

FICHERO DE JUEGOS DE EDUCACIÓN FÍSICA.

Badminton:

JUEGO: “LA TULA INDIAKA”

Uno la queda con una indiaka que lanzará a los demás intentando darle. Al que le dé la queda.

JUEGO: “TENIS-INDIAKA”

En parejas, una indiaka por pareja, en campo de badminton pintado con tiza y sin red (13'40 x 5'18). Se puede golpear sólo de abajo para arriba y hay que intentar que la indiaka toque el suelo del campo contrario.

JUEGO: “A E I O U”

Grupos de cinco, cada uno con una raqueta golpear el volante diciendo las vocales sucesivamente y al que le toque decir “u” intentará dar un golpe con el volante a alguien.

JUEGO: “BADMIN-VOLEY”

Mismos equipos de seis forman dos equipos de tres que podrán dar un máximo de tres toques, igual que en voley, y al tercer toque pasar el volante al campo contrario. Usar una cuerda como red.

JUEGO: “AL QUEMAR” (con raquetas y volantes)

Sólo llevan raquetas dos alumnos, los que están en los extremos. El alumno que sea tocado se cambiará por el compañero que le haya dado.

JUEGO: “EL PAÑUELITO” (con volante)

El maestro estará en el centro con dos volantes, uno en cada mano. El primero que llegue a su lugar de partida con el volante en la raqueta sin que se caiga gana un punto.

Baloncesto:

JUEGO: “CAMINO LOCO”

Grupos de cuatro. Hacemos varios caminos con aros separados en el suelo, tantos como grupos. A la señal hay que salir y realizar una parada de un tiempo dentro de cada aro que vayamos encontrándonos.

JUEGO: “POLICÍAS Y LADRONES”

El policía debe coger a los ladrones que sólo se desplazan en posición básica defensiva. habrá repartidos varios aros por todo el espacio donde podrán hacer una parada de un tiempo y descansar

JUEGO: “LA TULA” (Con balón)

Igual que al coger pero el que la queda va botando un balón de baloncesto. A quien coja la queda.

JUEGO: “LOS 21”

Realizar este juego por grupos, tantos como canasta haya en la instalación.

JUEGO: “QUÍTALE EL BALÓN”

Todos deben ir botando el balón y sin tocar al compañero hay que intentar que éste pierda el bote y se le escape su balón.

JUEGO: “CORRO Y ME PARO”

Cada uno con su balón van botando por todo el terreno, a la señal del profesor deberemos coger el balón con ambas manos y pararnos en un tiempo.

JUEGO: “EL COGER” (Con balón).

Todos van botando el balón. Uno la queda y debe coger a los demás. Para no ser cogidos podemos rodar el balón alrededor de la cintura. De esta forma el que la queda no nos podrá coger. Sin embargo no podremos salir botando de nuevo hasta que un compañero nos cambie el balón.

JUEGO: “EL RELEVO MÓVIL”

Grupos de cinco, colocados en fila y separados por cierta distancia. El último de la fila tiene balón. A la señal irá botando en zig-zag entre sus compañeros hasta colocarse el primero. Una vez aquí dará un pase al último para que realice la misma operación. Y así hasta que lleguemos a la meta señalada.

JUEGO: “BALÓN-CASA”.

Uno la queda y debe coger a alguien que no tenga balón. Habrá tres balones en circulación que deberán pasarse unos a otros intentando que lo tengan aquellos alumnos que van siendo perseguidos.

- Variante: quitar o meter más balones según queramos mayor o menor dificultad.

JUEGO: “UN CAOS”

Todos se colocan en fila en la línea de tiros libres. Solamente los dos primeros tienen balón. El juego consiste en encestar lo más rápido posible, porque si consigue canasta antes el jugador que va detrás elimina a su compañero. Cuando se consigue canasta pasa el balón al siguiente y se coloca de nuevo en la fila. Gana el jugador que quede hasta el final.

JUEGO: “PERSECUCIÓN POR PAREJAS”

Todas las parejas se cogen de la mano y botan un balón. Una pareja determinada intenta alcanzar a las demás.

JUEGO: “GATO Y RATÓN”

Dos grandes grupos. Todos en círculo se pasan un balón. Un jugador en el centro tratará de conseguir el balón. Cuando lo consiga pasará al círculo y otro se quedará en el centro,(aquel a quien le fue arrebatado el balón).

Balonmano:

JUEGO: “BALÓN-CUATRO”

Cuatro equipos (dos en cada portería). Se debe lanzar a portería sin haber botado y siempre y cuando se hayan dado al menos cuatro pases seguidos. De lo contrario habrá cambio ataque/defensa.

JUEGO: “LOS DIEZ PASES”

Dos grandes grupos, de seis jugadores en cada equipo. Habrá cuatro equipos repartidos en dos mitades del campo. Cada equipo debe conseguir diez pases continuos. Si el contrario intercepta el balón, pasan a ser atacantes.

JUEGO: “ARO-GOL”

Mismos equipos. Se juega en media cancha. Se coloca un aro en cada extremo a modo de portería. El equipo que consiga dejar el balón dentro del aro consigue un punto. Para que sea gol, todos deben haber tocado el balón. No vale botar.

JUEGO: “RATÓN-GATO”

Grupos de seis. Dos defensores y cuatro atacantes. Quien pierde el balón pasa al centro.

Fútbol:

JUEGO: “EL OGRO”

Uno la queda, es el ogro, con un balón de goma-espuma .debe dar un balonazo con las manos a alguien. Si alguno es alcanzado debe quedarse quieto (estatua). Siempre la queda el mismo. Si se cansa el maestro asignará otro ogro.

JUEGO: “PERSEGUIDOS”

Los jugadores, divididos en parejas están situados en los puntos cardinales de un círculo. A la señal, un jugador de la pareja conduce rápidamente, durante una vuelta, para intentar alcanzar al equipo situado delante y evitar ser alcanzado por la pareja que le persigue. Realizar varios grupos (situados en varios círculos). Uno conduce, el otro acompaña de la mano. Cambio de rol.

JUEGO: “BALÓN AL AIRE”

En grupos de seis hay que intentar golpear entre todos el balón para que no toque el suelo. Se pueden utilizar todas las partes del cuerpo permitidas en el fútbol.

JUEGO: “VOLEYPIÉ”

En grupos de cuatro o cinco personas, dos equipos enfrentados. Mismas reglas que el voley pero golpeando el balón con los pies o con la cabeza. Se jugará a tres sets de 15 puntos. No se utilizará red, pero el balón debe pasar al otro campo a un metro como mínimo del suelo. Está permitido que dé un bote.

JUEGO: “LA PARED”

Un jugador se coloca en la pared. Se marcará una zona de un metro de anchura, que es hasta donde puede salir. Los demás por turno tiran a la pared con el pie para intentar darle. El jugador que está en la pared debe intentar coger el balón. Si lo consigue el jugador que lanzó deberá quedarse en la pared también. Gana el jugador que se quede fuera.

JUEGO: “EL BALÓN QUE QUEMA”

Grupos de cinco o seis alumnos, cada grupo con un balón. Los jugadores se pasan el balón entre ellos sin poder negarse a recibir el balón. Cuando el profesor de una señal, aquel jugador que posea el balón se anota un punto. Gana el que menos puntos tiene.

JUEGO: “TRASPASAR”

Grupos de 5-6 personas. Un balón por grupo. Los jugadores de cada grupo deben intentar traspasar las líneas que limitan la superficie de juego, para ello buscarán las posiciones más adecuadas para conseguirlo con pases sin ser interceptados por el equipo contrario.

