



# JUEGOS MULTICULTURALES

Pilar Monclús

# 1. ÁFRICA (I)

- **Babucha (Marruecos)**

- Un jugador se la queda y se coloca con las piernas abiertas pisando con ambos pies la línea trazada en el suelo.
- El resto de los participantes se sitúan tras él y, por turno, lanzan una de sus zapatillas con el pie tan lejos como pueden, siempre por debajo de las piernas del que se la queda.
- Una vez efectuado el lanzamiento, el jugador se coloca junto al lugar donde se paró su zapatilla, la cual no puede tocar todavía.
- Cuando todos han lanzado, el que se la queda lanza, desde detrás de la línea, una de sus zapatillas tratando de que golpee sobre cualquiera de las depositadas en el suelo.
- Si lo consigue, el dueño de la babucha golpeada se la queda.

# 1. ÁFRICA (II)

- **Taia-ya-taia (Libia)**
  - Un jugador se la queda e indica que está preparado diciendo "Taia-ya-taia".
  - Entonces, se coloca sobre un pie y trata de atrapar a cualquier jugador.
  - Éstos, a su vez, para estar a salvo, tratan de tocar al que se la queda en la espalda.
  - Si el que se la queda toca a alguien sin apoyar en el suelo el pie elevado, intercambia su puesto con él.
  - Si todos le tocan en la espalda, o si pisa con ambos pies en el suelo el juego antes de tocar a alguien, el juego se reinicia de la misma forma.

# 1. ÁFRICA (III)

- **Tenghach (campamentos saharauis)**
  - Un jugador se coloca en cuclillas en el centro del círculo.
  - Otro jugador se sitúa en el interior del círculo y hace las funciones de guardián.
  - El resto de los participantes se situará en el exterior del círculo (cada uno con un número).
  - El que está en cuclillas dice un número y el del círculo tiene que tocar en la cabeza al de cuclillas. La única persona que puede proteger al que está en el centro es el guardián.
  - Si el guardián toca en la espalda a cualquier jugador se produce rotación de papeles: el guardián sale fuera del círculo, el jugador golpeado pasa a ocupar el puesto del que estaba de cuclillas y éste se convierte en guardián. (Como beso o placaje simplificado)

## 2. AMÉRICA (I)

- **Desafío (Argentina)**

- Se forman dos equipos, cada uno de los cuales se coloca detrás de una de las líneas que delimitan el terreno de juego.
- Un jugador de uno de los equipos llega hasta la línea del otro equipo, donde sus jugadores lo esperan con un brazo estirado.
- El jugador se pasea por delante de los adversarios y, cuando quiere, golpea la mano de uno de ellos y echa a correr hacia su equipo.
- El jugador golpeado lo persigue tratando de tocarlo.
- Si el perseguido lo toca antes de que el desafiante haya traspasado la línea de su campo, el desafiante debe cambiar de equipo.
- Si, por el contrario, no consigue atraparlo, es el perseguidor el que se cambia de equipo.
- Le corresponde, entonces, mandar un desafiante al equipo que perdió a su jugador.

## 2. AMÉRICA (II)

- **Dragones (Perú)**

- Dos jugadores se la quedan y persiguen al resto tratando de tocarlos.
- Cada vez que un jugador es tocado, une sus manos con la persona que lo tocó y, juntos, tratan de atrapar a los que aún quedan libres.
- De esta forma se forman dos cadenas o dragones que van creciendo a medida que se desarrolla el juego.
- Sólo pueden tocar a los jugadores libres las dos personas de los extremos de cada uno de los dragones.
- El objetivo de los jugadores que se la quedaban al inicio del juego es conseguir que su dragón sea el más numeroso cuando no quede nadie por atrapar.
- El juego se reinicia quedándose la dos personas del dragón menos numeroso, generalmente las dos primeras en ser capturadas.

## 2. AMÉRICA (III)

- **Sheperd and Wolf (Estados Unidos)**

- Un jugador hace el papel de sheperd (pastor) y otro de wolf (lobo), el resto son ovejas.
- El pastor se coloca detrás de una de las líneas y las ovejas detrás de la otra.
- El lobo ocupa el espacio entre las dos líneas.
- El pastor llama a los jugadores que hacen de ovejas por sus nombres, dos/ tres a la vez.
- Los jugadores nombrados tratan de atravesar el espacio central y llegar hasta el pastor sin ser tocados por el lobo.
- Todo jugador tocado por el lobo queda inmediatamente congelado.
- Toda oveja que llega hasta la zona del pastor se coloca a unos tres pasos de la línea y no puede moverse de allí.
- El pastor puede rescatar a las ovejas congeladas entrando en la zona central y tocándolas cuando el lobo esté distraído.
- El lobo, por su parte, puede entrar en la zona del pastor y tocar alguna de las ovejas obligándola a cruzar hacia la línea de partida y pudiéndola atrapar cuando se encuentre en la zona central.
- El juego finaliza cuando la última oveja ha sido llamada por el pastor.
- Se cuentan entonces las ovejas congeladas en la zona del lobo y las que se encuentren en la zona del pastor. Gana el jugador que más ovejas tiene.

