

J. Ignacio Manzano (coord.)

M^a del Carmen Alejo
José A. Domínguez
Sonia Eady
Álvaro García
Fco. José González
Julián Jiménez
Eduardo I. Lorenzo
Miguel Martín
Avelino Trujillo.

215 JUEGOS PARA EDUCACIÓN FÍSICA EN PRIMARIA

*B*IBLIOTECA
*C*IENCIAS
DE LA EDUCACIÓN

BIBLIOTECA
CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN

Durante dos cursos académicos, un grupo de alumnos, hoy profesores especialistas en Educación Física, han llevado a cabo un trabajo de recopilación de juegos.

De forma individual, y por separado, el grupo desarrolló los juegos en los centros donde realizaron sus “prácticas docentes de grado”. Se analizaron por separado cada juego, se concretaron los objetivos, se modificaron reglas, se simplificaron contenidos...

El trabajo está agrupado en tres opciones:

- juegos con pelotas
- juegos con material variado
- juegos sin material.

El resultado de esta experiencia fue llevarlo en forma de este libro para su utilización durante las clases de Educación Física en Primaria.



**FONDO EDITORIAL DE LA FUNDACIÓN
SAN PABLO ANDALUCÍA-C.E.U.**

J. Ignacio Manzano (coord.)

M^a del Carmen Alejo
José A. Domínguez
Sonia Eady
Álvaro García
Fco. José González
Julián Jiménez
Eduardo I. Lorenzo
Miguel Martín
Avelino Trujillo.

215 JUEGOS PARA EDUCACIÓN FÍSICA EN PRIMARIA

*B*IBLIOTECA
*C*IENCIAS
DE LA EDUCACIÓN

J. Ignacio Manzano (coord.)

M^ª del Carmen Alejo
José A. Domínguez
Sonia Eady
Álvaro García
Fco. José González
Julián Jiménez
Eduardo I. Lorenzo
Miguel Martín
Avelino Trujillo.

215 JUEGOS PARA EDUCACIÓN FÍSICA EN PRIMARIA

*B*IBLIOTECA
*C*IENCIAS
DE LA EDUCACIÓN

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	7
SIMBOLOGÍA.....	11
JUEGO CON PELOTAS Nº 1-43.....	13
Autores: José A. Domínguez Garrido Julián Jiménez Herrera Eduardo Lorenzo de Lara	
JUEGOS CON MATERIAL VARIO. Nº 44-121.....	37
Autores: Álvaro García Santos Miguel Martín León Avelino Trujillo Carvallar	
JUEGOS SIN MATERIAL. Nº 122-215.....	79
Autores: Carmen Alejo Franco Sonia Eady Saénz de Valdoseras Francisco González Pizarro	
BIBLIOGRAFÍA.....	129

Colección Ciencias de la Educación

© J. Ignacio Manzano Moreno

1ª edición: noviembre 1.996

Fondo Editorial Fundación San Pablo Andalucía- CEU

Depósito Legal: SE - 2334/96

ISBN: 84 - 922252 - 1 - 1

Printed in Spain - Impreso en España

Impreso en Gráficas Gilmo, S.L. - Pol. Ind. El Manchón, Tarifa, 23

Tomares (Sevilla)

INTRODUCCIÓN

El hecho social de participación en la actividad física, el deporte y la recreación, ha dado paso a formación del alumno en apoyo de sus valores no sólo físicos y deportivos, sino también como educación en la responsabilidad y en el conocimiento de sus capacidades.

La Educación Física, que anteriormente se preocupaba: o del rendimiento de la condición física o de la realización de prácticas deportivas, tiene un papel importante en la formación humana de la persona..

Cuando hablamos de Educación Física como “profanos”, solemos dejar escapar una sonrisa de condescendencia al escuchar los comentarios “desfasados” y “obsoletos” que sobre ella hacen, normalmente fruto de las experiencias vividas en su propia formación como estudiantes. Afortunadamente y fundamentado en profesionales preparados y con una fuerte dosis de entusiasmo y conocimientos científicos, se puede contrastar el bagaje de diversidad de conocimientos con amplitud de corrientes pedagógicas en la actividad física y con diferentes estilos de enseñanza y escuelas.

La demanda de formación e información, ha motivado que un grupo de alumnos y alumnas de la especialidad de educación Física de esta Escuela Universitaria de Magisterio “Cardenal Spínola” de Sevilla, se haya reunido y tengan recopilados un volumen considerable de juegos tradicionales y adaptados para poderlos usar en el desarrollo de su actividad profesional.

El presente trabajo consiste en ofrecer a todos los educadores, cualquiera que sea su especialidad, interesados en la formación, una guía práctica y experimentada de juegos para la aplicación en el ámbito escolar, grupal y familiar.

JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO EN EL DISEÑO CURRICULAR

En el Decreto 105/1992, de 9 de junio, por el que se establecen las enseñanzas correspondientes a la educación Primaria en Andalucía (BOJA,

nuestros objetivos. El criterio para la elaboración del programa fue: juegos que se puedan hacer en un patio (clase) con un número de 35 alumnos-alumnas y fácil de aplicar (pocas normas).

METODOLOGÍA DEL TRABAJO

Coordinados por el Departamento de Educación Física, el grupo de trabajo estaba integrado voluntariamente por los alumnos y alumnas de tercero de la especialidad:

- Alejo Franco, M^a del Carmen.
- Domínguez Garrido, José Antonio.
- Eady Sáenz de Valdozeras, Sonia.
- García Santos, Álvaro.
- González Pizarro, Francisco.
- Jiménez Herrera, Julián.
- Lorenzo de Lara, Eduardo Ignacio.
- Martín León, Miguel.
- Trujillo Carballar, Avelino.

Un trabajo serio y fundamentado se desarrolló con el siguiente programa:

- 1.- Recopilación de juegos.
- 2.- Selección y maquetación.
- 3.- Experimentación práctica con escolares.
- 4.- Modificaciones y adaptaciones
- 5.- Publicación.

Con la premisa de que los juegos se pudieran realizar en un patio y con un número de 35 participantes, se realizó una extensísima recopilación de juegos tradicionales y adaptados. En la segunda fase del programa se optó por clasificarlos en tres grupos:

- a) Juegos con pelotas, balones...
- b) Juegos sin material: estáticos y dinámicos.
- c) Juegos con material vario: envases de yogurt, aros, cuerdas, papeles de periódicos, picas, ruedas, etc...

20 de junio de 1992) están recogidos los bloques de contenidos para el área de Educación Física.

El diseño curricular de la materia está dividido en tres bloques de contenido:

- a.- El juego.
- b.- Conocimiento y desarrollo corporal. (Educación Física de base)
 - Expresión Corporal.
- c.- Salud Corporal.

El juego es motivo del trabajo que el grupo conlleva. Entre otros valores de formación, y entresacados literalmente del Decreto, podemos resumir:

- Aceptación de uno mismo y de los demás.
- Participación aceptando la presencia de los demás.
- Esforzarse por superar retos y oposiciones.
- Valoración de las propias posibilidades y de las del compañero.
- Comprometerse con los demás integrándose en el grupo.
- Participación en juegos sin que las diferencias individuales (sexo, raza, destrezas...) sean un obstáculo o condicionante.
- .../...

La actividad lúdica para el niño-niña es fundamental para esta etapa de la vida. A través de este medio desarrollará su autoconfianza, espíritu de compañerismo y autofirmará su personalidad dando pie a un sinnúmero de aprendizajes en valores que serán determinantes en su educación.

CONSIDERACIONES Y OBJETIVOS

Las consideraciones previas para la elaboración de este proyecto de recopilación estuvieron centradas en la observación.

La utilización del juego, en la educación física escolar, suele estar caracterizada y justificada como recurso para divertir, ganarse al grupo, desarrollar una mejora de la motricidad, o como pasaporte para llegar a determinados deportes.

En los juegos, domina la competitividad, los eliminados se esfuerzan para su superación y les ayuda a autoafirmarse. El control horario marcará el inicio y el final de la actividad quitándole la espontaneidad de utilización frente a un mayor grado de organización. En las clases, el control docente coartará la libertad y la incertidumbre frente a un alto grado de orden, ruidos, molestias a otras aulas...).

Estas consideraciones se han tenido en cuenta a la hora de configurar

SIMBOLOGÍA

Desplazamiento	
Desplazamiento con balón	
Giros, finta	
Salto	
Agarrar, tocar, etc.	
Alto, pie quieto	STOP
Ojos cerrados o vendados	
Prohibido pisar, zona prohibida	
Empujar, desplazar	
Profesor	

A los tres grupos de juegos mencionados, los alumnos y alumnas se distribuyeron de a tres y comenzaron a llevarlos a la práctica en distintas escuelas deportivas y en actividades extraescolares en centros de sus lugares de residencia.

De la puesta en práctica con escolares se analizaban y en función de los intereses: o se corregían o se modificaban, o se anulaban. Los criterios de análisis se determinaron en:

- Interpretación fácil de las reglas.
- Participación activa y agradable.
- Consigue el objetivo previsto.
- Dirección centrada en el profesor.
- Otras observaciones (posibilidad de daño físico, inhibiciones por sexo...)

CONCLUSIONES

La relación juego-educación es establecida rápida y contundentemente por los alumnos y las alumnas. Si la educación persigue una preparación del individuo para adaptarse a la sociedad en la que vive; qué mejor que el juego que, además, es divertido y es calificado por los pedagogos como ajustado a los intereses y necesidades infantiles.

Después de dos años de trabajo y animados por la formación a través de la actividad física, creemos que por medio de esta recopilación de juegos podemos ofrecer un servicio interesante a la comunidad educativa.

J. IGNACIO MANZANO MORENO
Licenciado en Educación Física
Coordinador de la publicación.

JUEGOS CON PELOTAS

Nº 1-43

EL PIQUE

OBJETIVO: Desarrollar la percepción espacial.

MATERIAL: Balones de baloncesto.



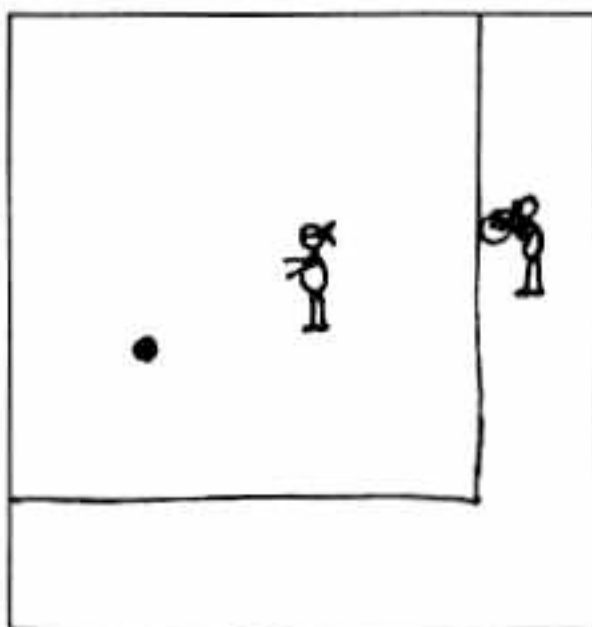
Se coloca a los alumnos en fila frente a la canasta, los dos primeros con un balón de baloncesto cada uno. El primero tendrá que lanzar y encestar desde una señal acordada antes de que el siguiente enceste, éste empezará un poco después.

VARIANTES: Dos grupos, uno del tiro libre y otros de la línea de triples. Con tres o más balones.

BUSCADOR CIEGO

OBJETIVO: Mejorar la velocidad de reacción.

MATERIAL: Un pañuelo y una pelota por grupo.



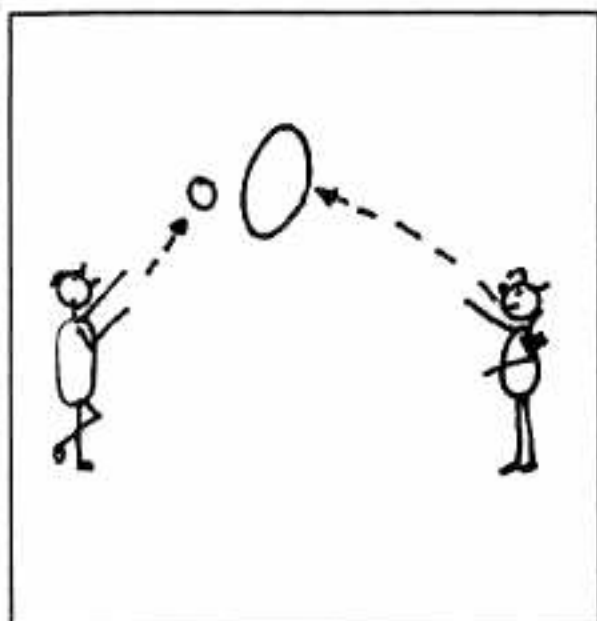
Por grupos de cinco, uno con los ojos vendados. Se tira o coloca la pelota en un lugar del espacio y los compañeros deberán guiar al "ciego" mediante órdenes para que encuentre la pelota. Recomendable separar ampliamente los grupos para evitar confusiones.

VARIANTES: Varios balones por grupo.

TIRO AL ARO

OBJETIVO: Trabajar la percepción espacio-tiempo. Desarrollar la puntería.

MATERIAL: Un aro y una pelota por pareja.

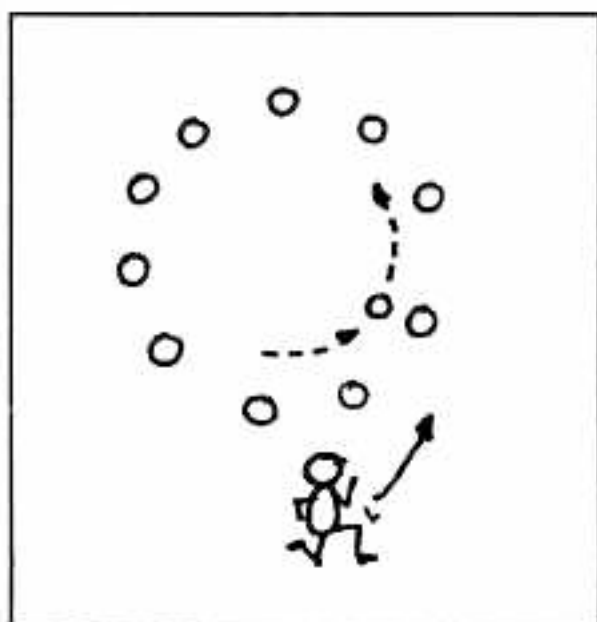


Por parejas, uno frente al otro. Uno de los componentes deberá lanzar el aro al aire y el otro intentará introducir la pelota por dentro del aro. Cada acierto un punto a los tres puntos cambio de rol.

CORRE, CORRE QUE TE PILLO

OBJETIVO: Mejorar la velocidad de desplazamiento.

MATERIAL: Un balón por grupo.

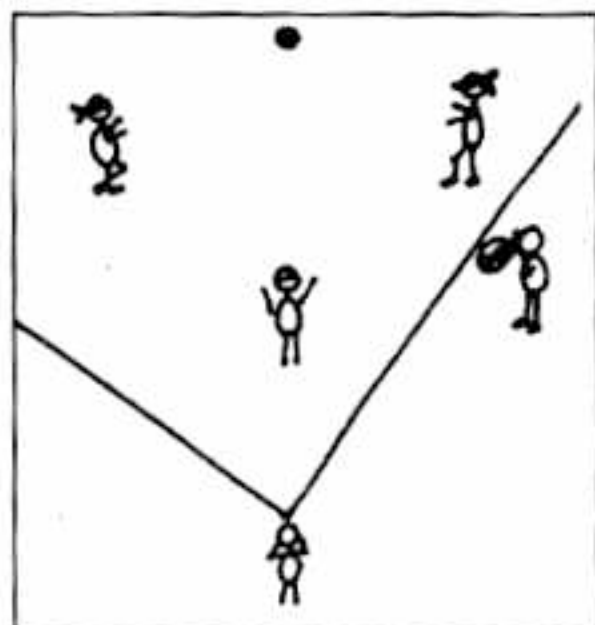


Se hacen varios grupos cada uno con un balón. El balón empezará a pasar de mano en mano, a la señal del profesor, el que lo tenga lo pasará y saldrá corriendo intentando llegar a su lugar antes que la pelota. Si llega el juego continúa igual, y si no, se le penaliza con un punto. A los cinco puntos eliminado.

BUSCA LA PELOTA

OBJETIVO: Desarrollar la orientación espacial.

MATERIAL: Un balón y seis pañuelos.



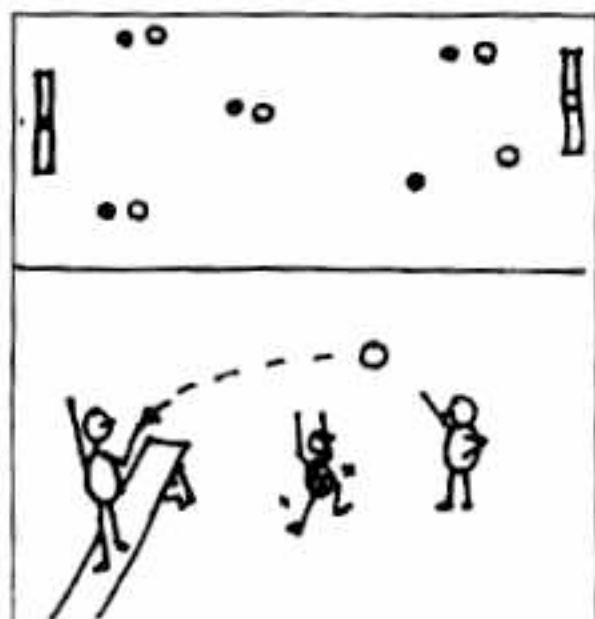
Se forman seis grupos, se colocan formando un rectángulo, cuatro grupos en las esquinas y dos en medio a los lados. Cada grupo tendrá un componente con los ojos vendados que deberá encontrar la pelota guiado por los demás, el grupo que primero la encuentre un punto.

VARIANTES: Cambiando la forma de desplazarse: cuadrupedia, reptaciones, etc...

PASA Y ENCESTA

OBJETIVO: Trabajar los lanzamientos-recepciones.

MATERIAL: Un balón y seis pañuelos.



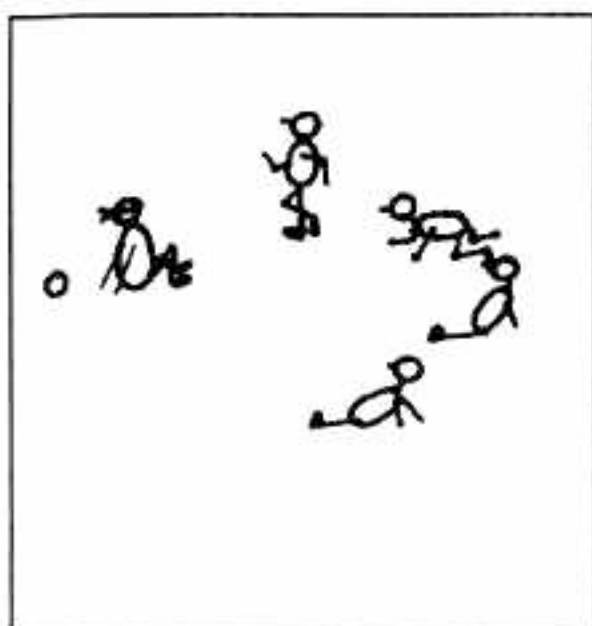
Se hacen cuatro grupos, cada dos un campo delimitado. En los extremos de cada campo un jugador (cesta) subido en un banco. Cada equipo mediante pases deberá lograr que el balón llegue al jugador- cesta.

VARIANTES: Limitar el número de pases.

EL GUARDIÁN DEL BALÓN

OBJETIVO: Potenciar la concentración auditiva.

MATERIAL: Una pelota y un pañuelo.

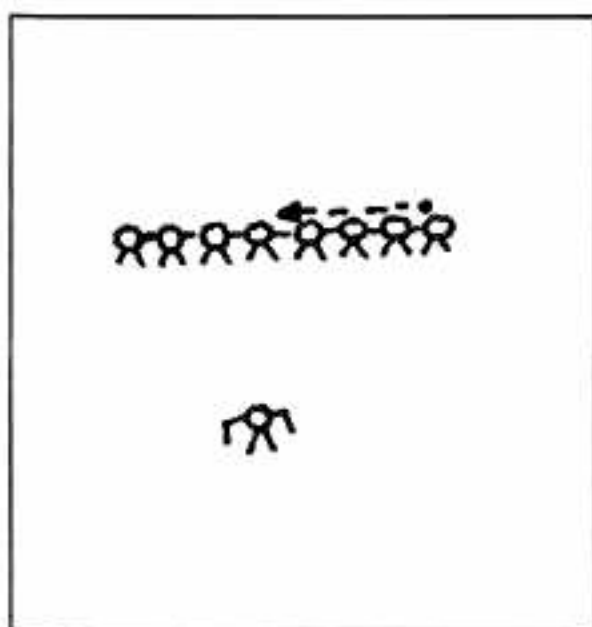


Se coloca los alumnos sentados en el suelo frente al que la queda con los ojos vendados. El profesor coloca a medio metro del que la queda, un balón, en el sitio que quiera (delante, detrás, lados, etc...). El profesor señalará a un alumno y éste deberá intentar coger el balón sin ser oído. Si lo oyen, el jugador de los ojos vendados deberá decir: "alto ladrón" señalando la dirección de donde viene el "otro". El que consiga coger el balón sin ser oído pasa a quedarla. Si no a las tres veces, cambio de vigilante del balón.

¿QUIÉN LA TIENE?

OBJETIVO: Conseguir un estado de relajación (vuelta a la calma).

MATERIAL: Una pelota.



Todos sentados excepto uno que se colocará frente a los demás pero de espaldas. Los que están sentados deberán pasarse una pelota hasta que el alumno que la queda diga: "Ya". Entonces se volverá y deberá adivinar quien tiene la pelota. Si lo acierta cambio de rol. Si no, la queda de nuevo hasta un máximo de tres veces.

9-10-00

PORTADORES DE OBJETOS

OBJETIVO: Tomar conciencia global y segmentaria del cuerpo.

MATERIAL: Una pelota por equipo.



Se hacen varios equipos, cada equipo por parejas. Cada pareja deberá realizar un recorrido, ida y vuelta, con una pelota sujeta por la frente. Si se cae se continúa de donde se caiga.

VARIANTES: Llevarlo con la espalda, culo, hombros, cadera, etc...

Cambiando la dirección, hacia atrás, zig-zag, sorteando obstáculos.

30-10-00

INTERCEPTA EL BALÓN

PERO DE PIE

OBJETIVO: Trabajar la percepción auditiva.

MATERIAL: Una pelota y un pañuelo por grupo.



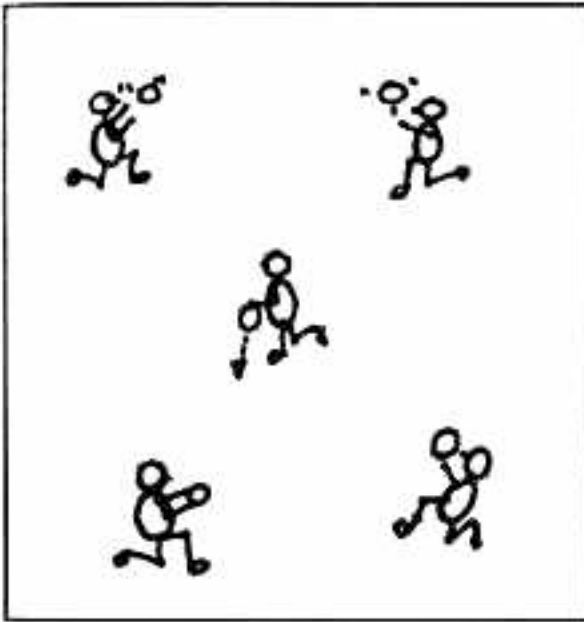
Cada grupo hace un círculo sentados en el suelo, uno con los ojos vendados se coloca en el centro. Éste deberá interceptar un balón que los compañeros se pasarán entre ellos rodando.

VARIANTES: Más de uno con los ojos vendados, más de una pelota.

MALABARISTA

OBJETIVO: Mejorar la coordinación viso-motriz.

MATERIAL: Un pelota por alumno.



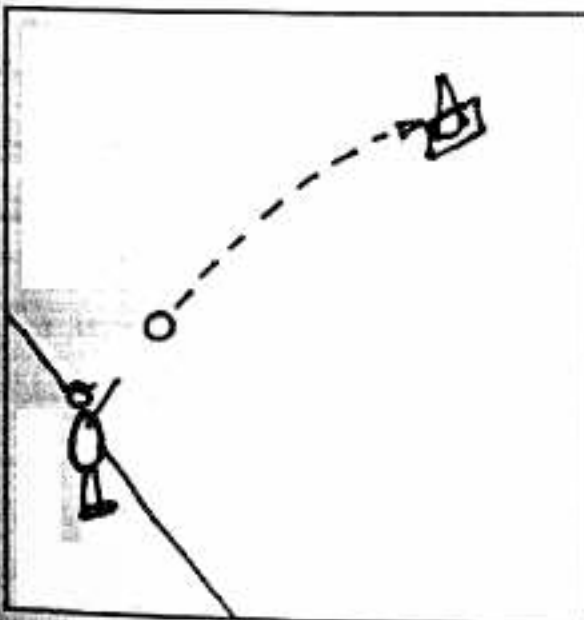
Se desplazan todos lanzando hacia arriba o botando la pelota, sin poder rozarse. Si se rozan se tendrán que sentar en el suelo y seguir lanzando y botando. El espacio se irá progresivamente limitando.

VARIANTES: Igual pero haciendo lo que diga el profesor: lanzar, botar, etc... Haciendo lo contrario a lo que diga el profesor. Hacerlo por parejas, de forma alternativa.

TIRO AL BLANCO

OBJETIVO: Mejorar la coordinación óculo-manual.

MATERIAL: Balones a modo de blancos y pelotas como proyectiles.



Hacer varios grupos, cada grupo tendrá uno o varios blancos. Los alumnos irán tirando por turno, si aciertan un punto. A los veinte puntos gana el equipo. El que tira va a por la pelota y coloca de nuevo el blanco.

12-10-00

LOS OFICIOS

OBJETIVO: Relajar a los alumnos (vuelta a la calma).

MATERIAL: Un balón o pelota por grupo.



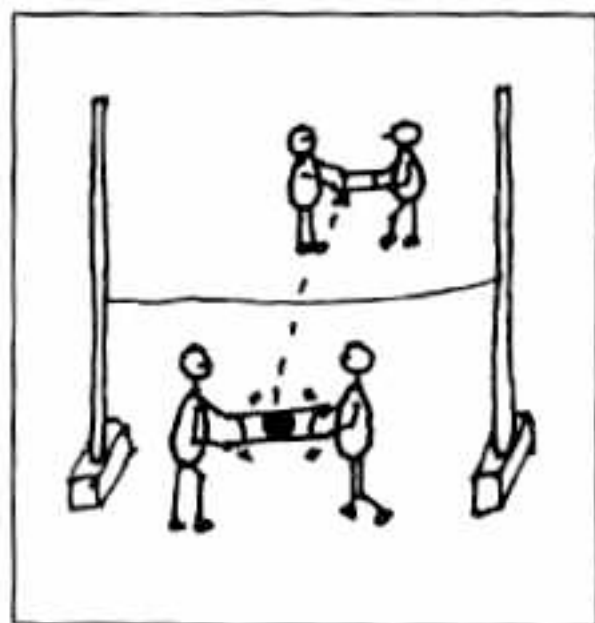
Se forman varios grupos, cada grupo hace un círculo. Se coloca uno en medio que irá pasando a los del círculo que al devolver al del centro deberán decir un oficio.

VARIANTES: Frutas, animales, países, etc...

PASA LA BOLA

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación dinámica general.

MATERIAL: Toallas o chandals (uno por pareja) y una pelota.



Dos equipos situados en un campo de voleibol a ambos lados de la red y por parejas. Cada pareja provista de una toalla y cogiendo un extremo cada alumno, deberá recibir y lanzar la pelota por encima de la red al campo contrario, directamente o mediante pases. Es conveniente empezar sin red para colocarla cuando cojan práctica. El equipo que falle un punto, a los diez-quince puntos final.

VARIANTE: Permitiendo un bote o dos antes de recibir.

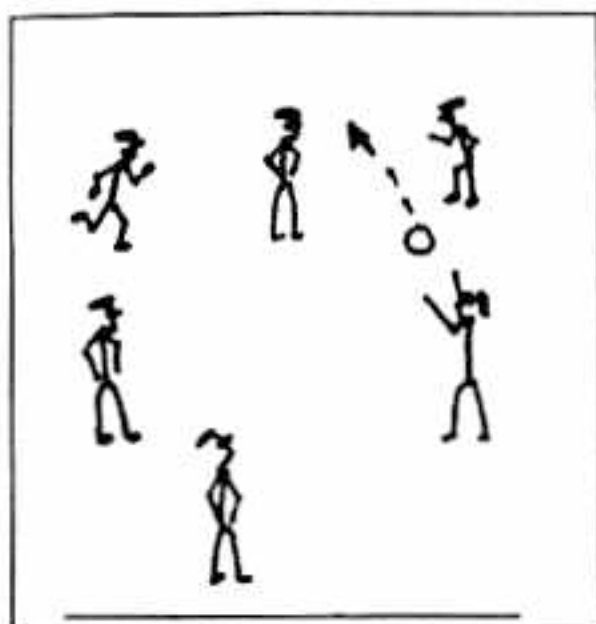
Limitando los pases al mismo equipo.

