hasta la línea de llegada, regresa al primer puesto y lanza nuevamente la pelota por el "túnel". Vence el equipo cuyo último jugador sea el primero en regresar a la cabeza del "túnel".

### **14. Carrera con tres piernas.**

**Indicaciones:** Cada grupo se forma con 3 jugadores. El del medio se coloca en dirección opuesta a los otros dos y amarra su pierna izquierda a la izquierda de su compañero; y la derecha a la derecha del otro. Al dar la señal por el director del juego, todos los jugadores, en grupos de 3, corren así amarrados, la distancia que se ha fijado y regresa al sitio de donde salieron. Los que se quedan de último, juegan a "penitencias".

### **15. La prueba de los pitillos.**

**Indicaciones:** Los jugadores se dividen en parejas (hombre y mujer). A todos se les entregan sendos pitillos o pajas o cañas, las que se utilizan en los refrescos. Se destaca la primera pareja. La mujer, aspirando fuertemente con el pitillo, paja o caña, trata de sostener un trocito de papel de seda del tamaño de un papelillo de fumar, que el director (a) de juego le ha puesto en el extremo del pitillo, paja o caña. Se le acerca entonces su compañero, coloca un pitillo contra el papel del contrincante y trata, también por aspiración, de arrebatárselo. Se organiza entre ambos un duelo; éste termina cuando el papel se fija definitivamente en la paja o pitillo o caña, de uno de los jugadores. Sigue actuando del mismo modo la pareja segunda y la tercera y así todas... Los vencedores de esta prueba se emparejan de nuevo y realizan una segunda ronda, hasta que quede un vencedor.

### **16. Bolos a ciegas.**

**Indicaciones:** 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 despiatarlo. Gana el que tumba más boliches.

### **17. A correr mientras pasa la bola.**

**Indicaciones:** Se hacen 2 bandos y se forman en 2 ruedas concéntricas. Uno de los jugadores del círculo interno tiene una pelota. Cuando el director da la señal comienza a pasar la bola, uno a uno, rápidamente. Al dar la señal el director, es decir cuando comienza 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 papales. 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.

### **18. Cinchada.**

**Indicaciones:** Se traza una línea en el piso, perpendicular a la cuerda; se ata un pañuelo en el centro de la cuerda, quedando sobre la línea. Cada equipo toma la cuerda de su lado. A la señal, tiran. Al pasar cierto tiempo (30 segundos o más) la posición del pañuelo indica el ganador.

### **19. Carrera del abanico.**

**Indicaciones:** Los jugadores se colocarán, en fila, detrás de la línea de partida. A 5 metros se marca una línea de llegada. Cada equipo tiene una pelota y una raqueta. A la señal de iniciar, el primer jugador de cada equipo sopla la pelota abanicando, hasta que llegue a la segunda línea. No se puede tocar la pelota en ninguna forma. Al llegar a la línea final, toma la pelota y vuelve corriendo, la coloca en la línea de partida y da la raqueta al segundo corredor de su equipo, que repite la acción, hasta que todos uno por uno, han pasado la línea de salida. El equipo que lo haga primero es el ganador.

### **20. Carrera del madero.**

**Indicaciones:** Los jugadores como en fila india dos grupos. El primero corre hacia la línea de llegada, apoya una punta del palo en el suelo, pone la frente apoyada en el extremo

superior del palo y en esa posición, sin mover el palo, gira 7 veces alrededor del mismo. Corre de vuelta, le da el palo al segundo y así sigue la carrera.

### **21. Suela con suela.**

**Indicaciones:** Un número impar de jugadores; se mueven por la cancha durante largo rato. Cuando el director (a) da la señal, deben sentarse en el suelo poniendo los pies "*suela contra suela*" con otra persona. Quien quede sin compañero (a) debe tratar de conseguir uno, si no, sale del juego y ese jugador saca otro jugador cualquiera.

### **22. Sígueme.**

**Indicaciones:** Los jugadores de pie forman un círculo, fuera del cual queda un jugador. Este es el director (a) del juego, quien camina alrededor del círculo y toca a varios jugadores, diciendo: "*Sígueme*". Cuando ha tocado a 6 o 7 jugadores, salta, brinca, galopa fuera del círculo, después de un momento puede gritar: "*A casa*", todos corren hacia sus lugares. El que llegue primero pasa a ser el nuevo director.

### **23. Parejas bien aparejadas.**

**Indicaciones:** Se forma un círculo estando por parejas atados de una de las manos. Una pareja corre igualmente atada de las manos, por fuera del círculo. Se ponen de acuerdo a quien va a tocar, y aquélla pareja con las manos entrelazadas que toquen, deberá correr por el lado contrario al que corre la primera pareja y deben llegar al espacio que dejaron; si nó lo logran, quedarán para hacer lo mismo que hizo la primera pareja: seguir tocando a las demás.

### **24. Fútbol de botellas.**

**Indicaciones:** Cada jugador lleva la pelota con los pies, haciendo "eses" entre las botellas; si una se cae, hay que detenerse y pararla. Al llegar a la línea de llegada se toma la pelota y se corre con ella en la mano para dársela al segundo jugador y así sucesivamente. 5 o 6 o botellas por equipo, una pelota para cada equipo.

### **25. Voltar los palos.**

**Indicaciones:** Se hacen dos equipos de 6 a 8 jugadores que se colocan en columnas, detrás de una línea de partida común, convenida de antemano. Los 5 palos (u 8) de cada equipo se colocan paradas a 3 metros de distancia, una de la otra y en una línea, de la partida hasta la llegada. A la señal, el primer jugador de cada equipo corre tumbando los palos o botellas que le corresponden; regresa y toca la mano del segundo que debe pararlas en su sitio (si una cae, debe volver a levantarla) y así sucesivamente.

