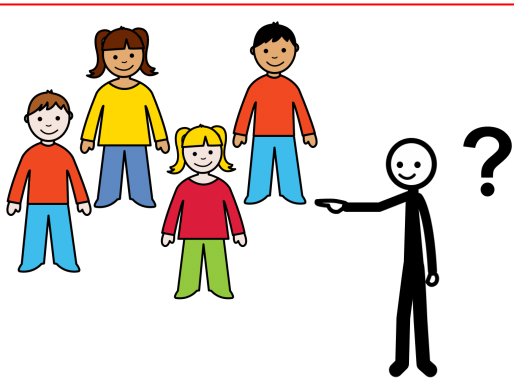
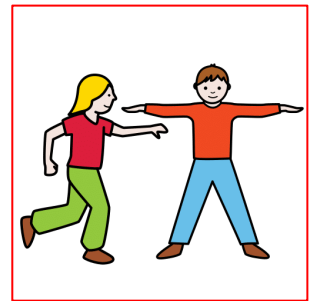


Xogo STOP



1. Escóllese a quen pilla.

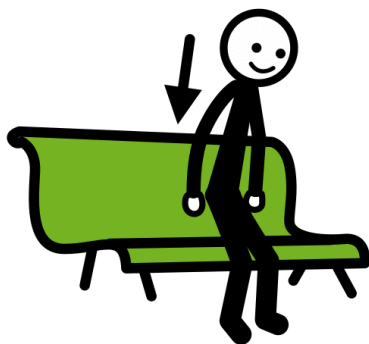


2. Comeza o xogo.



3. Para que non te pillen, di en voz alta: "STOP".

Non te podes mover!



4. Se te pillan, tes que sentarte no banco.



5. Para salvarse, outro neno ou nena ten que chocar as cinco.

Xogo **SPLASH**



1. Escóllese a quen pilla.



SPLASH

2. Para que non te pillen di en voz alta: "SPLASH"



3. Dá unha palmada e pon as mans xuntas sobre a cabeza. Non te podes mover!

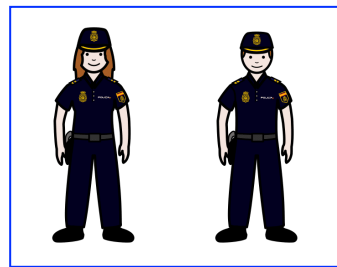


4. Para que te salven, outro neno ou nena ten que atravesar as túas mans.



5. Se te pillan, tes que sentar num banco. Libéranse ao chocar as 5.

Xogo POLICÍAS



1. Escóllese a quen pilla.
Converterase en policía.



2. O resto de nenos e
nenas serán os ladróns
ou ladroas.



3. O policía ou a
policía ten que atrapar
aos ladróns.



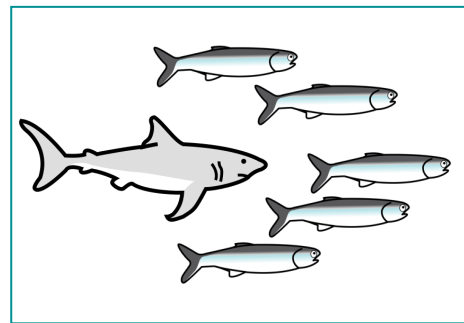
4. Se os atrapan teñen
que sentarse no banco
que será o cárcere.



5. O ladrón ou ladroa
quedará libre cando un
compañeiro/a o rescate.

Xogo

TIBURÓN E SARDIÑAS



1. Escóllese a quen pilla.
E convértese en tiburón.



2. Para estar en casa temos
que estar dentro dun aro.
Máximo 3 persoas.



3. As sardiñas deberán
correr dun aro a outro sen
que as pille o tiburón.

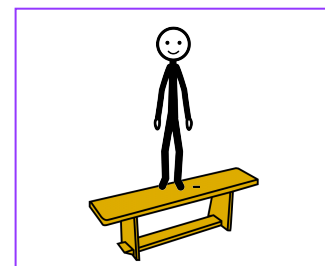


4. Se o tiburón te pilla, tes
que sentarte nun banco.



5. Quedas libre se unha
nena ou neno das sardiñas
choca as 5 contigo.

Xogo ALTURIÑAS



1. Escóllese a quen pilla.



2. Para que non te pillen hai que subir a un banco.



3. Hai que contar ata 5.
Despois debes cambiar de banco sen ser pillado.

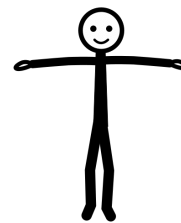


4. Se te pillan, séntaste nun banco que será o cárcere.



5. Tes que esperar a que un neno ou nena te libere chocando as 5.

Xogo CUBA-LIBRE



1. Escóllese a quen pilla.



2. Para que non te pillen tes que abrir os brazos e dicir en voz alta: CUBA.



3. Para salvarse outra nena ou neno ten que baixarche os brazos e dicir LIBRE.



4. Se te pillan tes que sentarte no banco.



5. Para regresar unha nena ou neno ten que darche unha palmada.