



JUEGOS INTERNACIONALES

- **ÁFRICA**

EI MBUBE, MBUBE. Lesotho y Sudáfrica: El Mbube es una de las palabras zulúes que significa "león". En este juego, el león persigue al impala (un ciervo del sur de África). Todos los jugadores forman un círculo. Dos jugadores empiezan el juego. Uno es el león, otro es el impala. Se les vendan los ojos a ambos y se ponen a correr alrededor del círculo. Los jugadores en el círculo empiezan a gritar al león, "¡mbube! ¡mbube!".

Cuando más cerca está el impala del león, se hace más rápida la llamada. Igualmente si el león está lejos, los gritos disminuyen, tanto en el volumen como en la repetición. Si el león no ha cogido al impala en un minuto, se elige un nuevo león. Si el león coge al impala, se elige un nuevo impala.

LA GRAN SERPIENTE. Ghana: Este juego requiere un espacio grande para poder jugar, ya que hay que correr mucho. Un niño, que es "la serpiente" trata de coger a los otros, cuando los consigue coger, tienen que unir las manos con las de "la serpiente" e intentar coger a más gente, pero sin dejar de estar cogidos de las manos. El último en ser cogido pasa al final de la cola; el de la cabeza y el de la cola son los únicos que pueden coger a los que aún no hayan sido capturados. Si se rompe el cuerpo de la serpiente (que lo forman todos los niños y niñas unidos por las manos), ésta debe empezar otra vez. El juego acaba cuando todos forman parte de "La gran serpiente".

- **ASIA**

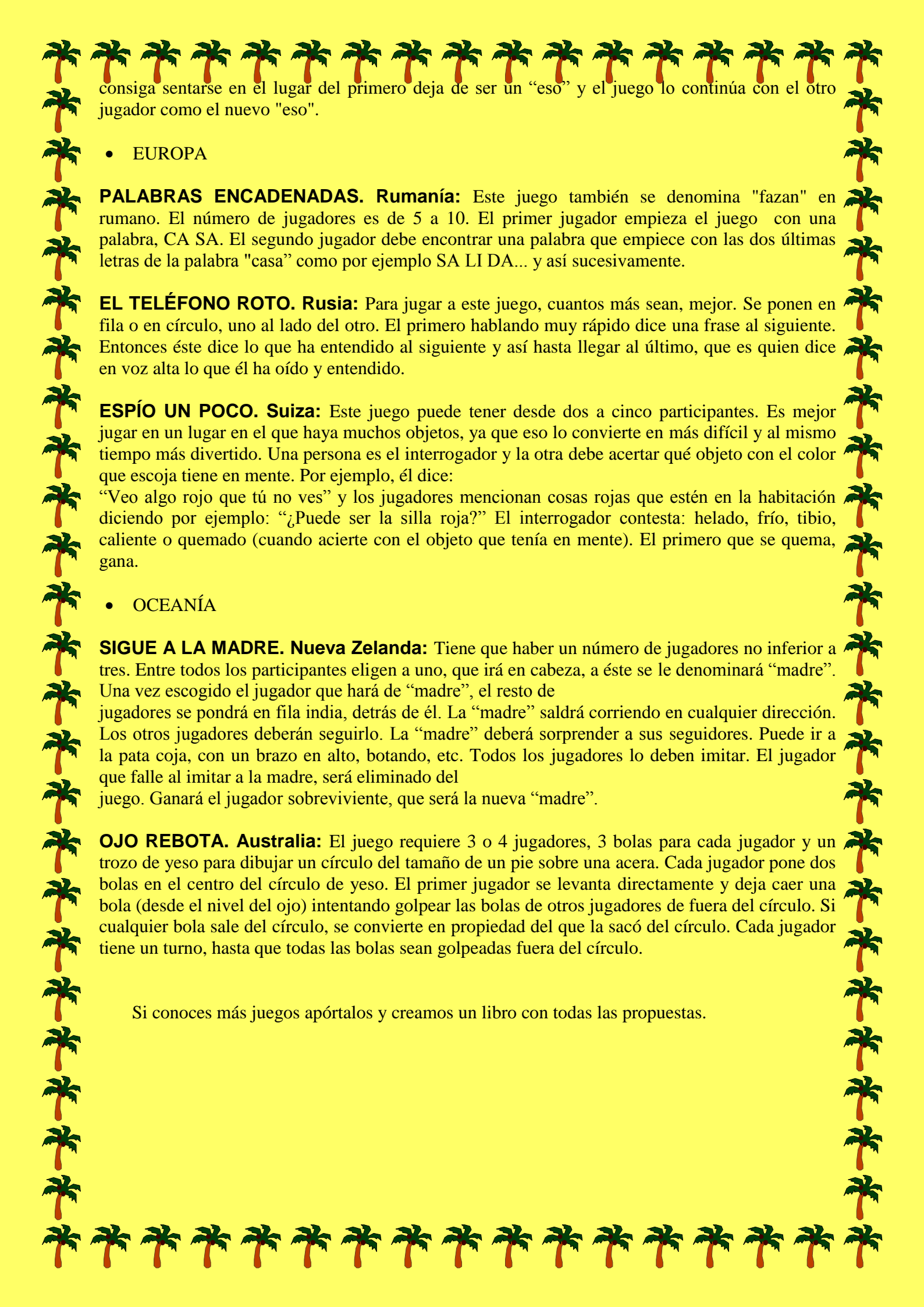
YAALTJIHUTU (¿Dónde voy?). China: Un grupo de niños y niñas se sienta en círculo, y un niño o una niña con los ojos vendados se sitúa en el centro. Dentro del círculo se coloca en el suelo una piedra plana o un trozo grande de papel. Los compañeros y compañeras que están en el suelo sentados, dirigen al niño del centro hacia el objeto diciendo por ejemplo: "Tjampukutu" (a la izquierda), "Ngalya pulsa" (hacia mi parte) o "Wati pulsa" (cruza). Cuando el niño pisa el objeto, otro jugador le sustituye y va al centro del círculo. Este juego también se puede jugar en parejas, buscando juntos el objeto con las manos unidas.