16-10-00

A - E - I - O - U

OBJETIVO: Trabajar la coordinación óculo manual.

MATERIAL: Una pelota de goma o plástico por grupo.



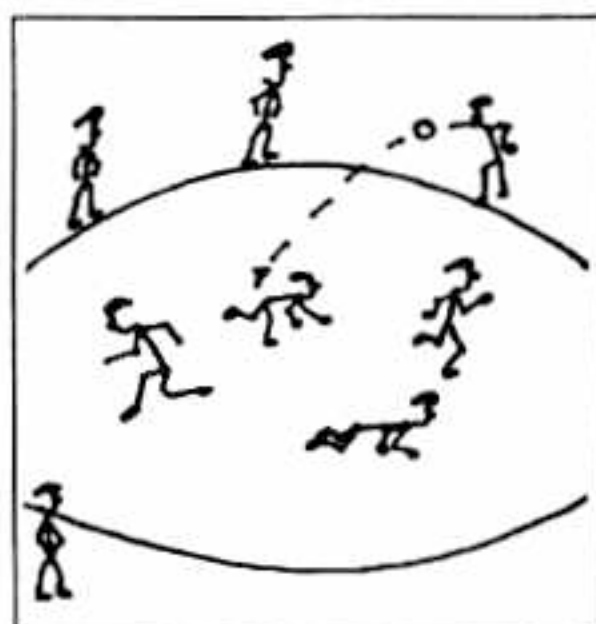
Se hacen varios grupos o uno sólo. Los alumnos deberán golpear la pelota a la vez que dicen las vocales correlativamente, cuando llegue a la U, el que la golpee deberá intentar darle a un compañero. Si le da consigue un punto. Si no se empieza de nuevo. Se prohíbe darle dos veces seguidas el mismo alumno.

VARIANTES: Aumentando el número de toques. Con los pies.

SÁLVATE COMO PUEBAS

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación dinámica general y la percepción espacio-tiempo.

MATERIAL: Una pelota.



Se pinta un círculo de unos 15 metros de diámetro. Se hacen dos grupos, se coloca un grupo dentro del círculo y el otro fuera. Los de fuera deberán dar con la pelota a los de dentro mediante lanzamientos con la mano. Cada vez que le den un punto.

Al tiempo cambio de rol. Cuidado con los lanzamientos, que no sean muy fuertes.

VARIANTES: Lanzando con los pies. Con pies y manos a la vez. Indicando al jugador al que se va a dar.

TÚNEL DE BALÓN

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación óculo manual.

MATERIAL: Un balón por grupo.



Se divide a la clase en cinco grupos, colocados en fila y con las piernas abiertas. El primero de la fila lanza el balón por entre las piernas de los demás compañeros hasta el último, el cual corre al primer lugar y hace lo mismo. El grupo que primero llegue a una línea determinada consigue un punto. Jugar a diez puntos.

VARIANTES: Lanzar por encima de las cabezas.

Lanzar con el pie, por entre las piernas.

GUARDIA DEL CASTILLO

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación óculo manual.

MATERIAL: Tres palos o picas y una pelota por grupo.

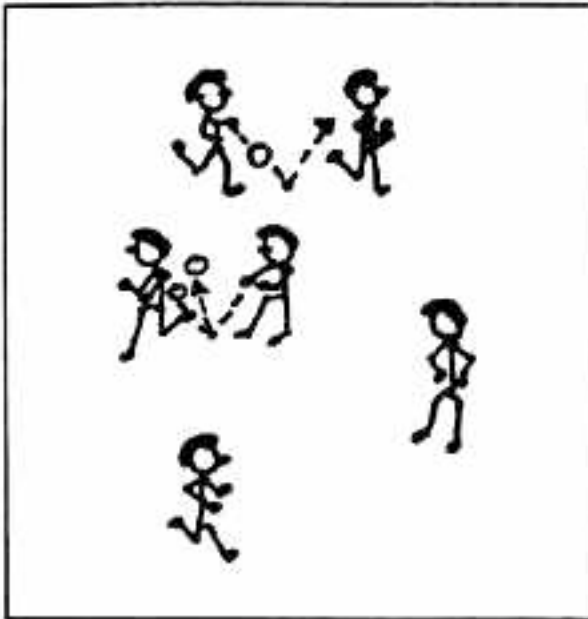


Se hacen cinco grupos. Uno se coloca en medio protegiendo las picas a modo de trípode y los demás, en círculo alrededor de él, deberán intentar tirar las picas lanzando el balón. El que la queda deberá intentar parar todos los lanzamientos. El que consigue tirar el trípode pasa al centro.

EL CAZADOR CON BOTE

OBJETIVO: Trabajar la percepción espacio-tiempo y la coordinación óculo manual.

MATERIAL: Varias pelotas o balones.

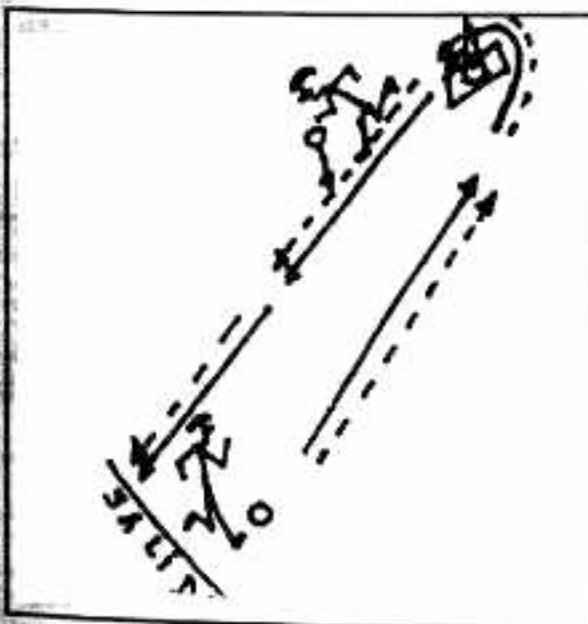


La quedan varios alumnos con las pelotas. Éstos intentarán dar a los demás pero con un bote antes. Si le dan hay cambio de rol.

EL MULTIATLETA

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación dinámica general.

MATERIAL: Pelotas o balones.



Se hacen cinco grupos. Cada grupo hace una fila, y cada alumno por orden, y a modo de concurso de relevos, deberá ir conduciendo el balón con el pie y volver botando con la mano. Cuando lo hagan todos empezarán de nuevo pero con el pie y la mano contraria. El grupo que primero acabe las dos veces un punto.

VARIANTES: Desplazándose de espaldas, lateral,....

SANGRE

OBJETIVO: Mejorar la velocidad de reacción.

MATERIAL: Un balón.



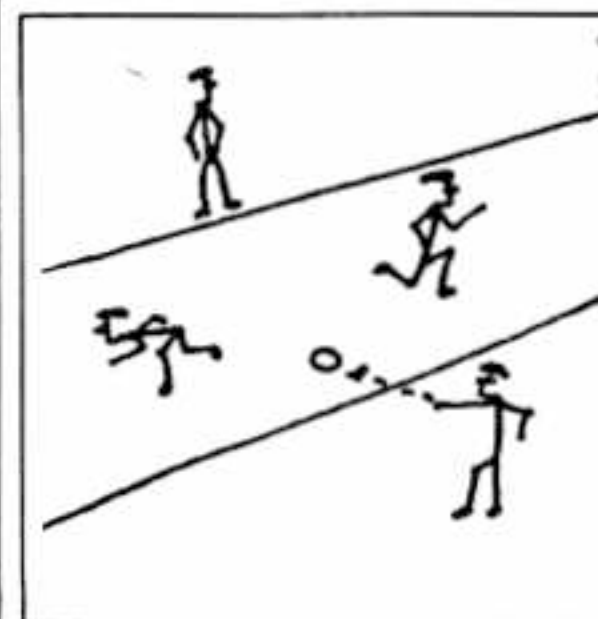
El profesor lanza el balón hacia arriba y dice un nombre, ese alumno deberá coger el balón y decir: "sangre". Los demás mientras corren y cuando oyen "sangre" se paran esperando que diga otro nombre. Para repetir la operación.

VARIANTES: Indicando la posición a tomar cuando diga: "sangre".
Con dos o más balones.

EL RÍO

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación óculo manual.

MATERIAL: Una pelota o balón por grupo.

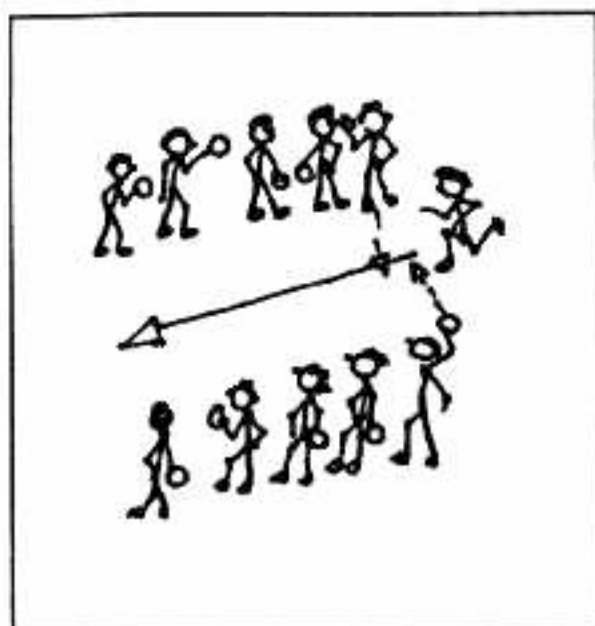


Se divide a la clase en tres, cuatro grupos. En cada grupo la quedan tres que se colocan entre dos líneas pintadas de las cuales no pueden salir. Los demás se distribuyen a ambos lados de las líneas y se pasarán el balón intentando que no lo cojan los del centro. Si alguno lo coge pasa a quedaría al que se la han interceptado.

EL TÚNEL DEL INFIERNO

OBJETIVO: Mejorar la coordinación óculo manual y dinámica general.

MATERIAL: Varias pelotas blandas (foan).



Se divide a la clase en dos grupos. Un grupo forma un pasillo de diez metros y se sitúan frente a frente con una pelota blanda cada uno. Los del otro grupo deberán pasar por el túnel esquivando las pelotas. A las cuatro veces cambio de rol.

VARIANTES: Lanzar rodando y esquivar saltando.

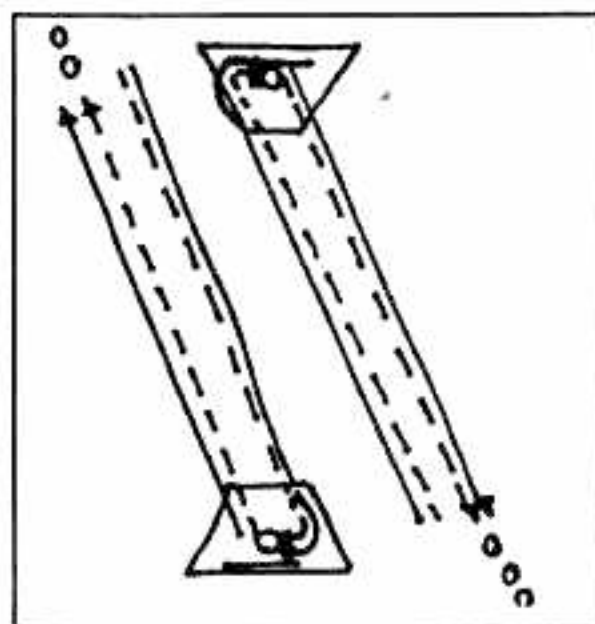
Lanzar con un bote.

Ensanchar o acortar el pasillo.

RELEVO DE ENCESTADORES

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación óculo mano y la percepción espacial.

MATERIAL: Un balón por grupo.



Se divide a la clase en dos grupos, cada uno se coloca detrás de la línea de fondo de la pista de baloncesto, cada uno en las esquinas opuestas de la pista. El primero de cada grupo saldrá botando rápido hacia la canasta, tendrá que encestar y volver botando entregando el balón al siguiente. El grupo que primero acabe un punto.

VARIANTES: Determinar el lugar desde donde se debe encestar. Introduciendo obstáculos en el camino a un compañero a modo de defensa.

RELEVOS CON LOS PIES

OBJETIVO: Mejorar la coordinación dinámica general y el equilibrio.

MATERIAL: Un balón por grupo.

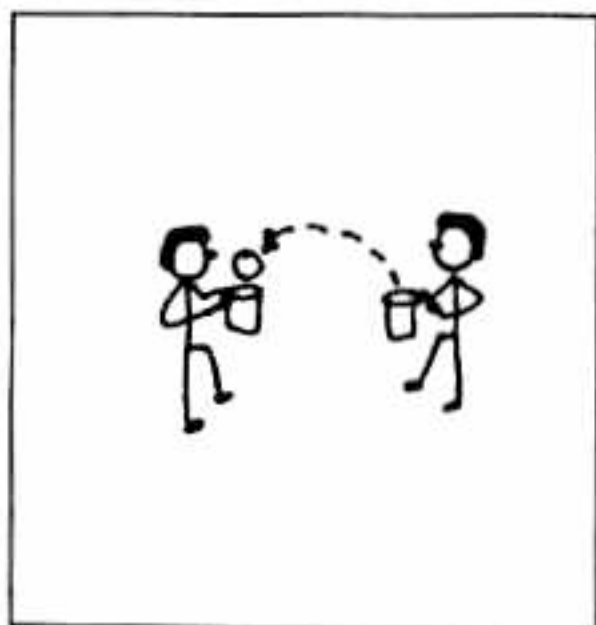


Se hacen cinco grupos, todos sentados en el suelo y haciendo cada grupo un círculo. A la señal deberán pasarse la pelota correlativamente sin usar las manos y sin que toque el suelo.

ENCESTO LA BOLA

OBJETIVO: Trabajar la coordinación óculo manual.

MATERIAL: Pelotas de tenis y botellas de plástico sin cuello.

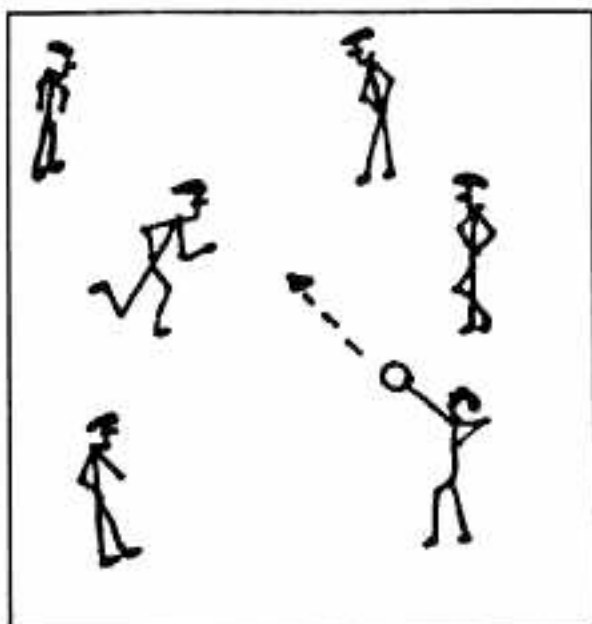


Cada alumno con una botella de plástico y una pelota de tenis por pareja. Tendrá que lanzar la pelota a su pareja con la botella y que éste la coja también con la botella. Así sucesivamente. Se puede hacer dando puntos a los aciertos.

CAZAR AL CONEJO

OBJETIVO: Trabajar la puntería.

MATERIAL: Varias pelotas.

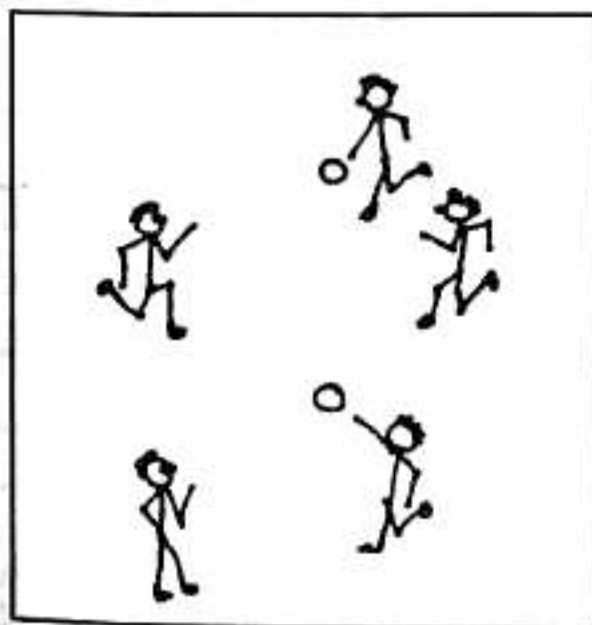


Se distribuye a todos los alumnos por el espacio, no podrán moverse del sitio asigando. Uno que la queda, el conejo, se moverá por el espacio y los demás deberán tratar de darle con la pelota. Tan sólo dos o tres tiene pelotas. Y sólo pueden moverse para coger la pelota. El que de al conejo, pasa a serlo también.

CAZA BALÓN

OBJETIVO: Trabajar la coordinación dinámica general (lanzamiento, pase).

MATERIAL: Una pelota.



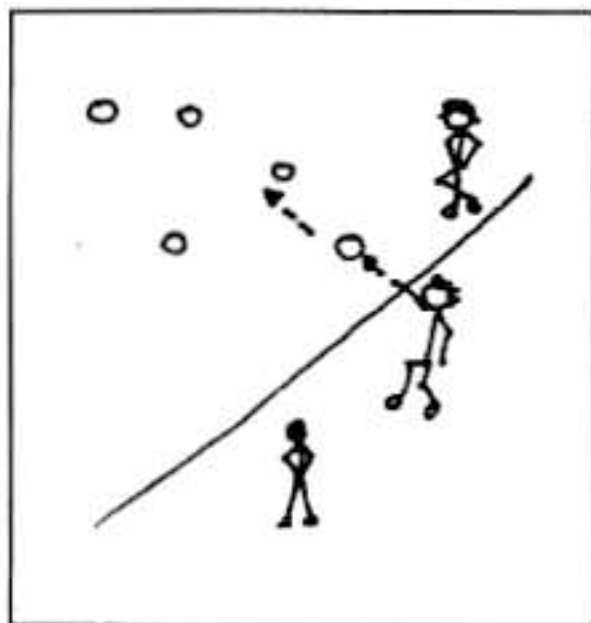
Todos los jugadores libres por el espacio, uno la queda es el cazador. Éste deberá dar a los demás que se convertirán en cazadores, después mediante pases y tiros intentarán convertir en cazadores a los demás. El juego acaba cuando todos son cazadores.

VARIANTES: Con dos o tres cazadores desde el principio.

LAS BOLAS

OBJETIVO: Mejorar la coordinación óculo manual.

MATERIAL: Pelotas pequeñas.



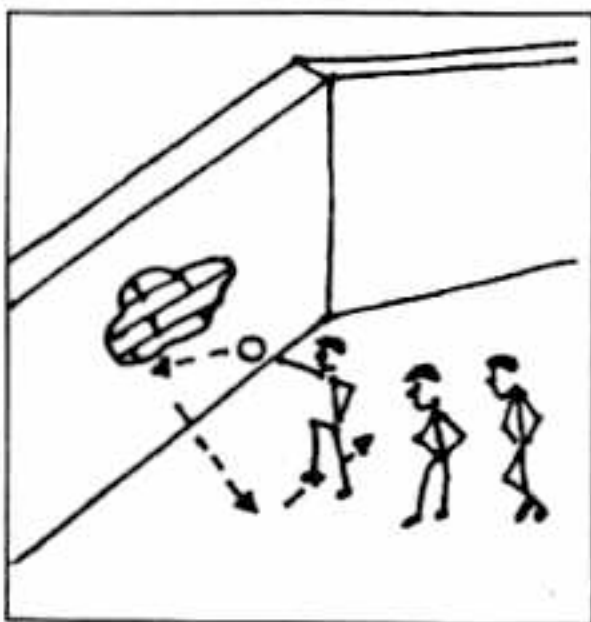
Se hacen cinco grupos, cada alumno con una pelota pequeña y cada grupo en un espacio delimitado. En dicho espacio habrá una pelota de referencia. El primer alumno lanzará intentando dar a la pelota de referencia, el segundo a cualquiera de las dos y así sucesivamente.

VARIANTES: Con un punto o lugar de referencia y el que la deje más cerca o dentro gana un punto.

REBOTEO

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación dinámica general.

MATERIAL: Un balón por grupo.



Cada grupo se coloca en fila, de cara a una pared y con un balón. El primero de la fila lanza el balón contra la pared y cuando bota en el suelo lo salta, con lo cual el segundo lo coge.

El segundo repite la operación y así sucesivamente. Al que falle se le da un punto gana el equipo que al final tenga menos puntos.

QUE NO SALGA

OBJETIVO: Trabajar la coordinación óculo pie.

MATERIAL: Un balón por grupo.



Se hacen cinco grupos, cada uno hace un círculo de pie y agarrados de las manos. Se coloca un balón en el centro y uno de los jugadores, que deberá intentar sacar el balón del círculo golpeándolo con el pie. Si lo saca la queda el que la ha dejado salir si no cambio al tiempo.

TERRAPOLO

OBJETIVO: Desarrollar distintas formas de desplazamiento.

MATERIAL: Un balón.



Se hacen dos equipos y se sitúan las dos colchonetas a tres metros de la línea de fondo, una en cada campo. En cada equipo un portero sentado fuera de la colchoneta, de rodillas, y el resto son jugadores que se desplazarán sentados sin levantar el culo.

Los jugadores deberán llevar el balón hasta la colchoneta mediante pases, vale jugar por detrás de la portería. Se prohíbe ponerse de pie. Se puede marcar también lanzando el balón a la colchoneta.

CAMIONES

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación dinámica general y los transportes.

MATERIAL: Varias pelotas o balones.

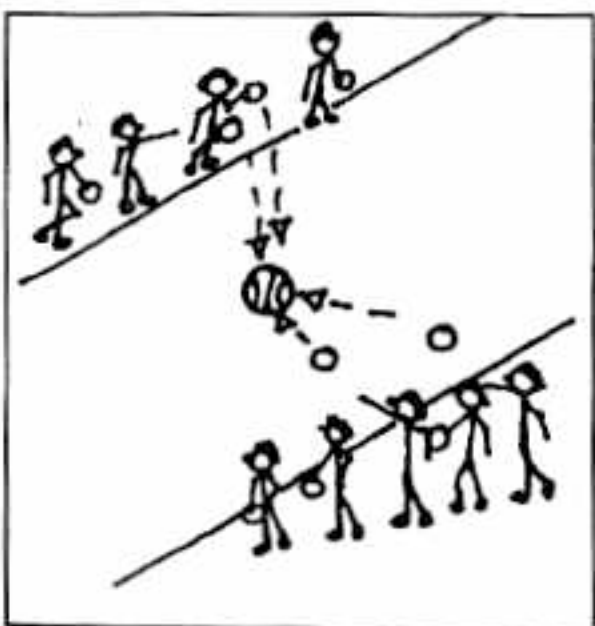


Se hacen dos o tres grupos, cada grupo por parejas. La primera pareja se desplazará una distancia delimitada y vuelta, manteniendo un balón entre las espaldas de uno y otro. El equipo que lo haga antes completo un punto.

PA TU CAMPO

OBJETIVO: Mejorar la coordinación óculo manual (puntería).

MATERIAL: Pelotas pequeñas y un balón.

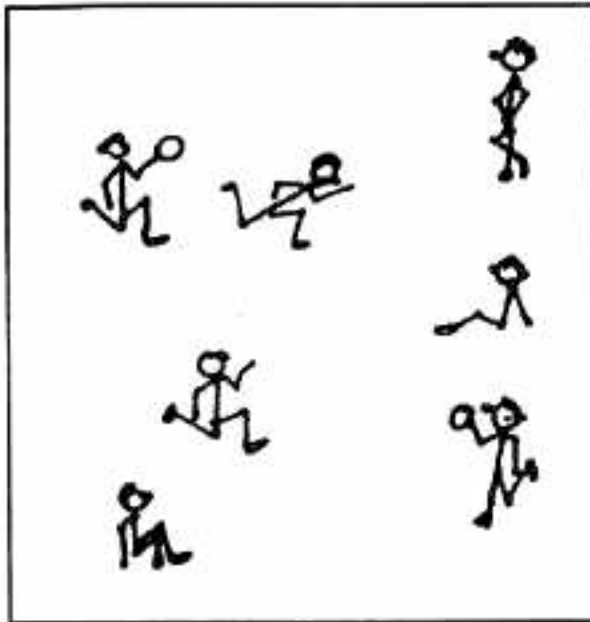


Se hacen dos grupos, cada grupo se coloca separados unos 25 mtros. y entre ambos se coloca el balón. Los alumnos deberán lanzando las pelotas al balón, desplazarlo al campo del equipo contrario. Al tiempo se para y un punto para el equipo que tenga el balón más lejos de su campo. Para lanzar se dibujará una línea que no se puede traspasar.

PELOTA VENENOSA

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación dinámica general.

MATERIAL: Un balón.



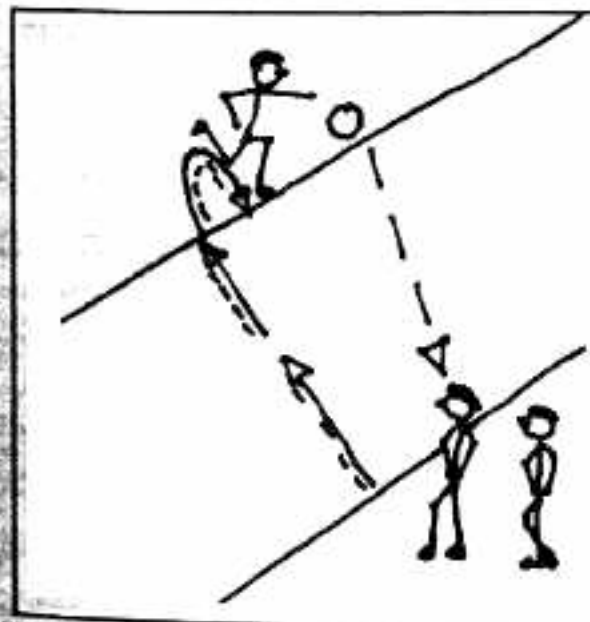
Un jugador la queda e intentará dar a los demás. Si les da deberán colocarse diez segundos en cuadrupedia y seguir jugando. Al tiempo cambio de rol.

VARIANTES: Con o dos más jugadores que la quedan. Cambiando la acción a realizar cuando es dado un jugador.

RELEVO CON PELOTA

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación óculo mano y las destrezas básicas.

MATERIAL: Una pelota por grupo.



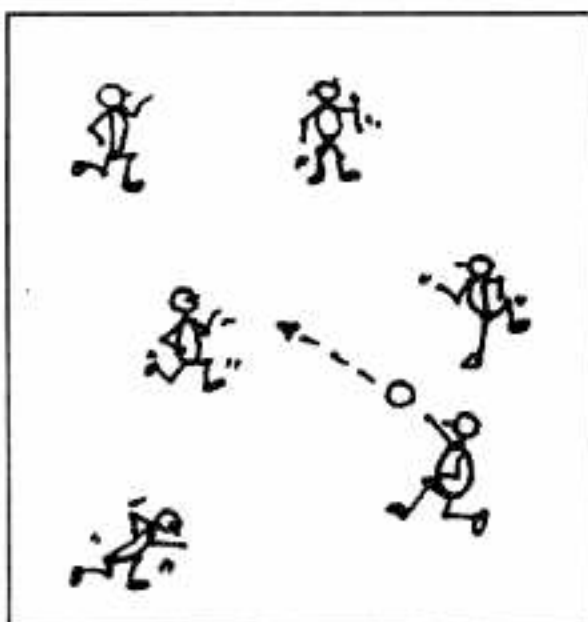
Se hacen cinco equipos, cada uno colocado en fila y con un balón. El primero de cada grupo correrá con el balón en las manos y al llegar a la línea acordada se volverá y lanzará el balón al segundo que hará lo mismo, hasta que todos hagan el recorrido. Se puede hacer en plan competición por puntos.

VARIANTES: Pasar con los pies. Cambiando el objeto a pasar: aro; una cuerda, un disco volador, etc...

EL TIC

OBJETIVO: Mejorar el dominio corporal y la coordinación óculo mano.

MATERIAL: Un balón.

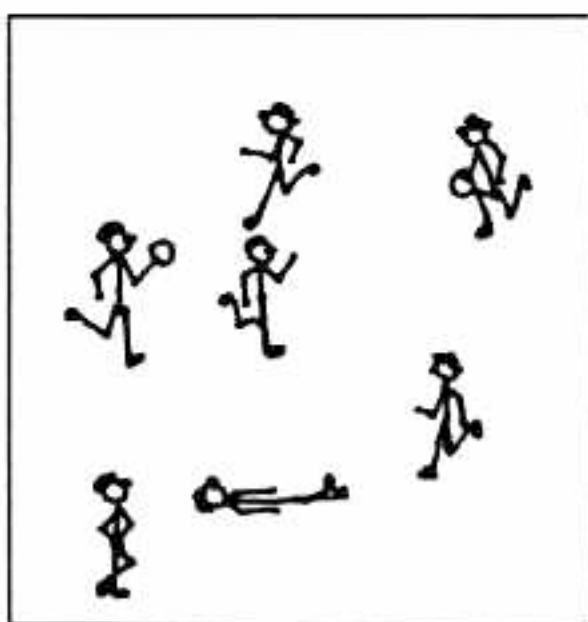


Se hacen dos equipos. Se jugará a intentar dar diez pases sin que lo corten el otro equipo. Los jugadores del equipo con balón deberán hacer un tic o movimiento mientras no le pasan el balón.

