

Rompehielos

INGENIO

EL CRIMEN PERFECTO

2 chicos salen y piensan una coartada. Luego entra 1 y el resto le hace preguntas. Luego entra el 2do y responde las mismas preguntas. Por cada respuesta igual, ganan 1 punto

SUMAR 15

Se le da a cada uno una hoja dividida en 9, formando un cuadrado. El objetivo es colocar los números del 1 al 9 sin repetir. Entre los 3 de cada fila y columna hay que sumar 15. Pueden haber varias soluciones.

PASO LA ADUANA

En ronda. Uno piensa una clave con la cual pasar la aduana (ej: todas palabras que empiecen con A) y deberá decir una palabra con la cual pasa. Cada uno va diciendo palabras y el primero deberá decir si pasan o no. Gana el que adivina la clave.

RECIBO Y PASO

En ronda sentados. Agarro 2 lapiceras y digo como las recibo y las paso dependiendo de la posición de mis piernas (cruzado o derecho). La idea es que ninguno se de cuenta de esto y tengan que ir adivinando porque reciben como reciben y pasan como pasan.. Puedo confundirlos cruzando las manos mientras descruzo las piernas. Ej: Puedo recibir cruzando las manos, pero si mis piernas están derechas tengo que decir, "recibo derecho"

EL FANTASMA

En ronda. Uno empieza diciendo una letra. El que sigue tiene que pensar una palabra que empiece con esa letra y deberá decir la letra siguiente. El 3ro tiene que pensar una palabra que empiece con esas 2 letras pero sin formar una palabra: verbo, sustantivo, adjetivo, etc. El que forma la palabra pierde. Si alguno dice "desconfío" al anterior, este deberá decir la palabra que pensó; si la palabra no existe o no se escribe así perdió, pero si la palabra era correcta habrá perdido el que dijo "desconfío".

ATENCION/REACCION

LA CORRIENTE

Sentados en ronda cada uno pones las manos encima de las rodillas de los de al lado. Uno empieza dando un golpe con la palma y lo sigue la mano siguiente. Si uno golpea 2 veces, cambia el sentido. El que se equivoca, saca la mano con la que perdió, si se vuelve a equivocar, sale del juego. Se puede complicar el juego saltando una mano al golpear 3 veces o con el puño.

MARCIANITO

Sentados en ronda cada uno va a tener un número y va a ser un marcianito con ese número. El que empieza tiene que llama a otro diciendo “marcianito X llama a marcianito Y”, pero no solo eso, sino que además tiene que decirlo abriendo y cerrando las manos (como si fueran antenas); los que están a los costados también tienen que hacerlo pero solo la del lado del que le toca. El que no cumple esto pasará a ser “marmota” en lugar de “marcianito” y luego “supermarmota”. Los movimientos del “marmota” son agitando los brazos y los del “supermarmota” son agitando los brazos y la cabeza.

EL VIUDO

En ronda con sillas, uno sentado, otro atrás. Va a haber una silla en la que no este nadie. El que está atrás de la silla llama a alguno de los que están sentados por medio de señas. Si el que fue llamado logra cambiarse a la silla vacía antes del que el de atrás le toque el hombro, el que deberá llamar a hora a alguien es el que esta solo.

DIRECTOR DE ORQUESTA

En ronda parados. Una va a salir hasta un lugar donde no puede ver la ronda. Cuando este se haya ido, entre los de la ronda se elegirá quien va a ser el director de orquesta, y empezara a hacer un movimiento, todos tendrán que imitarlo. Luego entra el que había salido. El director de orquesta tiene que ir cambiando los movimientos y todos deberán seguirlo. El que estaba afuera tiene que adivinar quien es el director de orquesta.

2 PERROS POR 1 HUESO

Separados en 2 equipos, en hilera y numerados. Hay 2 pelotas entre cada equipo. El profesor dice un numero y los chicos tienen ese numero tienen que ir a agarrar la pelota y volver. El más rápido gana

FISIOLOGICOS

TODOS PARA UNO

Cuatro chicos se acostaran boca arriba en el piso apoyando la cabeza sobre la panza del otro. El objetivo es levantarse sin levantar la cabeza y quedarse en esa posición

MANCHA RODADA

Uno será la mancha. Todos los chicos, incluso la mancha, deberán ir rodando por el piso. Para tocar a uno, la mancha deberá rodar hasta alcanzar al otro y rodarle por encima. El que es tocado pasará a ser la mancha.