JUEGO: ZONA-TORRE”

Mismos grupos que antes y con un balón. Los jugadores situados según el gráfico. Los de fuera intentan golpear con el balón en el objetivo central, salvando para ello la defensa de los jugadores del equipo contrario. Los pases sólo podrán darse a ras del suelo.

JUEGO: “FÚTBOL-RUGBY”

Vale darle al balón con cualquier parte del cuerpo menos con los pies. Consiste en jugar al fútbol pero con algunas reglas del rugby. Se puede recepcionar con cualquier parte del cuerpo pero no se podrá pasar con las manos. Hay que traspasar la línea de fondo. No hace falta portero.

JUEGO: “RATÓN Y GATO”

Todos los alumnos colocados en círculo, menos uno que está en el centro. Intentan pasarse un balón sin que el del centro lo intercepte. Si lo consigue se cambia.

JUEGO: “EL COGER”

Uno la queda mientras los demás se pasan el balón. El que la queda debe coger al alumno que tiene el balón. Para no ser cogidos hay que deshacerse rápido del balón y pasárselo a otro.

JUEGO: “LOS PENALTIS”

Cada grupo se coloca en una portería. Un jugador de cada equipo se pone de portero. Los jugadores lanzan a portería. Quien consigue gol se pone de portero y se anota un punto.

JUEGO: “SEGUIDILLAS”

Un jugador de portero. Los demás en orden y manteniendo los turnos lanzan a portería intentando marcar gol. Si lo consigue el portero se anota un punto, y a los cinco se eliminará. Si falla, el lanzador se pone portero y tira rápidamente el siguiente jugador.

JUEGO: “ACHICANDO BALONES”

Gran grupo, la mitad del grupo intentará meter los balones dentro del terreno y la otra mitad tratará de sacarlos fuera. Cambio de rol. El terreno puede ser media pista u otro bien delimitado.

Voley:

JUEGO: “VOLEY-FÚTBOL”

Mismas dimensiones que en fútbol-sala. Dos grandes grupos. Debemos intentar meter gol, pero sólo está permitido el golpe de remate y el saque de arriba. Con estos mismos golpes debemos ir pasando a nuestros compañeros.

JUEGO: ARO-VOLEY”

Dos grupos colocados cada uno en la línea de saque, y con un balón cada alumno. Se colocan distintos aros en el campo. Cada alumno con un balón debe intentar sacar y que el balón entre en alguno de los aros que están en el campo contrario. Si lo consigue gana un punto para su equipo.

JUEGO: “VOLEY-GLOBO”

En parejas. Nos colocamos a ambos lado de la cinta. Utilizando un globo por pareja jugamos uno contra uno.

JUEGO: “AL QUEMAR”

Dos grandes grupos en dos campos separados por una línea central una línea de fondo en cada cancha. Cada grupo se colocará en un campo. Hay que dar con la pelota a los jugadores del campo contrario y evitar que nos den.

JUEGO: “AL CIEMPIÉS”

Dos grandes filas se pasan de adelante-atrás el globo sin que caiga al suelo. Todos deben tocar el globo. Gana el equipo que llegue antes el globo al último. Dos veces.

JUEGO: “LA TULA” (Con balón).

Uno la queda y tocar a los demás lanzándole la pelota de goma- espuma.

JUEGO: “EL CABALLERO”

Uno la queda y para salvarnos debe cogernos en brazos un compañero.

JUEGO: “SAQUE CON PUNTOS”.

Dos grandes grupos. Se colocan diferentes aros en los dos campos. Cada alumno con un balón deberá sacar intentando que el balón bote dentro de algún aro. Si es así consigue un punto.

JUEGO: “LA REOLINA”

Mismos grupos que antes. Cuatro en círculo cogidos de las manos. El que está fuera nombra a uno de los del círculo e intenta tocarlo. El grupo intentará evitarlo.

JUEGO : “HOCKEY CON LAS MANOS”

En grupos de cinco jugar al hockey con un balón de voley y sin stick, sino ayudándonos de las manos. Las porterías serán las zonas marcadas en la pared.

JUEGO: “DERRIBALATA”

Cada pareja con un balón de voley y colocados en la línea de saque. Por el terreno de juego habrá latas y botes que deberán intentar tirar al suelo mediante saques. intentar no caer ninguna lata del campo propio.

JUEGO: “LOS PUNTOS”

Uno de los campos se divide en zonas enumeradas. Los alumnos desde el otro extremo deben sacar. Según donde caiga el saque sumarán puntos. Si no consiguen pasar la red se le restará un punto.

JUEGO: LA LIEBRE”

Uno hace de cazador y debe coger a las liebres. Si te cogen pasas a ser cazador.

JUEGO: “COLORES”

Hay que tocar el color que indique el profesor. El último en llegar realiza un ejercicio físico.

JUEGO: “BOMBARDEO”

Dividimos en dos grandes grupos y colocados en ambas líneas de saque. Cada alumno con un balón. A la señal lanzar los balones hacia el campo contrario por encima de la red. Sólo vale pasar de antebrazos.

JUEGO: “FRONTÓN-VOLEY”

Individual. Tocar de antebrazos contra la pared. Se permite que dé un bote.

JUEGO: “VOLEY-SENTADO”

En parejas sentados con piernas abiertas dar toques de antebrazos.

JUEGO: “LOS NÚMEROS”

Cada alumno con un número y sentados en la línea de saque. El maestro dice un número y el alumno con ese número se levantará y tocará de antebrazos el balón lanzado por el profesor por encima de la red.

JUEGO: “VOLEY-TENIS”

Por parejas, partido de tenis con toques de dedos y antebrazos y dejando que el balón dé un bote.

JUEGO: “BALÓN AL CAMPO DEL VECINO”

Mismos grupos, cada uno en un campo, separados por una línea o cuerda. Muchos balones en el campo. Deben tirar los balones al campo contrario. Cuando pare el maestro se contará los balones que hay en cada campo, gana el que tenga menos.

JUEGO: “BÉISBOL-VOLEY”

Cada uno de un equipo se pone en parejas con uno del otro equipo. Uno de la pareja lanza la pelota con las dos manos a su compañero y éste deberá golpearla con los antebrazos y mandarla lo más alto posible. Alternar.

JUEGO: “LA MANCHA VENENOSA”

Uno la queda y debe tocar con los dedos a los demás. Donde te den debes llevar la mano.

JUEGO: “EL BAILE DE LA ESCOBA” (con balón).

Todos bailando y alguien irá pasando una pelota que se debe pasar rápidamente porque quien la lleve cuando pare la música será penalizado y tendrá que realizar diez abdominales.

JUEGO: “A E I O U”

En grupos de cinco con un balón de foam. Se irán pasando el balón a la vez que se van nombrando las vocales correlativamente por cada toque. Cuando digan la “u” se dará un golpe al balón intentando dar a algún compañero del grupo.

Juegos populares:

JUEGO: “EL AVIÓN”.

Lanzar la piedra al primer cuadrado sin que se salga. Deberá saltar a los siguientes cuadros a pata coja a excepción de los que están dobles que deberá apoyar un pie en cada cuadro. Cuando llegue a las del número siete y ocho deberá dar un salto y girar 180° para volver atrás. En la posta dos sin apoyar el segundo pie, deberá coger la piedra con la mano y saltar hacia fuera. Volverá a tirar, pero esta vez al cuadro nº 2, y así sucesivamente todos los números, siempre y cuando no pierda el turno. El turno se pierde cuando la piedra se sale del cuadro indicado o se apoyan los pies mal.

