



LA FLEXIBILIDAD

- *Juegos*

ROBAR LA CUERDA

Indicaciones

Los jugadores alineados en ambos extremos del campo de juego. La cuerda en el suelo, en el centro del campo "a lo ancho". A la señal, los jugadores corren a apoderarse de la cuerda y sigue uno de los jugadores de más arriba, hasta que todos pasen. El jugador que se apodere de la cuenta debe tocar a su oponente. Luego regresa a su fila y el director del equipo la coloca nuevamente en el centro.

FUTBOL DE BOTELLAS

Indicaciones

Cada jugador lleva la pelota con los pies, haciendo "eses" entre las botellas; si una se cae, hay que detenerse y pararla.

Al llegar a la línea de llegada se toma la pelota y se corre con ella en la mano para dársela al segundo jugador y así sucesivamente.

Implementos

5 o 6 clavos o botellas por equipo, una pelota para cada equipo. Los jugadores y las clavos como en el juego de voltear la clava.

Variaciones

Ida y vuelta haciendo las "eses"

Hay que tumbar las botellas (con la pelota) a la ida y pararlas a la vuelta, etc.