PUM MUERTO

OBJETIVO: Trabajar los lanzamientos-esquivas.

MATERIAL: Cinco balones o pelotas.

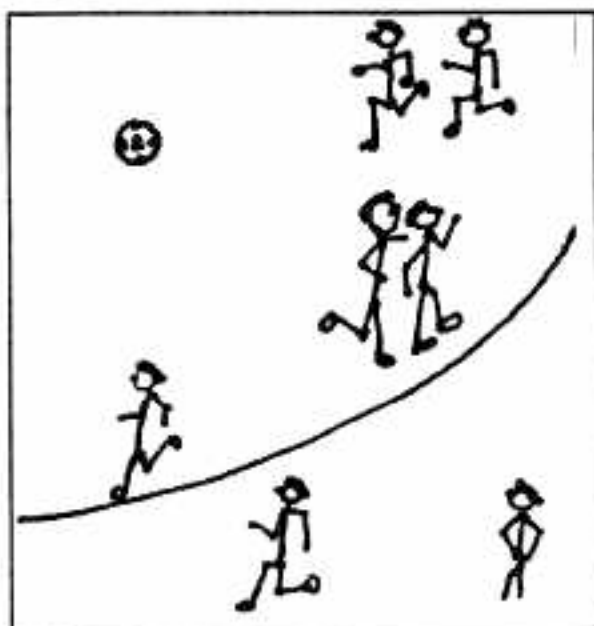


Todos libres por el espacio. La quedan cinco cada uno con una pelota, y deberá de dar a los demás. Al que le de se tumbará en el suelo como si estuviese muerto, hasta que no quede ninguno vivo.

EL CONFLICTO

OBJETIVO: Mejorar la fuerza y el equilibrio.

MATERIAL: Un balón por parejas.

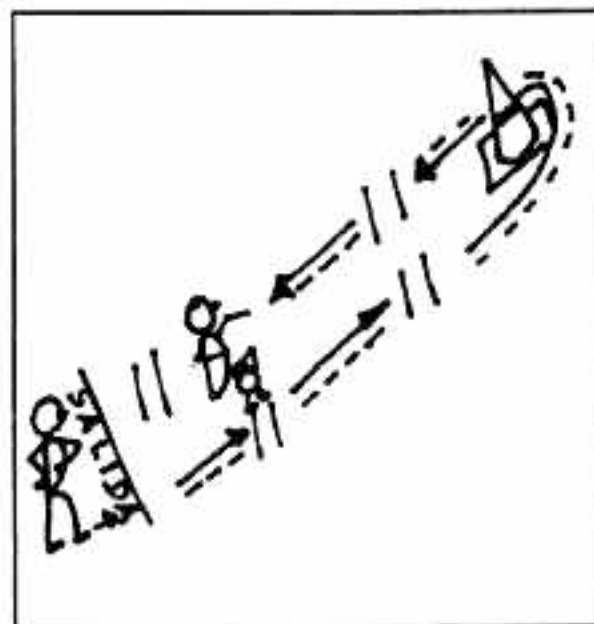


Por parejas. Uno coloca el balón detrás a un metro suyo. El otro intentará pasar empujando y desplazando al otro, el cual, se resistirá. Se da un punto por cada balón tocado. Al tiempo cambio de rol.

SALTAMONTES

OBJETIVO: Desarrollar la fuerza del tren inferior.

MATERIAL: Una pelota por grupo.



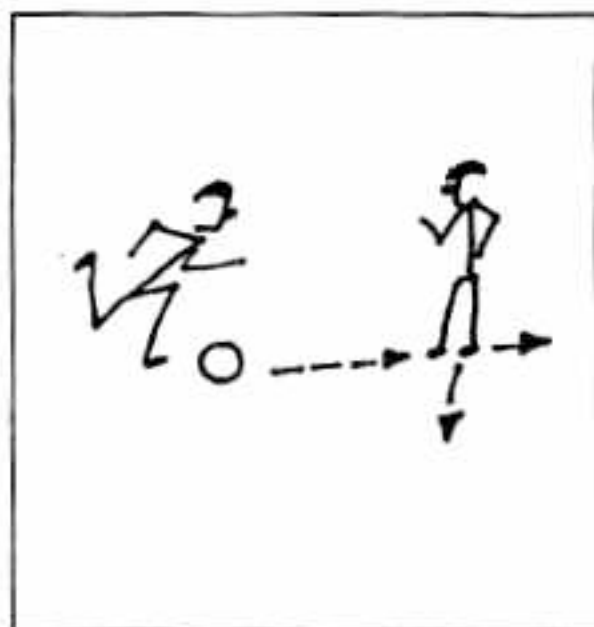
Se hacen cinco grupos, colocado cada grupo en fila. Cada jugador deberá con el balón entre la piernas recorrer una distancia determinada ida y vuelta saltando, y dará el balón al siguiente que hará lo mismo. Jugar en forma de relevos por puntos.

VARIANTES: Cambiando el objeto a llevar. Cambiando la forma de desplazarse: de lado, hacia atrás, etc...

EL PELOTAZO

OBJETIVO: Desarrollar las habilidades específicas.

MATERIAL: Un balón por pareja.

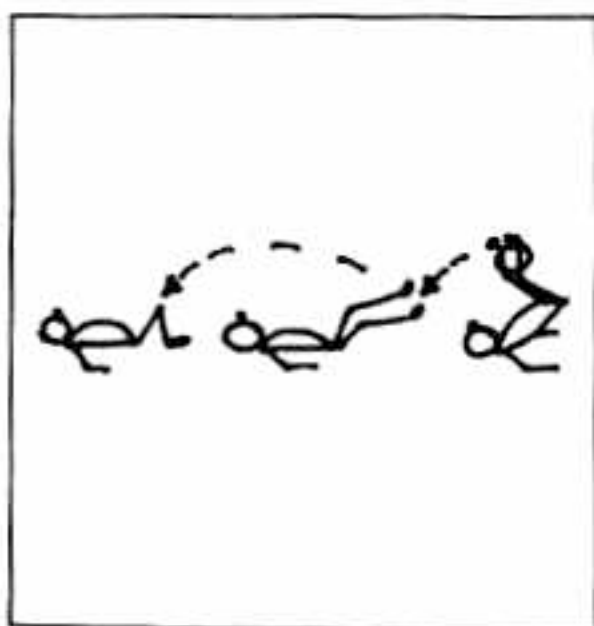


Por parejas uno se desplazará de espaldas o lateralmente y mirando de frente al otro, que llevará el balón con los pies e intentará dar al compañero en las piernas con un pase o un tiro. Si le da cambio de rol.

PÁSALA

OBJETIVO: Trabajar la fuerza abdominal y el dominio segmentario.

MATERIAL: Un balón por grupo.



Cada equipo hace una fila, tumbados bocarriba y cabeza de uno con los pies del siguiente. El último de cada grupo cogerá el balón con los pies y mediante un movimiento de las piernas le pasa el balón al de delante, el cual lo recoge y hace lo mismo. El equipo que antes haga el recorrido ida y vuelta sin caerse la pelota gana un punto. Jugar a tres puntos, con descansos entre cada vez.

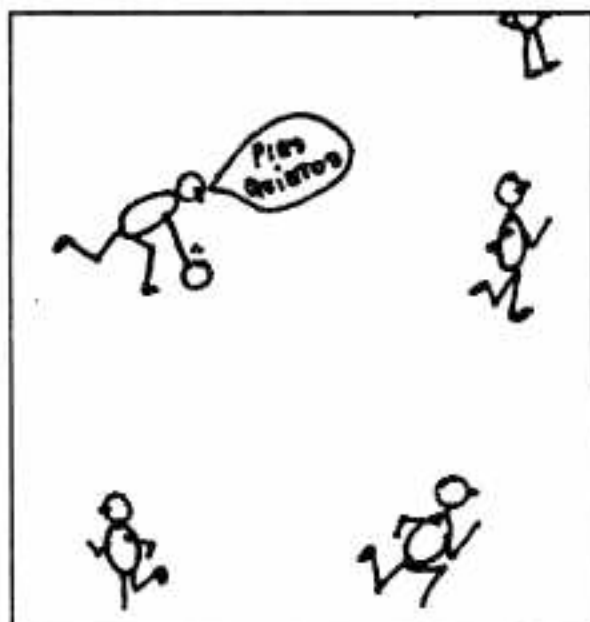
**JUEGOS CON
MATERIAL
VARIO**

Nº 44-121

PIES QUIETOS

OBJETIVO: Mejorar la velocidad de reacción ante estímulos.

MATERIAL: Pista y un balón.



Dividimos en dos grupos. Cada uno juega independiente del otro.

Se delimita el terreno de juego. Todos en el centro, se lanza la pelota al aire y se nombra a un compañero que debe coger la pelota, cuando la coge dirá "quietos", los huidos paran e intentan dar con la pelota en la mano. El dado se penaliza con un punto. Gana quien tiene menos puntos de penalización.

TRANSPORTE DE TRONCOS

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación.

MATERIAL: Pica, palo de escoba,....



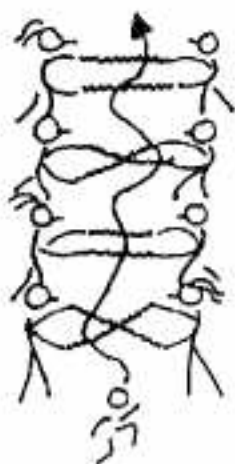
Se divide la clase en varios grupos de varios alumnos. El primero de cada fila con la pica, la pasa por encima de la cabeza o debajo de las piernas de unos alumnos a otros y cuando llega al último, corre y se pone el primero y pasa la pica hacia atrás. Así todos los alumnos del grupo. Gana el grupo que consiga que sus componentes vuelvan al lugar del comienzo.

VARIANTES: Con balones, aros, etc...

LA TELARAÑA

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación dinámica general.

MATERIAL: Patio de recreo y cuerdas.



Dividida la clase por parejas, cada pareja tiene dos cuerdas que los sitúa en una determinada posición. Se juntarán todas las parejas formando un pasillo con muchas cuerdas atravesadas. Los que no tienen cuerdas deben pasar por el pasillo intentando no tocar ninguna.

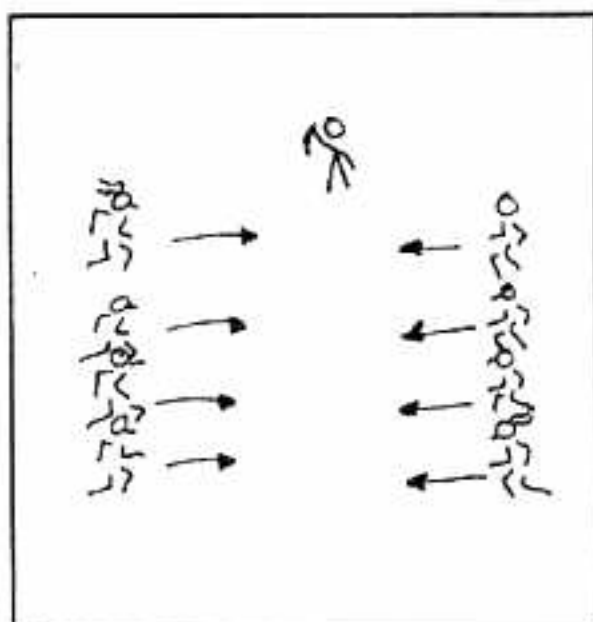
A un cierto tiempo hay un cambio de rol.

Hacer varios grupos para ser más activo.

PAÑUELITO

OBJETIVO: Desarrollar la velocidad de reacción y desplazamiento.

MATERIAL: Pañuelos y patio de recreo.



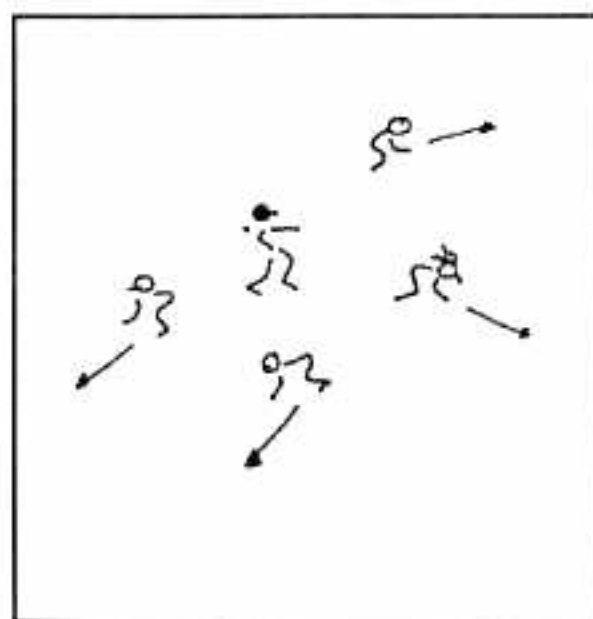
Cuatro grupos (2 contra 2) enfrentados de dos en dos a una distancia de 10 m. En la mitad se sitúa otro alumno con un pañuelo. Cada alumno tiene asignado un número. El alumno del centro dice un número y sale a por el pañuelo. El que pierda pasa al otro grupo hasta que uno de ellos se quede sin componentes.

VARIANTES: Con globos, pelotas, etc...

OJOS QUE NO VEN...

OBJETIVO: Volver a la calma.

MATERIAL: Pañuelo.



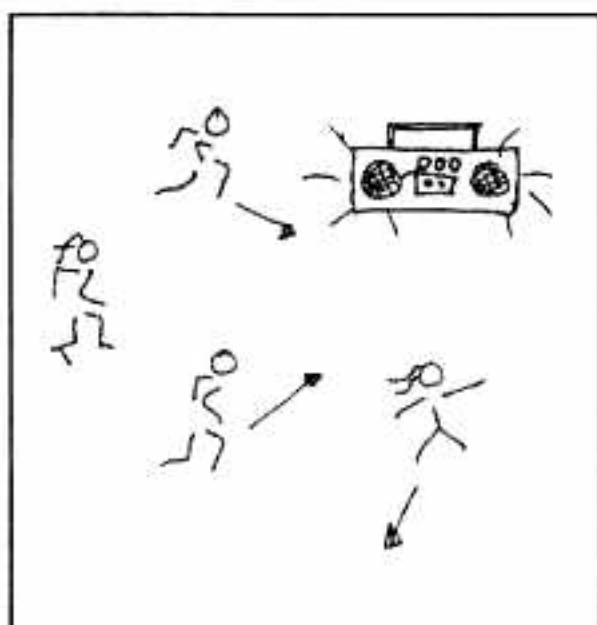
Uno la queda con los ojos vendados. Los demás en un área determinada y en cuadrupedia huyen. Si alguien es tocado pasa a ser ciego.

VARIANTES: El que la queda con balón blando, debe lanzarlo y darle a alguien.

CONGELAO

OBJETIVO: Desarrollar la actitud y la percepción auditiva.

MATERIAL: Cassette o niños cantando.



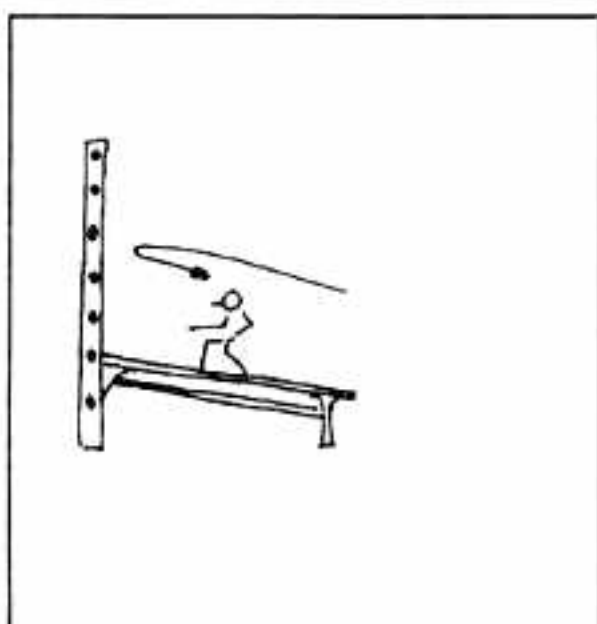
En gran grupo escuchar música y cada vez que se escucha la palabra que el profesor determine como conocedor de la misma. Al escucharla deben quedar inmóviles. Si alguien se pasa en otro momento o no lo hace a su tiempo quedará congelado hasta terminar la canción.

VARIANTES: Cuando se escuche la palabra adoptar posturas previamente establecidas.

EL PUENTE INCLINADO

OBJETIVO: Mejorar el equilibrio estático y desarrollar el dinámico.

MATERIAL: Espalderas y bancos suecos.



Varios grupos deberán subir por un banco sueco colocado sobre una espaldera.

Secuencia:

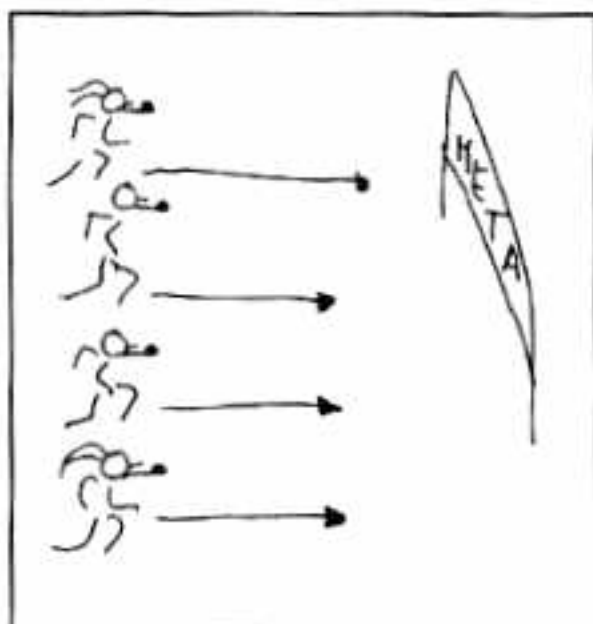
- Andando llegar a tocar la espaldera y vuelta atrás.
- Idem pero corriendo

VARIANTES: Competición por relevos, con algún objeto en la cabeza o transportándolo con las manos.

CARRERA DE CUCCHARAS

OBJETIVO: Mejorar el equilibrio y la agilidad.

MATERIAL: Cuchara y huevo.



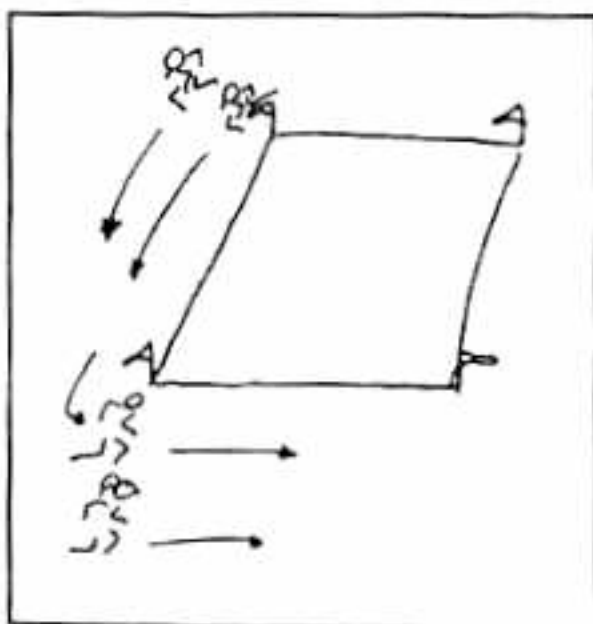
Dividir la clase en varios grupos. Cada componente de cada grupo se coloca en la línea de salida. Se colocarán la cuchara en la boca y pondrán un objeto (en este caso un huevo) en el hueco de la misma. Las manos situadas en la parte de atrás. Al escuchar la señal saldrán y el primero en llegar a la meta obtendrá un punto. Al final gana el equipo que más puntos tiene. Si se cae el objeto no puntúa.

VARIANTES: En relevos, con obstáculos, con diversos desplazamientos, material...

GUARDANDO LA DISTANCIA

OBJETIVO: Desarrollar la percepción espacial.

MATERIAL: Postes, patio.



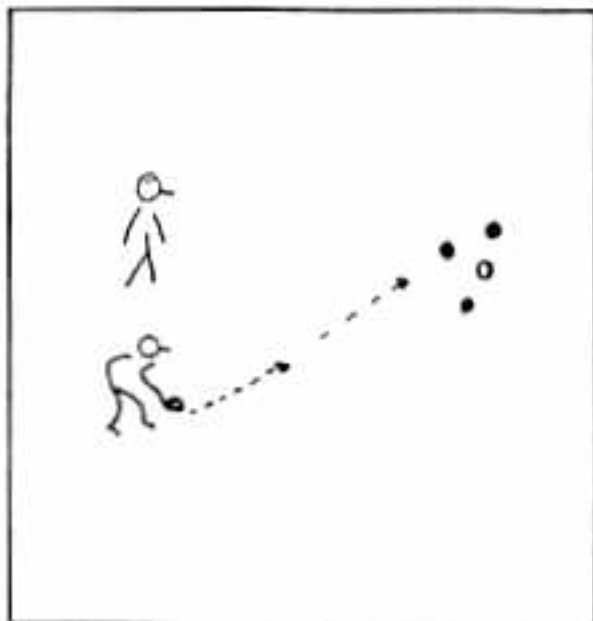
Grupos de seis. Todos los grupos en el punto de salida. A la señal, el primero realiza el recorrido, cuando se llega al punto de referencia, sale el siguiente grupo, y así sucesivamente. A la nueva señal, los grupos guardan distancia con la que iniciaron el recorrido.

Se puede hacer andando o corriendo. También desplazándose todos a la vez, acelerando el ritmo y guardando las distancias.

PLOMO

OBJETIVO: Trabajar la coordinación óculo-manual.

MATERIAL: Patio y plomos machacados.



Distribuida la clase en parejas o tríos, el juego consiste en acercar tu plomo lo más posible al del compañero, habiendo unos reglas preestablecidas como son:

- Si el plomo se consigue acercar a menos de un palmo, un punto.
- Si se le consigue dar al plomo contrario otro punto.
- Si se dan las dos circunstancias anteriores, se consiguen dos puntos.

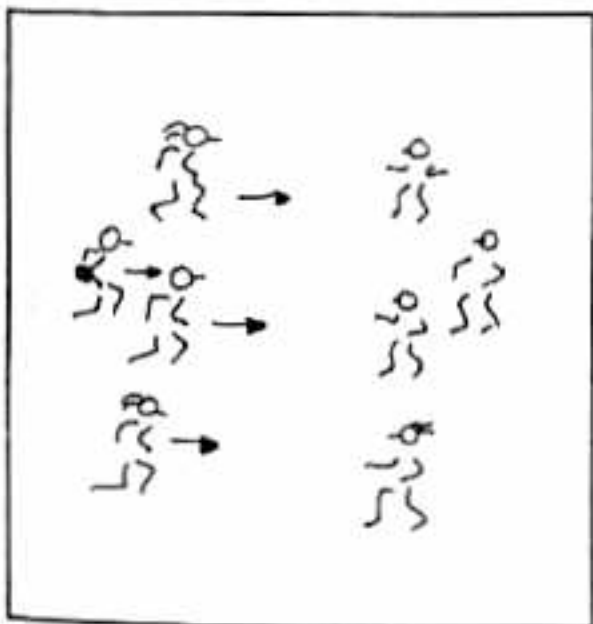
Ganará aquel concursante que consiga más puntos.

VARIANTES: El material es modificable.

ESCONDE BALÓN

OBJETIVO: Mejorar la motricidad general y animación.

MATERIAL: Cualquier objeto de tamaño mediano es válido.

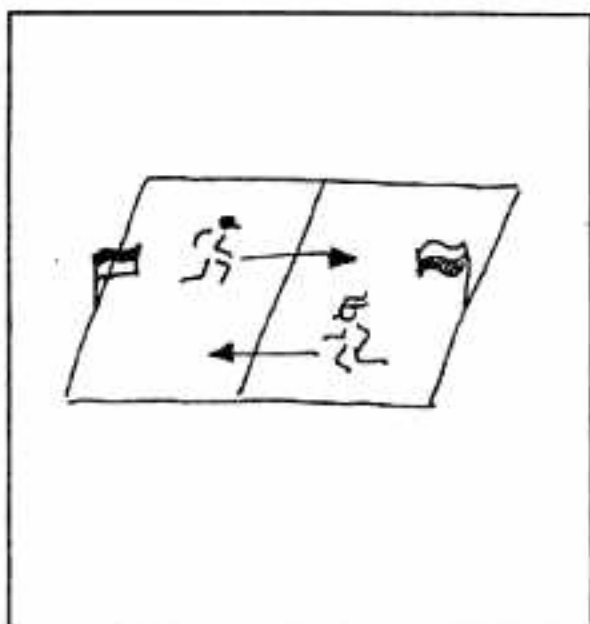


Dos equipos, uno de atacantes lleva el objeto y el otro de defensores que impiden su paso. El equipo del objeto lo esconde e intenta pasar sin que se elimine al portador. Cuando uno es tocado y no lo tiene quedan eliminados los dos.

LAS BANDERAS

OBJETIVO: Desarrollar la velocidad y la cooperación.

MATERIAL: Banderas o cualquier otro objeto.



Se forman dos equipos y cada uno de ellos tiene una bandera. Cada equipo trata de quitar la bandera del equipo contrario y llevarla al suyo, evitando a su vez que le roben la suya.

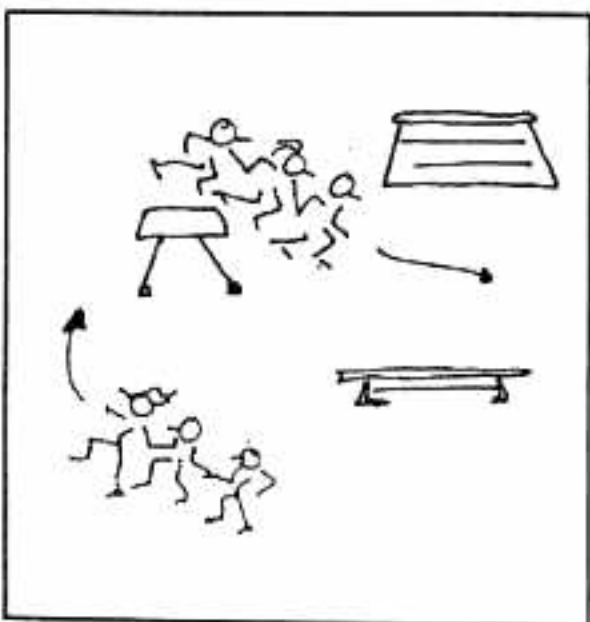
Todo el que es tocado en campo contrario ha de quedarse quieto hasta ser liberado por uno de sus compañeros tocándolo.

Evitar que se agarren, sólo se podrán tocar.

TRÍO DE CUERDA

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación dinámica general. Trabajar en grupo.

MATERIAL: Cuerdas y diversos obstáculos.



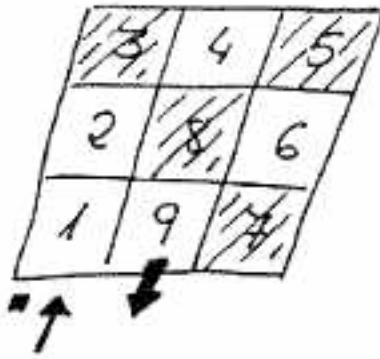
Todos por tríos desplazarse esquivando a los demás grupos.

VARIANTES: Corriendo, reduciendo el espacio cada vez, etc.

EL TEJO

OBJETIVO: Trabajar los saltos y los desplazamientos.

MATERIAL: Tejos o piedras planas, tizas.

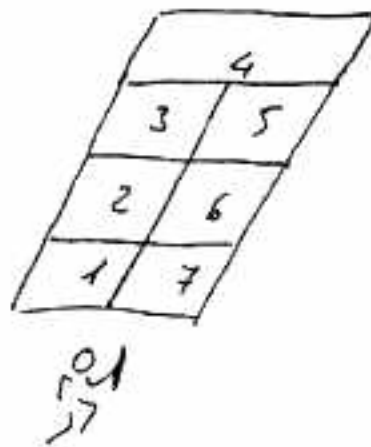


Dividimos la clase en grupos de 5 alumnos y cada uno realizará lo siguiente: dibujarán en el patio con una tiza un cuadrado que a su vez se dividirá en 9 cuadros numerados. Los alumnos lanzarán el tejo al cuadro con el número 1, teniendo en cuenta que debe quedar siempre dentro del cuadro y sin pisar ninguna raya. Posteriormente, el alumno a la pata coja saltará sobre este cuadro y empujará el tejo hacia el número dos, y saltará a su vez hacia ese número. Descansará con ambos pies en las casillas 3, 5, 7 y 8 teniendo en cuenta que sólo podrá hacerlo una vez que alcance el tejo al cuadro siguiente. Una vez completo, lo lanzará directamente a la casilla 2, sin pasar por la primera, luego a la casilla 3 y así sucesivamente hasta completar los nueve cuadros.