Cuando se lanza la piedra a una casilla de las que son dobles (4,5,7,u 8), se podrá apoyar los dos pies en la casilla anexa, tanto al pasar por esa casilla como cuando se recoge la piedra.

JUEGO: “EL SIETE”.

Es parecido al juego anterior pero las casillas están dispuestas en otro orden. También hay que lanzar la piedra a la casilla correspondiente sin que se salga. La casilla en la que está la piedra hay que saltársela estando prohibido apoyar los pies en ella mientras está la piedra

JUEGO: ”AL CONTRA”.

Dos grupos. Uno de ellos la queda y debe coger a todos los del otro grupo y llevarlos al mazo. Allí se agarrarán todos los que vayan siendo cogidos y se agarrarán de la mano para que puedan ser salvados por sus compañeros.

JUEGO: “LAS CUATRO ESQUINAS”.

Grupos de cinco.

JUEGO: “EL PAÑUELITO”.

Dos grupos se colocarán uno frente al otro separados por una línea central donde se situará el maestro con el pañuelito. A cada alumno le corresponde un número. El maestro dirá un número y los alumnos que tengan dicho número deberán salir corriendo hacia el pañuelo, cogerlo y dirigirse hacia su equipo. El alumno que no coja el pañuelo deberá intentar atrapar al contrario antes de que llegue a su zona. La líneas central está prohibida atravesarla a no ser que sea para pillar al jugador que atrapó el pañuelo. Si antes de que un alumno cogiera el pañuelo, el contrario pasa la línea se eliminará automáticamente. Si el alumno que coge el pañuelo fuese atrapado por el otro jugador se eliminará.

JUEGO: “A LOS TOROS”

Los toreros con sus capotes o muletas salen a la plaza para torear. Cambiar de roles cuando se haya jugado lo suficiente.

JUEGO: “A COMERSE LA MANZANA”

Comerse una manzana entre dos. La manzana cuelga de un hilo. Las manos deberán estar atrás sin poderlas utilizar para atrapar la manzana.

JUEGO: “EL RELOJ”

Todos en círculo y uno en el centro con la cuerda. Éste la hará girar sin elevarla y el resto tratará de no ser tocado con ella al saltar.

JUEGO: “EL ABECEDARIO”

De uno en uno se va saltando a la comba a la vez que se va diciendo el abecedario. Cuando se llegue a la letra “z” se sale para que entre otro. Si falla se pondrá a “pico”.

JUEGO: “AL PASAR LA BARCA”

Dos alumnos cogen los extremos de una comba que balancean suavemente mientras que los demás van saltando por encima en orden colocándose de nuevo en la fila.

JUEGO: “PIES QUIETOS”

Uno la queda y lanza el balón hacia arriba diciendo el nombre de un compañero. Éste deberá coger la pelota lo más antes posible porque los demás habrán salido a correr. Cuando coja la pelota dirá “*pies quietos*”, para así detener la carrera de los demás. A partir de aquí decidirá a quién va a tirar la pelota pudiendo dar tres pasos de acercamiento. Si le da estará herido el tocado, si no estará herido él. Las fases son “*herido*”, “*grave*” y “*muerto*”. Si el nombrado cogiese la pelota sin que bote lanzará de nuevo la pelota y dirá otro nombre. El juego seguirá entonces como hemos explicado

JUEGO: “EL QUEMAR”

Dos grupos equitativos se colocan en un campo separado por la mitad delimitando dos zonas, una para cada grupo. El juego consiste en lanzar una pelota contra el grupo contrario intentando darle con la pelota a alguien para irlos eliminando. El jugador que sea tocado con la pelota se elimina. También puede hacerse por fases como el juego anterior. Para eliminar hay que darle tres veces al mismo jugador.

Variante: el que vaya siendo tocado se cambia al equipo contrario. Gana el equipo que se quede con todos los jugadores.

JUEGO: “AL GOL”

Un portero y los demás son jugadores de campo. Individualmente deberán meter gol. El que marca suma un punto y se pone portero.

JUEGO: “LA OLLA”

Mismos grupos de cinco y por orden irán lanzando los trompos haciéndolos caer en un círculo (olla). El trompo deberá repiar de dentro a fuera del círculo. Si se queda dentro, los demás -por orden- intentarán sacarlo de la olla lanzando sus trompos.

JUEGO: “UN, DOS, TRES, POLLITO INGLÉS”

JUEGO: “TIRA Y AFLOJA”

La clase se divide en dos grupos que se colocan en fila india agarrados a una cuerda y separados por una línea en el suelo. A la señal del profesor cada grupo tira para sí y aquel que consiga que el grupo contrario pase la línea trazada gana la partida.

JUEGO: “SALTO DE ALTURA”

Dos aguantan el elástico anudado y separados unos $\frac{3}{4}$ m. Los demás intentarán saltarlo sin tocarlo con los pies. Las alturas son las siguientes: tobillos, rodillas, bajo glúteos, encima glúteos o cadera, un palmo sobre la cabeza y un brazo sobre la cabeza.

Hasta la altura de debajo de glúteos no se puede tocar con nada, ni con la ropa. A partir de esa altura se puede rozar o tocar salvando sólo los pies.

A partir de las axilas, si no se es capaz de saltar con los pies se puede pasar el elástico de cualquiera de las dos formas siguientes: *“pino”* (manos en el suelo y pies pasan por encima del elástico para luego tocar el suelo) o *“mariposa”* (a cada sílaba se hace un movimiento : MA- elástico en la nuca y brazos sobre elástico; RI- llevamos una pierna por encima del elástico hacia delante; PO- idem con la otra pierna; SA- quitamos el elástico del cuello para que se les escurra entre las piernas).

JUEGO: “LA GALLINITA CIEGA”

Con una bolsa de basura se le tapan los ojos a un alumno. Éste intentará coger a los demás y adivinar a quién pilla, para así salvarse y pasarle la bolsa al jugador atrapado. Los demás alumnos deben tratar no ser cogidos.

JUEGO: “EL HOYO”

Se divide la clase en tres grupos, cada uno en un hoyo y cada alumno con una canica. De uno en uno irán lanzando su canica al hoyo desde la línea marcada. El que más se aproxime al hoyo es el primero en tirar en el siguiente turno. Desde el hoyo y dando una cuarta deberá lanzar a las canicas de los demás para darles con la suya. Si le da a uno y después consigue colocarse dentro del hoyo lo eliminará.

JUEGO: “CHIVA, PIES BUENOS Y TUTE”

Manteniendo los mismos grupos de antes irán lanzando desde la línea al hoyo. El que más se aproxime es el primero en intentar colar la canica dentro del hoyo a no ser que alguien desde la línea lo haya metido. A continuación deberá lanzar desde el hoyo a la canica de un compañero dándole primero *“chiva”* (después del golpe debe haber una distancia de una cuarta como mínimo entre ambas canicas), luego *“pies buenos”* (la distancia entre ambas canicas será como mínimo de un pie) y *“tute”*, que después del golpe deberá colarse en el hoyo para eliminar al compañero.

NOTA: Las medidas de las manos y de los pies es siempre del que tira. Se puede dar *“chiva”*, *“pies buenos”* y *“tute”* a distintos jugadores sin tener que llevar un orden.

