

Juegos multiculturales

1. Dyaon. (*Burkina Faso*)

Rectángulo. Línea central. Todos en un lado del rectángulo, excepto 2 o 3 en la línea central. Deben pasar al otro lado. La persona a la que toquen (abracen, levanten...) las que están en el centro, pasan también al centro. Hasta que todos estén pillados (o un número predeterminado de pases).

2. Sasa Kuru (El Nido). (*Burkina Faso*)

Grupos de tres jugadores, de espaldas entre ellos y los brazos entrelazados; uno de los pies doblado hacia atrás, de modo que descansen en los de los demás (el nido). Carrera.

3. Kasha Mu Bukundi (ratón y gato) (*Congo*)

Los jugadores hacen un círculo cogidos de la mano. Fuera está el ratón, y dentro el gato; este último debe pillar al ratón, entrando y saliendo del círculo; los jugadores que forman el círculo ayudan al ratón, no al gato, sin soltarse de la mano (juntando los cuerpos, subiendo o bajando las manos cogidas,...)

4. Siruma (*Mozambique*)

2 equipos. Rectángulo dividido por líneas paralelas. Un equipo debe atrapar al otro. Para ello, cada jugador se coloca en una de las líneas paralelas, y se puede desplazar a lo largo de ella sin abandonarla. Los miembros del otro equipo deben cruzar el rectángulo sin ser pillados por los jugadores que se desplazan por las líneas. Luego se cambia. Gana el equipo que más miembros hace llegar al otro extremo.

--	--	--	--

5. Tlhuva Holwana (Mozambique)

2 equipos en hileras enfrentadas. La primera jugadora tiene que llevar una pelota de tenis sobre un pequeño trozo de cartón, en cuclillas, hasta otro jugador del equipo contrario; este a su vez la lleva hasta el siguiente jugador del primer equipo. Pierde el equipo que deje caer la pelota.

6. Sâ Sâ ding bolong ba (Senegal)

Un prisionero en el centro, en un círculo, y cuatro guardianes. El resto tiene que llegar hasta el prisionero y tocarlo sin ser atrapado por los guardianes; si los guardias lo tocan, lo eliminan; el que llega hasta el prisionero se convierte en prisionero, y este en guardián. Hasta que todos sean guardianes o 10 minutos.

7. Sakharou di euré diel (Senegal)

Grupos de tres: dos caballos y un jinete. Los caballos se ponen hombro con hombro, y cada uno entrelaza sus propias manos por detrás. El jinete pone un pie en cada par de manos entrelazadas, agarrándose con la manos a los caballos. Carreras. Es importante que los caballos ajusten su velocidad.

8. Joao Palmada (Brasil)

Círculo con las manos atrás, las palmas extendidas. Uno fuera. Cuando quiere, da una palmada en la mano de alguien, y ambos salen en direcciones diferentes rodeando el círculo por detrás, para ver quién llegar el primero al sitio vacante; cuando se encuentren, deben parar, darse la mano y saludarse "Buenos días, Joao Palmada", antes de seguir corriendo.

9. Transportar el águila (Canadá)

Una persona se tumba en el suelo bocabajo con los brazos extendidos; entre tres personas la levantan, una cogiéndole de los pies y las otras dos sujetándole por los brazos. De esta manera, le llevan volando (con cuidado de no dejarle caer; si es necesario, se le sujetará entre más personas) durante un par de minutos.

10. El Pezcadito (Chile)

Dos hileras de personas enfrentadas y con las manos entrelazadas. El "Pezcadito" pasa sobre las manos entrelazadas, como si nadara; las parejas, una vez haya pasado, corren al otro extremo de las hileras para que siga nadando, así durante un rato. Luego el "Pezcadito" es otra persona, hasta que pasen todos los que quieran. (Es importante ayudar a la persona que hace de Pezcadito a bajar cuando termine).

11. Uhl-ta (USA)

Equipos de cinco o seis personas, en círculo hacia fuera enganchados de los brazos; se hacen carreras en las que los equipos tienen que correr girando.

12. "¡Ven aquí!" (USA)

2 equipos. El primero forma 2 filas, formando un pasillo en medio. En un extremo, una persona de este equipo, y en el otro extremo el segundo equipo. La persona del primer equipo va llamando por su nombre a las del segundo equipo, de una en una, para que pasen andando despacio (no corriendo) por el pasillo; el primer equipo entonces tiene que hacer todo lo posible para que la persona que está pasando se ría; si lo consigue, un punto para ellos; si no, un punto para el segundo equipo.

Si hay poca gente, en vez de jugar por equipos, la persona puede ir llamando a los componentes de las filas.

13. Cheetal, cheetah (Ciervo, leopardo)(India)

(En español, se podría escoger como animales otros con nombre parecidos o que empiecen por los mismos sonidos o sonido, por ejemplo, ciervo-zorro)

Rectángulo dividido. Dos grupos. Todos a lo largo de la línea central, cada uno en su lado del rectángulo. Cuando se dice el nombre de un grupo, este debe intentar llegar al final de su lado de rectángulo, y el otro grupo debe perseguirlo; el que sea tocado se elimina, hasta que un equipo elimine al otro.

14. Cheuille-assi (Gusano sentado) (Bélgica)

Grupos de 6, sentados, de forma que el de delante se sienta entre las piernas del de atrás, y así sucesivamente; el de delante coge los tobillos del de atrás. Carrera entre grupos.

Otra opción, si hay mucha gente, es que la persona que está delante tiene que intentar coger a la que está detrás.

15. La luz (España)

2 círculos, uno interior y otro exterior. Una persona fuera.

Círculo interior: hacia dentro, cogidos de los hombros.

Círculo exterior: da vueltas alrededor.

La persona de fuera grita “¡Hay luz!”, y entonces los que dan vueltas tienen que subirse encima de los de dentro (tiene que haber el mismo número de personas en ambos círculos), mientras el que está fuera trata de tocar a uno de los del círculo exterior antes de que suba, o si cae.

Para empezar, se debe fijar una distancia a la que esté la persona de fuera. Cuando esta toca a alguien, intercambian los papeles. Tras dos o tres juegos, se intercambian los círculos.

16. Simba y el antílope (Zaire)

Se forman varias hileras de personas con las manos extendidas, de tres o cuatro personas cada una, de modo que se toquen las puntas de las manos de los jugadores adyacentes. Entre las hileras, habrá un pasillo para que pase una persona. Una de las jugadoras tiene que atrapar a otro, corriendo entre los pasillos, sin poder atravesar las hileras (no puede pasar por debajo de las manos, ni quitarlas,...). En un momento dado, la dinamizadora grita “¡Cambio!”, y las jugadoras giran 90 grados a la derecha, de modo que se forman nuevas hileras donde había columnas, y nuevos pasillos perpendiculares a los anteriores. El dinamizador puede gritar cambio cuantas veces quiera.