LA ARAÑA

Se acuestan todos en el piso boca abajo en ronda y se entrecruzan los brazos. El profesor tirará de las piernas de alguno. El objetivo es que no se suelten. El que pierde, tiene que ayudar a seguir sacando chicos.

SALTO EN 3

Hay 3 palos puestos horizontalmente pero uno frente al otro. De a uno, van a tener que ir saltando pisando solo con un pie dentro de cada zona determinada por los palos, para luego caer afuera con los 2 pies. El que pierde queda eliminado. Una vez que pasan todos, se alarga la distancia entre los palos.

AL OTRO LADO LAS PELOTITAS

2 equipos, separados por una línea. Tienen que pasar la mayor cantidad de pelotitas (que van a estar desparramadas por el lugar) para el otro lado. Cuando se acaba el tiempo, el equipo que menos pelotitas tiene de su lado gana.

HABILIDAD MOTORA

MANCHA CADENA

Uno será la mancha. Tiene que tocar a otro. Cuando lo toque, ese deberá unírsele agarrándolo de la mano, y juntos deberán ir a tocar a otro. La cadena se irá haciendo cada vez más grande. Gana el último que queda sin tocar.

LIMBO

En una fila irán pasando de a uno. 2 coordinadores sostendrán una soga o un palo. Los chicos deberán pasar por abajo flexionando las rodillas y tirando la espalda hacia atrás, siempre deberán mirar hacia arriba. El que se cae o toca la soga pierde. Una vez que pasen todos se bajara la altura de la soga.

CIRCUITO

El coordinador hará un circuito, en el que los chicos puedan pasar de a uno o de a dos. Si pasan de a uno, se tomara el tiempo, el que lo hace mas rápido gana.

Si pasan de a dos, será una carrera.

Aclaración: si el circuito es para dos personas, deberán haber dos elementos de cada uno, por ejemplo dos palos, dos bancos.

Ej: ir hasta el banco, pasar por abajo, darle 5 vueltas al árbol, saltar con un pie en cada aro y volver.

MANCHA ISRAELI

Todos corriendo por todos lados (en un lugar previamente delimitado). Va a haber una pelota. El que tenga la pelota deberá lanzársela a otro para quemarlo. Si la agarra sigue el juego, pero si le pega y toca el piso, deberá salir del juego. Cuando queman a alguien que quemó a otros, estos volverán al juego. Gana el que quema a todos.

Ej: Martín quemó a Juan a pablo y a mariano

José quemó a Lucas y a Agustín.

Cuando queman a Martín, volverán al juego Juan, pablo y mariano. Lucas y Agustín deberán esperar a que quemen a José para volver a entrar.

PIEDRA, PAPEL O TIJERA EN EQUILIBRIO

El juego será un piedra, papel o tijera, pero el que pierda, deberá llevar una pierna un pie más atrás. Así siguen jugando hasta que queden con las piernas abiertas y uno pierda el equilibrio. El que se cae o toca el piso con las manos pierde.

SENSORIAL

NUMERO EN LA ESPALDA

En parejas. Uno de los dos se pone atrás del otro y le dibuja en la espalda con el dedo, un número que le diga el profesor. Cuando el de adelante lo detecta, deberá ir a buscar el papel con el número que le hicieron. Pierde el que se equivocó de número.

Los papeles con los números estarán dispersos por el lugar.

¿QUE HAY ADENTRO?

Se hace un agujero en un borde de una caja de zapatos. Se mete algo adentro y los chicos, de a uno, deberán meter la mano por el agujero y adivinar lo que hay adentro

TELEFONO ROTO

En ronda. El coordinador le dirá a alguno una oración en el oído. Este se la pasara al de al lado y este al siguiente, siempre al oído. El último debe decir la oración que le llegó. Si es la misma, ganaron, si es otra, hubo teléfono roto y hay que averiguar quien pasó otra cosa.

¿QUE ES?

Se le tapan los ojos a un chico y se le dará de probar alguna comida o condimento. El chico tendrá que adivinar que es.

PONERLE LA COLA AL BURRO

Pasará uno. Le dan un dibujo de una cola de caballo. Le tapan los ojos con un buzo y lo marean haciéndolo girar. El chico deberá tratar de orientarse y colocar la cola en el dibujo de un caballo pegado en la pared.

