

Tiro al paraguas

♦ **Número de jugadores:** dos o más.

♦ **Material:** un paraguas y una pelota.

1 Abrid un paraguas y colocadlo en el suelo boca abajo.

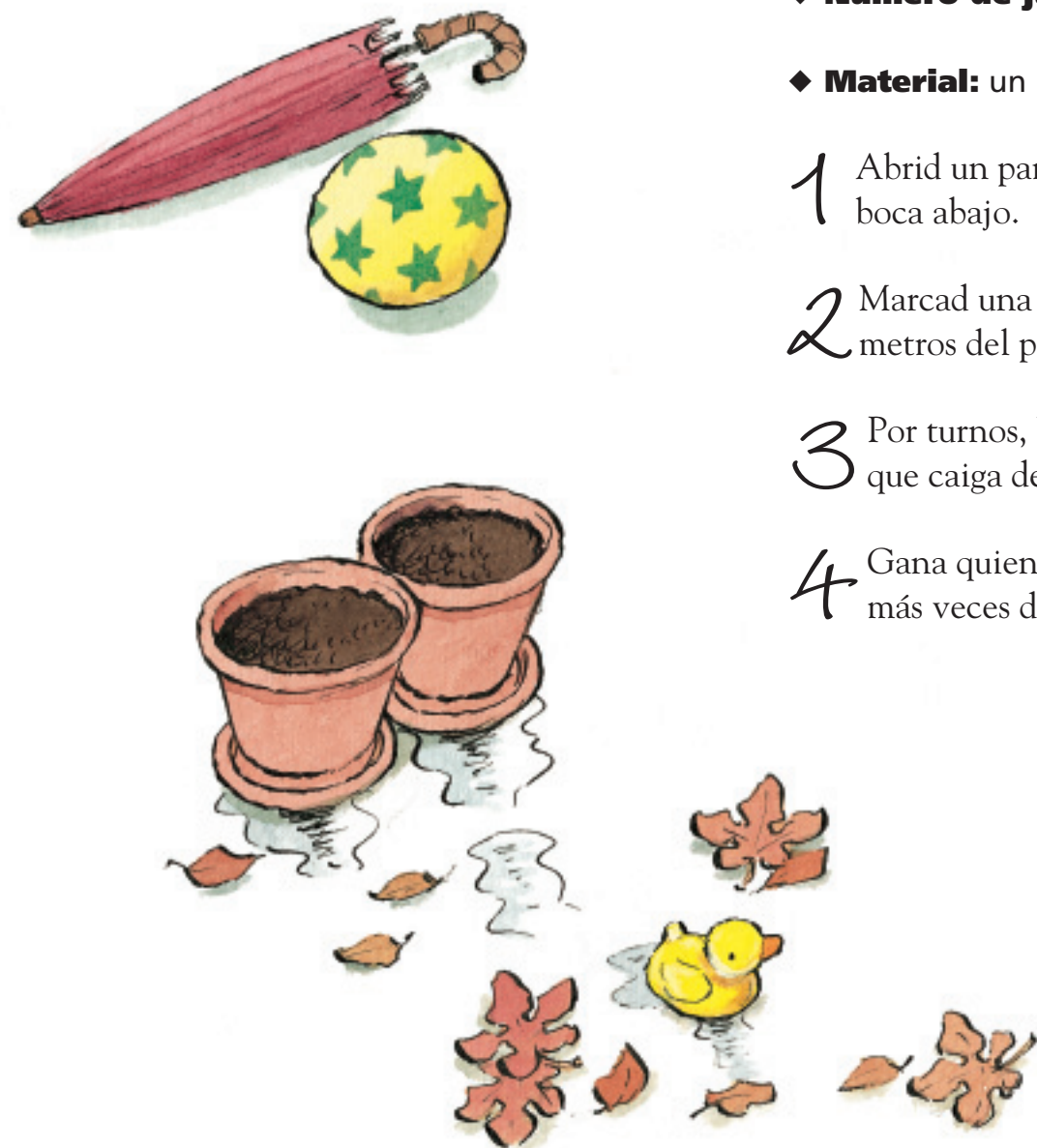
2 Marcad una línea en el suelo a unos dos metros del paraguas.

3 Por turnos, botad la pelota en el suelo para que caiga dentro del paraguas.

4 Gana quien consigue que la pelota caiga más veces dentro del paraguas.

Puedes fabricar una pelota para jugar dentro de casa haciendo una bola con un calcetín.

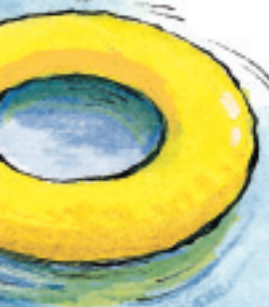
Pero ahora esta pelota no se bota, sino que tenéis que intentar acertar directamente, lanzándola.



Tiro al flotador

◆ **Número de jugadores:** de dos a seis.

◆ **Material:** un flotador y una pelota pequeña.



1 Dejad el flotador en la piscina. Decidid un punto de lanzamiento (apoyados en una pared de la piscina, por ejemplo) y estableced turnos.

2 El primer jugador se coloca en el punto de lanzamiento y tira la pelota, intentando meterla en el agujero del flotador.

3 Si lo consigue, se apunta un tanto y vuelve a tirar desde el punto de lanzamiento.

4 Si no lo consigue, el siguiente jugador debe tirar desde donde ha ido a parar la pelota. Quien consiga meterla en el agujero vuelve a tirar desde el punto de lanzamiento.

5 ¿Quién será el primero en lograr cinco puntos?



Gotas de lluvia

◆ **Número de jugadores:** de dos a cuatro.

◆ **Material:** veinte huesos de cereza y una caja de zapatos de cartón.



- 1 Haced un agujero en la parte superior de la caja de unos 5 cm de diámetro.
- 2 Elegid el turno de tiro.
- 3 El primer jugador se pone de pie con la caja entre sus pies, coge los huesos y los deja caer, uno a uno, desde la altura del ombligo.
- 4 ¿Cuántos huesos meteréis dentro de la caja?
¿Quién meterá más huesos de cereza?

Si no tenéis huesos de cereza, podéis buscar otros elementos: huesos de otras frutas, frutos secos, canicas...



Carrera de coches

◆ **Número de jugadores:** de dos a seis.

◆ **Material:** cinta adhesiva, un coche de juguete, un cordel fino de dos metros de longitud y un lápiz para cada jugador.

1 Pegad con cinta adhesiva el cordel al lápiz.
Pegad el otro extremo del cordel al coche.

2 Dibujad una línea de salida y una de llegada en el suelo. Dejad los coches detrás de la línea de salida. Poneos detrás de la línea de llegada.

3 Uno de vosotros tiene que dar la señal de salida, tras la cual los demás empezarán a enrollar la cuerda alrededor del lápiz.

4 Gana el primero que consigue que su coche atraviese la línea de llegada.