JUEGO: “EL CUADRO”

Se dibuja un rectángulo en el suelo en el cual se colocarán en su parte central una canica por jugador. Desde el cuadro se lanzará otra canica a la línea desde donde se va a lanzar. Quien más se aproxime es el primero en lanzar desde la línea al cuadro con el objetivo de sacar fuera el mayor número posible de canicas.

Gana el que más canicas consiga sacar.

JUEGO: “LAS CUATRO ESQUINAS”

Grupos de cinco. Se utilizará si puede ser árboles u otros recursos naturales.

JUEGO: “TIRO A LA RANA”.

Mismos grupos que antes. Cada alumno dispondrá de cinco chapas para tirar. Se trazará una línea a 3 metros de distancia respecto a una caja de cartón pequeña(rana) colocada en posición vertical , sobre la que se habrá recortado un círculo de 22 cm. De diámetro (boca). El juego consiste en colar la chapa por la boca de la rana. Gana el jugador que antes consiga colar todas sus chapas.

JUEGO: “RELEVOS DE TAPONES”.

Grupos de 4 compitiendo pareja con pareja. Se dibuja en el suelo una calle recta (5 metros de larga por 30 cm. de ancha. Saldrá uno de la pareja golpeando la chapa con el dedo mediante latigazos y siguiendo un turno de tirada con el contrincante. Si al golpear sale fuera deberá comenzar desde el principio, pero saliendo el compañero y así tantas veces hasta completar dos vueltas.

JUEGO: “LA VUELTA CICLISTA”.

En grupos de 4 o 5 jugadores. Recorrer el camino trazado sin salirse intentando llegar a la meta. Gana el primero en llegar. Si un jugador se sale del recorrido comienza de nuevo. Hay que llevar un orden de tirada.

JUEGO:”EN LA RAYA”.

Grupos de 4 o 5. Cada grupo hace una raya en el suelo y se colocan a unos 3 o 4 metros de distancia. Cada alumno tendrá una chapa. El juego consiste en tirar la chapa y colocarla lo más cerca posible a la línea sin pasarse. Conseguirá dos puntos el que más cerca se quede. Gana el que más puntos consiga. Habrá varias tiradas.

JUEGO: “LA PÍDOLA SIMPLE”.

Colocados en cuadrupedia y en fila, el primero saltará y adoptará la misma posición cuando llegue al final.

JUEGO:”AL ELÁSTICO”

Tres se colocan en triángulo aguantando el elástico en las siguientes alturas: tobillos, rodillas, bajo glúteos y caderas. Los otros dos saltarán cada uno a un lado de forma que no se estorben. Se trata de saltar y pisar el elástico con los dos pies. Cuando esto se consiga nos retiraremos para que los tres compañeros que aguantan puedan subir el elástico a la siguiente altura y volverán a intentarlo.

JUEGO: “TIRO A LA RANA”.

Mismos grupos que antes. Cada alumno dispondrá de cinco chapas para tirar. Se trazará una línea a 3 metros de distancia respecto a una caja de cartón pequeña(rana) colocada en posición vertical , sobre la que se habrá recortado un círculo de 22 cm. De diámetro (boca). El juego consiste en colar la chapa por la boca de la rana. Gana el jugador que antes consiga colar todas sus chapas.

JUEGO: “ARAÑA”.

Dos sujetan el elástico de forma que se vea un 8, y mientras dicen las sílabas A-RA-ÑA mueven los brazos y piernas para hacer una enredada tela de araña con el elástico. Los demás tratarán de pasar andando por debajo del elástico sin tocarlo. Se empezará por una altura alta e irán bajando progresivamente.

JUEGO: “CARRERAS DE SACO”

En grupos de cinco con una bolsa cada grupo, deberán recorrer de uno en uno cierta distancia metiendo las piernas dentro de la bolsa. Cuando lleguen a su grupo pasar la bolsa al siguiente compañero.

JUEGO: ”PALMADAS CORRIDAS”

Un jugador de un equipo sale hacia el grupo contrario. Allí golpeará en la mano de un jugador e inmediatamente saldrá corriendo hacia su equipo. El jugador que recibió la palmada sale corriendo tras él para pillarle. Si consigue atraparlo pasa a su grupo, y si no es así se recomienza el juego ahora en el otro grupo.

Desplazamientos:

JUEGO: “EL GUSANO”

Grupos de 5 ó 6, en fila sentados en el suelo, agarrándose a los tobillos del compañero que esté detrás nuestra, menos el último que puede apoyar las manos en el suelo. A la señal, todos los gusanos comienzan a andar. El que llegue 1º a meta ganará.

JUEGO: “EL AUTOBÚS DESCAPOTABLE”

Transportar al compañero que va cómodamente. Cada vez que se transporte a un compañero se deberá llevar de una forma distinta.

JUEGO: “EL LLEVA-MOMIA”

En grupos de seis transportar a tres momias de formas distintas. Cambio de roles.

JUEGO : LA SILLITA MECÁNICA. Por tríos transportar a un compañero una distancia de diez metros. Todos deben ser transportados.

JUEGO: “TORITO EN ALTO”

Uno la queda y debe coger a los demás antes de que se suban a algún objeto. El que sea cogido la queda. Está prohibido estar todo el tiempo subido.

JUEGO: “POLICÍAS Y LADRONES”

Todos en cuadrupedia invertida. El policía lleva un globo sobre el abdomen intentando coger a un ladrón. Cuando coja a uno le dará el globo y éste pasará a ser policía. El profesor podrá ir introduciendo más globos para que haya más policías.

JUEGO: “EL COMECOCOS”

Uno la queda (fantasma) que trata de pillar a los demás (cocos). El que sea cogido se convierte en fantasma. Sólo nos podemos mover por encima de las líneas de colores del campo.

JUEGO: “LAS AVES MIGRATORIAS”

Grupos de cuatro. Cada grupo se dirigirá hacia donde indique el profesor sin soltarse de las manos.

JUEGO: “STOP-PUEBLO”

Igual que “stop-fruta”, pero en vez de una fruta se nombrará un pueblo andaluz.

JUEGO: “LOS PELOTAZOS”

Cada alumno con una bola de papel deberá lanzarla contra sus compañeros evitando que nos den a nosotros. Conseguimos un punto por cada pelotazo que demos.

JUEGO: “LA MANCHA VENENOSA”.

Igual que el coger pero cuando te cogen o te tocan debes llevar la mano puesta donde te dieron hasta que cojas a alguien.

JUEGO : LA FRONTERA. Los turistas deben cruzar la frontera sin ser tocados por el policía que está en la frontera (se encuentra en la mitad de la pista sobre la línea que marca los dos campos). Cuando el policía dé la señal todos deben cruzar la frontera. El policía no puede salirse de la línea, sólo desplazarse por encima de ella. No se puede cruzar de un país a otro seguidamente, y hasta que no hayan cruzado todos los turistas el policía no dará una nueva señal. Los turistas tocados o cogidos pasan a ser también policías.

JUEGO: “LA CADENA”

Igual que al coger pero el que vaya siendo cogido se agarrará de la mano al jugador que la queda y seguir cogiendo a los demás y así sucesivamente.

JUEGO : RELEVOS. En grupo de 4 o 5 niños recorrer una distancia de 20 ms. aprox.

- Corriendo. - Saltando con pies juntos.
- A patita coja. - En cuclillas
- Cuadrupedia. - De la forma que cada alumno elija.
- De espaldas.

JUEGO: “RELEVOS DE REYES EN CAMELLO”.

En grupos de cuatro y de dos de dos transportar en “burrica” recorriendo una distancia corta, relevándose con los compañeros.