EXPRESION ARTISTICA

MI FOTO

Cada uno tendrá una hoja y un lápiz. Se le pedirá que dibuje una oreja y que le pase la hoja a otro. Luego, en la hoja recibida se le pedirá que dibuje la otra oreja y que vuelva a pasarla. Luego dibujará un ojo y así sucesivamente hasta tener todas las partes del cuerpo. Luego recuperará su hoja y tratará de unir todas las partes. El resultado sería su foto.

Aclaración: en muchos casos, los dibujos no son bien ubicados o son dibujados en otro orden, por lo que quedan dibujos deformes.

¿QUE HICE?

Moldeando plastilina, recrear algo que hayamos hecho en la semana o algo que nos gusta hacer.

BANDERA

En una tela o papel afiche, hacer una bandera del grupo/equipo usando lápices, temperas, plasticotas, papel glasé y marcadores.

ADIVINANDO EL DIBUJO

Cada uno va a tener una hoja y un lápiz. El profesor va a tener un dibujo y va a ir describiéndolo. Cada uno lo va a dibujar como le parezca. Al finalizar, el más parecido al original, gana.

¿QUE VEO?

En una hoja cada uno hace un dibujo/mamarracho sin levantar el lápiz. Después tiene que buscar figuras que hayan quedado dibujadas. Cuando encuentran una, le pasan la hoja a otro y tratan de buscar algo en la hoja del otro.

REPRESENTACION MIMICA

LA HISTORIA

Cada chico será un animal. El profesor ira contando una historia sobre animales. Cada vez que nombra un animal. Los chicos que son ese animal, deberán imitarlo y cambiarse de lugar. Cuando dice "todos los animales" se tiene que mover todos.

Aclaración: no es necesario que sea con animales, puede ser con otra cosa, como por ejemplo, vehículos.

JUEGO DE LAS ESTATUAS

Se pasará música. Los chicos tendrán que bailar hasta que pare la música. Cuando para la música, deberán quedarse como estatuas en la forma que les diga el profesor

Ej: como animales.

DIGALO CON MIMICA

Pasa uno. El profesor le dice en secreto una película. El chico la tiene que actuar sin hablar. El que la adivina gana y pasa a actuar.

Se puede jugar separados en equipos, donde si el equipo del que pasó adivina, suma puntos.

HISTORIA MIMICA

Hay 3 chicos afuera. Entra uno. El profesor cuenta una historia pero solo haciendo la mímica. Luego entra el segundo, el primero que entró debe contar la misma historia al segundo, el segundo al tercero. Después, cada uno de esos 3 chicos deberá decir que es lo que cree que contaba la historia.

Aclaración: es posible que la historia se deforme a medida que la van actuando los chicos.

ESTACIONES

Cada uno tendrá que lograr, sin hablar, haciendo la mímica, juntarse con los que nacieron en la misma estación.

Juego que puede usarse para separar en grupos

HUMOR

ABAJO DE LA ESCALERA

Cada uno irá diciendo un refrán y se le agregará “debajo de la escalera” al final. No hay ganadores ni perdedores.

Ej: mas vale pájaro en mano que cien volando debajo de la escalera

Al que madruga, dios lo ayuda debajo de la escalera

REPETIR

El coordinador elegirá a un chico, este tendrá que repetir todo lo que él dice. Gana si repite todo Este juego es de humor porque al decir algunas palabras, los chicos comenzaran a reírse

Ej: mi novia es ella- el otro día fui al baño y me saqué los mocos

Edad: 3-4 años

5-6 años

CARTA RUSA

Cada uno tendrá una hoja y una birome. El profesor/coordinador hace una pregunta o dice una oración (ej: el otro día...) cada chico deberá completar la oración y pasara la hoja a otro. Se vuelve a hacer una pregunta y vuelven a escribir. Lo divertido de este juego es cuando se lee lo que queda escrito, porque queda cualquier cosa, sin sentido.

TE REGALO UN... ¿UN QUE?

En ronda. Uno empieza diciendo que le regala al de al lado, este le pregunta: “¿un que?”, y cuando le responde, se lo pasa al de al lado, y así sucesivamente, se van preguntando ¿un que? Hasta llegar al que empezó-

Se puede complicar el juego regalando 2 cosas para lados diferentes.

CANCION CON GALLETITA

Uno se mete galletitas en la boca hasta que quede bien llena. Deberá cantar una canción y los demás tendrán que adivinar cual es.