### **26. Robar el pañuelo.**

**Indicaciones:** los jugadores se dividen en 2 grupos, uno frente a los otros (aproximadamente 5 metros entre las dos líneas de jugadores). Cada grupo se numera, comenzando por el de la izquierda de cada grupo, el pañuelo se coloca en el centro del espacio entre los equipos, el director (a) llama un número. Los jugadores de cada lado que tengan ese número corren hacia el centro y tratan de "robar" el pañuelo y correr de regreso a su fila. Si lo consigue, anota dos puntos. El otro trata de tocarlo antes de que llegue a su lado; si lo logra, un punto es para él. Si uno de los dos, tocan el pañuelo, aunque él no tome, puede ser tocado y perder su punto.

### **27. Gol de piernas.**

**Indicaciones:** Los jugadores se ponen de pie, en círculo, con las piernas bien separadas, los pies tocando los de los jugadores de cada lado. Se inclinan doblando la cintura y defienden el espacio entre las piernas usando las manos abiertas. Un jugador al centro es quien lanza la pelota, con el objeto de hacer "gol" pasando la pelota por las piernas de otro jugador. Cuando a un jugador se le hace 3 goles, sale del círculo. Si el jugador que lanza la pelota, logra hacer "gol", cambia de posición con el de afuera; los que salieron puede iniciar otro juego.

### **28. Carrera de globos.**

**Indicaciones:** Dos equipos en fila frente a frente. Cada jugador tiene un globo. A la señal del director, los dos primeros jugadores deben inflar los globos y luego sentarse en ellos basta reventarlos. Sólo cuando los ha reventado siguen los siguientes, realizando la misma operación. Gana la fila que primero termine.

### **29. Carrera del limón por equipos.**

**Indicaciones:** Se forman sub-grupos haciendo figuras: cuadros, líneas o filas, círculos, según lo convenido por todos. Se marcan líneas de partida y de llegada. El primer jugador de cada cuadro (o línea, fila o círculo), pone el limón en la cuchara y sostiene la cuchara con la boca; corre o camina aceleradamente hasta la llegada y regresa a la línea de partida. El segundo de su equipo hace lo mismo. Durante el ejercicio no se debe tocar la cuchara ni el limón; si ésta se cae, debe ponerse otra vez en la cuchara, pero en esta forma se atrasa el juego. Lo importante es guardar el equilibrio.

### **30. Cortar la masa.**

**Indicaciones:** Se forma un círculo con los participantes, todos cogidos de las manos. El director (a) del juego, inicia cortando la unión de dos manos entrelazadas; desde ese momento, los jugadores que han sido desunidos, danzan rítmicamente pero con rapidez en sentido inverso por fuera del círculo; dan la vuelta al círculo y el jugador que llegue primero, grita: "torta de maíz, ya estoy aquí". Este jugador romperá otras dos manos entrelazadas, en cualquier parte del círculo y éstos inician nuevamente la danza rítmica; y así sucesivamente. Un pito para indicar la ida de los jugadores.

### **31. Calles y avenidas con gato y ratón.**

**Indicaciones:** Se forman filas y columnas, las filas son la calle y las columnas son las avenidas. El gato debe perseguir al ratón, pero va a existir la variante de que las calles y avenidas cambian de posición a la voz de mando.

### **32. Casas y ardillas.**

**Indicadores:** Se conformaran parejas que serán las casa y una persona será la ardilla, a la voz de mando la ardilla buscara una nueva casa y solo ella se desplazara. A la voz de mando las casas buscaran ardillas y solo ellas se desplazaran. Se irán eliminando casas y ardillas para conseguir un ganador.

### **33. Pollito adentro, pollito afuera.**

**Indicaciones:** Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa o pelota de vólibol. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. El granjero

debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente. Para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo. La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.

#### **34. Carrera de cien pies al revés.**

**Indicaciones:** Se dividen en grupos de al menos seis personas. Se toman de las manos por entre las piernas y las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del dirigente, el primer competidor (que en realidad es el último de la fila) se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano al que está delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por "sobre" el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el último (que era el primero) haya pasado y este también de espaldas (o sea, toda la fila está de espaldas), se ponen de pie y continúan igual como empezaron y repiten hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.

#### **35. Las Sardinas.**

**Indicaciones:** Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con él y se quedan callados y quietos esperando que lleguen más. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite.

#### **36. Adivinación simple.**

**Indicaciones:** Al inicio del juego, se presenta un voluntario diciendo que es capaz de adivinar el pensamiento de los demás. Este juego supone que el animador ya sabe de qué se trata, pues debe haber combinado con el voluntario, antes del juego, la señal que se usará durante la tarea. Una vez fuera del salón, el animador combina con el grupo que le dará la mano a uno de los participantes; le corresponde al voluntario adivinar la mano de quien se trata. A continuación llama al voluntario, a quien le explica lo que combinaron en su ausencia y le hace la siguiente pregunta: "¿Le di mi mano a fulano?". El voluntario sólo dirá sí cuando la pregunta sea: "¿Le di la mano a fulano?"

#### **37. El beso de la muñeca.**

**Indicaciones:** El animador prepara un muñeco visible a distancia. Seguidamente cada uno de los voluntarios debe hacerle un cariñito al muñeco en el lugar que quieran. Una vez que todos le hicieron el cariñito al muñeco, cada voluntario deberá realizar lo mismo al compañero.