LA LIMA

OBJETIVO: Desarrollar las habilidades y destrezas básicas.

MATERIAL: Lima o gavilla.

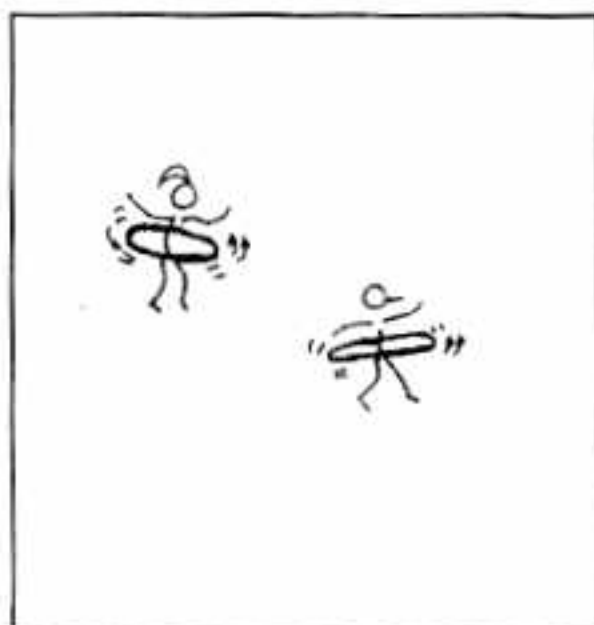


Por grupos de siete o menos lanzar la lima hacia un cuadrante formado por siete números. El que consigue dar una vuelta completa al cuadrante se hace dueño de uno de los números, no pudiendo los compañeros pisar ni lanzar hacia ese número que está dibujado en el suelo.

EL HULA-HOP

OBJETIVO: Desarrollar la capacidad de orientación y habilidades y destrezas básicas.

MATERIAL: Aros.



Los alumnos intentan girar el aro alrededor de sus caderas.

VARIANTES: Hacerlo girar con distintas partes del cuerpo.

LOBO-TIBURÓN

OBJETIVO: Mejorar la percepción espacial en relación al salto.

MATERIAL: Aros y cuerdas.



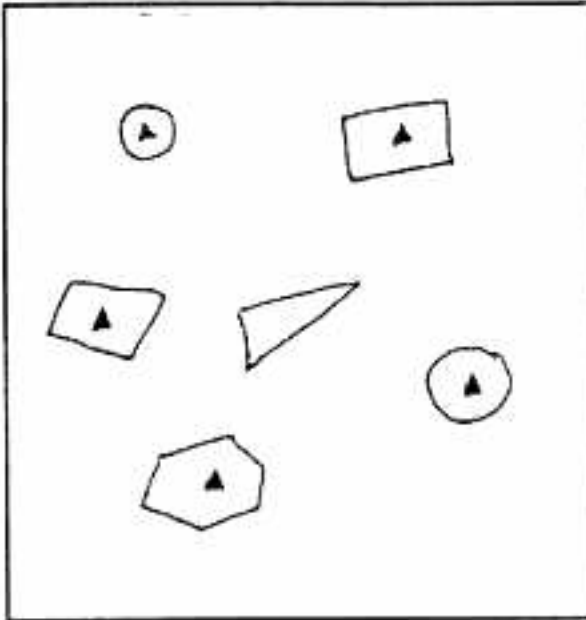
Se forma el contorno de un lago con cuerdas y se colocan aros en su interior, quedando próximos a las cuerdas. Todos los niños corren libremente alrededor del lago, en un momento se da la voz "Que viene el lobo" y los niños para salvarse deberán saltar desde la orilla hasta las piedras (aros) y pueden moverse de piedra en piedra saltando. A la voz "Que viene el tiburón" saltan desde las piedras hasta la orilla.

VARIANTES: Si no se dispone del material dibujarlo con tiza en el suelo.

HORMIGAS SALTARINAS

OBJETIVO: Fomentar el juego limpio. Trabajar la velocidad de piernas.

MATERIAL: Tizas de colores para marcar en el suelo los círculos.

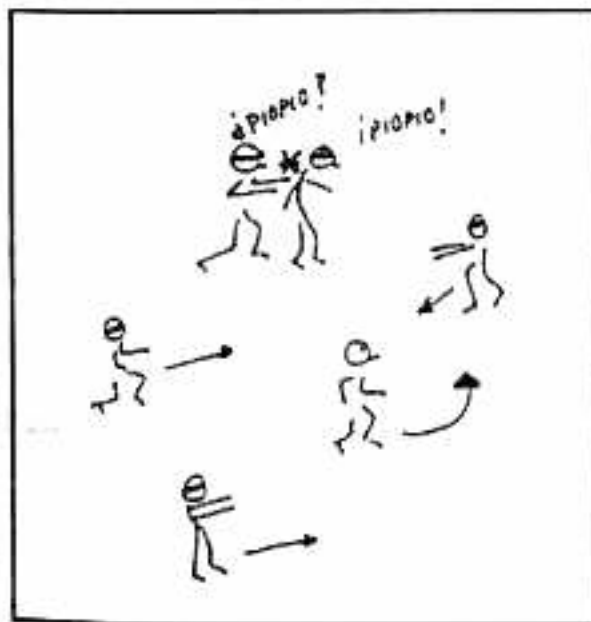


Cada hormiga -menos una- tiene un pedestal (círculo marcado en el suelo). Sólo una salta por sí sola por la zona delimitada. Cuando grita ¡Cuidado!, todas las demás han de cambiar de sitio saltando. Ese momento lo aprovechará ésta para ocupar un sitio libre. La que se quede sin sitio pasa a vigilar al enemigo.

LA GALLINA Y SUS POLLITOS

OBJETIVO: Desarrollar la percepción espacial y dinámica de grupos

MATERIAL: Pañuelos.



Todo el grupo, son pollitos con los ojos vendados. Salvo uno que será la gallina.

Los pollitos tienen que encontrar a la gallina, de forma que si se tropiezan con alguien tendrán que preguntar: -¿pio-pio?. Si le contesta con otro <pio-pio>, se tratará de otro pollito y seguirán su camino buscando. Si no le contestan, será la gallina y se unirá a su cintura. Así hasta que se unan todos.

EL CARDADA

OBJETIVO: Trabajar al dinámica de grupos.

MATERIAL: Pañuelos



Sentados en un coro, uno hace de cardada en cuadrúpeda con los ojos vedados.

En el momento de acercarse un compañero, se sentará encima del cardada y hará el sonido del cerdo. El cardada deberá adivinar qué compañero es. Si lo aciertan cambian de rol.

VARIANTES: Se puede modificar el animal.

IMITAR AL PAPEL

OBJETIVO: Mover las extremidades.

MATERIAL: Papeles de periódicos.



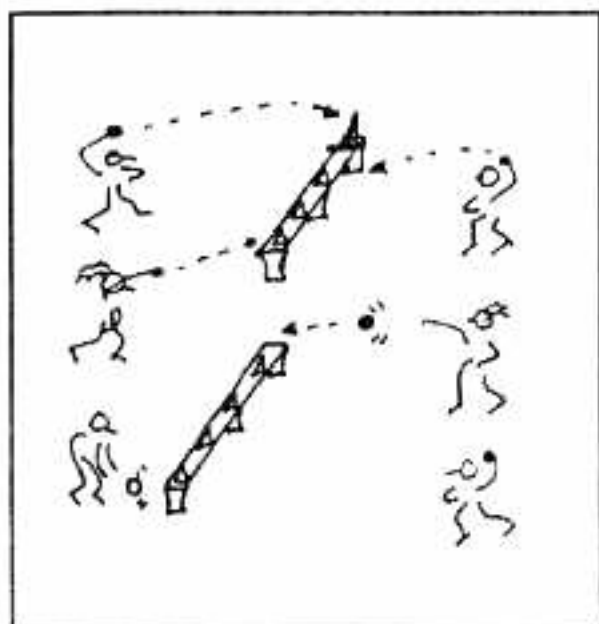
Por parejas, uno de ellos coge el papel ya preparado y lo mueve como si fuera una persona. El compañero deberá imitar el papel.

VARIANTES: Se puede imitar a la otra persona, a un muñeco de goma, de plastilina, etc.

APUNTA Y DERRIBA

OBJETIVO: Reforzar la coordinación óculo-manual.

MATERIAL: Lápiz y papel por cada grupo.



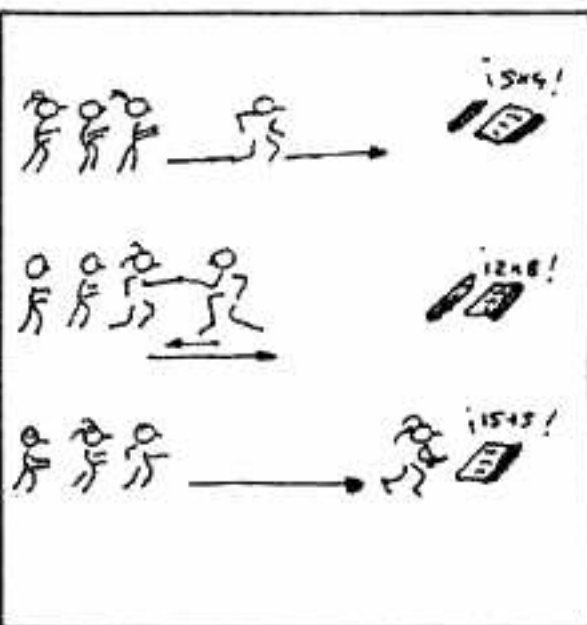
En el centro se coloca un banco sueco con varias botellas encima. Se colocan dos equipos a ambos lados del banco a una cierta distancia. Lanza balones intentando tirar las botellas. Un equipo aprovecha los balones que lanzan los contrarios. Gana el equipo que más botellas derriba.

VARIANTES: Modificar el material a derribar. Hacerlo con los ojos vedados, a pie cojito, etc...

RELEVOS MATEMÁTICOS

OBJETIVO: Iniciar en la velocidad.

MATERIAL: Lápiz y papel por cada grupo.



Se forman grupos de varios componentes. Colocados en hilera detrás de una línea determinada. Hacen relevos, y cada componente de cada grupo debe realizar una operación matemática (la que el profesor indique) sobre el papel que está situado a 25m. de los grupos. Se anota un punto el equipo que realice bien la operación y otro el que sea más rápido.

VARIANTES: Hacerlo por parejas.

DERRÍBALO

OBJETIVO: Desarrollar la percepción espacial y dinámica de grupos.

MATERIAL: Objetos de distintos tamaños y formas, lápiz, papel y tiza.



Se marcan 24 objetos con tiza. Se indica a los jugadores que se trata de un juego de observación y que existen objetos marcados esparcidos por el patio.

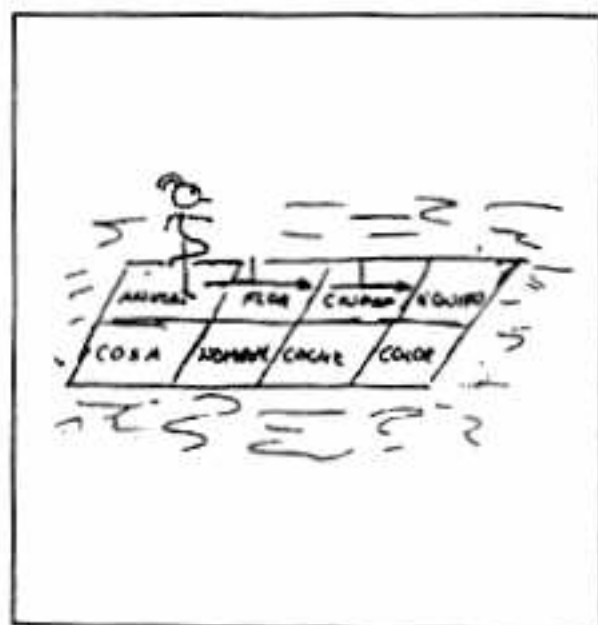
Pasados cuatro minutos, los jugadores deben informar por escrito los objetos observados y el lugar en el que se encontraban.

Cada objeto indicado correctamente es un punto. Toda indicación errónea cuenta con dos puntos menos. Un error en la ubicación es un punto menos.

SALTA Y NOMBRA

OBJETIVO: Mejorar la agilidad mental y la coordinación.

MATERIAL: Tiza.



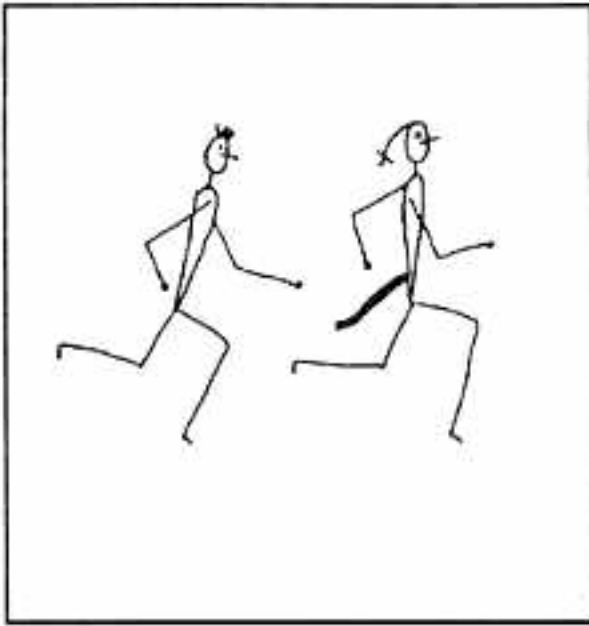
En un grupo de cinco alumnos, cada uno de ellos pintará su cuadro correspondiente con tizas. Uno a uno saltará a pie cojito y dirá en cada cuadro el nombre que corresponda, un animal, un nombre de animal; en flor, uno de flor;...El que consiga saltar todos los cuadros sin fallar y en un tiempo límite, se le dará un punto. Ganará el grupo y el alumno que más puntos tenga.

VARIANTES: Modificar los cuadrados con los items que se quiera.

LA CAZA DEL COLETA

OBJETIVO: Iniciar el desarrollo de la resistencia y la velocidad. Mejorar la coordinación.

MATERIAL: Trozos de tela.

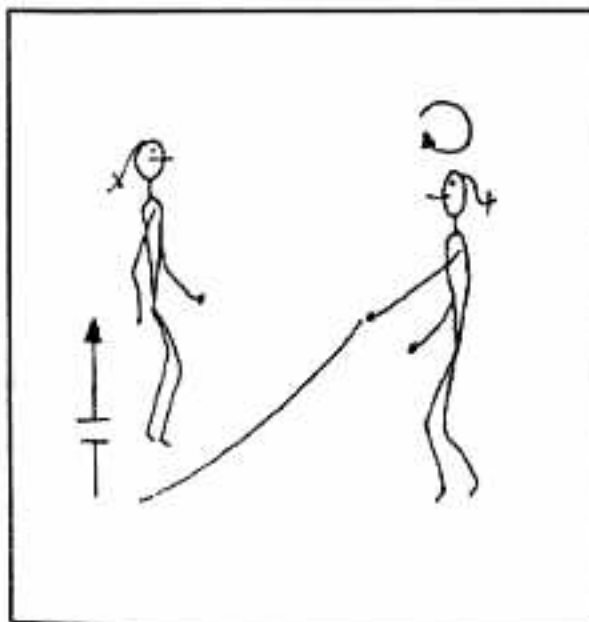


Dos grupos. Los del primer grupo introducen un pedazo de tela por el elástico del pantalón, tal que le sea visible una parte. A la señal, los del segundo grupo intentan quitar las coletas (telas). El que consiga una tela pasa al primer grupo, y viceversa.

SALTIMBANQUI

OBJETIVO: Desarrollar el salto.

MATERIAL: Cuerdas.



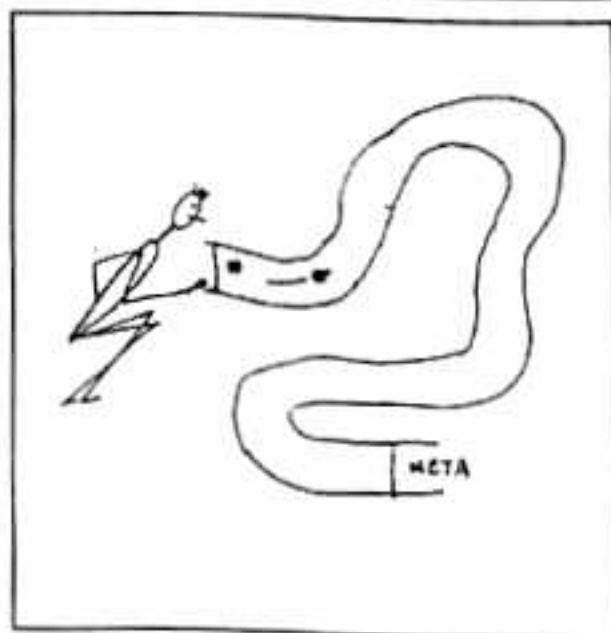
Por equipos de 8 y colocados en círculo, uno en el centro con una cuerda que girará; los demás deben saltarla. El alumno tocado la queda.

VARIANTE: Con picas, por parejas (uno con ojos cerrados y otro que diga <salta>).

CHAPAS CONTRA TODAS

OBJETIVO: Desarrollar la habilidad óculo-manual.

MATERIAL: Chapas y tiza.



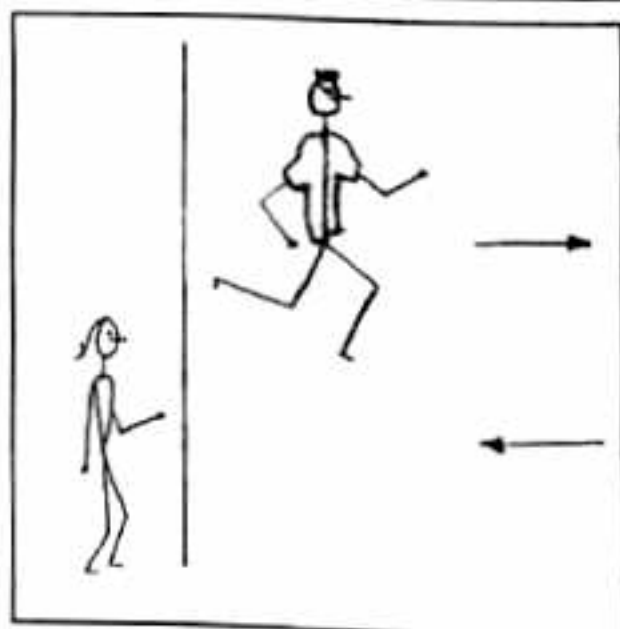
Se hace un circuito marcado con tiza para cada equipo de seis u ocho participantes. Cada alumno con su chapa de refresco o similar. Desde una línea de salida lanzan por orden las chapas y avanzan en cada tirada hasta donde llegue la chapa. Gana el que antes complete un número determinado de vueltas. La chapa se impulsará con el dedo corazón o con el pulgar.

VARIANTES: Sustituir las chapas por sacapuntas. Hacerlo sin objetos siendo los niños los que hacen el recorrido saltando.

RELEVO DE CHANDAL

OBJETIVO: Iniciar el desarrollo de la resistencia y la velocidad.

MATERIAL: Chaquetas de chandal.



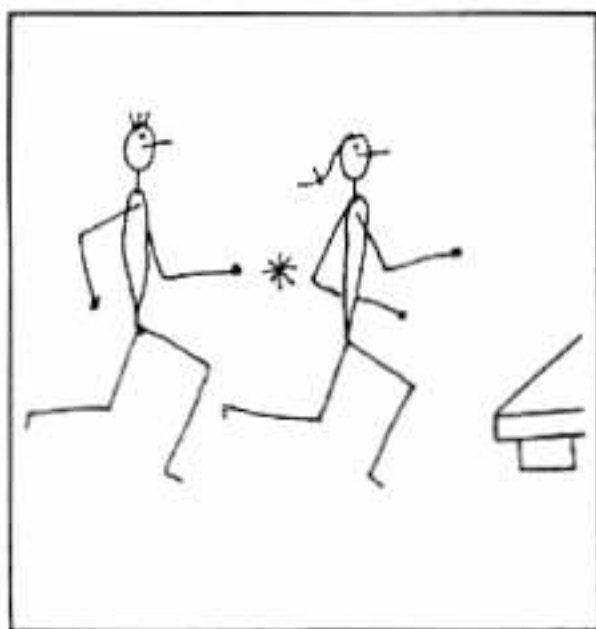
Se colocan los miembros de cada grupo en hilera y detrás de una línea. Una chaqueta de chandal al lado del capitán. A la señal, los capitanes de cada grupo se ponen la chaqueta y corren hasta un punto marcado con anterioridad, regresando para quitársela y entregarla al siguiente que hará lo mismo. Triunfa el grupo que finalice el primero.

VARIANTES: Con distinto tipo de material (balones, picas, etc) y por grupos trasladando un banco sueco, colchonetas, etc.

SUBE AL BOTE

OBJETIVO: Tomar conciencia de la necesidad del salto.

MATERIAL: Bancos.



Cuatro alumnos tratan de tocar a los demás, para no ser tocado debe subirse a un barco (banco). El tocado pasa a ser perseguidor.

VARIANTES: Cualquier material del gimnasio o pista polideportiva.

SIMULADOR

OBJETIVO: Realizar movimientos no habituales. Conocer el propio cuerpo.

MATERIAL: Veinte o treinta trozos de cartón.



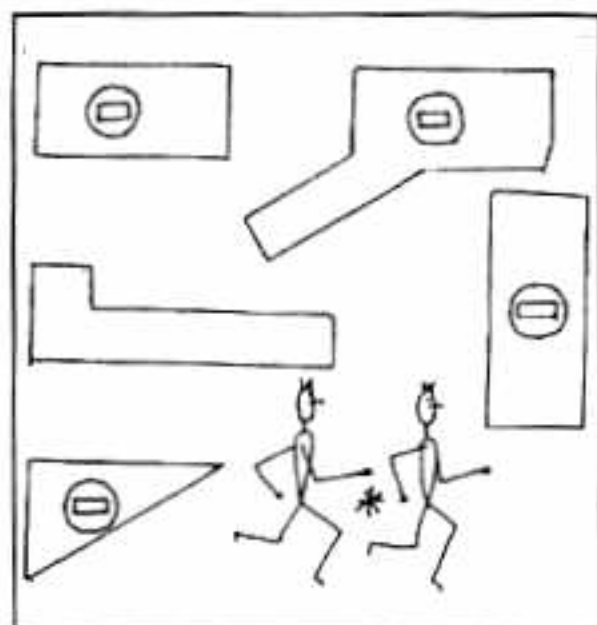
El profesor nombra un animal, personaje, vehículo, etc. Los niños deberán imitarlo poniéndose antes de pie. El profesor observará quién lo hace mejor y entregará uno de los cartones a ese niño. Resultará ganador el que más cartones tenga al final.

VARIANTES: Cualquier cosa que se pueda imitar vale.

ZONA PROHIBIDA

OBJETIVO: Desarrollar el salto.

MATERIAL: Periódicos o tiza.



Establecer en el suelo zonas bien diferenciadas con colores o periódicos. una de ellas no se puede pisar. Uno se queda y debe coger a algún compañero. Deberán perseguir o huir dentro del espacio sin pisar las zonas de papel o tiza.

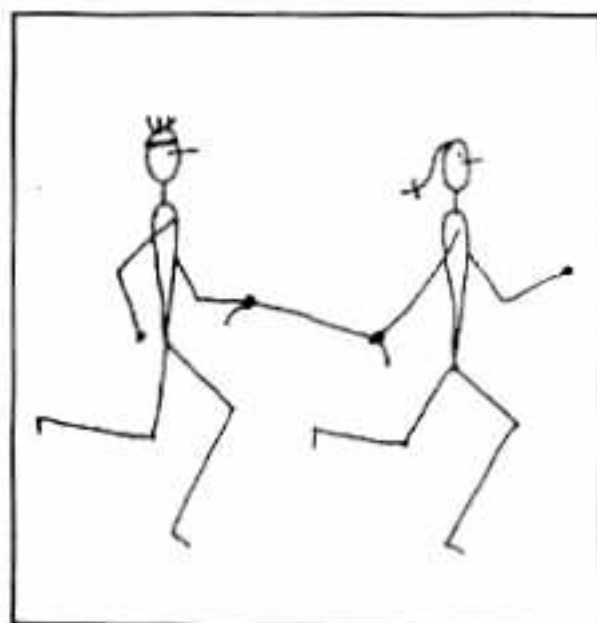
Si alguien es cogido o pisa la zona prohibida la queda.

VARIANTES: Saltando, en cuadrupedias, etc.

EL LAZARILLO

OBJETIVO: Desarrollar la percepción del cuerpo y del espacio. Y desarrollar la resistencia.

MATERIAL: Bancos.



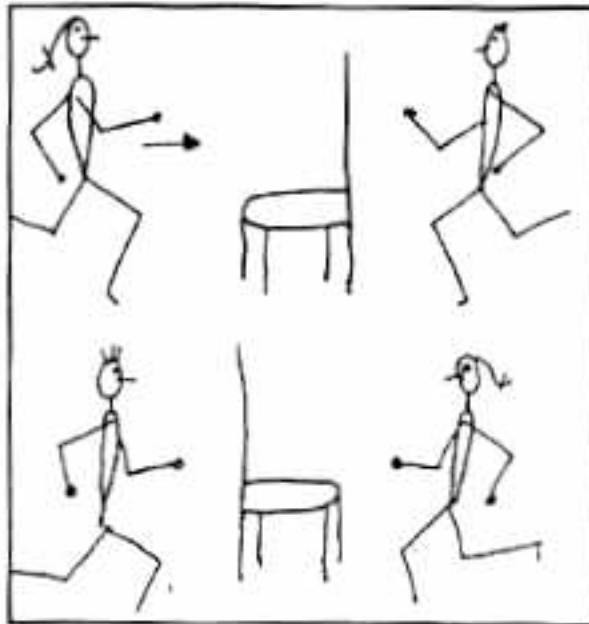
Por parejas, cogiendo la cuerda por los extremos y uno de los dos va guiando al otro. El que va detrás cierra los ojos y el que va delante hace de lazarillo evitando colisiones.

VARIANTES: Pies juntos, saltando, en cuadrúpeda, reptaciones, etc.

CONQUISTAR EL TRONO

OBJETIVO: Desarrollar la velocidad de reacción y la competición.

MATERIAL: Cuatro sillas.

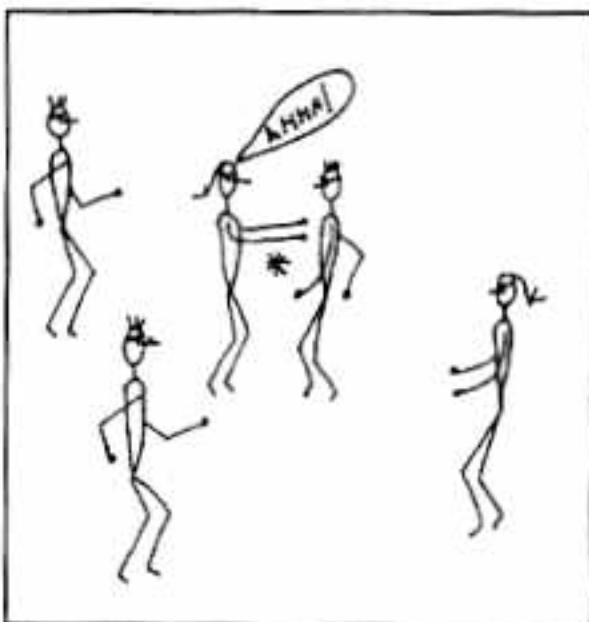


Todos los jugadores con los ojos vendados con el chandal, se mueven libremente en silencio por el patio, con los brazos estirados hacia delante, uno de ellos es el <monstruo>. Cuando éste emita un grito, el tocado por éste se convierte en monstruo también. El juego finaliza cuando todos sean transformados en monstruos.

EL PATIO DEL TERROR

OBJETIVO: Orientarse en el espacio con respecto a sí mismo y a los demás.

MATERIAL: Parte superior del chandal.

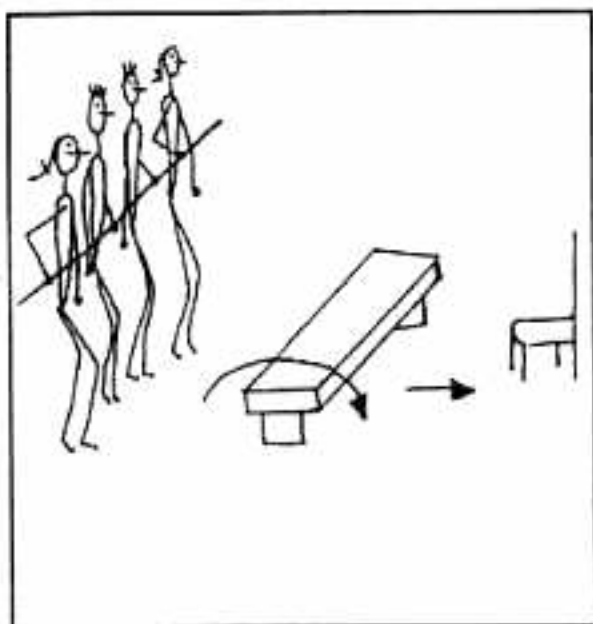


Todos los jugadores con los ojos vendados con el chandal, se mueven libremente en silencio por el patio, con los brazos estirados hacia delante. uno de ellos es el <monstruo>. Cuando éste emita un grito, el tocado por éste se convierte en monstruo también. El juego finaliza cuando todos sean transformados en monstruos.