AZAR

CAHCHO VA

En ronda con cartas. Este juego se juega con todas las cartas del mismo numero (los 4 palos), habrá tantos números como personas estén jugando. Cada uno tendrá cuatro cartas al azar (con las que juega). Al grito de “chancho va” todos pasarán una carta a la derecha. El objetivo es conseguir todas las cartas del mismo número. El primero que los consiga pondrá rápido su mano en el centro de la ronda, y todos los imitarán. El último en poner la mano, será el perdedor.

EL JUEGO DL PAQUETE

En ronda. Hay un paquete de papel de diario compuesto por muchas capas de papel, y adentro, un regalo, que suelen ser golosinas. Los chicos se van pasando el paquete mientras se escucha música. Cuando se corta la música, el chico que tiene el paquete deberá sacar una capa de papel. El juego termina cuando se descubre el regalo y se lo reparten entre todos.

UPA CON LAS CARTAS

En ronda sentados. Se le dará a cada uno una carta. El profesor irá sacando cartas del mazo. Cuando toque el palo de la carta que tiene, se tiene que ir a sentar en el lugar de la derecha. Si este lugar esta ocupado, tiene que sentarse encima de esa persona. Gana el que vuelve a sentarse en su lugar si esta vacío.

Aclaración: si el lugar inicial, al dar toda la vuelta, esta ocupado, deberá seguir jugando.

EL 6 DE LA SUERTE

En ronda. Uno empieza tirando un dado. Al que le toque 6, deberá ponerse el disfraz que estará en el medio de la ronda. Si mientras se lo estaba poniendo, le sale 6 a otro, tendrá que sacarse rápido el disfraz para permitir que el otro se lo ponga. Gana el que se pone todo el disfraz.

CAZADOR, LEON, ESCOPETA (PIEDRA, PAPEL O TIEJRA)

Separados en equipos. Cada equipo deberá elegir entre león, escopeta y cazador, y a la cuenta de 3 deberán hacer la mímica de lo que escogieron.

León le gana al cazador

Cazador le gana a la escopeta

Escopeta le gana al león

Gan el equipo que consigue más puntos en un tiempo o que llega a un puntaje determinado.

Ej: si hay 2 leones, 1 cazador y 1 escopeta; cada león tendrá 1 punto, el cazador tendrá 1 punto y la escopeta tendrá 2 puntos ya que había 2 leones.

EJERCITACION DE LA VOLUNTAD

SE ME LENGUA LA TRABA

Individual. De a uno irán diciendo un trabalenguas. El que lo dice sin trabarse tendrá derecho a tirar al blanco un papelito soplado con un sorbete. Gana el que mas puntos tiene al final de varias pasadas.

KIWI

En ronda. Uno empieza diciendo kivi, el segundo dice kivi 2 veces, el 3ro 3 y así sucesivamente. Pierde el que se traba o dice otra cosa.

JUEGO DE LAS MUECAS

En ronda, de a uno se irán haciendo muecas al siguiente. El primero le hará una mueca al segundo, si este se ríe pierde. El segundo le hará una mueca al tercero y así sucesivamente. El que se ría cuando le pasan la mueca perderá.

1 LIMON, MEDIO LIMON

En ronda numerados. El que empieza (el nro. 1) dice: “un limón medio limón” y luego el nuécero de otro: “ocho limones medio limón”. El que tiene el numero que dijo, hace lo mismo: “ocho limones medio limón, diez limones medio limón”. Pierde el que se equivoca y no dice limón.

NI SI, NI NO, NI BLANCO, NI NEGRO

Cada uno tendrá cinco tiritas. Se van a ir haciendo preguntas en pareja, pero ninguno podrá decir ni si, ni no, ni blanco, ni negro. Si esto ocurre, tendrán que darle una tirita al otro. Gana el que tiene mas tiritas.

ROMPEHIELO

MANCHA TELEVISION

Uno es la mancha, tiene que ir a tocar a los otros, que para no ser tocados deberán agacharse y decir un programa de tele.

MANCHA VENENOSA

Uno es mancha. Tiene que tocar a los otros. Cuando toca a uno, ese debe ir corriendo con la mano apoyada en el lugar donde fue tocado.

EL RELOJ

En ronda parados. El profesor va a estar en el medio con una sogá. Va a empezar a girar. Los chicos tienen que saltar la sogá cuando pase.