## 3. ASIA (I)

- **Jamuran (Indonesia)**

- Todos los jugadores forman un círculo, excepto uno que ocupa el centro de dicho círculo.
- El que está en el centro indica una acción que va a hacer: pasar por debajo de las piernas de todos los que forman el círculo, saltarlos por encima, etc...y ordena a sus compañeros de juego que se sitúen en una posición determinada para facilitarle la acción.
- A continuación ejecuta la acción.
- Mientras esto sucede nadie puede reirse, si el que se la queda ve a alguien sonriendo lo señala, ambos jugadores intercambian sus papeles y el juego vuelve a comenzar.

## 3. ASIA (II)

- **La cola del dragón (China)**

- Todos los jugadores forman una fila, agarrándose de la cintura o de los hombros del de delante.
- La fila es un dragón que tiene una cabeza (el primer niño de la fila), y una cola (el último).
- Mientras haya silencio, el dragón permanece dormido y, por lo tanto, no se mueve.
- A una señal del jugador que hace de cola del dragón, la cabeza trata de tocar a la cola pero sin que el dragón se rompa, es decir, sin que nadie se suelte del que tiene delante.
- Si el dragón se rompe, la cabeza pasa a ser la cola del dragón y se reinicia el juego con un nuevo jugador en la cabeza.
- Si, por el contrario, la cabeza logra tocar la cola sin que el dragón se rompa, repite nuevamente el juego siendo cabeza.

### 3. ASIA (III)

- **Shutur Bazi (Afganistán)**

- Los jugadores se dividen en dos equipos, los cuales se colocan enfrentados y separados una cierta distancia.
- En cada equipo hay un jefe, que se coloca de pie.
- El resto son camellos y se colocan a cuatro patas.
- El jefe de uno de los equipos, dice al jefe del otro "he perdido un camello, puede que este en tu rebaño".
- El otro jefe responde "ven y mira".
- El jefe se acerca y se pasea entre los camellos del otro equipo.
- Cuando quiere toca a uno, grita "este es el mío" y escapa.
- En este momento todos los que hacen de camellos se levantan y tratan de atrapar al jefe del equipo contrario.
- Los jugadores del equipo que lo consigue tienen el privilegio de ser transportados "a caballito" por los del otro equipo.

## 4. OCEANÍA (I)

- **Duck duck, goose (Australia)**
  - Todos los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo y mirando al centro del mismo.
  - Un jugador se la queda y se pasea por fuera del círculo tocando la cabeza o la espalda de cada jugador a la vez que le dice: Duck (pato).
  - En un determinado momento toca la cabeza de un jugador pero dice Goose (Ganso) y echa a correr.
  - El jugador tocado se levanta y lo persigue tratando de tocarlo antes de que se siente en el sitio que ha quedado libre en el círculo.
  - Si el perseguidor lo consigue, el que se la quedaba inicialmente se la sigue quedando y el que le atrapó se sienta en su sitio; en caso contrario, es el perseguidor el que se la queda, reiniciándose el juego de la misma manera.

## 4. OCEANÍA (II)

- **What is time Mr. Wolf (Australia)**

- Un jugador es el lobo y se coloca de espaldas al resto a unos diez metros de la línea de partida.
- Los jugadores preguntan ¿Qué hora es señor lobo?, a lo que el lobo responde las diez o cualquier otra hora.
- El resto de los jugadores dan tantos pasos como la hora que sea, acercándose al lobo.
- El juego continúa de la misma forma pero, cuando el lobo quiera puede responder a la pregunta que le formulan diciendo (la hora de comer).
- Entonces, corre hacia el grupo mientras el resto de los jugadores escapa tratando de traspasar la línea de partida.
- Si el lobo atrapa a algún jugador antes de que llegue a ese punto, el jugador atrapado se convierte en el nuevo lobo.
- En caso de que no coja a nadie, el juego se reinicia con el mismo lobo.

## 4. OCEANÍA (III)

- **Puni puni (Nueva Zelanda)**
  - Uno de los jugadores extiende uno de sus brazos y coloca su mano con los dedos separados.
  - El otro participante se sitúa a unos cuantos pasos de distancia y, con los ojos cerrados, trata de enlazar sus dedos con los de su compañero.
  - El jugador que espera no puede moverse.