JUEGO : “AL LOBO”.

Uno hace de lobo y la queda. Los demás son cerditos que se salvan si entran en un aro (casita).

Velocidad:

JUEGO: “FÚTBOL SIN BALÓN”.

Se divide la clase en dos grupos que se distribuyen en el campo de fútbol-sala. El objetivo de cada jugador es meterse en la portería contraria y a la vez impedir que los jugadores del equipo contrario se metan en la portería propia. Si en el intento un jugador fuese cogido por un jugador contrario deberá empezar a intentarlo de nuevo desde su campo.

JUEGO: “ALTO VOLTAJE”.

Dos grandes grupos unidos por las manos. El profesor se agarrará a los extremos de cada grupo y apretará sus manos a la vez para comenzar la transmisión. Se irán pasando el apretón de manos hasta llegar al último que deberá gritar cuando reciba el mensaje.

JUEGO: “COGE EL TREN”

Uno la queda y trata de coger a los demás. Éstos para salvarse tienen que coger el tren (meterse en las ruedas distribuidas por el espacio).

JUEGO: “EL ELEFANTE RESFRIADO”

Uno la queda con los brazos cruzados y con la mano izquierda tocándose la nariz. Debe tocar a todos los demás para contagiar el resfriado. Los contagiados podrán contagiar también.

JUEGO : LA BOMBA.

Todos los alumnos excepto uno forman un círculo. Van pasándose la pelota (en el sentido de las agujas del reloj). El jugador que está fuera gritará “¡bomba!” y el jugador que en ese momento tenga el balón se cambiará por él y continuará el juego.

JUEGO : ¡QUE VIENE EL LOBO!. Un niño es el lobo y trata de atrapar a las ovejas. A quien coja se convierte en lobo y éste en oveja.

- Variante : todas las ovejas que vayan siendo atrapadas se van convirtiendo en lobos conjuntamente.

JUEGO : EL MONSTRUO DEL LAGO. Todos están nadando en el lago y están muy contentos. Cuando surge el monstruo del lago (que estaba escondido en su casa), todos corren hacia sus barcos, (bancos, porterías,...). Si el monstruo coge a algún niño se invierten los papeles.

JUEGO: “EL CAZAFANTASMA”

Cada uno metido en una bolsa se desplazarán por la zona marcada evitando el cazafantasma. El que sea pillado pasa a ser también cazafantasma y así sucesivamente.

JUEGO: “HOMBRE LOBO”. Formar dos grupos. Cuando suena un golpe de pandero un grupo persigue al otro. Al oír dos golpes seguidos de pandero se cambiará el rol.

JUEGO: “EL CASTILLO ENCANTADO”

Un alumno será el fantasma del castillo. El pueblo duerme tranquilo cuando alguien grita: ¡ que viene el fantasma! Este sale de su castillo e intenta coger a alguien. El que sea atrapado será llevado al castillo y encarcelado. Se repite esta acción y a la siguiente el encarcelado pasará a ser fantasma y el fantasma pueblerino y así sucesivamente.

JUEGO: “LA PICA BORRACHA”

Formamos un círculo en el que cada alumno con una pica se colocará mirando hacia dentro sujetando la pica por un extremo y apoyándola en el suelo. A la señal soltamos la pica sin empujarla y cogemos la pica del compañero que esté a nuestra derecha. Así sucesivamente todos los alumnos.

- En parejas:

- Uno sujeta la pica y el compañero se sitúa a uno o dos metros de distancia. El compañero que sujeta la pica la soltará sin tirarla gritando ¡ya! Y su pareja correrá para recoger la pica antes de que caiga al suelo. Se puede variar la posición inicial del jugador que recoge la pica en función de lo hábil que sea para recogerla.

JUEGO: “LOS REYES BUSCAN CAMELLOS”

La quedan tres niños, y los demás son camellos. Los tres Reyes Magos intentan coger un camello cada uno. Éstos corren velozmente para no ser cogidos. El rey que atrape un camello se montará en él. Invertir papeles.

JUEGO : “EL ZORRO”

Cada alumno tendrá puesto la parte superior del chandal sujeto al elástico del pantalón , como si fuera una cola. A la señal deben intentar coger el mayor número posible de colas evitando que nos quiten la nuestra. No vale quitarlos de las manos.

JUEGO: “EL HOMBRE DEL SACO”

Uno la queda y lleva una bolsa en la mano, es el hombre del saco. Cuando coja a un compañero, le pasará el saco y él se salvará.

JUEGO: “NO RETROCEDER”

Alrededor de la pista vamos corriendo en sentido contrario al jugador que la queda. Éste debe coger a sus compañeros. Cuando pilla a alguien deben cogerse de las manos y seguir pillando a los demás. Ningún jugador puede retroceder.

- Variante: en la zona A no podrán ser cogidos, pero tampoco en esa zona pueden pararse aunque si podrán andar lentamente.

JUEGO:”EL CORTA-HILOS”

Uno la queda y persigue a alguien sin poder cambiar de perseguidor, a no ser que otro jugador se cruce entre ambos (corta-hilos).

JUEGO: “COLOR-COLOR”

El que la queda dice “color-color...” azul (por ejemplo). Todos correrán para tocar ese color. El que se la queda puede coger a cualquiera que no está tocando ese color.

Cambio de papeles cuando alguien sea cogido.

Equilibrio:

JUEGO: “PELEA DE GALLOS”

En parejas y desde la posición de cuclillas intentar caer al compañero empujándole con las manos sobre las suyas sin agarrarse. Intentar caer al compañero tres veces.

JUEGO: “EL PASO VELOZ”

(Relevos). Grupos de seis llevar la colchoneta sin salirse de debajo. El que llegue se tumbará en la colchoneta mientras los demás grupos llegan.

JUEGO: “EL CANDELABRO”

Cada alumno con un candelabro (pica), mantenerlo en equilibrio con la palma de la mano extendida el máximo tiempo posible sin que caiga.

- Variante: con otra parte del cuerpo (pie, hombro, nariz...)

JUEGO: “CRUZAR EL PUENTE”

Grupos de 5 ó 6 en cada extremo de filas de bancos suecos apoyados en el suelo normalmente. Uno de cada grupo se adelantará para intentar pasar al otro lado sin caerse.

-Variante: mismos bancos. Colocar el material o alumnos. Deberán cruzar el puente sorteando los obstáculos.

- Hacemos un recorrido con bancos suecos invertidos que deberán recorrer los alumnos ayudándose de dos picas a modo de bastón.

JUEGO: “LAS HORMIGAS OBRERAS”.

Dos filas sentadas en el suelo se pasarán de atrás hacia delante una colchoneta fina utilizando sólo las manos.

JUEGO: “QUE NO CAIGA LA CULEBRA”.

Todos en fila y la cuerda sobre las cabezas. Sin agarrar la comba con las manos intentar avanzar todos a la vez hacia cierta línea.

JUEGO: “LA SARDINA QUEMÁ”

Tumbados en el suelo decúbito supino, formando un círculo. Uno de los jugadores mantiene “la sardina” en su barriga (bolsa de basura llena de todas las bolsas utilizadas). Deberá pasarle la bolsa al compañero de la derecha intentando que no caiga la sardina al suelo.

- Relevos: grupos de 4 o 5 alumnos.

1. Llevar la pica con el pie.
2. Llevar la pica en equilibrio con un dedo.
3. Llevar la pica sobre el hombro sin que caiga.
4. Llevar la pica sobre la nuca.

Lanzamientos y recepciones :

JUEGO: “EL BOMBARDEO”.