HACHI-PACHI

En ronda. Se comienza dando un aplauso y se chocan las manos con los de al lado. Siempre se mantiene ese ritmo.

Hachi-pachi, hachi pachi

Hachi pachi va

Y uno, y dos y tres, comienza

Empieza uno y dice una palabra, el que le sigue dice otra, pero que tenga sentido con la anterior. Se va formando una oración. Pierde el que no contesta rápido o dice algo que le saca el sentido a la oración.

CAZABOBOS

En ronda. Uno pasa al medio con un papel de diario enrollado, va a golpear a uno, ese, para que no le pegue, tiene que decir el nombre de otro, y el del medio deberá ir a ese. Pierde el que le pegan en la cabeza.

SOCIALIZADOR-PRESENTACION

PIUM

En ronda parados. El profesor dirá el nombre de un chico y este se agachará, cuando lo hace, los de al lado deberán “dispararse” y decir “pium”. El primero que lo hace gana, el que pierde sale del juego. Ganan los últimos dos.

NOMBRE Y GESTO

En ronda. De a uno van diciendo su nombre y hacen un gesto. Todos lo tienen que copiar.

EN ORDEN

En ronda parados en sillas. Tienen que ordenarse por fecha de cumpleaños sin caerse de las sillas.

NOMBRE Y GUSTO

En ronda, de a uno van diciendo su nombre y el gusto de helado que más les guste.

TUTTI FRUTTI CONOCEDOR

Cada uno tiene una hoja y una birome. Se tienen algunos temas (ej: nombre, edad, novio/a, deporte preferido). En un tiempo determinado, el que consigue preguntarle estas cosas a más personas gana.

SOCIALIZADOR-FORMADOR DE GRUPOS

LA MOLECULA

Están todos dispersos. El profesor dice un número y los chicos se tienen que juntar en esa cantidad. Si son impares, se dice un número par, el o los que quedan solos, pierden. Ganan los últimos 2.

Se puede usar para separar en grupos.

FAVORITO

Se pondrán todos en fila. Se les irá haciendo preguntas sobre que prefieren (ej: coca o Pepsi-medialunas de grasa o de manteca) si responden la primera dan un paso a la derecha, la segunda a la izquierda. Al final, los de un lado serán un equipo y los del otro, otro. Los que quedaron en el medio justo, van para el equipo que menos sean.

MARTIN PESCADOR

En fila van pasando todos por debajo de los brazos de dos.

Martin pescador

¿Nos dejará pasar?

Pasará, pasará pero el último quedará

Encierran al último y le hacen una pregunta, depende de lo que conteste se va para un lado o para el otro.

EMBOCAR

En una fila irán tirando de a uno, una pelota al aro. Los que embocan son del mismo equipo.

PAPELITOS

El profesor pondrá en una bolsa papelitos de distintos colores. Los chicos sacarán cada uno un papelito y cada uno se juntará con los que sacaron un papelito del mismo color.

GRANDES JUEGOS (PARA JUGAR DE A MUCHOS)

MENSAJE GARCIA

Separados en varios equipos. Se dará a cada equipo una hoja con consignas a cumplir. Gana el que lo cumple primero

Ej: conseguir: 10 hormigas

15 piedras

5 flores

STOP

Uno tiene una pelota y la tira para arriba diciendo el nombre de uno de los que está jugando. Ese deberá agarrar la pelota y gritar STOP, ya que cuando el anterior tiro la pelota hacia arriba todos salieron corriendo para todos lados. Al grito de STOP deberán parar. El que tiene la pelota tiene que quemar a alguno lanzando la pelota y puede dar hasta 3 pasos. Si lo quema, este deberá tirar hacia arriba la pelota y gritar otro nombre, si no lo quema, deberá hacerlo el que lanzó.

OPERATIVOS

Divididos en varios equipos. A cada chico se le dará una cintita de un color distinto para cada equipo. El objetivo es sacarse las cintitas. Cuando termine el tiempo, el equipo que tenga más cintitas será el ganador.

Aclaración: cada uno deberá llevar la cintita en un lugar visible.

POLILADRON CON CARTAS

Sentados en ronda. Cada uno va a tener una carta. El que tenga el 1 de basto va a tener que ir "matando" a los otros guiñándoles un ojo. A los que le guiñen, deberán decir "muerto estoy". El que tenga el 1 de espada, tendrá que descubrir al ladrón diciendo "desconfío de ...". Si estaba en lo correcto, ganará, si no, seguirá el juego.

