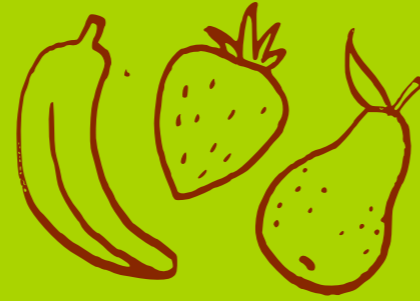


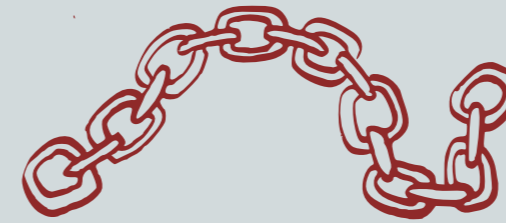
TELÉFONO



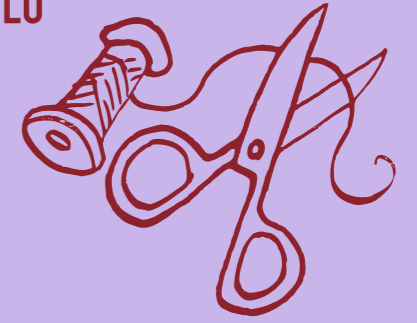
FRUTA PROHIBIDA



CADENA



CORTA HILO



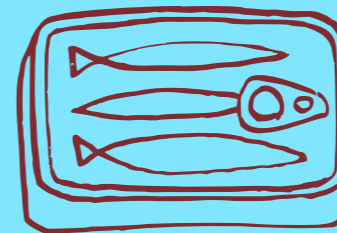
TORITO EN ALTO



POLLITO INGLÉS



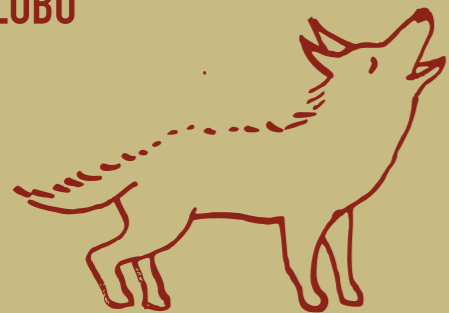
LATA DE SARDINAS



VECINOS



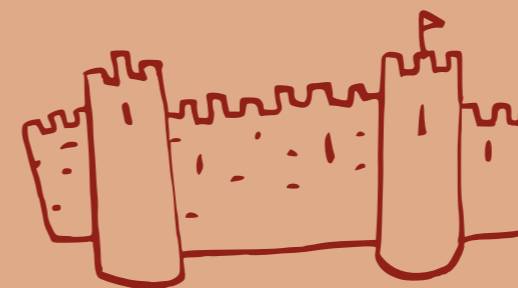
EL LOBO



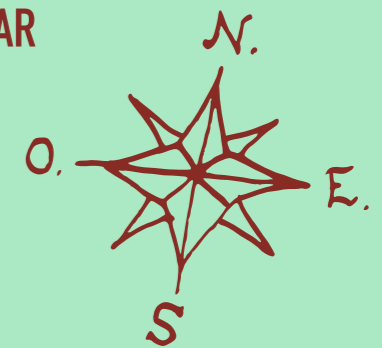
PAÑUELO



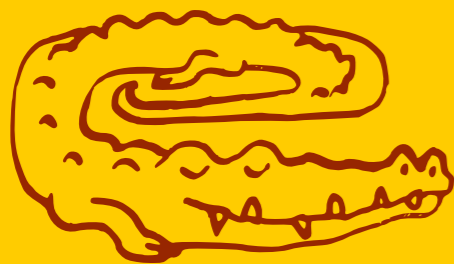
MURALLA



TIERRA Y MAR



COCODRILO DORMILÓN



POLICÍAS Y LADRONES



COMECOCOS



ESPEJO



Similar a un pilla-pilla. La persona que se la queda puede llevar la mano en la cabeza para identificarla. Antes de pillar debe decir el nombre de la persona que va a pillar. Si otra persona pasa entre la que se la queda y la persona que ha dicho su nombre, corta el hilo y debe decir el nombre de otra persona.



Una persona se queda y deberá pillar al resto en un espacio acordado. La persona a la que pille pasará a estar unida de la mano con la/s persona/s que pilla/n, formando la cadena. Si la cadena se rompe, no podrán pillar.