Se divide la clase en dos grandes grupos, colocados tal como se muestra en la figura. Las pelotas se sitúan en el centro del campo. A la señal todos los alumnos corren hacia los balones para lanzarlos con las manos al campo contrario. El juego consiste en intentar que en nuestro propio campo no haya balones. Gana el equipo que a la señal del profesor tenga menos balones en su zona.

JUEGO: “LA TULA CON DISCO”.

Igual que el coger pero el que la queda tiene que darle con el disco a un compañero lanzándolo.

JUEGO: “LANZAR PENALTIES”.

Quien mete gol se pone de portero y tiene un punto.

JUEGO: “FÚTBOL-DISCO”.

Dos grupos. Pasándose el disco intentar conseguir gol (meter el disco por la portería contraria).

JUEGO: “DISCO-BOMBA”.

Todos en círculo de pie, deberán pasarse el disco sin que se caiga. Si esto sucede explota y todos nos tiraremos al suelo. Después continuará el juego de nuevo.

JUEGO: “AL RATÓN Y AL GATO”

La clase se divide en dos grupos y dos alumnos se colocarán en el centro, para intentar interceptar el disco que lanza un grupo a otro.

JUEGO: “VOLEY-GLOBO”

Dividimos la clase en dos grandes grupos. Cada uno en una zona separados por una cinta o red. Deberán pasar el globo por encima de la cinta sin que caiga al suelo.

Golpeo:

JUEGO: “SAPE SAPE”

En círculo cogidos de las manos darle patadas a la bolsa anterior, cooperando todos para que no salga fuera del círculo.

JUEGO : “EL GLOBO QUE VUELA”

Los niños deberán mantener 3 globos en el aire sin que caigan al suelo.

Respiración:

- Todos tumbados boca-arriba con un globo en el vientre. Inspirar y espirar manteniendo el globo sobre el vientre.

- Tumbados en el suelo con una hoja en el abdomen, respirar y observar si sube la hoja.

JUEGO:”CARRERA DE GLOBOS”

Colocarse en la línea de salida con un globo. Soplar sobre él hasta que llegue a meta. No se puede tocar.

Otros :

JUEGO: “EL ENREDO”

Dos alumnos la quedan y el resto cogidos de las manos y sin soltarse deberán hacerse un nudo partiendo de la formación de un círculo. Los dos alumnos que están fuera deberán deshacerlo sin poder soltar ninguna mano.

JUEGO: “EL TELEGRAMA”

Uno se la queda y los demás sentados en círculo tomados de la mano van enviándose con un apretón de manos “el telegrama” que al comienzo del juego un jugador decidió enviar. Los apretones se van pasando de jugador a jugador hasta que llegue al destino. El del centro debe averiguar por dónde va el mensaje. Si acierta se cambiará por el jugador descubierto.

JUEGO: “ EL ASESINO”

Todos los niños se desplazan por el patio. Hay un jugador que es el asesino y va matando a la gente guiñándole un ojo. Al niño que guiñe morirá, contará para sí hasta diez y se caerá al suelo. Si alguien descubre quién es el asesino podrá delatarlo.

JUEGO: “DERRIBA MURO”

Dos grupos empujan cada lado de una colchoneta para intentar derribar el muro.

JUEGO: “ADIVINA QUÉ ES”

Sentados en fila uno tras otro. El último escribe un número o letra en la espalda del compañero siguiente, y éste a su vez en el posterior, y así sucesivamente hasta llegar al primero que debe acertar de qué número o letra se trata.

JUEGO: “EL HIPOPÓTAMO”

Grupos de cinco o seis, agarrando una colchoneta. El profesor dejará un chaleco encima de una colchoneta, eso indicará el equipo que la queda, que deberá coger a los demás.

JUEGO: “DALE LA VUELTA A LA TORTILLA”

En parejas, uno tumbado y el otro intentará darle la vuelta.

JUEGO: “SACA PULGA”

Dos grupos de seis colocados dentro de un círculo se empujarán mutuamente para echarse fuera.

JUEGO: “LA BOTELLA”

Igual que al escondite pero el “marro” o “mazo” es una botella colocada de pie en un sitio visible. Para salvar a los compañeros hay que darle una patada a la botella. El que la queda cuando vea a un jugador escondido dirá su nombre cogiendo el bote y golpeando éste contra el suelo mientras lo nombra.

JUEGO: “LA BOTELLA BORRACHA”

Tres o cuatro grupos en círculo. Uno en medio hará de botella con los pies fijos en el suelo. Los demás se pasan al compañero sin que caiga.

JUEGO : AL-AGUA-PATO.

Dos grupos, cada uno sobre una colchoneta. A la señal intentar echar al agua los patos de tu grupo. Será el ganador el que se mantenga subido en la colchoneta. (Nota: si el grupo es muy numeroso realizarlo con más colchonetas o en turnos).

JUEGO: “ESCONDER EL REGALO”

El Rey Baltasar ha perdido un regalo, “¿quién lo encontrará?”. Quién lo encuentre será el siguiente en esconderlo.

JUEGO : EL REDONDEL. En un círculo pintado en el suelo se internan cuatro jugadores, y un quinto desde el exterior intentará tocar a alguno de ellos sin pisar el círculo. Cambio de roles cuando se consiga.

- Variante : Cambiar el tamaño del círculo y número de participantes.

El que sea tocado pasa al exterior también.

JUEGO : BATALLA DE SERPIENTES. Cuatro filas de alumnos agarrados de la cintura forman cuatro serpientes. La cabeza de una serpiente debe coger la cola de cualquiera de las otras serpientes. Si algún equipo lo consigue se vuelve a empezar.

JUEGO: “¿QUIÉN LO TIENE?”

Uno sale fuera de la clase o se da la vuelta para no mirar. Todos se colocan en fila con las manos detrás. Uno de ellos tendrá sujeto el globo. El alumno que está fuera cuando se incorpore a la clase deberá adivinar quien tiene el globo mirando desde la señal indicada (tres o cuatro metros).

Expresión Corporal:

- Dividimos la clase en dos grupos. Utilizando el material del gimnasio cada grupo deberá montar un portal de Belén siendo ellos las figuras.

- Bailamos o nos desplazamos libremente al ritmo de la música. Cuando cese saludamos a un compañero.

JUEGO: “PÍO-PÍO”

Todos forman la granja, cada uno hará el sonido de un animal distinto, excepto uno que hará de pollito. Otro alumno, fuera de la granja es la gallina que con los ojos cerrados busca a su polluelo perdido. Si lo encuentra el pollito pasará a ser la siguiente gallina y se elegirá otro pollito.

JUEGO : YO SOY EL OTRO. Sentados en círculo. Uno se queda en el centro con los ojos vendados. Otro con voz diferente le dirá “hola soy Pepe”. El que se la queda deberá acertar que compañero es.

JUEGO: “EL PEGAMENTO”

Todos nos movemos al ritmo de la música, cuando pare nos tendremos que agarrar de la mano de un compañero y bailaremos en pareja. Después nos uniremos parejas con parejas y así sucesivamente hasta estar todos unidos.

CUENTO MOTRIZ:

Imaginar y reproducir las cosas que hacemos antes de ir al colegio y después de ir al colegio.

En grupos de 5 ó 6 representar con mímica y sonidos: un autobús, tren, ambulancia,...

JUEGO : “LAS FIGURITAS DE NAVIDAD”

Nos desplazamos al ritmo de la música y cuando pare nos convertimos en una figurita de Navidad, (camello, pastor, Rey Mago,...). El profesor preguntará a varios niños que le digan qué son.