CACHURRA MONTÓ A LA BURRA

2 equipos. Un equipo se colocará en fila agarrándose de la cintura, pero con la espalda paralela al piso. Los del otro equipo deberán saltar encima de ellos de a uno. El equipo que más personas aguanta sin caerse es el que gana.

LA OLA

En ronda sentados en sillas. Uno pasará al medio y tratará de ir a sentarse a la silla vacía, los demás van a tener que impedirlo sentándose ellos. Cuando se sienta, pierde el que no se movió, y pasa al medio.

MAHANAIM

Se divide una cancha, con su mitad y sus límites. Separados en 2 equipos. Cada equipo tendrá un delegado, que se va a ubicar del lado del otro equipo pero fuera de la cancha. Entre los equipos se tendrán que ir quemando. Para quemar hay que lanzar la pelota y tocar a otro sin que pique, si la agarra, sigue el juego. El que es quemado, irá a acompañar a su delegado.

Si la pelota sale de la cancha, pasará a ser propiedad del equipo que este afuera de ese lado. Los de afuera pueden quemar o pasársela a uno de su equipo. Cuando queman a todos los de un equipo, entra el delegado de ese equipo con 3 vidas.

GAGA

En ronda con las piernas abiertas. Uno empieza golpeando una pelota. El objetivo es meter la pelota entre las piernas de otro, no vale al de al lado. A aquel que le pase la pelota entre la piernas 3 veces, tendrá una prenda.

Aclaración: el golpe a la pelota siempre debe ser con la mano.

CINCHADA

Divididos en 2 equipos. Se ponen en fila enfrentados a lo largo de una soga. En la mitad de la distancia entre los equipos va a haber un coordinador marcando un punto. Cada equipo deberá hacer fuerza para traer al otro equipo. El equipo que pase la línea del coordinador será el perdedor.

GUSANITO

2 equipos o más, sentados en fila, agarrándole los talones al de atrás. Hay que ir avanzando sin soltarse hasta un punto. El equipo que llega primero gana.

LA CUCHARA LOCA

2 equipos en fila. Cada equipo va a tener una cuchara atada con un hilo. Se van a tener que ir pasando la cuchara por debajo de la remera hasta llegar al final. Gana el equipo que termina primero.

RECORDAR LA ROPA

2 equipos. Un equipo sale. El otro equipo deberá cambiarse de ropa entre ellos. Luego entra el otro equipo y tiene que adivinar que se cambiaron. Gana el equipo que adivina más.

JUEGO DE LAS SILLAS

Hay en ronda mirando hacia fuera una silla por persona. Se empezara a escuchar música, mientras, los chicos tienen que ir girando alrededor de las sillas. Se saca una silla. Cuando pare la música se tendrán que sentar todos. El que se sienta a upa de otro pierde y queda eliminado. Luego se vuelve a sacar una silla. Hasta que queda un ganador.

UN, DOS, TRES, PUM!

En ronda. Uno tiene una pelota y le hace un pase a otro con la mano, así hasta llegar al tercero. El cuarto será el "PUM!" y tendrá que quemar a uno pegando como si fuera un remate. El que es tocado sale del juego.

SOFTBOLBASKET

En una cancha de basket, separados en 2 equipos. Un equipo batea, el otro se distribuye en la cancha. Uno lanza la pelota al que batea, este deberá pegarle a la pelota con un palo y salir corriendo a dar la vuelta a la cancha de basket. Los del otro equipo deberán buscar la pelota, tirar al aro y embocar la mayor cantidad de veces que puedan hasta que el que está corriendo termine de dar la vuelta. Se hace lo mismo con todo el equipo, luego cambian los roles.

Gana el equipo que más veces embocó

GRANDES JUEGOS NOCTURNOS

LA LINTERNA FUGITIVA

Separados en equipos. Hay que buscar al profesor escondido por el lugar que de vez en cuando irá prendiendo y apagando una linterna. Cuando lo encuentren, cambiara de lugar y lo podrán volver a buscar. Gana el equipo que más veces lo encuentra.

RECONOCER

2 equipos. Los de un equipo salen. Los del otro equipo se tienen que cambiar la ropa, amontonarse todos juntos y agacharse sin que se les vea a cara, luego se los tapa con una o dos prendas. El otro equipo entra. De a uno, van pasando con una linterna y tienen que tratar de reconocer a las personas tapadas. Si lo descubren sale, del juego.

