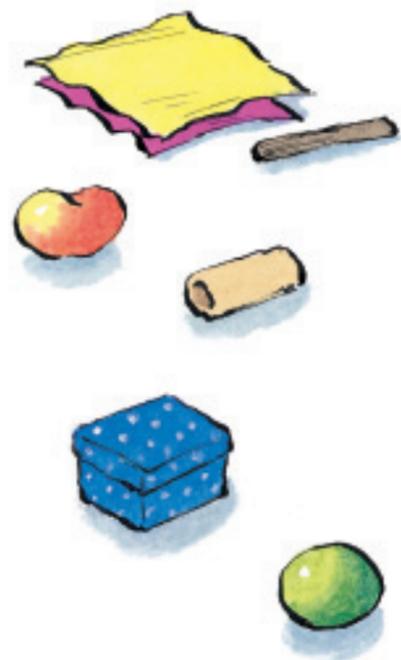


Peces y pescadores

◆ **Número de jugadores:** más de tres.

◆ **Material:** una serie de pequeños objetos (pañuelos, por ejemplo).



Dibujad un círculo en el suelo.
Elegid a un jugador que para: es el dios del mar.
Se tiene que colocar en el centro del círculo.
Entregad todos los objetos (que hacen de peces)
al dios del mar para que los deje en el círculo,
donde quiera.
El resto de jugadores, los pescadores, colocaos
alrededor del círculo.

- 1 El dios del mar da la señal de comenzar.
- 2 Todos los pescadores debéis intentar entrar dentro del círculo y coger un pez sin que el dios os toque.
- 3 Si el dios del mar toca a algún pescador, éste se debe quedar en cuclillas dentro del círculo y sólo puede salir si le toca otro pescador.
- 4 El juego se termina cuando logréis pescar todos los peces o cuando el dios del mar haya pillado a todos los pescadores.



Coches de colores



◆ **Número de jugadores:** de dos a seis.

- 1 Cada jugador elige un color, de forma que no se repita ninguno.
- 2 Todos tenéis que mirar por la ventana y, cuando veáis un coche de vuestro color, gritar el color en voz alta.
- 3 ¿Quién llegará primero a diez coches?



Al plantear un viaje largo con niños hay que pensar lo que se va a hacer durante el trayecto: se pueden llevar cuentos, discos para cantar, etc.

Pero también se puede jugar durante un buen rato.

Mirar por la ventana y descubrir qué se ve es una buena forma de hacer el viaje más agradable.

Los colores de los coches, las marcas, las matrículas o las personas que se cruzan pueden ser la fuente de inspiración para varios juegos.



Persecución ¡chof!



◆ **Número de jugadores:** de dos a seis.

◆ **Material:** una esponja y un cubo con agua.

- 1 Elegid a un jugador que pare y dadle la esponja.
- 2 El que para se acerca al cubo y pone la esponja dentro, mientras cuenta hasta tres.
- 3 El resto de jugadores empezáis a correr por el espacio, huyendo del que para. Cuando éste dice «¡Tres!», sale a perseguir a los otros jugadores.
- 4 Cuando pille a alguien, lo puede mojar con la esponja. Cuanto más rápido sea, más empapado lo dejará.
- 5 El jugador que ha sido pillado será el próximo en parar.

A muchos niños no les gusta mojarse y les da miedo meterse en la piscina, aunque tenga poca agua. Este juego es un modo sencillo de ir familiarizándose con el agua.

