

UNOS JUEGOS BOTHMER

(Se trata de que las personas que actúan lo hagan sin miedo, erguidos, sin encogerse, con seguridad, sin dudar)

(Con COMBA larga)

- Dos personas dan la comba hacia delante o hacia atrás, y otras saltan de uno en uno. Lo pueden hacer primero con ojos abiertos, luego con ojos cerrados, por parejas, etc.

(Con PALOS. Largos como los de escoba, pero más gruesos)

- Personas colocadas en desorden. Cada una se coloca un palo horizontalmente sobre la cabeza y se pone a andar por donde quiera, sin que se le caiga y sin rozarse con los demás.
- En círculo, dejando un buen espacio. Los palos sobre la cabeza, horizontalmente. La persona deja caer el palo por la espalda y lo tiene que pillar con las manos por detrás.
- Ídem, pero tomando el palo con los dos brazos en alto, hacia atrás, soltando el palo y pillándolo con las dos manos, atrás, abajo.
- En círculo. Cada cual con un palo en la mano izquierda. A la palabra **“pip”** de un director, todos se lanzan el palo a la derecha.
 - A las palabras **“pip”, “pip”**, el palo pasa a la mano derecha y luego a la izquierda.
 - A las palabras **“pip”, “pop”**, el palo se pasa de la izquierda a la derecha y al vecino de la derecha.
 - A las palabras **“pip”, “pip”, “pop”**, el palo se pasa de izquierda-derecha- vecino de la izquierda.

(El director sigue hablando, combinando las palabras como quiera. Los participantes tienen que estar muy atentos para coordinarse según lo que diga)

 - Por parejas. Se empieza simplemente lanzándose la pareja los palos a una señal o palabra del director.

- Por parejas. Cada persona con el palo en la derecha. El director dice las palabras de antes, pero ahora con **“pop”** se lanza el palo a la pareja. Mucha atención.
- Un pasillo largo por parejas. Todos los palos en las manos de un único lado del pasillo. Una o varias personas intentan pasar por el pasillo a la vez que las parejas se lanzan los palos cuando la persona esté cerca. Esto se puede hacer corriendo, lento, ojos cerrados, saltando, etc.

JUEGOS MÁS ABIERTOS

(Campo grande limitado. Jugadores ilimitados)

- Se eligen a 2 o 3 jugadores que pillan por separado. Los demás jugadores corren sin salirse del campo. Se protegen para no ser pillados juntándose con otro, dándose la mano y quedándose quietos-parados. El que es pillado tienen que quedarse quieto y abrir las piernas. Uno de los que está libre puede pasar por debajo y por atrás del que está pillado con las piernas abiertas. Cuando todos están pillados se acaba el juego.

(Campo grande limitado. Jugadores ilimitados)

- Dos jugadores salen desde un sitio fijo y grande (extremo del campo) y empiezan a pillar. Cuando uno de éstos toca a un jugador, se dan la mano y ahora pillan de dos en dos. Sólo pueden salir a pillar de dos en dos o, si es impar, de tres en tres. Cuando un grupo de dos ha pillado a alguien, tiene que volver al lugar de salida con los demás y empezar de nuevo la caza hasta que no quede nadie libre.
- En círculo; nos acercamos al centro. Ahora cada cual cruza los brazos y con esta posición se acerca al centro donde se tocan todos. A la señal cada mano trata de amarrarse a otra mano y sólo a una. Para saber si todos están bien amarrados alguien aprieta con su mano a la que tiene tomada y este impulso debe seguir hasta que vuelva al mismo que ha empezado. El juego consiste en que, así como se encuentra “el lío”, se debe “desliar” o desenrollar todo sin soltarse nadie.
- Dos equipos, una pelota. En un terreno pequeño se coloca un equipo dentro y otras personas o equipo, fuera. A modo de “balón prisionero”, el equipo de afuera deben tocar al de adentro con la pelota, pero dando un bote en el suelo primero. Si el de dentro la atrapa, no debe salir fuera. Sólo cuando le toca de rebote y no la atrapa, entonces debe salir fuera y así hasta que dentro no quede nadie.
- Un círculo. Uno de los jugadores sale fuera del aula mientras que los que se quedan eligen a dos participantes para que sean “puertas”. El que estaba fuera debe entrar y colocarse dentro del “castillo” (círculo) Debe descubrir dos o tres veces poniéndose delante de alguien y acertar si está delante de la puerta. Si es así, el otro le abrirá paso, si no, se

quedará en su sitio. Cuando acabe las posibilidades y no haya encontrado la salida, quedará encerrado.

- Lo mismo que antes, sólo que ahora se elige a uno que va a ser el iniciador de un movimiento o gesto. Éste empieza y todos le imitan. Debe cambiar de gesto sin que el que ha salido fuera lo descubra.
- Al pañuelo con cuerdas: Nos colocamos como en el juego del pañuelo, sólo que ahora en vez de éste hay una persona que agarra dos cuerdas de distinto color. A la señal o al gritar un número, salen también dos jugadores, pero tienen que agarrar una de las dos cuerdas, seguir corriendo al equipo contrario, amarrarle con dos nudos o más la cuerda a algún jugador en un brazo, pierna, etc. y volver al su sitio, desatar la cuerda que el contrario ha atado y llevarla de nuevo al centro donde está el del “pañuelo”. ¿A ver quién llega antes con la cuerda?
- Por parejas. Uno con los ojos cerrados, el otro se hace un “nudo o postura” con los brazos y manos. El que está con los ojos cerrados tiene que tantear y tocar la postura del otro y sin abrir los ojos tiene que poner la misma postura con sus brazos y manos.
- Los jugadores se colocan arbitrariamente en la sala. Cada cual tiene que buscarse con la mirada a otros dos para “formar un triángulo” sin que se hable ni se diga nada. Todos se empiezan a mover en el espacio. Al final algunos dicen en voz alta a qué triángulo pertenece.

Aportación de Julián Flores