FORMAS EN LAS ESTRELLAS

Acostados todos en el piso. Hay que buscar formas en las estrellas.

CUARTO OSCURO

En una habitación completamente oscura, se esconden todos. Uno entra y los tiene que encontrar.

LUCES Y SONIDOS

Separados en varios equipos. Cada equipo tendrá una hoja. En la hoja, habrán personas a las que deberán buscar en un orden determinado. Estas personas (profesores) se esconderán por el lugar y comenzaran a hacer de vez en cuando un sonido o encender una linterna, y cuando los encuentren deberán firmarles la hoja. Gana el equipo que primero termina.

CAZADORES, SABUESOS VENADOS

Divididos en 3 equipos. Los "venados" tendrán que esconderse. Luego de un tiempo saldrán los "sabuesos" y los "cazadores". Los sabuesos y cazadores tendrán que buscar a los venados. Cuando los sabuesos encuentran un venado, deberán seguirlo ladrando hasta que llegue un cazador y lo atrape.

LA LUCIERNAGA

2 equipos en hilera alternados. El profesor estará delante de todo. Cuando toque el silbato, todos correrán a esconderse, cuando lo vuelva a tocar, todos se quedarán en el lugar. El profesor, sin moverse, enfocará con una linterna, el chico que sea reconocido se irá a ubicar al último lugar de la fila. El juego se repite. Termina cuando los cuatro primeros chicos son del mismo equipo.

FUGITIVOS MÚLTIPLES

Divididos en varios equipos. Cada equipo elegirá un fugitivo, y este irá a esconderse. A la señal, cada equipo deberá ir a buscar a los otros fugitivos. Cuando encuentren a uno, deberán llevarlo con el coordinador. Gana el equipo que más fugitivos encontró.

EL PIRATA

Uno se sienta con los ojos tapados y una linterna. Los demás deberán llegar a tocarlo. Cuando el "pirata" (el que está sentado) escuche un ruido, deberá apuntar hacia ahí con la linterna. Si un chico es tocado, deberá volver al principio.

RAYO MORTIFERO

Los profesores se pondrán en una fila bien separados con linternas. Los chicos tendrán que pasar la línea de los profesores sin ser descubiertos. Ganan justamente los que no son descubiertos.

- Ponele la cola al burro
- Tiro el dado, otro se disfraza y se pone la mayor cantidad de ropa posible y come chocolate con cuchillo y tenedor, te tiene que tocar 6 para ir al medio a disfrazarte, si no todos siguen tirando.
- Ronda de comida que mas asco le da, gusto de helado preferido, lo que mas le gusta hacer en invierno
- Con una soga: saltar la viborita, pasar por arriba y abajo.
- Cigarrillo 43
- Carrera de obstáculos
- Estatuas
- Adivinar la canción que otro canta con agua en la boca
- Carrera de bolsas
- Juego de la silla
- Escondida

- Brujita de los colores
- Carrera de carretilla/caballito
- Teléfono descompuesto
- Yo soy... y me pica.. (nombre y parte del cuerpo que le pica y se rasca) el que le sigue dice: el es... y le pica... y yo soy... y me pica..., se van sumando.
- Mancha tv, para que no lo tuben tiene que agacharse y decir un programa de tv
- Mancha pancho, si lo tocan se acuesta con los brazos y las piernas pegadas al cuerpo hasta que viene “la mayonesa” y lo pasa por arriba con las piernas abiertas y lo “destuba”
- Mancha cadena, a medida que van tocando gente se van agarrando de las manos, cuando son pares se pueden dividir en dos.
- Handball
- Matanza
- Colimbo cachimbo uh uh (canción con movimientos de indio)
- Yo tengo un tic(canción)
- El baile de la ensalada (canción)
- Cielo-tierra- agua
- El gato y el ratón
- Guerra civil y política
- Actuar un animal en mute, el resto adivina
- El barco se hunde
- Repechaje
- Juego del paquete
- Patrón de la vereda
- Pictionary
- Pelota en magal, pasa por el medio de las piernas y pierde
- Hay un cocodrilo, un orangután (canción)
- Pierna con sintex, carrera
- Papeletos de colores, en dos grupos, uno con ojos tapados, lo guian hasta que agarre los del color de su grupo
- Calle/avenida
- Comando pimbale
- Puño-mano
- Dígalo con mímica
- Aaa ciii tron
- Niiiiin ja!
- Salto en triple
- Simon dice
- Robot
- La torta, uno esta en el medio del magal girando, para y corta, uno baja, los de los costados salen corriendo, el primero que da la vuelta al magal y vuelve a tocarle la mano al que bajo, gana.