Similar a un pilla-pilla. La persona que se la queda para pillar dirá, por ejemplo, 5 frutas, que serán las frutas prohibidas. Si una persona que no se la queda dice otra fruta que no sean las prohibidas y se queda quieta con las piernas abiertas no podrá ser pillada. Si otra persona pasa por debajo de las piernas abiertas, dejará de estar quieta. Si una persona dice alguna fruta prohibida se la quedará.



El grupo se sitúa en corro. Una persona dirá algo en voz baja y al oído a otra persona. En el mismo sentido irá diciéndose al oído hasta llegar a la última persona que deberá decir en voz alta lo que ha escuchado y lo comparamos con lo transmitido por la primera.



En grupos de tres, dos estarán de frente cogiéndose de las manos y se llamarán izquierda y derecha. Otro estará en medio y se le llamará vecino. Al decir vecino cambiarán de grupo los que están en medio. Al decir izquierda o derecha cambiarán estos. Si alguien no puede hacer grupo de tres, puede meterse en el siguiente cambio al decir vecino, izquierda o derecha. Al decir tsunami, todo el mundo deberá cambiar de grupo.



Al decir un número: tres, siete, cinco..., habrá que hacer grupos de personas con ese número y cogidas de la mano en corro. Si alguna persona no puede hacer grupo, podrá meterse dentro de otro grupo y hacer "sardina", moviendo el cuerpo como si fuera una sardina.



Una persona hace de pollito. De espaldas al resto, cantará la canción "Un, dos, tres, pollito inglés...". Mientras canta la canción, el resto podrá moverse hacia el pollito. Cuando termine de cantar se girará y si ve a alguna persona moviéndose la mandará al lugar de salida pactado previamente. La primera persona que llega antes donde está el pollito mientras canta gana.



Similar a un pilla-pilla. Existe la posibilidad de subirse a un lugar donde las personas no podrán ser pilladas.



Las personas se colocan en fila. Puede haber más de una fila. Se pacta que cuando se dice tierra o mar, las personas saltan hacia la derecha o hacia la izquierda. Si una persona se equivoca o lo hace muy lento, deberá pasar al final de la fila. Variantes: Incluir playa para que se salte en el sitio. Utilizar otros nombres como este y oeste.



Dividimos el espacio en dos partes por una línea central donde se moverán las personas que se la quedan (una o varias personas). Debe haber limitaciones laterales del espacio. Cuando el que está en medio diga "muralla" las personas que están en una parte deben cambiar a la otra parte. Si pasado un tiempo hay personas sin pasar, se podrá contar hasta cinco y si no pasan en ese tiempo se la quedarán. Cuando alguna persona ha sido tocada, se la deberá quedar. El juego termina cuando han sido pilladas todas las personas, quedan muy pocas o por tiempo.



Dos equipos se situarán enfrentados. Cada persona tendrá asignado un número. Puede haber una persona con un número más si son una persona menos que el equipo contrario. Otra persona se situará en medio con el pañuelo y dirá un número. Las personas que tienen ese número deberán salir corriendo, coger el pañuelo y volver al grupo sin ser pillados por la persona del otro equipo.



Una persona que se la queda, el "lobo", de espaldas al resto de personas que no se la quedan, que estarán a 3 pasos del lobo y deben decir: ¿qué hora es señor lobo? El lobo puede decir un número de 1 a 12, por ejemplo, "las cuatro", y el resto podrá dar cuatro pasos. El lobo podrá repetir las veces que quiera, hasta que diga: "la hora de comer" y deberá pillar a una persona que pasará a ser el lobo.



Dos (o más) personas se situarán de frente. Una deberá hacer movimientos. La persona de enfrente la imitará como si fuera un espejo.



Similar a un pilla-pilla. Las personas deben ir por líneas pintadas, por ejemplo, en una pista polideportiva. Variantes: Solo van por las líneas pintadas las personas que pillan. Empieza pillando una persona y van aumentando conforme va pillando. Pillan la mitad y después la otra mitad. Pillan la mitad y si pilla a una persona se salva. Se desplazan con las manos y los pies.



Se divide el grupo en policías -que deberán pillar- y ladrones. Previamente se pactará el espacio por donde moverse y una cárcel donde llevar a los ladrones que hayan sido tocados por algún policía y podría darse la opción de ser salvados si les choca la mano otro ladrón. También habrá que pactar si vale "perrito guardián", que es un policía y está en la cárcel para que nadie sea salvado. Los policías deberán llevar una mano en la cabeza para identificarlos. Cuando los ladrones han sido pillados, se cambiarán los roles.



En un extremo del espacio estará la persona que será "Cocodrilo dormilón". El resto del grupo se acerca a él para despertarlo cantando: "cocodrilo dormilón, cocodrilo dormilón...". Cuando el cocodrilo se despierte debe intentar pillar.