SALTA CON TU COMPAÑERO

OBJETIVO: Desarrollar la cooperación y la percepción espacio-temporal.

MATERIAL: Bancos, sillas y cuerda.

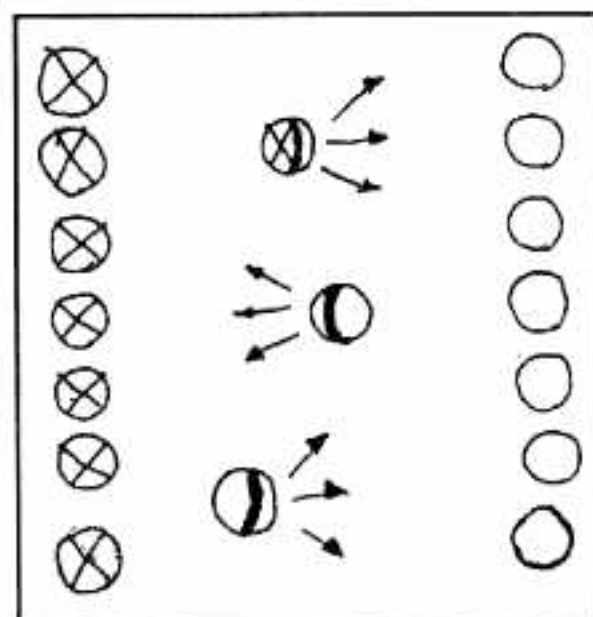


En grupos de cuatro deberá, ir corriendo agarrados de una cuerda, la cual ha de ir tirante, y a la vez salvar los distintos obstáculos que le salgan al paso. Deberá saltar los bancos y esquivar las sillas.

GUERRA NAVAL

OBJETIVO: Desarrollar la orientación y colaboración.

MATERIAL: Dos pañuelos.

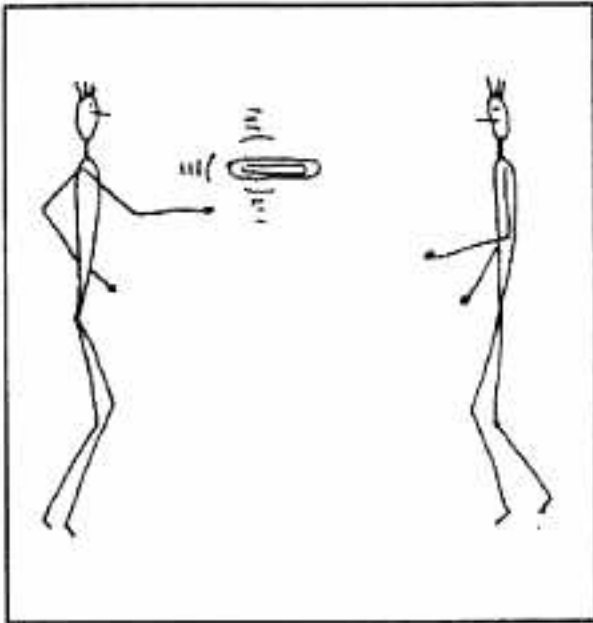


Dos equipos, forman una fila y se separan un metro de distancia. Las dos filas serán paralelas y separadas por 10 metros. Los jugadores no se pueden mover de sus lugares y miran a sus adversarios. Cada equipo tiene un jugador con los ojos vedados que hace de proyectil. A la señal, cada fila dirige su proyectil hacia el enemigo tratando de hundirlo. Los compañeros son los que dirigen al compañero hacia el enemigo por medio de indicaciones con la voz. Éste tendrá que tocar algún contrario sin tantear con los brazos. Los tocados se pondrán de estorbo estático.

EL PLATILLO VOLANTE

OBJETIVO: Aceptar las limitaciones de sí mismo y con respecto al resto.

MATERIAL: Patio y disco volador.

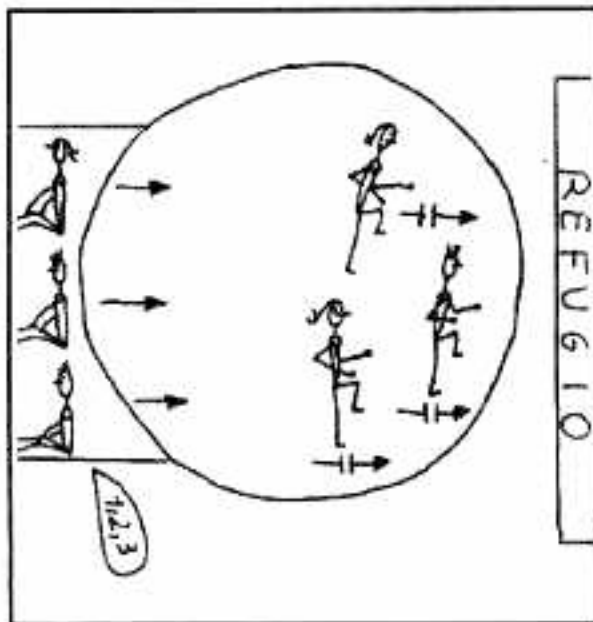


Por parejas o grupos y con un disco cada uno pasárselo desde distintas posiciones y formas (cuadrupedias, pie cojito, saltando, a caballito, etc.)

NUESTRA CASA

OBJETIVO: Desarrollar los saltos.

MATERIAL: Patio de recreo, algún señalador (tizas...)



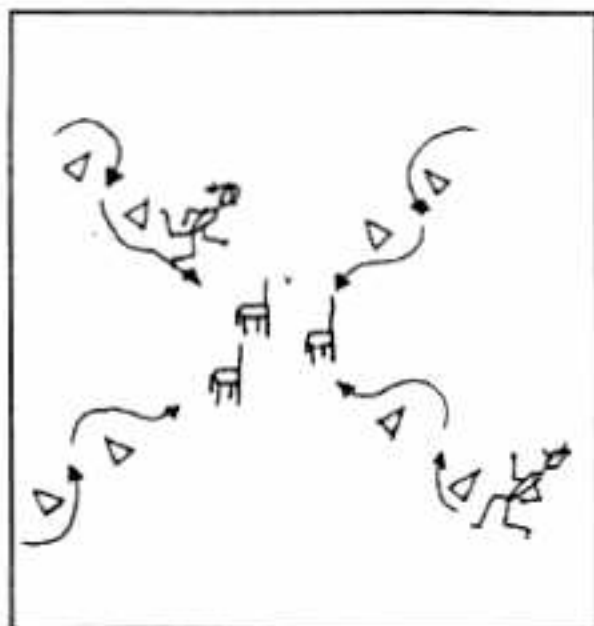
La quedan tres que se agacharán para que los demás lo salten a pídola. Una vez que toda la clase ha saltado dentro de un círculo, los que la quedan contarán hasta tres y saldrán a coger a los demás. Los demás tratarán de llegar al refugio saltando a pie coito.

VARIANTES: Distintas formas de saltar hasta llegar al refugio (pies junto, un pie, etc...).

LA SENTADA

OBJETIVO: Coordinación y velocidad de reacción.

MATERIAL: Conos y sillas.



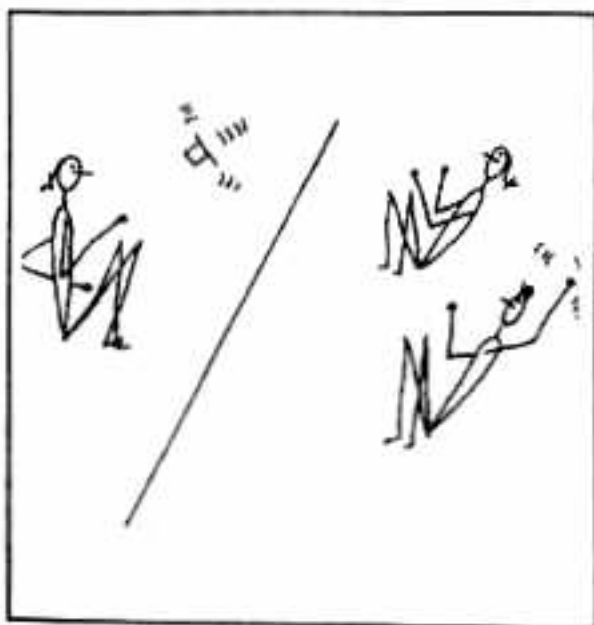
Por grupos y colocados como en el dibujo, se colocan conos y sillas en el centro. A la señal del profesor sale uno de cada grupo sorteando los conos. Los que no se sienten se eliminan. Ganará el equipo que termine con más jugadores.

VARIANTES: Carrera de espaldas, con los ojos tapados dirigiéndolos los compañeros, etc.

PARTIDO DE TENIS-VASO

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación óculo-manual.

MATERIAL: Tiza, vasos de yogurt.



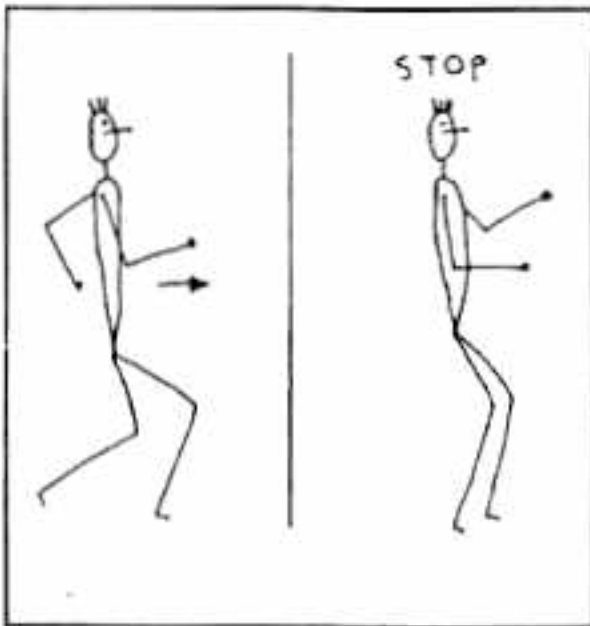
Se divide la clase en dos grupos. Se sientan libremente por el espacio, se traza en el suelo una raya, que divide el campo en dos zonas y se pasan el vaso de un campo a otro. Se produce punto cuando el vaso de yogurt se queda en nuestro campo o cuando fallamos el intento al darle al vaso. Gana el equipo que menos puntos tiene.

VARIANTES: Con globos, etc.

STOP-YA

OBJETIVO: Desarrollar la tensión/relajación muscular.

MATERIAL: Cassette y cinta musical.



Carrera libre de los alumnos mientras suena la música. Cuando para mantener la posición adoptada en éste instante durante 5 segundos rigidamente. Se quedará en tensión todas las partes del cuerpo.

¡NO TE MOJES!

OBJETIVO: Mejorar la coordinación y el equilibrio.

MATERIAL: Hojas de periódicos



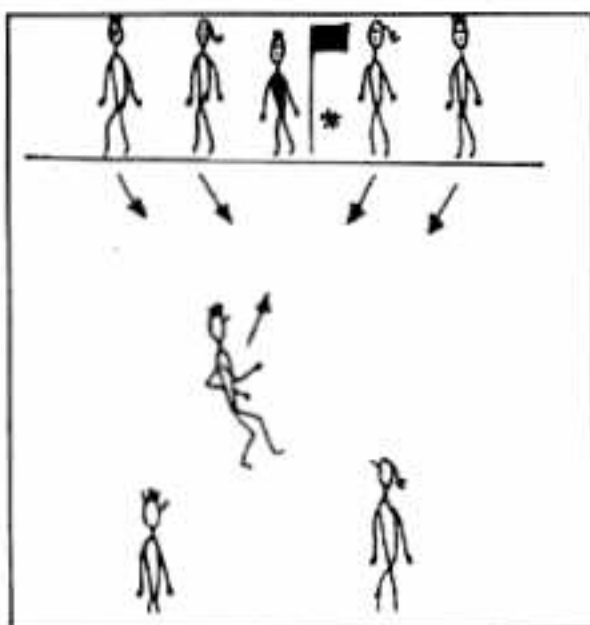
Cada uno tiene dos papeles, al oír la señal arroja ante si uno de ellos y lo pisa. Idem con el otro pero pisándolo con el otro pie. Una vez pisando los dos papeles con ambos pies, recoge el primero y lo vuelve a lanzar un poco más adelante y lo vuelve a pisar. Como si estuviera caminando por ellos. Si en algún momento toca con los pies el suelo vuelve al punto de partida.

VARIANTES: Por parejas, en relevos, en carreras, etc.

A POR ELLA

OBJETIVO: Trabajar la velocidad de reacción y agilidad.

MATERIAL: Tres piedras y un palo



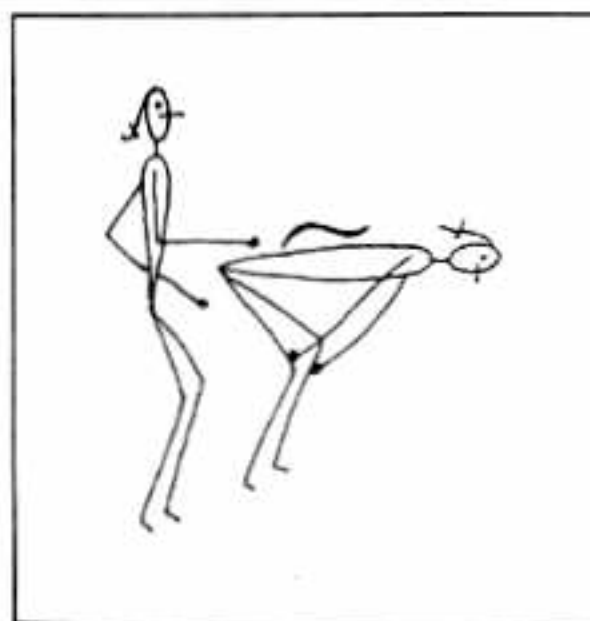
Se divide la clase en dos equipos, cada uno con un capitán. El equipo A se coloca detrás de la línea y el B enfrente a unos 20m. El equipo B coloca a su capitán detrás de la bandera, que tratará de impedir que pillen a su compañero que va a rescatar la bandera. El tocado por el capitán queda eliminado. Una vez que uno coge la bandera, saldrán tras él. Si lo cogen se elimina, pero si consigue llegar a su campo, se cambia de rol.

VARIANTES: Con pelotas, picas, conos, etc.

CAZA AL SALTARÍN DEL PAÑUELO

OBJETIVO: Trabajar el salto.

MATERIAL: Pañuelos.



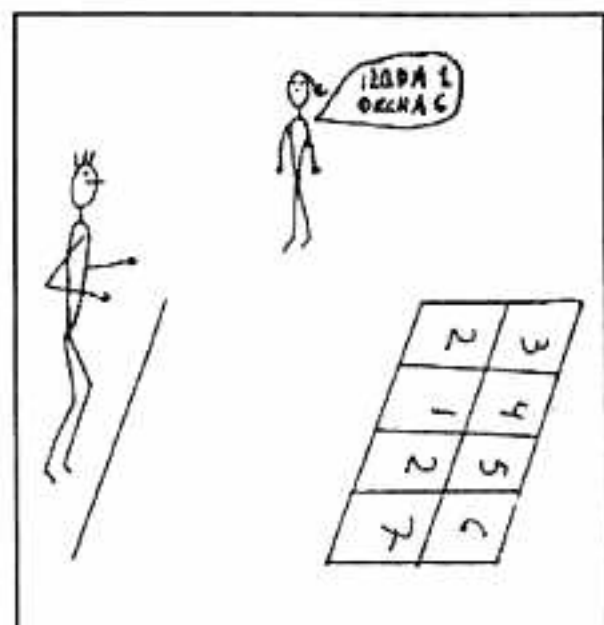
Todos los participantes se sitúan agachados para que les salten. Uno de ellos, portando un pañuelo, salta sobre los demás y, cuando le parece oportuno, abandona éste sobre la espalda de uno de los agachados. Éste, al darse cuenta, coge el pañuelo y persigue al primero corriendo, procurando pillarlo antes de que ocupe el puesto que el mismo ha dejado vacante. La disposición de los agachados debe ser en círculo. Si el perseguidor alcanza al perseguido, se libera y éste debe continuar los saltos. Si no lo consigue, es el perseguidor quien debe repetir de nuevo el proceso.

VARIANTES: Hacer la persecución con saltos.

NÚMEROS Y RÍE

OBJETIVO: Mejorar la precisión.

MATERIAL: Un terreno y una tiza

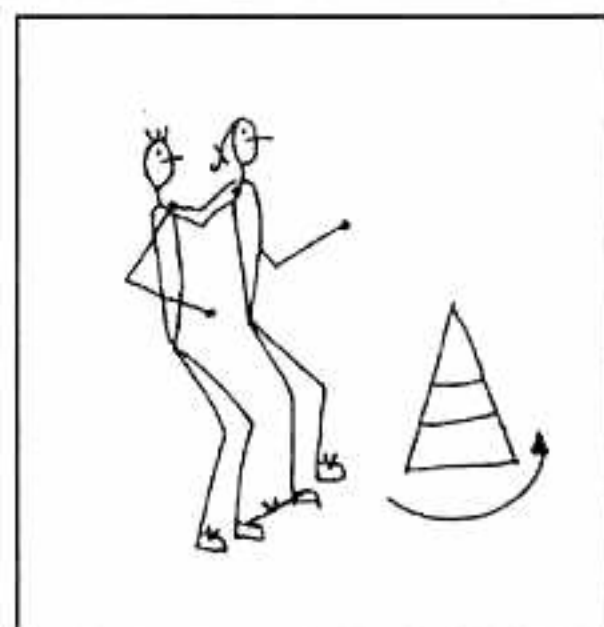


Uno hace de capitán y los demás de soldados. Estos colocados en una fila frente a una línea, y una vez que toman la salida el capitán gritará <<izquierda 3, derecha 1>> El soldado se esforzará por colocar sus pies en las casillas indicadas. Cada vez que un soldado consigue su fin, se apunta una letra, hasta formar la palabra "capitán". Quién lo consiga pasa a ser el Capitán. Es recomendable hacer muchos grupos para que haya actividad.

LA ATA, LA OTRA

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación.

MATERIAL: Aros y cuerdas.



Por parejas. Se atan los cordones unos con otros, de manera que ambos miren al frente. Se coloca un recorrido con saltos, curvas, obstáculos, etc...

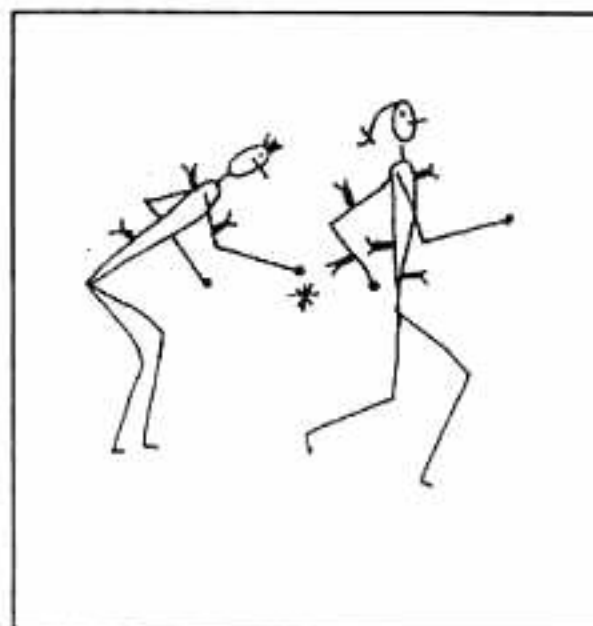
Deberán realizar el circuito en el menor tiempo posible.

VARIANTES: Una pareja persigue a otra.

LOS ALFILERES

OBJETIVO: Desarrollar la velocidad de desplazamiento.

MATERIAL: Alfileres de distintos colores.



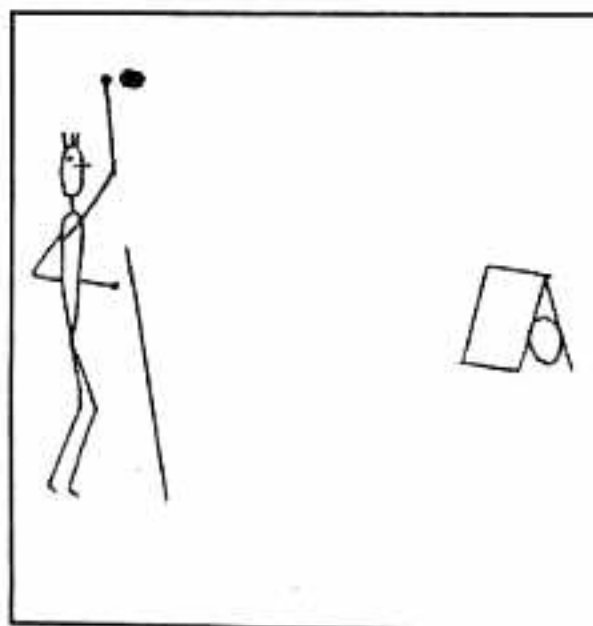
Grupos de cinco. A cada grupo le entregamos una serie de alfileres del mismo color, (cuatro para cada alumno) que han de colocarse en el chandal. A la señal han de ir a quitarles el mayor número posibles de alfileres a los demás grupos y colocárselos en su propio chandal. Gana el grupo que obtenga más alfileres.

VARIANTES: Con pegatinas

OBJETIVO MARCADO

OBJETIVO: Mejorar la precisión.

MATERIAL: Seis tableros y seis calvas.



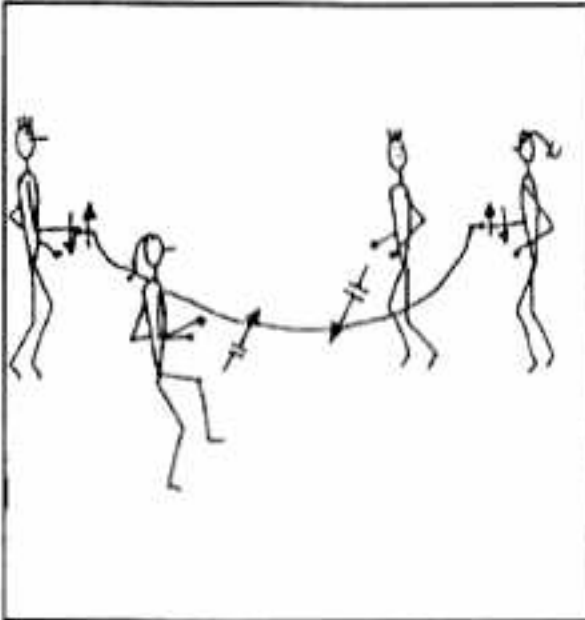
Grupos de seis. Se coloca una tabla sobre una piedra de forma inclinada. Los grupos se disponen a seis metros. El que de con la calva directamente en la tabla se anota un punto. En un tiempo determinado gana quien obtenga más puntos.

VARIANTES: A un aro con balones o con cualquier objeto móvil.

¡A LA COMBA!

OBJETIVO: Saltar coordinadamente con ambas piernas.

MATERIAL: Cuerdas.

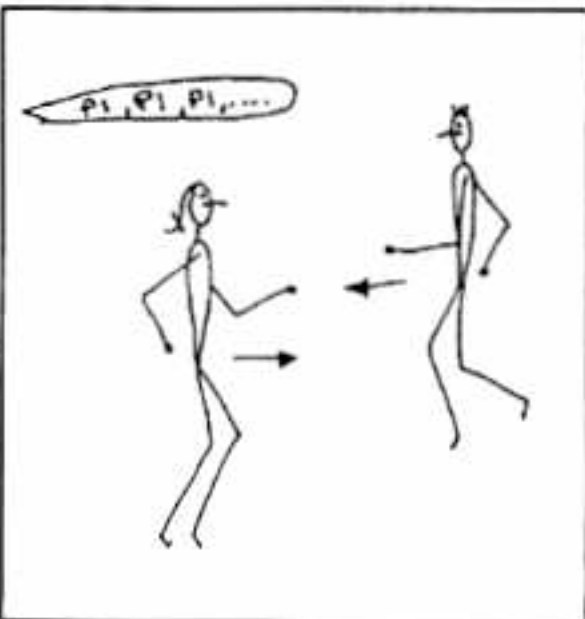


Dos personas la quedan sujetando una cuerda por sus extremos. Se forman dos grupos, los cuales se colocan en extremos y lados opuestos de la cuerda, y al ritmo de la canción "Camaleón, camaleón triunfante, al chiviriviri, al chovorovoro,...." balancean la cuerda. Entonces los alumnos de cada grupo van saltando la cuerda, de manera que si no saltan o lo hacen mal se apunta un punto el equipo contrario.

A RITMO DE SILBATO

OBJETIVO: Mejorar la percepción temporal.

MATERIAL: Un silbato.



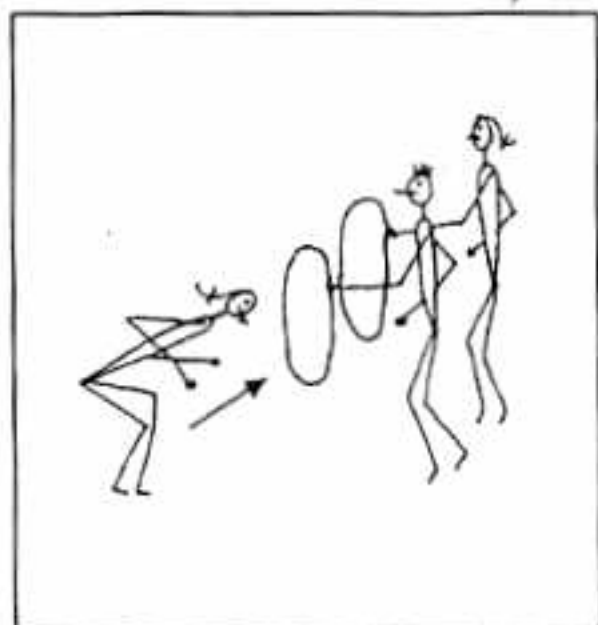
Todos los alumnos andando libremente. Deberán aumentar el ritmo a medida que el profesor aumente la frecuencia de los pitidos. Una vez que el profesor crea que se ha llegado al máximo, hará lo mismo pero disminuyendo la frecuencia, hasta que los alumnos queden totalmente quietos.

VARIANTES: Con palmadas.

TÚNEL DE AROS

OBJETIVO: Desarrollar esquema corporal.

MATERIAL: Aros.



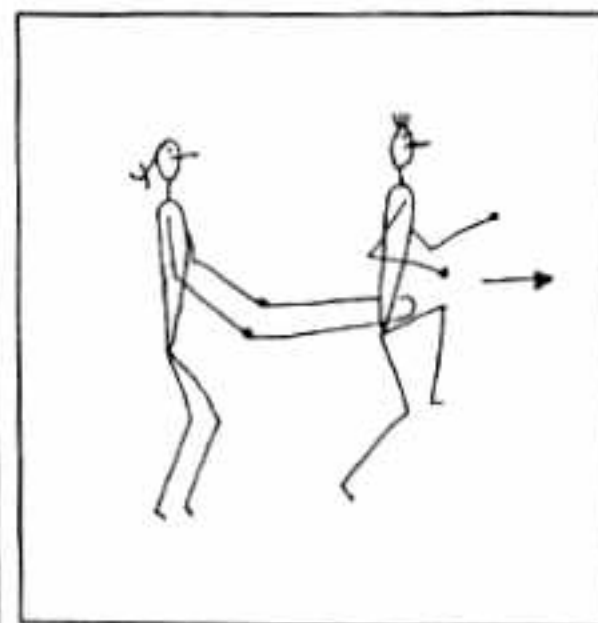
Se hacen varios equipos. Los componentes de uno de los equipos sujetando un aro. Los miembros del otro equipo, a la señal, pasan por entre los aros. Cambio de rol.

VARIANTES: Distintas formas de paso por los aros, con relevos, etc.

EL CABALLITO

OBJETIVO: Desarrollar la velocidad, la fuerza y la potencia.

MATERIAL: Cuerdas.



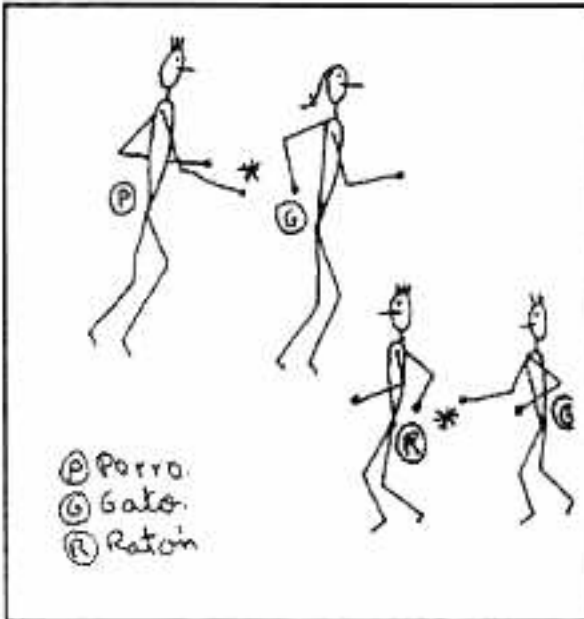
Por parejas. Un alumno tiene una cuerda alrededor de su vientre y corre hacia delante elevando las rodillas, el otro alumno aguanta los extremos de la cuerda y frena. Cada 30 segundos se cambia de caballo y jinete.