- Las zapatillas del otro lado de la cancha mezcladas, el que primero encuentra las suyas, se las pone y vuelve gana.
- Se levanta el que... y se cambian de lugar, el que esta en el medio del magal tiene que tratar de sentarse.
- Piedra papel o tijera, campeonato.
- Director de la orquesta
- Silla inclinada
- Blanco/negro
- Que emboquen corchos en vasos
- En parejas, uno sale, el otro se cambia algo, vuelve y tiene que adivinar que se cambio.
- Presi presi
- El que primero se rie pierde, en parejas, mirándose a los ojos.
- Teléfono roto
- Estatuas
- Jesimundo met
- El baile de la ensalada/melocotón melocotón manzana!
- Mancha cordobesa
- Moléculas
- Calle-avenida
- Un cuadrado que cada vez es mas y mas chico, en el piso, con los janijim adentro, si uno se sale, pierden todos.
- Cada janij cuenta dos historias: una verdadera y una falsa, el resto adivina cual es cual
- Describir una palabra sin decir una clave por ejemplo manzana sin decir fruta, Paris sin decir francia o torre Eiffel.
- Uno en el medio del magal, una silla vacia, el del medio se tiene que sentar y los otros tienen que ir girando para impedirlo.
- Ping, ping, boing (juego con las manos)
- Guerra civil y política
- Decifrar cifras: ej FDI: fuerzas de defensa de Israel
- Campeonato piedra papel tijera
- Robot
- Dígalo con mímica
- Todos enganchados y uno tiene que salir de la ronda y desengancharlos
- Barquito peruano
- Te banco: palabra y relación, el resto decide si es apta o no, el otro tiene que tratar de convencer. Ej: uno dice agua, el otro dice canilla el otro dice metal (porque se tiene que relacionar con canilla no con agua) el otro dice fuego, lo paran, "no te banco", intenta convencer "porque el fuego fuende el metal y bla bla" y deciden si lo bancan o no.
- Merequetengue
- El huevo podrido
- Carrera de avioncitos de papel
- Ponerse 4 alfajores en la frente sin que se caigan

- Llevar una tuerca con un lápiz en la boca hasta otro lápiz que va a estar lejos, clavado en masa para que no se caiga
- El crimen perfecto
- El dibujo que no llega, uno al principio con un dibujo, tiene que ir pasando en secreto hasta que llegue al ultimo de la fila que tiene una hoja y un lápiz y lo dibujo, al grupo que mas parecido al original le queda el dibujo del ultimo janij de la fila, gana.
- Cadena de la risa, cabeza en panza del compañero
- Silla del poder
- Alibaba y los cuarenta ladrones
- Chancho humano
- El madrij dice algo, si la respuesta es si, se va pasando a sentarse en las rodillas del de al lado, y asi hasta que sean una torre de janijim
- Todos "en cuatro" cruzan las manos y tienen que ir pegándole al piso, si pegan doble cambia de rotación, si pegan con el puño, saltean uno.
- Muchos objetos, se esconden algunos, tienen que adivinar.
- Adivinar quien es el personaje de la espalda, nada mas pueden responder si o no
- Pasar hilo con lapicera, en dos grupos, el que primero termina de pasar el hilo por la ropa de todos los integrantes de su fila, gana
- Patrón de la vereda
- A cada uno le das un numero y un papel que diga cosas como "el color de pelo del numero 2, la cantidad de hermanos del numero 8, la comida preferida del 12" el que lo completa primero gana.
- Yo tengo un tic
- Guerra de zapatillas: el que tiene mas de su lado del jeder cuando termina el tiempo, pierde.
- Nutria: una persona y su relación y asi sucesivamente, no se puede repetir la relacion, Ejemplo: alguien dice Brenda Caplan, otra persona dice Melanie y la relación es "porque hicieron shant juntas" la persona que sigue relaciona a Melanie con Domi simkin "porque las dos son o fueron rosh" y la otra relaciona a Domi con Tami pero no puede decir porque hicieron shant juntas, porque esa relación ya la usaron, tiene que decir algo nuevo, y asi...