MUGUNGHWAGGOCHIPIUBNIDA (El Lobo). Korea: Primero se elige a un jugador que será el lobo y se queda parado de espaldas a los otros, más o menos a cinco metros de distancia. El resto de jugadores gritan en voz alta: "¡lobo!" y el lobo da la vuelta para plantar cara a los otros y empieza el juego. Los jugadores deben tocar al lobo, pero no deben dejar que él les toque. Si el lobo toca a algunos de los jugadores, éstos deben quedarse quietos.

- **AMÉRICA**

AJUTATUT. Indios Inuit del Canadá y de los Estados Unidos: Los jugadores se ponen de rodillas, forman un círculo y colocan una mano en su espalda. El objetivo del juego es que una pelota vaya pasando de cada jugador al de su derecha, golpeándola con la palma de la mano libre y evitando que caiga al suelo. Los jugadores cuentan el número de vueltas que la pelota da antes de caer al suelo.

VEN CONMIGO. Cuba: Para jugar a este juego, necesitarás un espacio grande y cinco o más jugadores. Se elige a una persona para ser "el eso". El resto de los jugadores se sientan en círculos pequeños de 4 más o menos, colocándose uno frente al otro. "El eso" da vueltas alrededor de cada grupo. Cuando toca ligeramente a alguien, la persona y "el eso" deben correr alrededor de todos los grupos, compitiendo para poder sentarse donde estaba el jugador que ha sido tocado. Quien



consiga sentarse en el lugar del primero deja de ser un “eso” y el juego lo continúa con el otro jugador como el nuevo "eso".

- EUROPA

PALABRAS ENCADENADAS. Rumanía: Este juego también se denomina "fazan" en rumano. El número de jugadores es de 5 a 10. El primer jugador empieza el juego con una palabra, CA SA. El segundo jugador debe encontrar una palabra que empiece con las dos últimas letras de la palabra "casa" como por ejemplo SA LI DA... y así sucesivamente.

EL TELÉFONO ROTO. Rusia: Para jugar a este juego, cuantos más sean, mejor. Se ponen en fila o en círculo, uno al lado del otro. El primero hablando muy rápido dice una frase al siguiente. Entonces éste dice lo que ha entendido al siguiente y así hasta llegar al último, que es quien dice en voz alta lo que él ha oído y entendido.

ESPÍO UN POCO. Suiza: Este juego puede tener desde dos a cinco participantes. Es mejor jugar en un lugar en el que haya muchos objetos, ya que eso lo convierte en más difícil y al mismo tiempo más divertido. Una persona es el interrogador y la otra debe acertar qué objeto con el color que escoja tiene en mente. Por ejemplo, él dice: “Ve algo rojo que tú no ves” y los jugadores mencionan cosas rojas que estén en la habitación diciendo por ejemplo: “¿Puede ser la silla roja?” El interrogador contesta: helado, frío, tibio, caliente o quemado (cuando acierte con el objeto que tenía en mente). El primero que se quema, gana.

- OCEANÍA

SIGUE A LA MADRE. Nueva Zelanda: Tiene que haber un número de jugadores no inferior a tres. Entre todos los participantes eligen a uno, que irá en cabeza, a éste se le denominará “madre”. Una vez escogido el jugador que hará de “madre”, el resto de jugadores se pondrá en fila india, detrás de él. La “madre” saldrá corriendo en cualquier dirección. Los otros jugadores deberán seguirlo. La “madre” deberá sorprender a sus seguidores. Puede ir a la pata coja, con un brazo en alto, botando, etc. Todos los jugadores lo deben imitar. El jugador que falle al imitar a la madre, será eliminado del juego. Ganará el jugador sobreviviente, que será la nueva “madre”.

OJO REBOTA. Australia: El juego requiere 3 o 4 jugadores, 3 bolas para cada jugador y un trozo de yeso para dibujar un círculo del tamaño de un pie sobre una acera. Cada jugador pone dos bolas en el centro del círculo de yeso. El primer jugador se levanta directamente y deja caer una bola (desde el nivel del ojo) intentando golpear las bolas de otros jugadores de fuera del círculo. Si cualquier bola sale del círculo, se convierte en propiedad del que la sacó del círculo. Cada jugador tiene un turno, hasta que todas las bolas sean golpeadas fuera del círculo.

Si conoces más juegos apórtalos y creamos un libro con todas las propuestas.