

La incógnita envuelta



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

◆ **Material:** una sorpresa (un paquete de galletas, por ejemplo) envuelta con varias capas de papel de periódico y atada con cinta adhesiva. Un aparato de música.

*Procurad que todos puedan desenvolver alguna parte del paquete. La sorpresa tiene que ser algo que se pueda compartir. El último que lo desenvuelva será el que lo reparta.
En vez de poner música, podéis cantar una canción corta que todos conozcáis. Mientras cantáis con la boca cerrada, tenéis que pasaros el paquete y, cuando cantéis las palabras de la canción, tenéis que desenvolver la sorpresa.*

1 Sentaos en círculo.

2 Poned música y empezad a pasaros el paquete.

3 De vez en cuando, la música se parará. El que tenga el paquete en las manos, lo tiene que empezar a desenvolver.

4 Cuando vuelva a sonar la música, tenéis que volveros a pasar el paquete.

5 El juego termina en cuanto terminéis de desenvolver el paquete.



El plato que gira

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

◆ **Material:** un plato de plástico duro.

1 Sentaos en un círculo, de espaldas al centro.
Cada uno tiene que escoger el nombre de un animal.

2 Uno de vosotros tiene que hacer de director de juego y se sentará en el centro del círculo.

3 El director de juego hace girar el plato en el suelo y dice el nombre de uno de los animales escogidos.

4 Al oír el nombre de su animal, el jugador debe girarse e intentar coger el plato antes de que deje de rodar y caiga al suelo. Si lo consigue, se convierte en director de juego. Si no lo consigue, sigue en su sitio.

Conseguir que gire el plato en el suelo, puede resultar difícil para algunos niños. Existen alternativas.

- Se hace girar una peonza (es más fácil para los niños pequeños).

- El director de juego se sube a una silla y deja caer un pañuelo.

Resulta divertido que los jugadores del círculo se coloquen de espaldas al centro.



La boca del monstruo

◆ **Número de jugadores:** dos o más.

◆ **Material:** una pelota de plástico y un palo para dibujar en la nieve.



1 Dibujad la cara de un monstruo con la boca abierta sobre la nieve. En la boca hacéd un agujero en el que quepa la pelota.

2 A un par de metros de distancia, marcad el sitio de lanzamiento (puede ser una línea o una zona).

3 El primero que lanza, tiene que coger la pelota con las dos manos e intentar meterla en el agujero.

4 Si la pelota no entra, tiene que recogerla y volverla a lanzar desde donde ha caído.

5 ¿Cuántas veces tendrá que lanzar la pelota hasta meterla en el agujero?

Para desplazarse por la nieve es necesario un gran equilibrio. Por esta razón, es preferible que la lancéis con las dos manos.

