

JUEGOS CENTROAMÉRICA

Son muchos los juegos populares de Latinoamérica y algunos son muy parecidos a los de aquí. Descúbrelos.

PILLA-PILLA

Es el juego de persecución más simple. Se juega en todas partes con distintos nombres (tula, pilla-pilla). Se delimita la zona de juego y se sortea entre todos los participantes para ver quién es el que “paga” o “se la queda” provocándole para que les pille.

Cuando el que paga toca a alguien con la mano le dice: *tula, tuallevas* o *te pillé* y al que ha tocado es ahora el que pilla o se la queda.

- Busca otros juegos populares, preguntando a gente mayor de tu casa
- Busca los distintos nombres que se le da al juego del pilla-pilla en distintos países.

ARRIBA!!!!

Juego de equipos, en el que se divide el grupo en dos bandos.

1. Uno de los bandos es el que se encarga de coger a los participantes del otro bando y el resto tiene que procurar no dejarse coger.
2. Los miembros del bando que vayan siendo cogidos deben formar una cadena, cogidos de las manos y agarrados de un punto fijo al que se llama “el poste”. En este lugar debe estar un miembro del equipo de “atrapadores”, vigilando que no sean “liberados”.
3. La liberación ocurre cuando un miembro del equipo de los “perseguidos” toca esta cadena humana y todos quedan libres para seguir la persecución.
4. Al iniciar el juego el bando de los “perseguidos” grita: “ARRIBA!!!”

JUEGO DE LAS SILLAS (Cooperativo)

Es una variante del juego tradicional de las sillas con música o cualquier otro estímulo auditivo. La diferencia radica en que todos los niños y niñas ganan.

1. Se trata de ir quitando las sillas y que los niños y niñas se sienten en las que van quedando.
2. Entre menos sillas queden más difícil será que se puedan sentar y justamente en eso consiste el juego.



RATÓN Y GATO

1. Se ponen los chicos y chicas en círculo cogidos de las manos. Por sorteo se seleccionan dos chicos o chicas para que sean uno el gato y otro el ratón. Los seleccionados están fuera del círculo, pero en extremos opuestos.
2. A continuación se desarrolla el diálogo siguiente:
Gato: Ratolín, ratolín ¿qué comes?
Ratón: Queso
Gato: ¡Dámelo!
Ratón: No, porque me comes
Gato: ¡que sí!
Ratón: ¡que no!
Gato: ¡que sí!
Ratón: ¡que no!
3. Entonces comienza la persecución del gato detrás del ratón, por fuera del círculo. Los chicos y chicas, que están haciendo el círculo, tienen que defender al ratón para que se meta, sin que entre el gato. El ratón puede salir por cualquier parte del círculo, con ayuda de sus compañeros, sin dejar entrar al gato.
4. El juego acaba cuando el ratón es cogido y pasa a ser gato o se eligen otros dos participantes.

EL TELEGRAMA

1. Las chicas y los chicos sentados en sillas puestas en círculo. Una o uno de ellos se queda en pie y no tiene silla.
2. Este miembro tiene que decir: ' Ha venido el cartero con un telegrama para todas las personas que tengan puestos unos pantalones' (o cualquier otra característica de algunos o de todos los participantes).
3. Todo el que esté dentro de la descripción tiene que cambiarse de sitio, preferentemente al lugar que tiene delante.
4. Pierde quien se quede de pie, que tiene que decidir para qué personas llega el telegrama.

Puedes encontrar más juegos del mundo en **Allué, J; Llucià, I. Juegos del mundo: 92 juegos para conocer un mundo maravilloso. Barcelona: Ed. Timun Mas, 2003.**