VARIANTES: Sin cuerdas rodeando el de atrás con sus manos el tronco del que hace de caballo.

RATONES, GATOS Y PERROS

OBJETIVO: Trabajar la velocidad de desplazamiento.

MATERIAL: Tres juegos de pañuelos

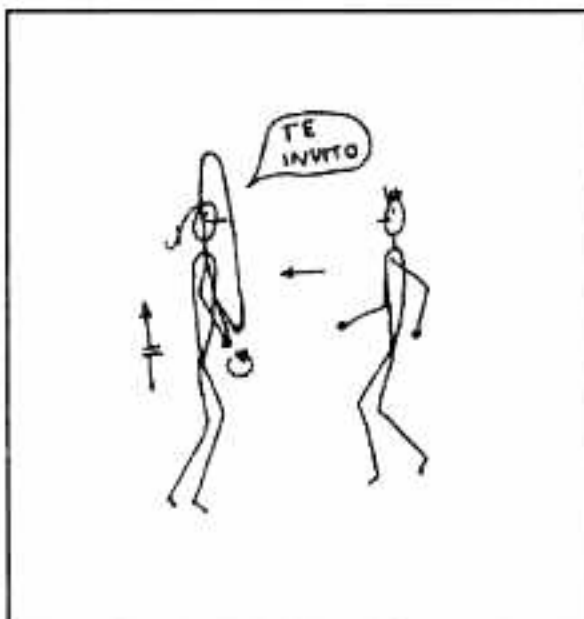


Se colocan los tres equipos (ratones, gatos y perros) repartidos por el patio. Los perros pueden coger a los gatos y estos a los ratones. Cuando un jugador coge a un adversario lo conduce al refugio. Los prisioneros pueden ser liberados si algún compañero les toca con la mano. Se acaba el juego cuando un equipo logra meter en el refugio a todo el equipo contrario.

TE INVITO A SALTAR

OBJETIVO: Desarrollar el salto con cooperación.

MATERIAL: Combas.

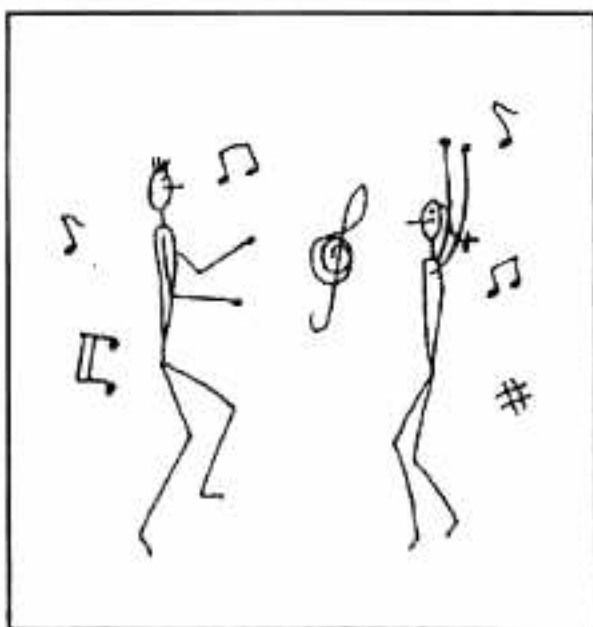


Por parejas, uno salta a la comba y a la voz "te invito" entra el compañero y saltan a la vez.

LOS BAILARINES

OBJETIVO: Desarrollar las posibilidades de movimientos.

MATERIAL: Radiocasette.

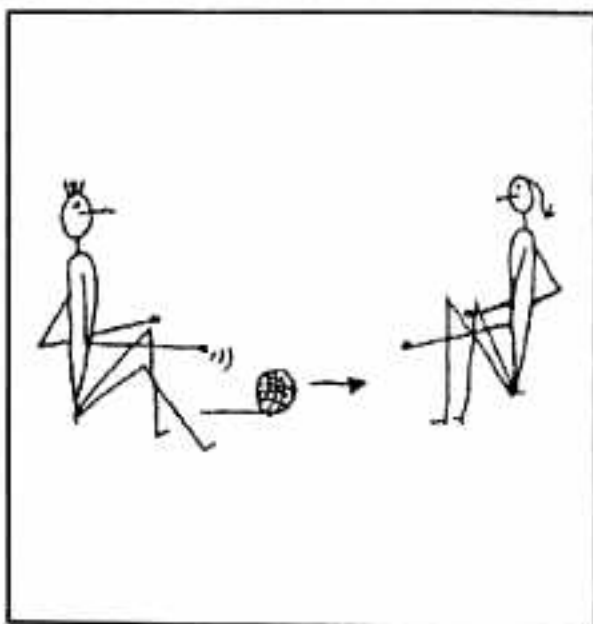


Los alumnos bailan individualmente al ritmo de la música por el patio. Ir agrupando de dos en dos, de tres en tres, etc... hasta agruparlos todos.

EL OVILLO

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación óculo-manual.

MATERIAL: Un ovillo de lana.

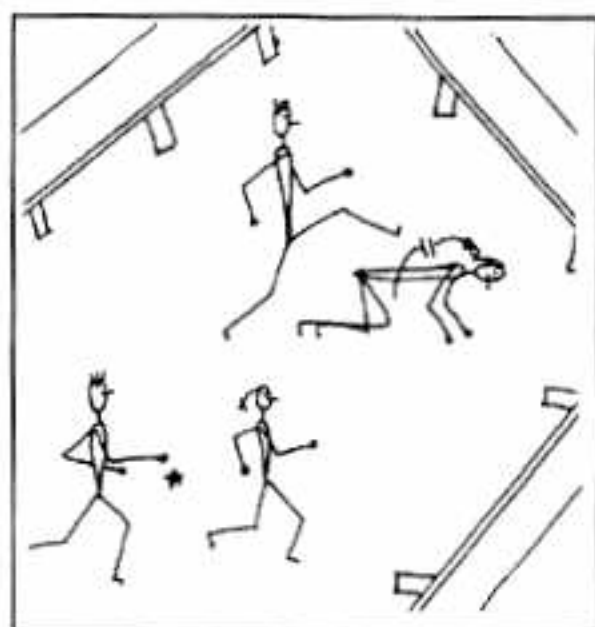


En círculo, uno coge el ovillo y lo pasa al compañero de al lado, el cual realiza la misma operación, dándose una vuelta con el hilo en un dedo y entrega luego el ovillo a otro compañero, que hace lo mismo. Cuando el ovillo ha pasado por todos se le dice al último que lo recoja.

TOROS Y MOZOS

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación del salto.

MATERIAL: Cuatro bancos suecos, plinto y potros.



Cuatro jugadores harán de toros, los demás serán los mozos que correrán delante de los toros. Para no ser cogido por éstos, los mozos deben saltar al burladero, saltando los bancos o bien, arrodillándose en el suelo para que el toro los salte, en cuyo caso han de permanecer así hasta que dos compañeros lo salven trasladando al burladero. El jugador cogido por el toro se convertirá en otro toro.

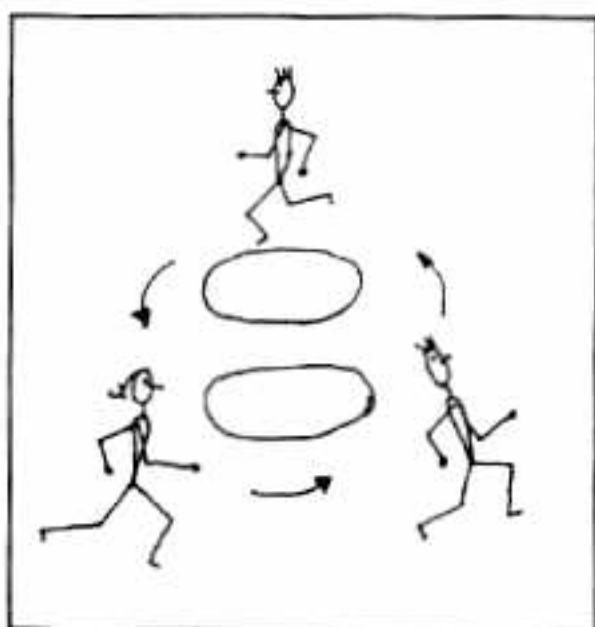
A la señal del profesor cambiará la terna de toros.

Es recomendable hacer un recorrido con salidas a lo largo del camino.

AROS MUSICALES

OBJETIVO: Desarrollar la velocidad de reacción.

MATERIAL: Aros y un radiocassette.



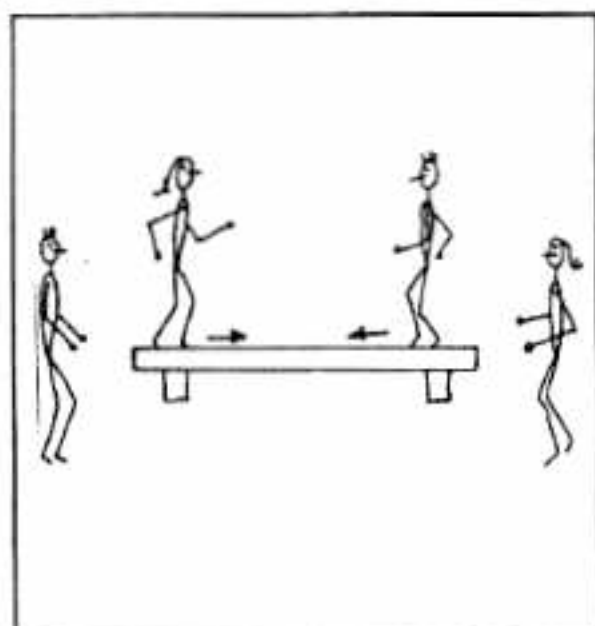
Se colocan los aros formando un corro. Todos los jugadores se sitúan fuera del mismo. Mientras suena la música, todos se mueven dando vueltas a los aros. Cuando ésta deja de sonar, todos han de introducirse dentro de un aro cada uno. El juego se reinicia con un aro menos. El jugador descalificado pasa a cantar la canción.

VARIANTES: Diferentes formas de desplazarse.

EL PUENTE ESTRECHO

OBJETIVO: Realizar desplazamientos sobre obstáculos.

MATERIAL: Bancos suecos.



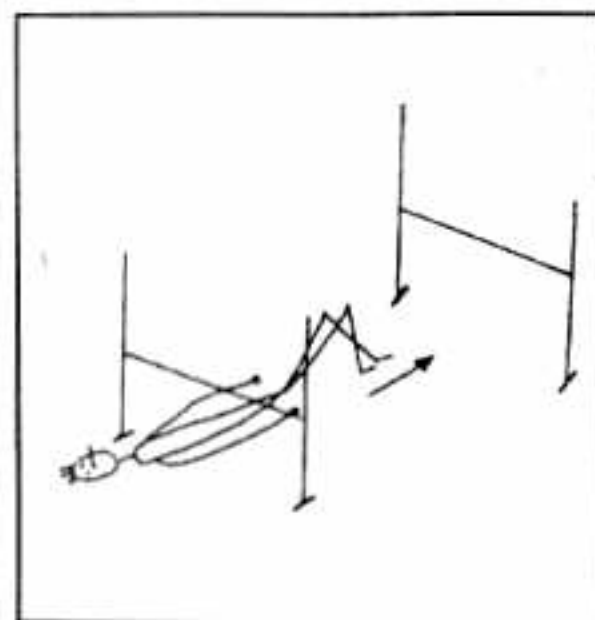
Por grupos, situados frente a frente, según el número de alumnos y bancos. Intercambiarán posiciones con el grupo que está en frente, pasando sobre el banco y sin caerse.

VARIANTES: Pasar el banco de diferentes formas: andando, en cuclillas, cuadrupedia, libremente, de espaldas, etc...

SINUOSO CAMINO

OBJETIVO: Alcanzar autonomía en el desplazamiento individual.

MATERIAL: Colchonetas, cuerdas y picas.



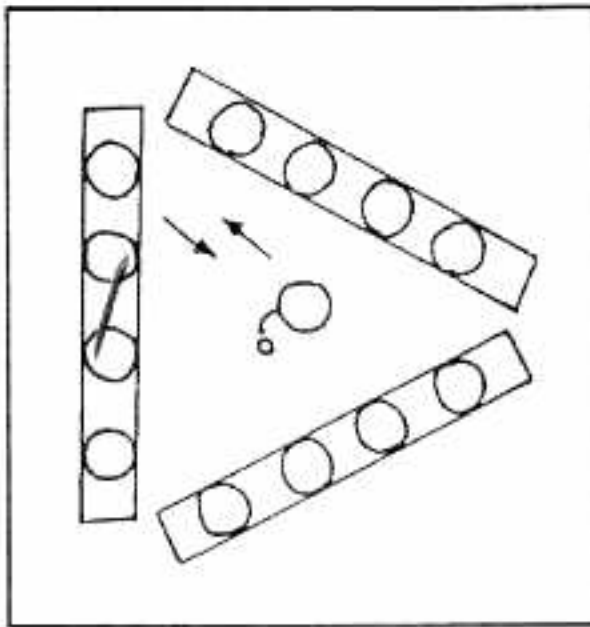
Reptar sobre un circuito de colchonetas bajo cuerdas sujetadas a las picas, si cae una cuerda queda eliminado. Gana el equipo que haga menos tiempo.

VARIANTES: Se puede cambiar todo el material, adaptándolo al que se tenga. Hacer obstáculos diversos.

ATRAPA EL BASTÓN

OBJETIVO: Desarrollar la percepción audiovisual.

MATERIAL: Tres picas y nueve bancos suecos.



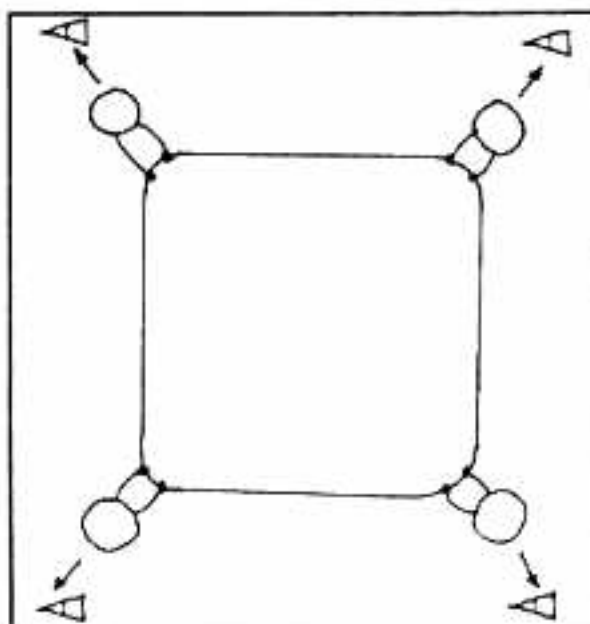
Se divide la clase en tres triángulos formados por bancos suecos, todos se sientan exceptuando uno, que queda en el centro, sosteniendo con su mano una pica perpendicular al suelo. El jugador que la queda pronuncia un nombre y la suelta. El jugador nombrado deberá cogerla antes de que ésta caiga al suelo. Si lo hace el que la quedaba vuelve a nombrar a otro jugador.

VARIANTES: Colocar el grupo en distintas posiciones. Además se puede cambiar la pica por una pelota y se le puede incluir música y cuando esta deje de sonar se dice un nombre, etc...

LOS CACHAS

OBJETIVO: Desarrollar la fuerza.

MATERIAL: Una cuerda larga y 4 conos.



Situados en cuatro esquinas y delante de cada cono, los cuatro participantes a la señal del profesor, tirarán de ellas para llegar hasta su cono. Gana el que primero lo logre.

Asegurarse de que las cuerdas no corten las manos.

VARIANTES: Hacerlo con dos grupos y con una cuerda de sólo dos puntas.

ATRAPA AL POTRO

OBJETIVO: Mejorar la condición física.

MATERIAL: Seis aros.



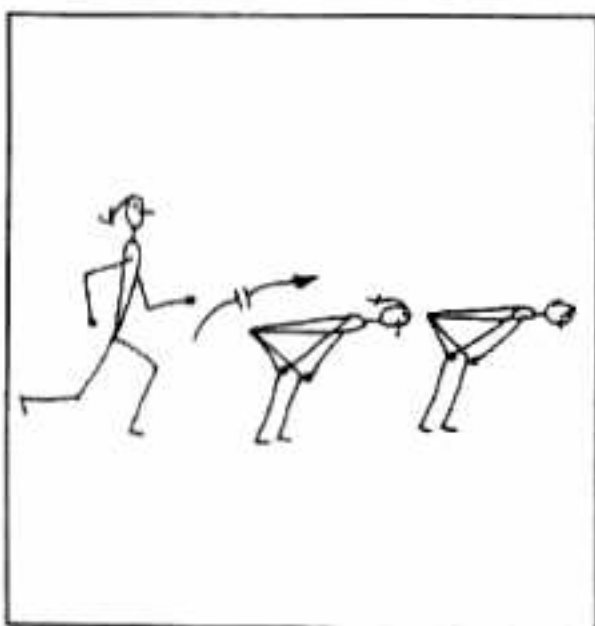
Seis alumnos con un aro cada uno son los cowboys. Los demás son potros salvajes. A la señal, los cowboys deben atrapar a los potros con el aro. Los potros atrapados son conducidos al rancho (lugar previamente fijado). Cada cierto tiempo cambiar los roles.

VARIANTES: Si se tienen aros hacerlo sin material, o bien golpeando con balones blandos.

AL CIELO VOY

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación en el salto y en los desplazamientos.

MATERIAL: Una colchoneta.

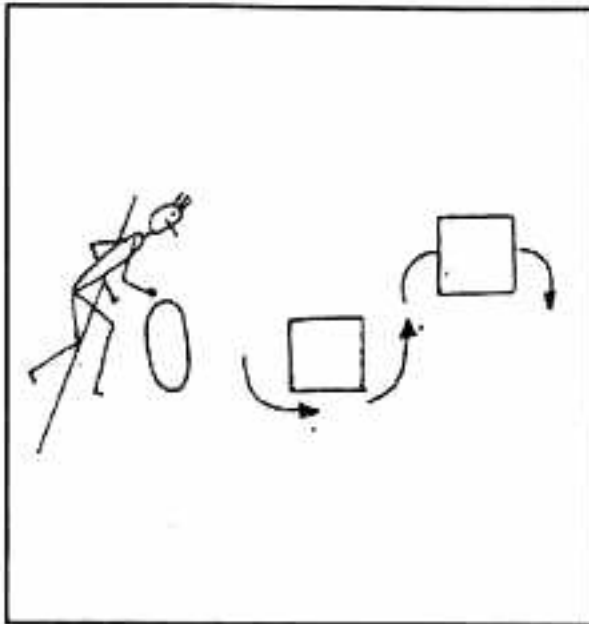


Se divide la clase en grupos de diez. De esos diez se formarán dos equipos de cinco. Uno la quedará y se colocarán sus componentes agarrados por la cintura y agachados, salvo el primero que se sujeta bien a una pared. Colocando la colchoneta entre él y la pared. El otro equipo deberá saltar a pídola sobre la columna que forma el equipo contrario. Deberán saltar todos y de uno en uno. Si alguno de los componentes no consiguiera mantenerse encima de la columna la queda ese equipo. Si todos se mantienen se anotan un punto. Si la columna se viene abajo como consecuencia de no poder soportar el peso, también se anota un punto el equipo que salta. Cada equipo lo realiza una vez.

ESQUIVA Y LLEGA

OBJETIVO: Tomar conciencia de las posibilidades de movimiento y autonomía de cada uno de los segmentos corporales.

MATERIAL: Aros, pivotes...



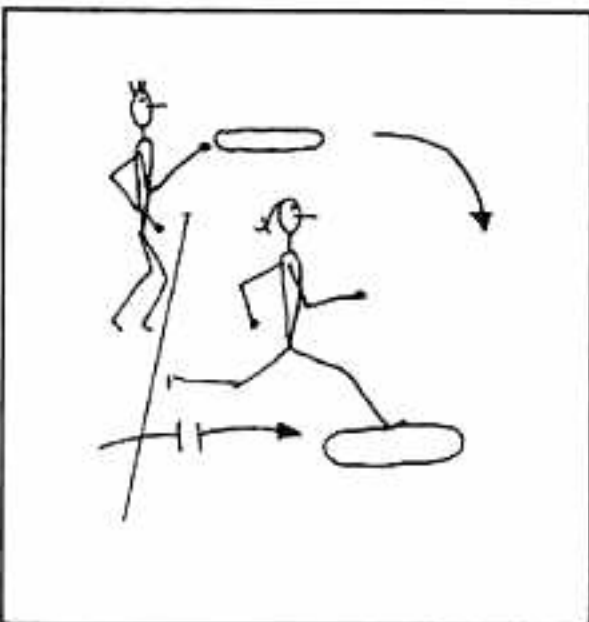
Se coloca una línea de obstáculos en el patio. Los alumnos en fila india, cada uno con su aro, al principio de la línea. Uno a uno, y ayudándose con una mano deberá hacer rodar el aro a través de los obstáculos.

VARIANTES: En juegos de zig-zag se pueden hacer con todo tipo de material (pelotas, neumáticos, cuerdas, etc) e incluso sin material.

DE ARO EN ARO

OBJETIVO: Potenciar el salto con pies juntos. Mejorar la percepción.

MATERIAL: Aros.



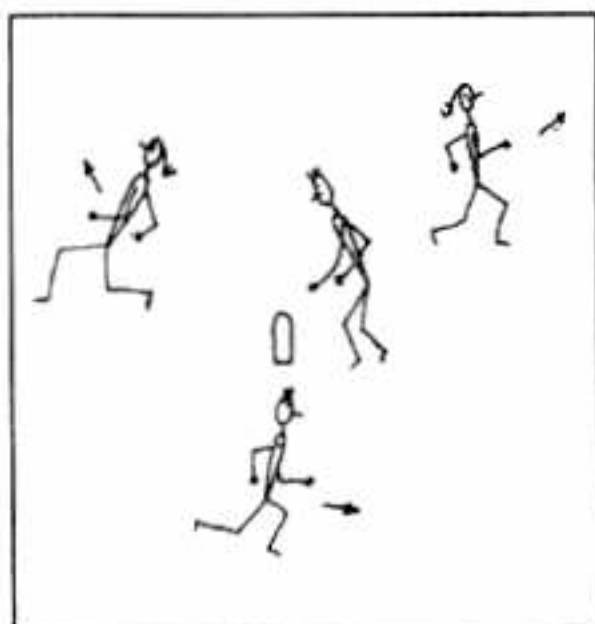
Formaremos grupos con igual número de componentes que se dispondrán en filas. Los primeros de cada equipo tendrán un aro que va a servir de testigo para el relevo que van a realizar. Cada uno de los participantes tendrá que ir hasta al señal marcada saltando siempre al interior del aro. Así tendrá que lanzarlos a una distancia que le permita alcanzarlo de un salto y sacárselo por encima de la cabeza para poder seguir avanzando. Ganará el equipo que antes termine el recorrido.

VARIANTES: Hacerlo con un balón entre las piernas.

EL BOTE

OBJETIVO: Proporcionar diversión.
Desarrollar la percepción visual.

MATERIAL: Botes.



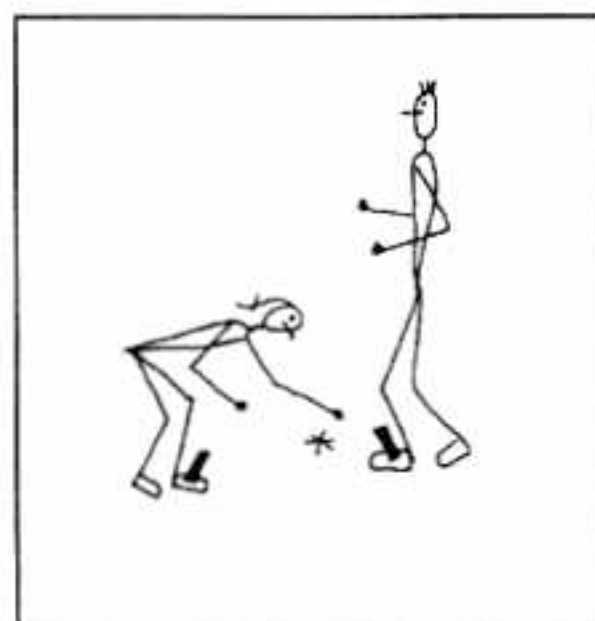
En grupos. En un círculo un bote y uno la queda. Otro le da una patada a éste para mandarlo lo más lejos posible. Es cuando todos aprovechan para esconderse mientras el que la queda va por el bote y regresa al círculo inicial. Después busca a los escondidos y cada vez que encuentre a uno regresa al bote para decir su nombre. Durante la búsqueda el que la queda debe tener cuidado de que uno no le pegue una patada al bote porque provocará automáticamente que todos los que ha cogido queden salvados.

VARIANTES: Cambiar el bote por un balón.

A POR EL PAPEL

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación y la percepción espacio-temporal.

MATERIAL: Un papelito cada uno.



Cada alumno tomará un trozo de papel y se lo colocará entre los cordones de uno de sus zapatos.

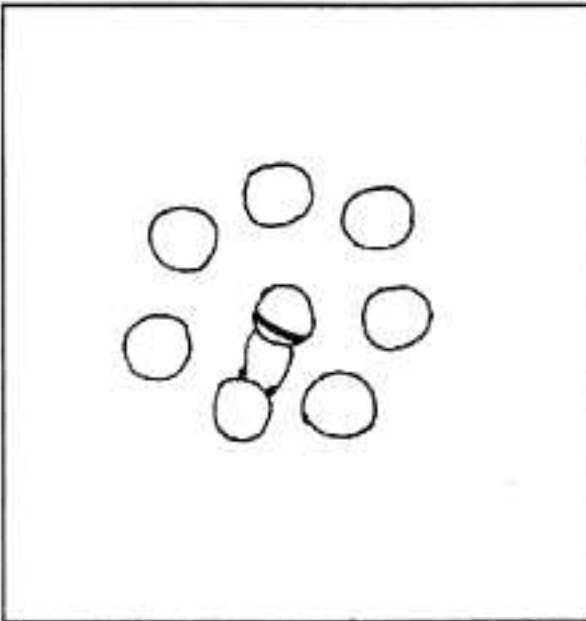
Cada cual tendrá que coger el máximo número de papeles y que no le quiten el suyo.

VARIANTES: Hay que desatar los cordones, poner pegatinas en los zapatos, etc.

GALLINITA CIEGA

OBJETIVO: Desarrollar la percepción corporal.

MATERIAL: Pañuelo.



Gran grupo. Los alumnos de pie en círculo. Un jugador con los ojos vendados en el centro. Éste se dirigirá, tras dar varias vueltas sobre si mismo, hacia los compañeros. Mediante el tacto intentará adivinar de quién se trata. Si lo acierta cambia de rol.

VARIANTES: Adivinar mediante la voz.

ES MI CASA

OBJETIVO: Desarrollar la fuerza.

MATERIAL: Un aro por pareja o tizas para enmarcar una zona.



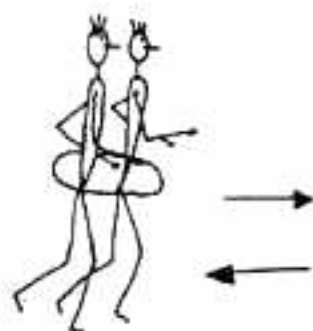
Se trata de permanecer en su territorio y expulsar del círculo al compañero, empujándole con el cuerpo. A la señal, la lucha comienza. Se para cuando uno de los niños es expulsado del territorio o cuando indique el profesor para evitar un esfuerzo prolongado.

VARIANTES: Con las manos detrás, en cuclillas utilizando las manos, etc.

COCHES A PARES

OBJETIVO: Mejorar la velocidad.

MATERIAL: Seis aros.



Formamos equipos de seis. Dentro de cada grupo se forman parejas dentro de un aro.

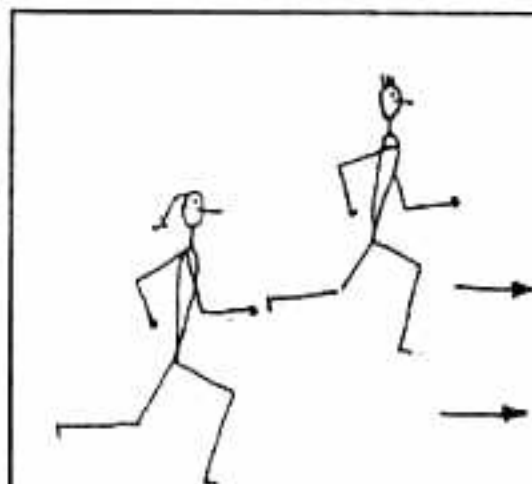
Se marca un recorrido de ida y vuelta (15 metros aprox.) Al realizar el recorrido se entrega el aro a la otra pareja del mismo grupo.