- En grupos de seis o cinco niños imitar un animal que los demás compañeros deben adivinar.

- variante: se hace un gran grupo pero todos imitan un animal. No vale repetir.

JUEGOS DE IMITACIÓN.

Un alumno imita o representa un objeto o personaje relacionado con la Navidad. El resto de los alumnos deberán acertar qué representa el compañero. Quien lo adivine será el siguiente en representar.

Dramatizar el villancico de “El Camello” (de Gloria Fuertes).

JUEGO: “EL GUSANO BAILARÍN”

En fila india iremos bailando tal y como va el primero. Hacer dos grupos. Variar el alumno que va el primero.

JUEGO: “LA DANZA DEL MAR”

Nos vamos acercando hasta formar en grupo un “balón humano”. Con los ojos cerrados y en contacto respiramos dejándonos llevar.

Nos acomodamos al cuerpo del compañero más próximo. Simulamos una ola del mar. El mar está tranquilo, el movimiento es suave y fluido.

Poco a poco nos vamos sentando y adaptando a los demás.

- Representar en grupos un paso de Semana Santa de nuestro pueblo o ciudad que los demás deben adivinar. Podemos utilizar el material que hayamos utilizado a lo largo de la sesión desarrollada.

- Realizar pasos de procesión de Semana Santa utilizando todo el material que les haga falta para construir sus propios pasos.

JUEGO: “LAS ESTATUAS”

Bailamos al ritmo de la música y cuando ésta cese nos convertimos en estatuas que no pueden ni moverse ni hablar. El profesor decide en algún caso en qué nos convertimos o un alumno. (Preguntar que son pues les motiva mucho).

JUEGO: “LAS IMÁGENES DE SEMANA SANTA”

Con música de marchas de Semana Santa nos desplazamos libremente, cuando la música pare cada alumno se convierte en una imagen de Semana Santa.

- Dramatización: “Somos niños-as muy feos que vamos por la calle y saludamos a todos”.

En grupos de tres dramatizar a un padre, una madre y el hijo que se van a la playa. Cambiar papeles.

JUEGO: “BAILE DE LA ESCOBA”

Bailamos de forma libre. Uno sujetará una escoba (o pica), que deberá ir pasándola a los demás. Cuando pare la música quien posea la pica deberá bailar solo con la pica durante unos instantes. Nadie podrá negarse a coger la pica cuando se la ofrezcan, ni tampoco vale tirarla.

- Variante: - introducir una escoba más para mayor dificultad.
- entregar la pica realizando antes unos determinados pasos.

JUEGO : “ EL TAMBOR MÁGICO”

Se necesita un instrumento de percusión de dos tonos. Se les dice a los alumnos que es mágico y sólo podrán moverse al ritmo que marque. El profesor irá cambiando de ritmo de rápido a lento o viceversa.

- Representar el nacimiento de un árbol desde que es semilla hasta que es viejo y cae. El profesor irá indicando cuando se ha sembrado la semilla, cuando llueve, cuando sale el sol,...

- Sentados en círculo mirando al centro y tocando las palmas al ritmo que marque el profesor, decir de uno en uno nuestro nombre. Después decir el nombre del compañero de la derecha o izquierda.

JUEGO: “DANZA GUÍA”

En grupos de tres nos vamos acercando y a cámara lenta nos desvanecemos grupalmente. La persona que haya caído la última, se tumba boca arriba y sus acompañantes se sitúan a los pies y le cogen el izquierdo y el derecho. Al ritmo de la música empezamos a amasar y movilizar el pie de quien está en el suelo, coreografiando una danza colectiva.

Muy despacio y sin comentar nada cambia la persona que está tumbada.

- Representar una historia relacionada con Andalucía a elegir por el profesor.
- Con música desplazarse por toda la sala. El profesor indica una acción que se deberá efectuar cuando cese la música:
 - Poner los pies lo más alejado posible del suelo.
 - Colocarse lo más bajo posible.
 - Colocarse lo más cerca posible de...
 - Separarse del profesor lo máximo posible.
 - Colocarse a la izquierda de...
 - Colocarse a la derecha de...

Trepas:

JUEGO: “PAPA NOEL EN EL TEJADO”.

Utilizando las espalderas del gimnasio cada niño (Papa Noel) deberá trepar el tejado hasta llegar a la chimenea (extremo contrario de las espalderas). No podrá tocar el suelo.

- En grupos, recorrer cierta distancia hacia la espaldera para recoger un objeto situado en la parte superior, pisando sobre una sucesión de aros alineados.

JUEGO : ASALTO AL CASTILLO.

Dos grandes colchonetas, una en el suelo y otra pegada a ésta colocada de forma vertical sujeta por el profesor. La clase estará en fila. El primero se dirige en carrera hacia el castillo. Si no pudiese trepar pedirá ayuda y el compañero que le sigue en la fila correrá a socorrerlo. Si esta ayuda no fuese suficiente se pedirá más ayuda. Una vez superada la alta pared del castillo nos colocaremos otra vez en la fila para repetirlo.

Percepción Espacio-temporal

JUEGO: “ EL LAZARILLO”

En parejas, uno con los ojos cerrados, su compañero lo guiará durante un tiempo determinado por todo el patio/gimnasio. Invertir papeles.

JUEGO : ATERRIZA COMO PUEDA.

Se hacen 2 o 3 grupos. Uno de cada grupo será la “torre de control” y los demás serán aviones que salen de uno en uno con los ojos vendados. Se hace una pista con obstáculos a lo largo del trayecto a recorrer, acabando en las colchonetas. La torre de control guiará verbalmente al avión evitando los obstáculos para un feliz aterrizaje (pista de aterrizaje será la colchoneta). El avión que llega a la pista de aterrizaje pasa a

ser la torre de control para guiar a un nuevo compañero. El anterior torre de control se colocará último en la fila de aviones para despegar.

JUEGO: “EL DETECTIVE”.

Nos colocamos en parejas uno delante del otro y nos desplazamos como queramos por el patio, (delimitar terreno). El que va delante podrá cambiar de ritmo y de dirección a su antojo y el que va detrás (detective) deberá mantener la distancia.

JUEGO: ECO-ECO. El profesor marca un ritmo con palmas y los alumnos lo repiten con pasos (pisotones fuertes).

JUEGO : “ESCONDER LA ZAPATILLA”.

El que la queda esconde una de sus zapatillas. Cuando dé la señal el resto de la clase saldrán a buscarla. Quien la encuentre será el próximo en esconder la suya.

- Cada alumno con una pica en la mano. Desplazarse por toda la sala. El profesor con el pandero indicará una secuencia que los alumnos deben repetir con las picas golpeando en el suelo.

Salto:

- Saltar por parejas:

- Los dos a la vez.
- Alternando.
- Dando palmadas arriba.
- Chocándose en el aire
- Etc.

- Saltar al mismo tiempo con pies juntos desde una señal a otra.

JUEGO: “EL RENO SALTARÍN”.

Todo el material se coloca de manera dispersa por el espacio. Los alumnos se quedan a un lado del terreno de juego. Se trata de llegar hasta el otro extremo sin pisar el suelo, pasando por encima del material.

- Colocamos las cuerdas consecutivamente de forma horizontal y separadas unas de otras un metro y medio. Pasaremos entre ellas de distintas formas, (andando sin pisarlas, corriendo, saltando, andando hacia atrás, en cuadrupedia,...).

