

Juego 11		Escondite - Amagatall
Material		Una pared en el que está marcada la zona de "pagar".
Marcas en el suelo		-
Colocación	material	-
	jugador	El jugador que paga, tocando la pared. Los demás esperando a que éste cierre los ojos para ir a esconderse.
Objetivo del juego (además de divertirse)		El que paga, descubrir el lugar donde se esconden los otros jugadores. Descubrir su "escondite". El resto de jugadores, no ser descubiertos y poder salvarse tocando la pared.
Puntuación		-
Más explicaciones		El jugador que paga se coloca mirando a la pared, con los ojos cerrados y tapando los laterales de los ojos con las manos. Comienza a contar hasta 50 en voz alta para dar tiempo a esconderse a todos los demás. Cuando acaba de contar va a buscar todos y cuando ve a alguien, vuelve corriendo a la pared, la toca y dice su nombre. Éste tiene que salir de su escondite. Si los encuentra a todos, pierde el primero que ha sido encontrado. Si en cualquier momento el que paga está despistado o lejos del lugar en el que ha contado, cualquier participante puede acercarse corriendo, poner la mano sobre la pared y salvar a todos los niños y niñas. Entonces dice: "Por mí y por todos mis compañeros" o cualquier otra frase pactada. En ese momento termina el juego y vuelve a pagar el mismo jugador.
Curiositats		Ha sido imposible determinar cuándo surge este juego, lo que sí se conoce es que, los griegos ya jugaban a algo similar a lo que llamaban "apodidraskinda" aproximadamente en el siglo II. Muchos años después, en la Inglaterra isabelina, el juego ya está muy establecido y hay referencias a él en el <i>Hamlet</i> de Shakespeare.
Observaciones		-
Variantes de juego		Al descubrir a alguien, en vez de volver a la pared a decir su nombre, le persigue hasta tocarlo. Hay varias frases para salvar a los compañeros "Levanto la mano por todos mis compañeros y por mí primero" es otra popular. Existe una variante del juego en que sólo se esconde un jugador mientras los demás cuentan. Todos ellos lo buscarán posteriormente. Cuando uno lo encuentra se esconde a su lado mientras los demás siguen buscando. El juego finaliza cuando el último jugador encuentra a todos.
Variantes de material		-
Turno para jugar		Se establece el orden con los juegos de <i>arrimaeta</i> , piedra papel y tijera, cara y cruz, entre los voluntarios para pagar.