VARIANTES: Se puede llevar el aro entre las piernas, por la cintura, con las manos, etc. Además se puede alterar el material haciéndolo con los cordones atados de ambos juntos, llevando una pelota entre las cabezas de ambos, etc.

TE ACOMPAÑO A LA META

OBJETIVO: Desarrollar la velocidad

MATERIAL: Una cuerda.



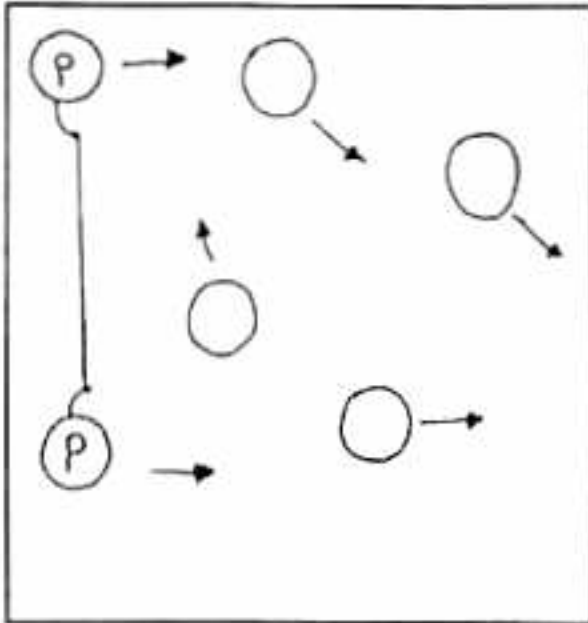
Por parejas un alumno A corre rápidamente hasta la meta formada por una cuerda. El otro alumno B espera hasta que considera poder llegar junto a la meta con un sprint.

VARIANTES: Hacerlo por grupos.

ACHICAR ESPACIOS

OBJETIVO: Desarrollar la estructuración espacio-temporal.

MATERIAL: Cuerda.



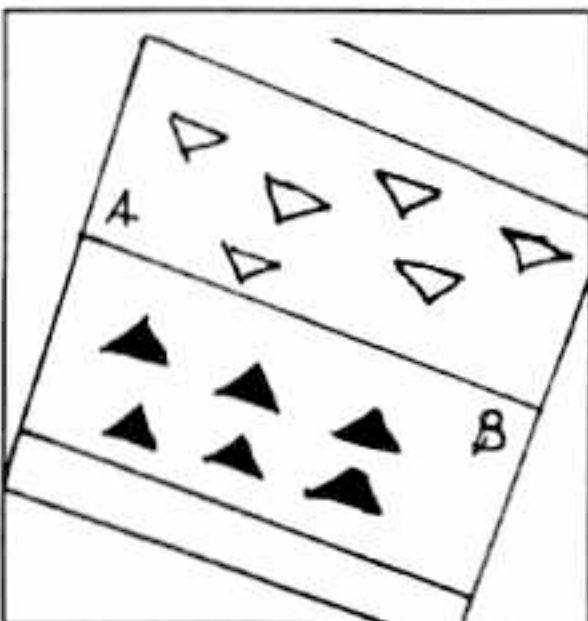
Todos los alumnos andan por toda la pista. Si dos alumnos se tocan les dará calambre: ¡Prohibido tocarse!. Con una cuerda larga, donde a cada extremo se encuentra un profesor, les vamos reduciendo el campo de acción, siempre recordando que no vale tocarse.

VARIANTES: Corriendo aumentando o disminuyendo el campo de acción rápidamente, saltando, reptando, etc.

EL ESPÍA

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación y la velocidad.

MATERIAL: Papel orillo (pelota) y dos pañuelos de color.

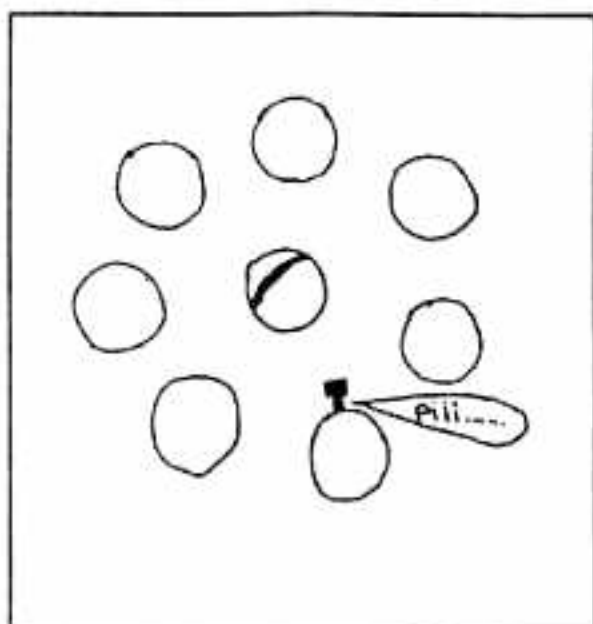


Dos equipos (A y B) colocados en la mitad del campo. El equipo A contará con dos guardianes que podrán eliminar a los jugadores del equipo B con sólo tocarlos. El equipo B podrá eliminar a todos los miembros del equipo A salvo a los guardianes. El juego consiste en que el equipo A deberá pasar una pequeña pelota oculta en la mano de uno de sus miembros, al campo del equipo B sin ser descubierto por éste. El juego termina cuando los jugadores del equipo A han sido eliminados por los del B o cuando todos han pasado a la línea de fondo del campo B. Abrirán las manos y si la pelota está en el campo B, ganará el equipo A.

QUIÉN SILBA

OBJETIVO: Desarrollar la percepción auditiva.

MATERIAL: Silbato y pañuelo.



Sentados en círculo alrededor de un alumno que tienen los ojos vendados. Un silbato pasará por detrás de los jugadores que lo esconden y silban cuando el jugador del centro esté distraído. Se trata de que adivine el lugar donde suena.

VARIANTES: Con palabras, con otro instrumento, etc.

PIEDRA AL ARO

OBJETIVO: Desarrollar la percepción y estructuración espacial.

MATERIAL: Aros de plástico, piedrecitas.



Grupo de seis. Cada grupo con un aro de plástico a cuatro metros de distancia y seis piedrecitas, una para cada miembro del grupo. Tratar de introducir las en el aro. Cada acierto un punto. ¿Qué grupo hará más puntos?

VARIANTES: Agujero en el suelo, caja de cartón, zona pintada con tiza, etc.

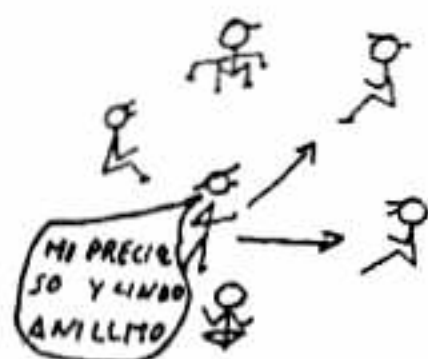
JUEGOS SIN MATERIAL

Nº 122-215

LINDO ANIMALITO

OBJETIVO: Desarrollar la autonomía y la autoconfianza.

MATERIAL: Ninguno.



Colocados en círculo y sentados en el suelo. Uno la queda en el centro, uno de los compañeros se acercará y a la vez que lo acaricia deberá decirle: mi precioso y lindo animalito. El que la queda deberá intentar hacerle refr. Si se ríe pasa a quedarla, si no continúa el mismo. Hasta un máximo tres veces.

EL ASESINO

OBJETIVO: Conseguir una relajación global.

MATERIAL: Ninguno.



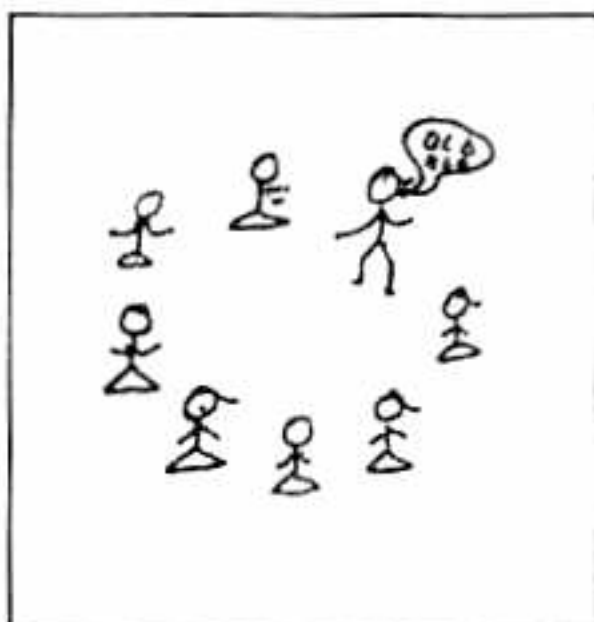
En círculo y sentados. Uno que la queda en el centro de pie (policia). Se preparan papeletas, en una de ellas se pone: asesino. Cada niño coge una. El asesino mata a sus victimas con un guiño de ojos. Los muertos se tumbarán en el suelo. Si el policia descubre al asesino finaliza el juego. Los muertos no pueden delatar al asesino.

VARIANTES: Con dos policias y dos asesinos.

¿QUIÉN SOY?

OBJETIVO: Conseguir la relajación del grupo.

MATERIAL: Ninguno.

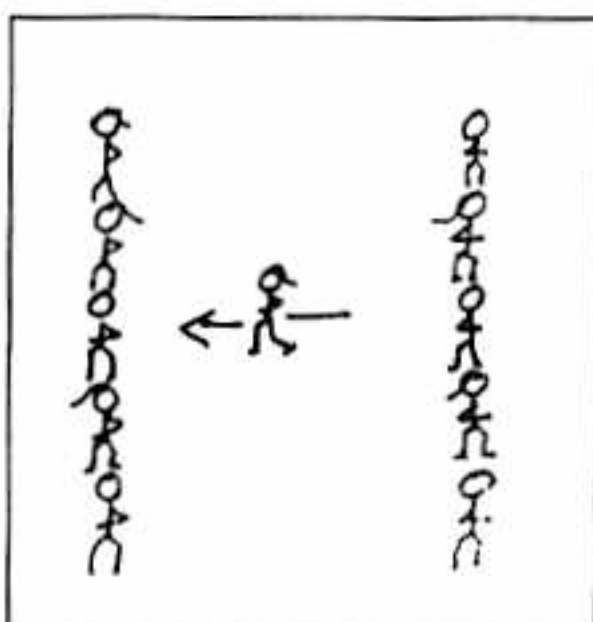


Sentados en círculo de espaldas al centro y con los ojos cerrados. El profesor irá por el exterior, tocará a un alumno, que deberá ir al centro del círculo, pronunciando allí una palabra con el tono de voz cambiado. Los demás compañeros tendrán que adivinar quién es.

¿QUIÉN LO HA DICHO?

OBJETIVO: Conseguir la relajación del grupo.

MATERIAL: Ninguno.

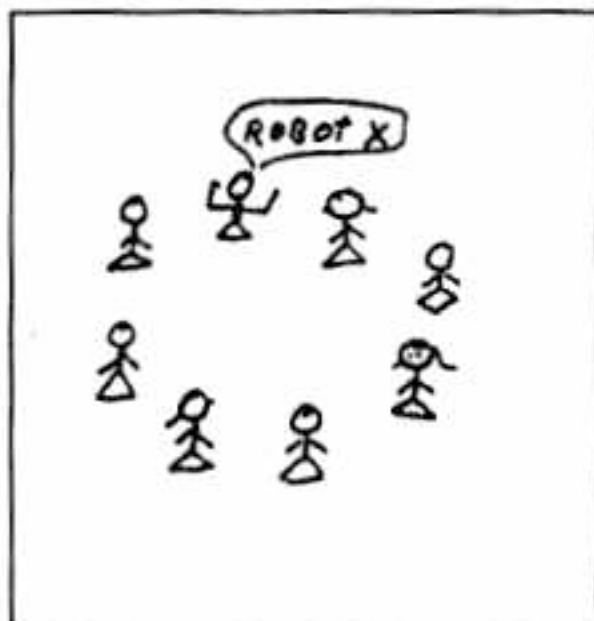


Se divide la clase en dos grupos, separados unos 10 metros, de espaldas y con los ojos cerrados. El alumno que el profesor indique, se dirige a un compañero del otro grupo, diciéndole algo al oído con la voz cambiada, volviendo a su sitio. Se vuelven los dos grupos y deberá el alumno al que le han hablado adivinar quién lo dijo. Cada acierto un punto. A los diez puntos final.

LA ANTENA PARABÓLICA

OBJETIVO: Desarrollar la capacidad de atención.

MATERIAL: Ninguno.

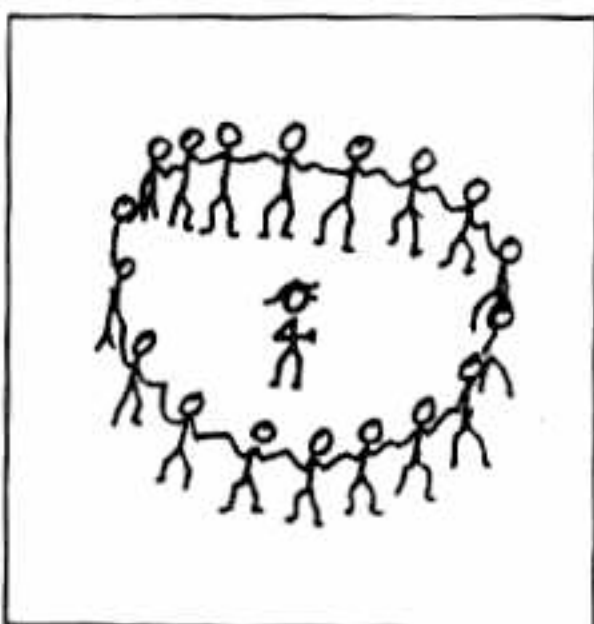


En círculo todos sentados en el suelo. Se les asigna un número correlativo a cada alumno. El número uno, con sus dos manos en posición de antena en la cabeza, dirá: robot número uno llamando a robot número x. Los dos alumnos de izquierda y derecha del número uno deberán colocar la mano del lado del robot uno en posición de antena. Estará así mientras que envíe el mensaje. Cuando el número x lo recibe deberá enviar otro mensaje.

LA BANDA

OBJETIVO: Desarrollar la capacidad de atención.

MATERIAL: Ninguno.



Colocados todos en círculo, de pie. La queda uno que se colorará alejado del grupo y de espaldas. El profesor elige uno del grupo que será el director. Cuando el profesor lo indique comenzarán, todo el grupo, a imitar al director. El alumno que la queda se colocará en medio del círculo, intentando adivinar quién dirige. Cuando lo adivine o crea quién es, se pondrá delante de éste, si es él, pasa a quedarla, si no se continuará el juego, el tiempo que el profesor estime oportuno.

LA MASA

OBJETIVO: Mejorar la sensaciones propioceptivas.

MATERIAL: Ninguno.

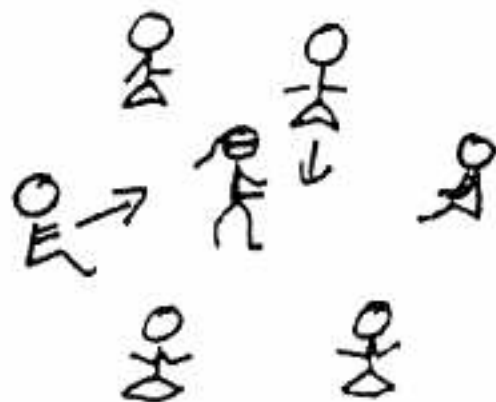


Por parejas, uno agachado en el suelo hace de masa y el otro mediante ligeros masajes va construyendo una figura humana. Cuando está terminada se le echa un cubo de agua imaginario y se deshace lentamente.

EL SONÁMBULO

OBJETIVO: Relajar a los alumnos.

MATERIAL: Ninguno.



Todos sentados en círculo excepto uno colocado el centro con los ojos vendados. Éste llama a dos compañeros, los cuales intercambian su sitio, evitando ser tocado por el del centro, si lo hace se parará y tocándole deberá adivinar quién.

VARIANTES: Dándole un número a cada niño, decir dos números.

ANTÓN PIRULERO

OBJETIVO: Desarrollar de la atención.

MATERIAL: Ninguno.

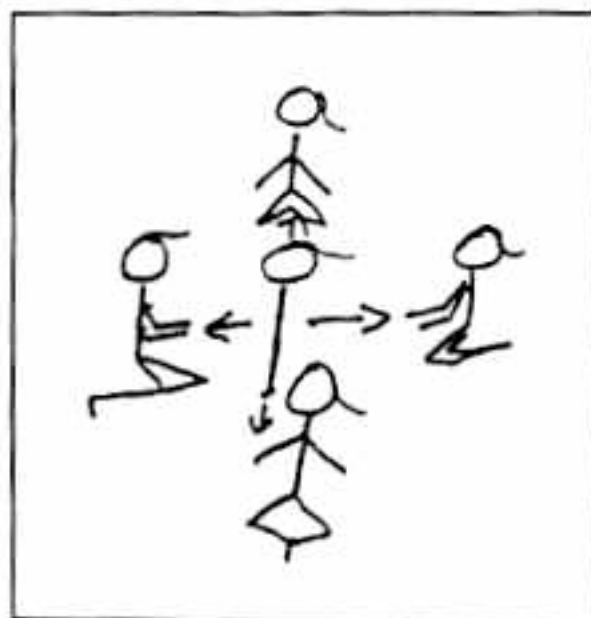


Uno es el Antón. El resto de alumnos se colocan frente a él. Todos los alumnos tocarán un instrumento imaginario a la vez que cantarán: Antón, Antón, Antón Pirulero. Cada cual, cada cual, que atienda su juego. Mientras, Antón se toca la nariz. Cuando éste toque un instrumento utilizado por algún alumno/os, éstos se tocarán la nariz. Si se falla se le da un punto, gana el alumno que menos puntos tenga.

EL HOMBRE MAREADO

OBJETIVO: Mejorar la cooperación y la confianza en el grupo.

MATERIAL: Ninguno.

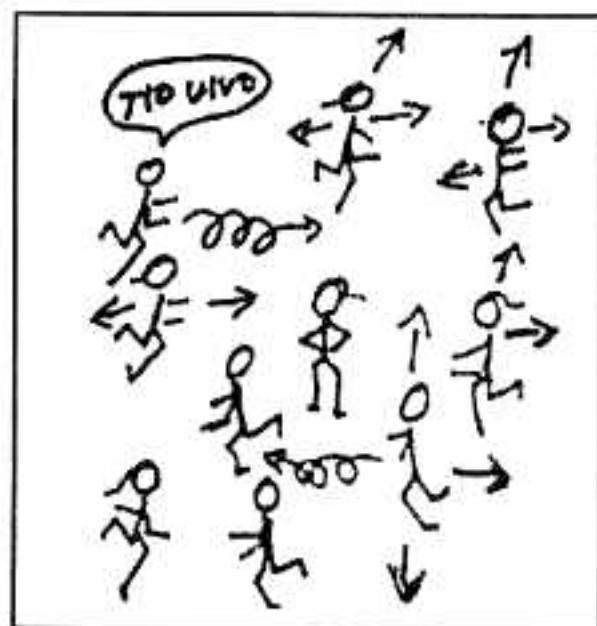


Grupos de cinco. Los jugadores se colocan arrodillados formando un pequeño círculo. Uno se coloca en el centro del círculo con los ojos cerrados y el cuerpo rígido, se deja caer hacia delante siendo balanceado por sus compañeros evitando que se caiga. Al tiempo cambio de rol.

TIO VIVO

OBJETIVO: Desarrollar la habilidad para el giro.

MATERIAL: Ninguno.



Libres por el espacio. Uno la queda y trata de coger al resto. Para salvarse el perseguido, antes de ser dado, dirá: "tío vivo" y dará tres giros sobre sí mismo. Si lo cogen la queda.

VARIANTES: La quedan dos o tres alumnos.

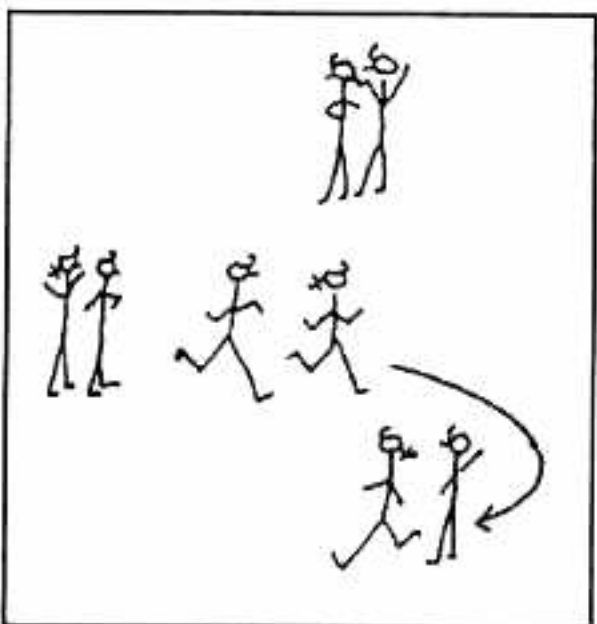
Girar sobre un pie.

Girar tumbado en el suelo.

PERROS Y GATOS

OBJETIVO: Mejorar la capacidad de reacción.

MATERIAL: Ninguno.



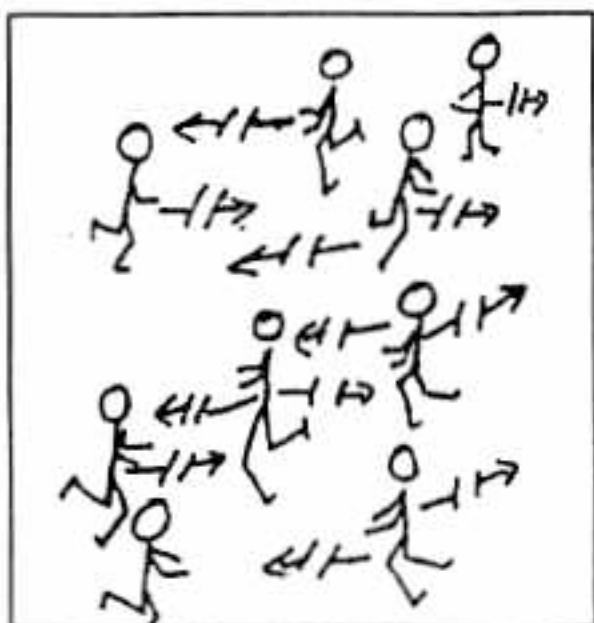
Por parejas, distribuidos por el espacio. Los componentes estarán uno detrás del otro permaneciendo quieto en un sitio fijo. Dos alumnos son gato y perro respectivamente. El perro deberá coger al gato desplazándose por entre las parejas. Cuando el gato vea que lo van a coger éste se situará detrás del segundo componente de una de las parejas, pasando el primero a ser gato. Si el gato es cogido pasa a ser perro.

VARIANTES: Varios gatos y perros.

PALOMITAS DE MAÍZ

OBJETIVO: Favorecer la coordinación dinámica general.

MATERIAL: Ninguno



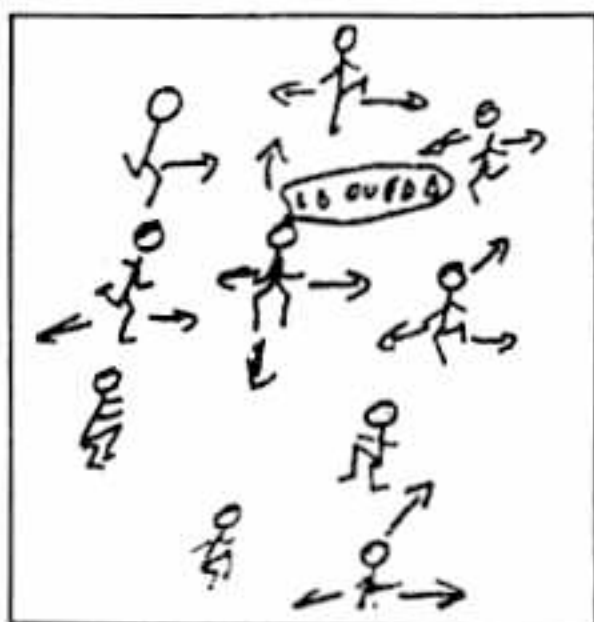
Libres por el espacio. Todos los alumnos irán saltando, si chocan con alguno, se cogerán de las manos y saltarán juntos. El juego acaba cuando todos están unidos.

VARIANTES: A pie cojito. Indicando la dirección del salto (sólo hacia atrás, lado, etc...)

LA GARRAPATA

OBJETIVO: Trabajar la coordinación dinámica general.

MATERIAL: Ninguno.



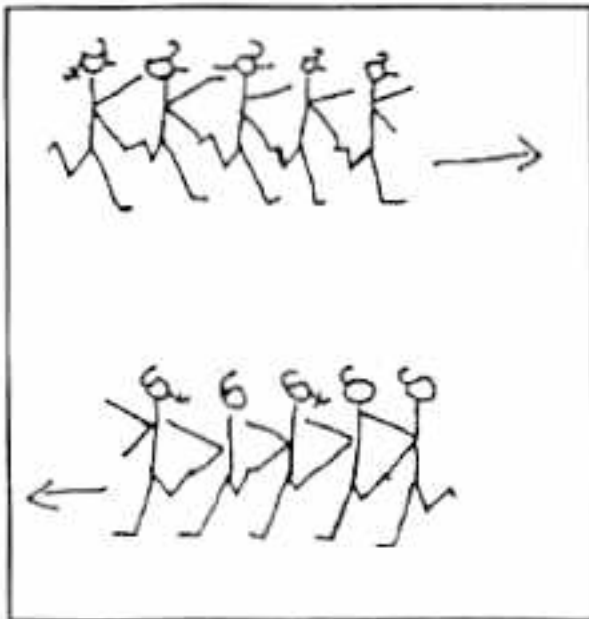
Libres por el espacio desplazándose a pie cojito. Uno la queda y intentará coger a los demás que para evitarlo se pondrán en cucullas. Para poder levantarse otra garrapata deberá tocarle la espalda. Si lo cogen la queda.

VARIANTES: Para salvar saltar por encima.
Para evitar ser cogidos abrirse de piernas y para salvar pasar por debajo.

GUSANOS DE COJOS

OBJETIVO: Desarrollar el equilibrio.

MATERIAL: Ninguno.



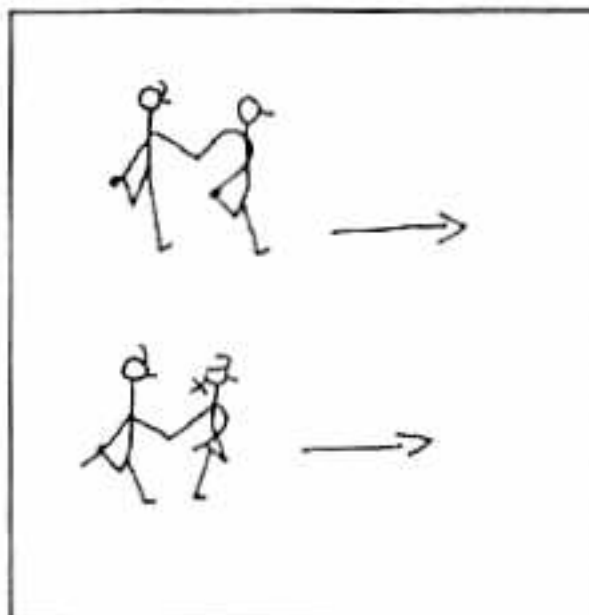
Grupos de cinco en fila. Cada uno agarra con la mano derecha el hombro del de delante y con la izquierda el pie izquierdo. Alternar la pierna de ejecución.

VARIANTES: Por parejas. En gran grupo.

CARRERAS A PIE COJITO

OBJETIVO: Trabajar el equilibrio y los saltos.

MATERIAL: Ninguno.



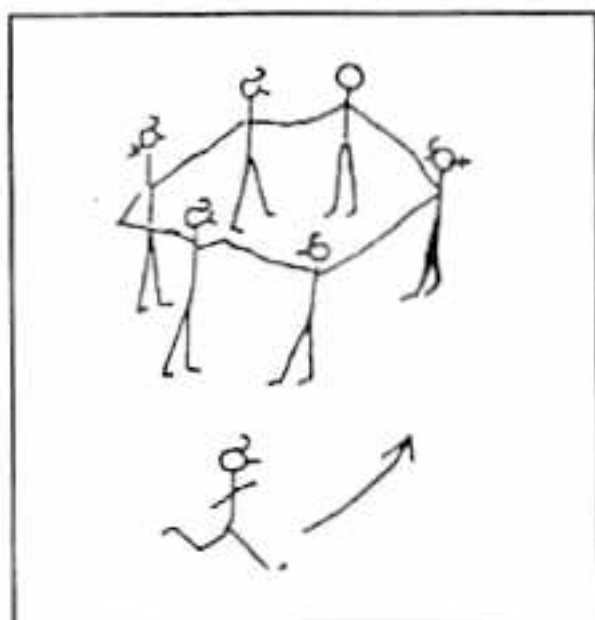
Por parejas, libres por el espacio. Cogidos de la mano desplazarse a pie cojito sin chocar con los compañeros y alternando piernas.