Relajación:

- Representar el nacimiento de un árbol desde que es semilla hasta que es viejo y cae. El profesor irá indicando cuando se ha sembrado la semilla, cuando llueve, cuando sale el sol,...

JUEGO: “VEO UN GUSANO”

En círculo y de pie los niños irán repitiendo lo que diga el profesor y realizando las acciones que se indiquen. Canción:

- “Voy por el campo,
veo un gusano,
cojo el gusano,
miro el gusano,
me como el gusano,
¡buf! ¡qué asco de gusano!”

- Tumbados y en silencio escuchar música e imaginar la historia que se vaya contando.

JUEGO : POBRE GATITO. Todos sentados en círculo menos uno que es el gatito que va maullando porque tiene mucha hambre, y se pasea por delante de los niños que están sentados. Cada alumno le pasará la mano por la cabeza y deberá decir sin reírse “pobre gatito “. El que se ría pasa a ser gatito.

JUEGO : BLANCANIEVES.

Todos somos Blancanieves y estamos desmayados, por eso estamos sobre la colchoneta tumbados (decúbito prono). Se irán despertando cuando el príncipe bese a Blancanieves (el profesor les dé un toque en los pies).

Esquema corporal:

JUEGO: “TODOS A POR...”

Grupos de seis desplazándose de forma libre. Cuando pare la música todos deberán unirse por la parte corporal que se indique.

JUEGO: “EL ESCULTOR”.

En parejas uno se convierte en bola de barro en el suelo y su compañero hará de escultor. Éste lo amasa y hará una figura, moviéndole brazos, piernas y tronco para colocarlos en la posición que le interese. Cuando el profesor indique cada escultor mirará otras figuras y cambiará aquellas que desee. Repetir el juego cambiando de roles.

JUEGO: “LA SOMBRA”.

En parejas repetir los movimientos que realice nuestro compañero teniendo en cuenta que la sombra irá siempre detrás. Cambio de papeles.

JUEGO: “EL ESPEJO”.

Idem al anterior pero estaremos de frente a nuestro compañero.

JUEGO: “EL INDIO”.

El indio (profesor o alumno) con una pica irá indicando los movimientos que hay que realizar según la posición de la pica, aunque antes dirá: “El indio dice...”

JUEGO: “EL TOCÓN”:

Los alumnos con los ojos cerrados caminan por el gimnasio, cuando se encuentran con los que están quietos tratan de reconocerlos tocándoles la cara.

- Desplazarse al ritmo de la música. Cuando pare unirse a un compañero por la parte corporal que indique el profesor. Ej. pie
- Por parejas identificamos primero nuestro cuerpo y después en el del compañero las diferentes partes del cuerpo que indique el profesor (ej.)Nariz, codo,...).
- Todos sentados en círculo tocamos la parte corporal que indique el profesor del compañero que está a nuestra derecha.
- variante: se divide la clase en dos grupos. Se realiza la misma tarea pero con carácter competitivo.

JUEGO : LA MANCHA VENENOSA.

Igual que “el coger”, pero el que sea cogido o tocado deberá llevar la mano puesta en la zona tocada hasta que coja a alguien.

Coordinación:

JUEGO: “RELEVOS”

1. Llevar la pelota entre las rodillas sin que se caiga .
2. Llevar la pelota botando.
3. Conducir el balón con los pies.
4. Rodar la pelota.
5. Llevar la pelota como cada A desee.

JUEGO: “ZORRO CAPTURA AL POLLITO”

Grupos de seis, se colocan en fila todos menos uno (el zorro) que se coloca en frente del que está primero en la fila. El zorro intentará capturar al pollito (último de la fila) y la gallina debe intentar evitarlo. No pueden soltarse.

JUEGO: “ZAPATILLAS QUE VEO, PISOTÓN QUE ARREO”

El grupo se desplaza libremente por toda la pista tratando de pisar a los demás y evitando ser pisado cuando la música deje de sonar.

JUEGO: “EL RATON Y EL GATO”. Grupo de 4 ó 5.

Todos forman un círculo excepto uno que estará en el centro. Deben pasarse el balón con las manos evitando que el del centro lo intercepte. Si fuese así se cambiaría por el último que toco el balón.

- En grupos de cuatro con dos bancos y dos colchonetas deberán llevar de un lado a otro todo el material sin poder pisar suelo y alternando el material. Cuando lleguen al otro extremo, donde estarán esperándolos sus compañeros, éstos realizarán la misma operación hacia el sentido contrario.

JUEGO: “ CORRE QUE TE PILLO”.

Sentados en círculo. Un alumno sostiene el balón con los tobillos o pies sin que se caiga y debe pasárselo al compañero que está a su lado. Circula en el mismo sentido otro balón que persigue al primero y debe intentar cogerlo. Si lo pilla se cambia el sentido y el que era perseguido pasa a ser perseguidor.

JUEGO : PISA RANA.

Nos pisamos los pies unos a otros sin salirnos de la zona delimitada.

JUEGO : LA RED. Dos grandes grupos, uno es la red y el otro los pececillos. Para formar la red los niños hacen un corro. Comienzan a dar vueltas cuando suene la música. Los peces entran y salen. Cuando deje de sonar la red se cerrará (se dan las manos los del corro), y los peces capturados serán red también. La música vuelve a sonar y continúa el juego. Repetirlo cambiando los roles.

JUEGO : EL CAZADOR Y LAS AVES. El cazador corre botando el balón para darle a cualquiera de sus compañeros, lanzando el balón y tratando de hacer blanco en las aves. Si logra alcanzar a alguien ése pasará a ser cazador.

Variante : cada vez que alguien sea tocado con la pelota será también cazador y así hasta que quede una sola ave.

JUEGO : FÚTBOL EN PAREJAS.

Se hacen dos grupos. Cada jugador debe estar con su pareja agarrado de la mano. No podrán soltarse. Los porteros son los únicos que jugarán libres. Las reglas serán las mismas que en el fútbol.

JUEGO : ZAPATILLA FUERA.

Se trata de golpear la zapatilla que está dentro del círculo con el balón para conseguir sacarla fuera.

JUEGO: “TIRO AL PICHÓN”.

Lanzando las pelotas derribar las botella colocadas sobre un banco sueco, poyete o colgadas de una cuerda.

JUEGO: “LOS BOLOS”.

Derribar con una pelota las botellas que están en el suelo desde una distancia de diez metros aproximadamente.

JUEGO: “RUEDA- BASQUET”.

Cuatro grupos colocados en las esquinas de un cuadrado en el que se encuentra una pila de neumáticos en el centro. Cada alumno con una pelota intentará encestar desde su zona. El grupo que antes consiga encestar todas sus pelotas gana.

JUEGO : CORRE PELOTA.

En círculo de pie se pasan la pelota (siempre al jugador que está al lado), lo más rápido posible para que el balón que lo persigue no lo alcance. Si así fuera se cambiará el sentido y el balón perseguido pasa a ser balón perseguidor.

JUEGO : EL PAÑUELITO.

(con balón). Dos grupos que se situarán uno frente al otro separados por una línea central donde se situará el maestro y dos balones. A cada alumno le corresponde un número. El maestro dirá un número y los alumnos que tengan dicho número deberán salir corriendo hacia la pelota, cogerla y dirigirse hacia la canasta donde deberá lanzar y encestar. Tiene tres intentos. Quien lo consiga deberá llevar el balón a la línea central y regresar a su grupo. El primero que lo consiga gana in punto para su equipo. No se elimina nadie.