VARIANTES: Carreras de relevos. Trios, cuartetos, etc...

EL HURACÁN

OBJETIVO: Mejorar la velocidad de desplazamiento.

MATERIAL: Ninguno.

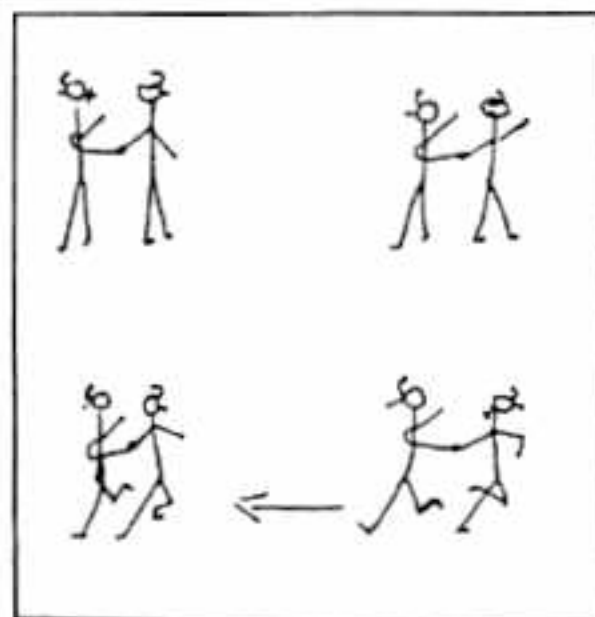


Por grupos de seis. Uno la queda y tendrá que coger al compañero que elija del grupo. Los cuales cogidos de las manos y en círculo intentarán evitarlo girando. Para cogerlo no puede cruzar por medio.

PERSÍGUEME AL REVÉS

OBJETIVO: Desarrollo de la coordinación dinámica general.

MATERIAL: Ninguno.

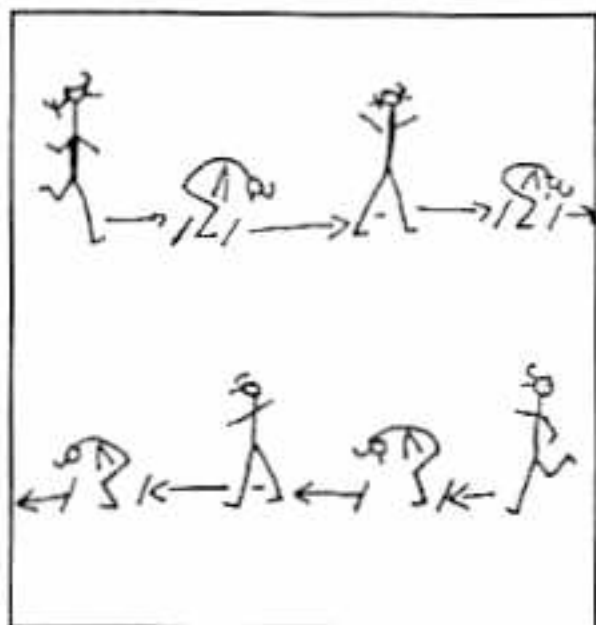


Por parejas, distribuidos por el espacio. Cada pareja estará unida por los brazos derecho, de forma que ambos miren en direcciones opuestas. Una pareja la queda y tendrá que coger a las demás.

TUNEL Y MONTAÑA

OBJETIVO: Trabajar la coordinación dinámica general.

MATERIAL: Ninguno.

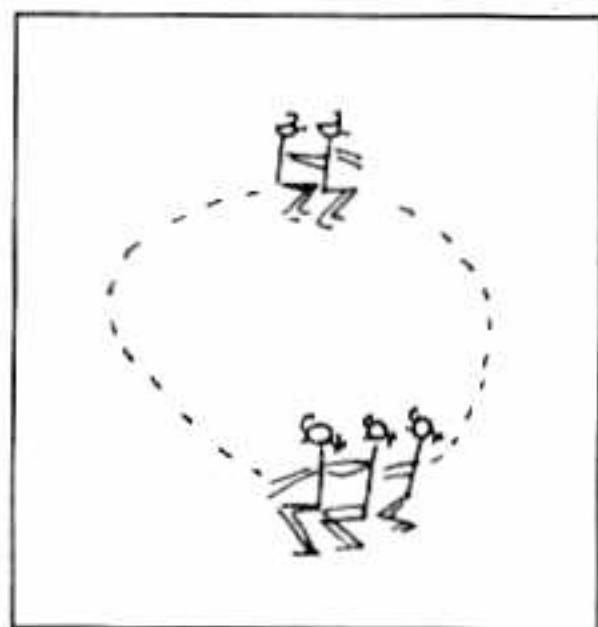


Cinco grupos, colocados en fila. El primero se colocará agachado, el segundo lo saltará y se pondrá con las piernas abiertas, el tercero deberá saltar al primero y pasar por entre las piernas del segundo, así sucesivamente, hasta llegar a una línea determinada, al primer grupo en llegar se le dará un punto, a los diez se acaba el juego.

NOTAS MUSICALES

OBJETIVO: Mejorar el equilibrio estático.

MATERIAL: Ninguno.

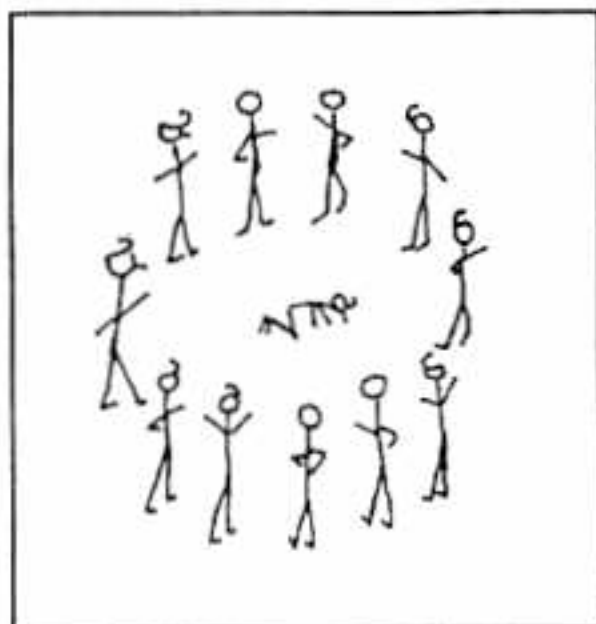


Formando un círculo, cogidos por la cintura, de pie y mirando hacia la misma dirección. Los alumnos se desplazarán al ritmo de la música, cuando ésta se detenga todos intentarán sentarse en las rodillas del de detrás sin caerse.

TOCAR AL CIEGO

OBJETIVO: Desarrollar la percepción auditiva.

MATERIAL: Ninguno.

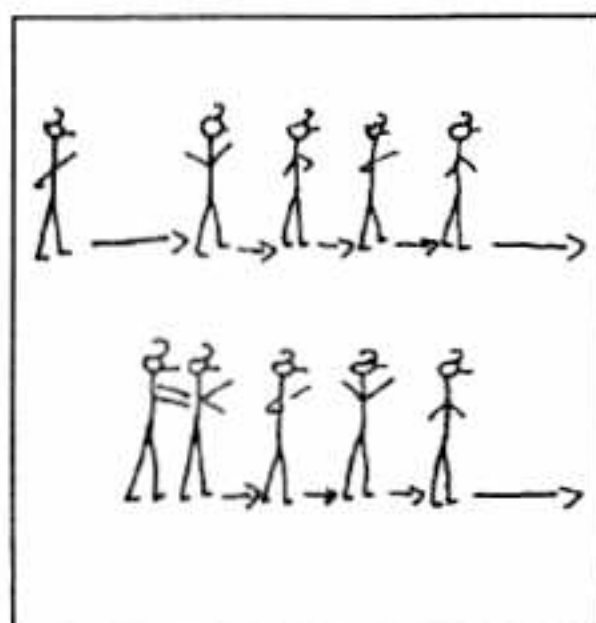


Todos en círculo de pie. Uno se coloca en el centro con los ojos vendados. Los alumnos intentarán acercarse para tocar al que la queda, sin ser oídos. Si el que la queda escucha a alguno, deberá señalar la dirección en la que está. Si es el lugar por el que se aproxima volverá a su sitio. Si alguien es capaz de tocarlo se convierte en ciego.

MIL PATAS

OBJETIVO: Utilizar formas de desplazamiento distintas.

MATERIAL: Ninguno.



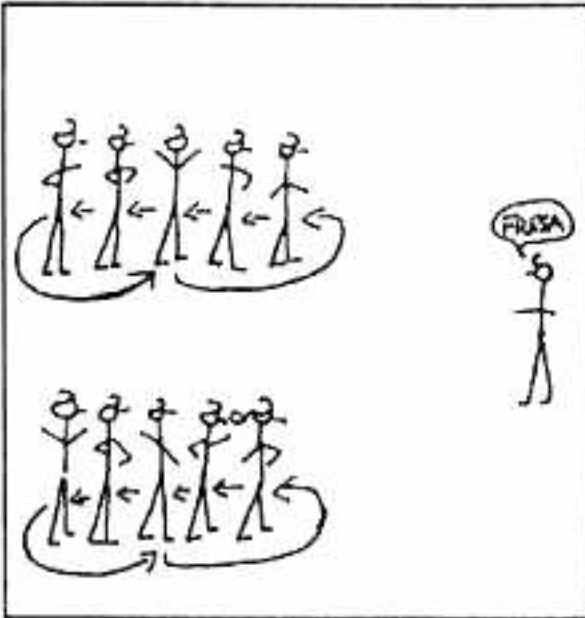
Cinco grupos, colocados en hileras. En cada grupo sus componentes se separarán un metro entre sí. A la señal, el alumno del final de cada fila, corre hacia el situado delante suya, lo coge por la cintura, y ambos corren hacia el siguiente y así sucesivamente. Cuando el grupo se ha unido completamente correrán hasta una línea marcada.

VARIANTE: Con distintas formas de desplazamientos (hacia atrás, pie cojito, ...).

LAS FRUTAS

OBJETIVO: Trabajar la velocidad de reacción y de desplazamiento.

MATERIAL: Ninguno.



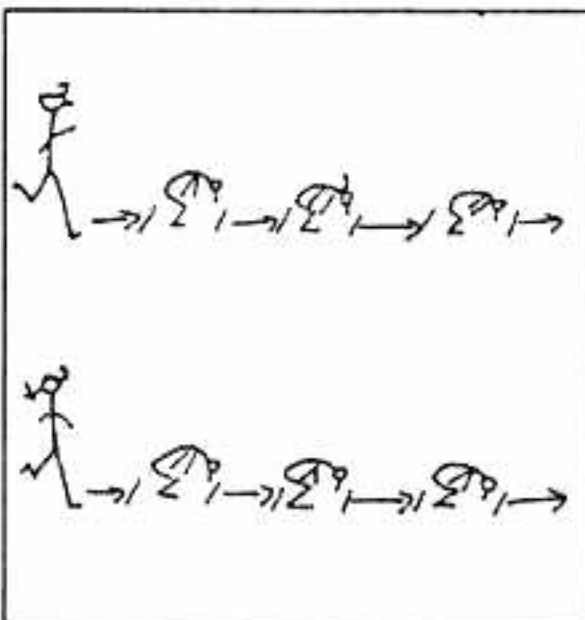
Se hacen cinco grupos, colocados en fila y de pie. Cada alumno será un fruta predeterminada. El profesor dirá una de ellas, la cual deberá salir corriendo, dando la vuelta al grupo y colocándose de nuevo en su sitio. La fruta que llegue antes a su sitio consigue un punto.

VARIANTE: Comenzar desde distintas posiciones (sentados, tumbados,).

SALTA Y PONTE

OBJETIVO: Mejorar la coordinación dinámica general y el equilibrio.

MATERIAL: Ninguno.



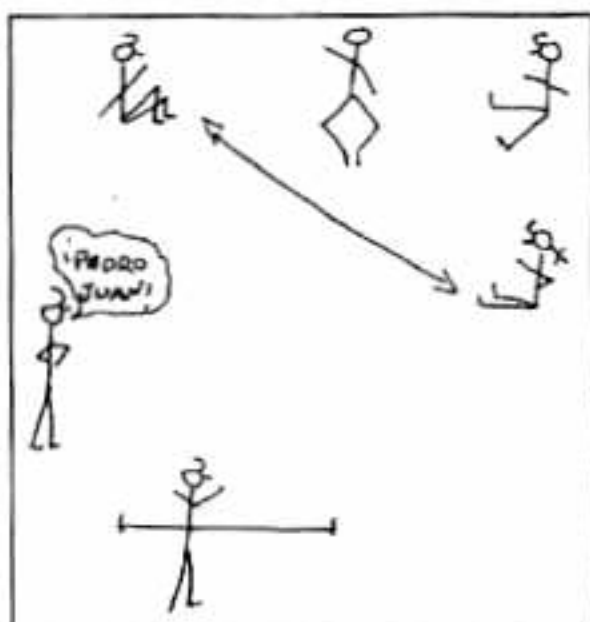
Se hacen cinco grupos. Colocados en fila, el primero se agacha y el segundo lo salta y se agacha también. Así sucesivamente hasta cubrir una distancia fijada. El equipo que antes lo haga, ida y vuelta consigue un punto. A los tres puntos final.

VARIANTES: Variar la altura de los compañeros en función de la edad.

EL CAMBIO

OBJETIVO: Desarrollar la velocidad de desplazamiento y de reacción.

MATERIAL: Ninguno.

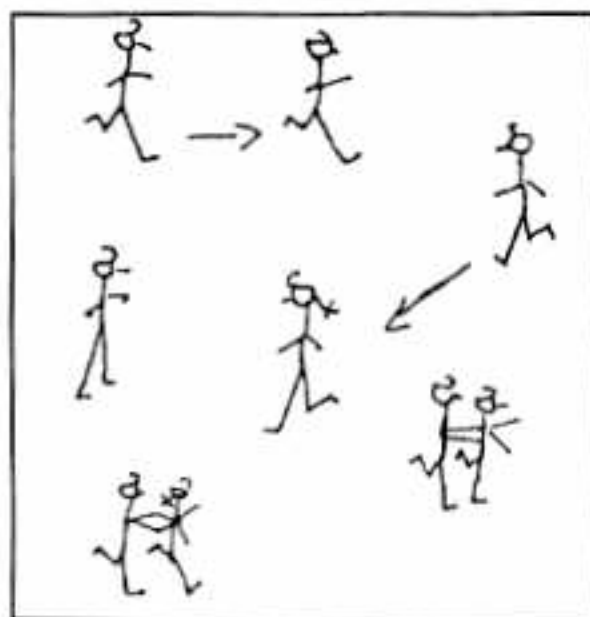


El que la queda se pone de pie frente al resto que estarán sentados en lugares predeterminados. El profesor dirá el nombre de dos niños quienes al escucharlo rápidamente intercambiarán sus posiciones. El que la queda tratará de atrapar a uno de ellos antes de que llegue al otro sitio. Si es cogido la queda.

EL CABALLO DESBOCAO

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación dinámica general.

MATERIAL: Ninguno.

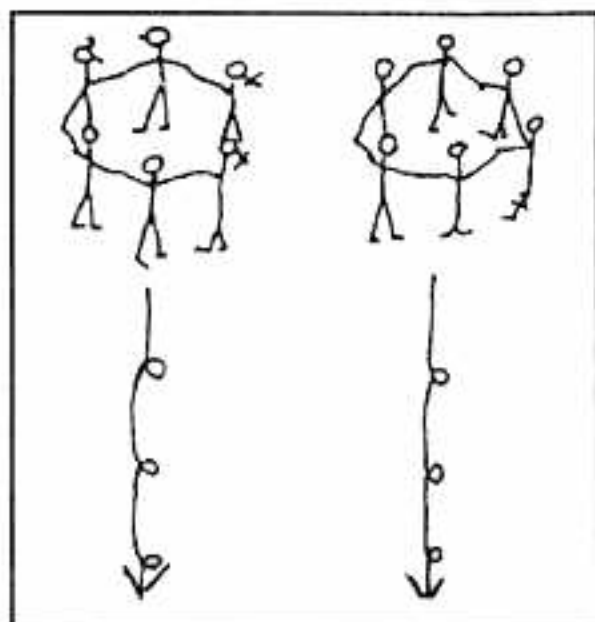


Se hacen dos grupos, unos jinetes y otros caballos, a la señal los caballos huyen y los jinetes deberán de capturarlos, para cogerlos deberán tocarlos y seguidamente el jinete cogerá al caballo por la cintura y ambos correrán juntos. Al tiempo cambio de rol.

CARRERA DE FORZUDOS

OBJETIVO: Desarrollar la fuerza y la coordinación.

MATERIAL: Ninguno.

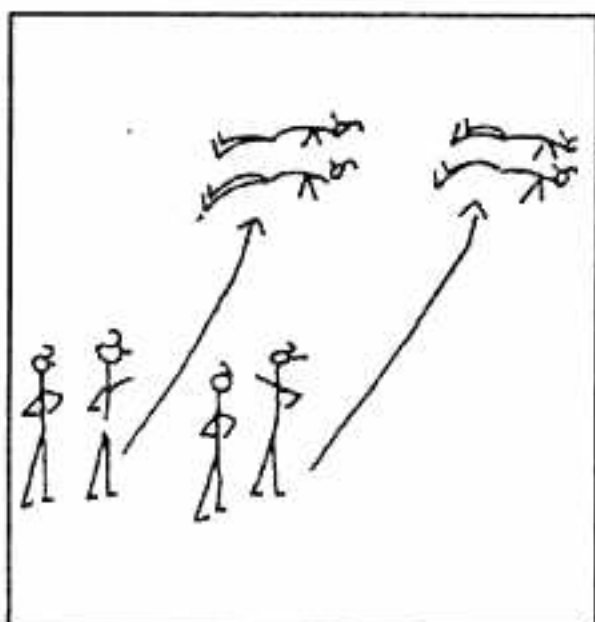


Por grupos de seis, formando cada uno de ellos un círculo cogidos por las manos. A la señal realizarán la distancia marcada girando. No se se permitirá que que las ruedas se desplacen sin tener cogidas las manos.

PASO DEL TÚNEL

OBJETIVO: Desarrollar la flexibilidad y agilidad.

MATERIAL: Ninguno.



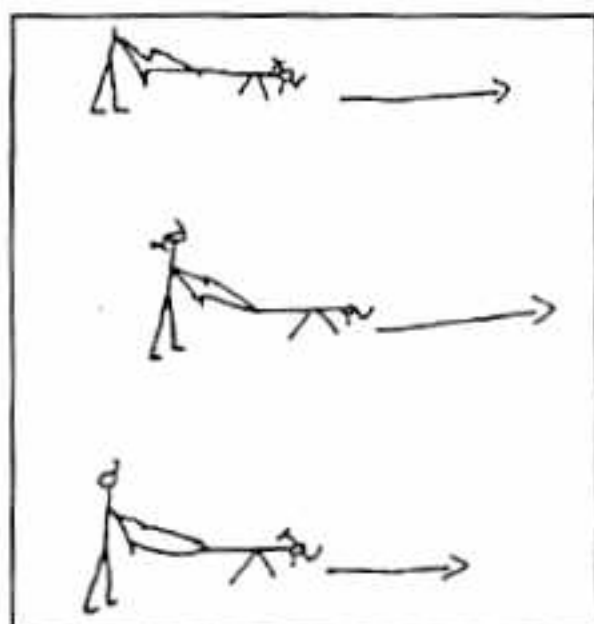
Por equipos, colocados en filas. El primer jugador de cada equipo sale y se coloca haciendo el puente. A continuación saldrá el siguiente, que pasará bajo el compañero (el que realiza el puente), una vez que pase por debajo se colocará de la misma postura que el primero, y así sucesivamente.

VARIANTE: Realizar un recorrido de ida y vuelta. Variar la posición del túnel: piernas abiertas, en posición de cuadrupedia.

CARRERA DE CARROS

OBJETIVO: Trabajar la fuerza en los miembros superiores.

MATERIAL: Ninguno.

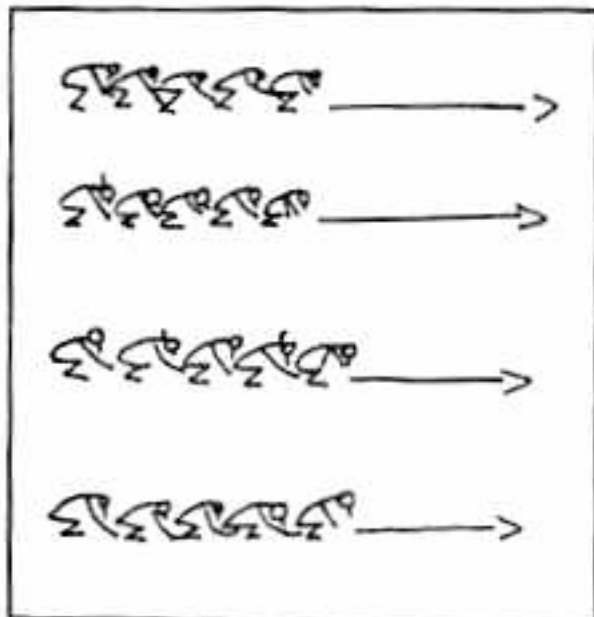


Por grupos de seis y por parejas hacer relevos hasta el lugar indicado. Realizando ida y vuelta o solamente ida, dependiendo de la edad y de la distancia.

CARRERA DE GUSANOS

OBJETIVO: Desarrollar el equilibrio y coordinación.

MATERIAL: Ninguno.



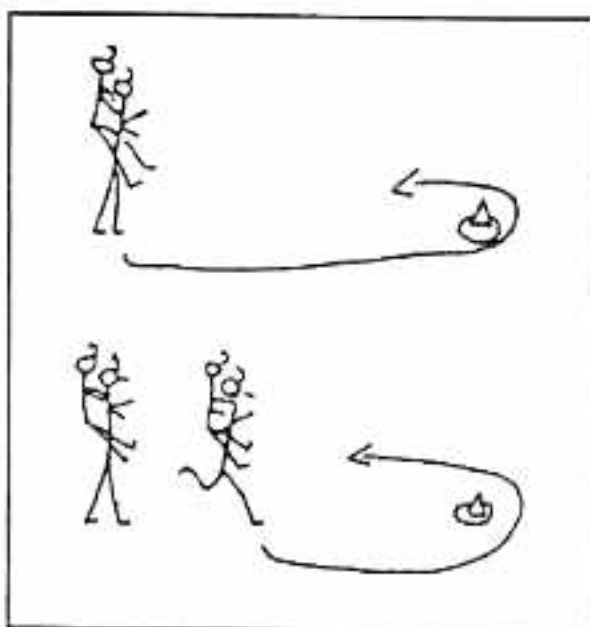
Por grupos de seis, en cuclillas y en hilera, agarrarse de la cintura del compañero de delante, desplazándose hacia la meta.

VARIANTE: Hacerlo de rodillas. Caminando hacia atrás.

RELEVO DE POTROS

OBJETIVO: Desarrollar la fuerza.

MATERIAL: Ninguno.



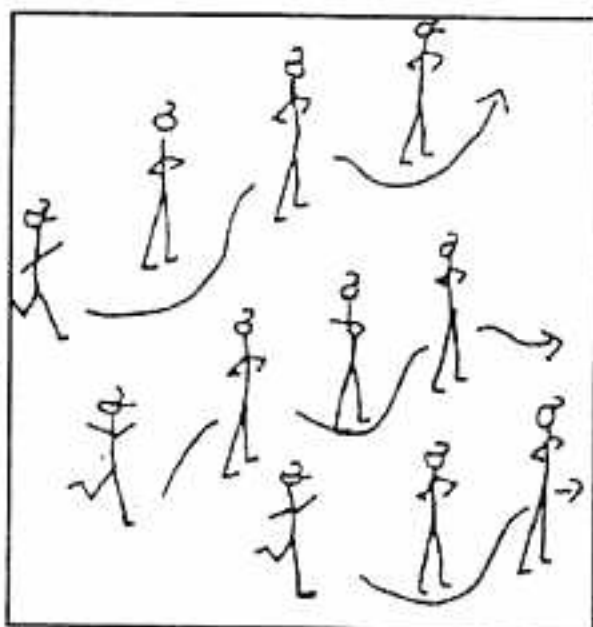
Por grupos, en hilera detrás de una línea. Los segundos montan a caballo sobre los primeros, que correrán hasta un punto marcado con anterioridad, para regresar cambian las posiciones. La primera pareja de el relevo a la siguiente pareja y así sucesivamente.

VARIANTE: Al llegar a la línea marcada, el niño que iba encima, sale corriendo para recoger a otro compañero para llevarlo hasta la señal, y así sucesivamente.

CORRE ENTRE LOS COMPAÑEROS

OBJETIVO: Desarrollar velocidad y agilidad.

MATERIAL: Ninguno.

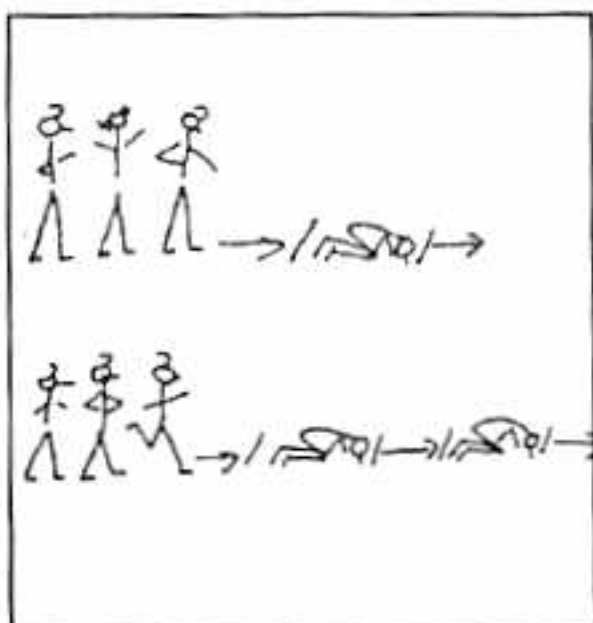


Colocados en grupo y en filas, con una separación entre compañeros de unos 2 metros. El último a la señal saldrá corriendo en zig-zag entre los compañeros hasta colocarse en primera posición a unos 2 metros.

SALTAR EL RÍO

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación y el equilibrio.

MATERIAL: Ninguno.

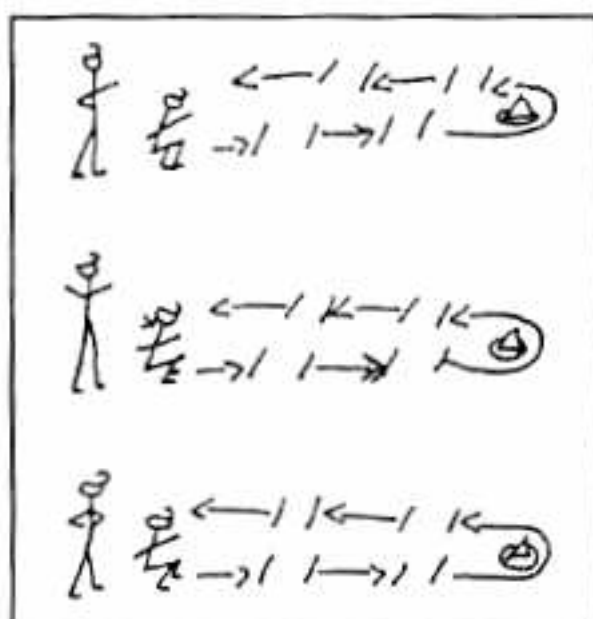


Se colocan por grupos, el primero en posición de cuadrupedia. A la señal los primeros saltan al que está en posición, adoptando la misma una vez realizado el salto. Hasta que el saltador no este en posición, el siguiente no podrá salir.

RELEVO DE RANAS

OBJETIVO: Trabajar el equilibrio.

MATERIAL: Ninguno.

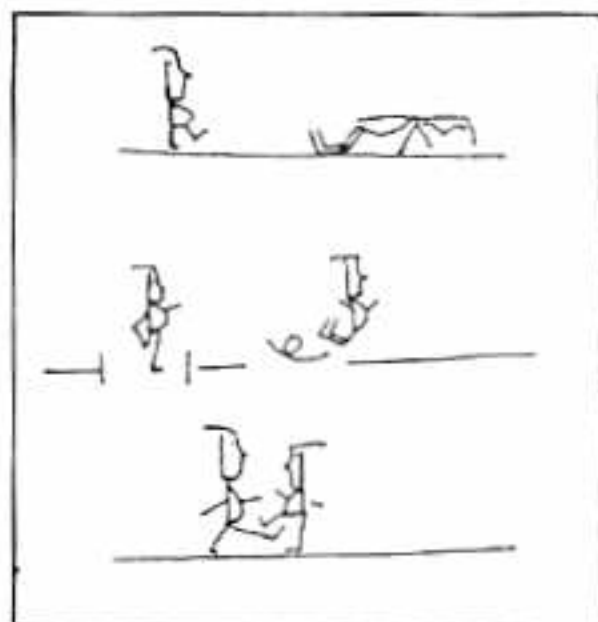


Por grupos y ordenados en hileras, detrás de una línea de salida y frente a una marca. A la señal salen los primeros de cada grupo, imitando el salto que hacen las ranas, rodean la marca y vuelven, dando el relevo al compañero siguiente.

CARRERA SOBRE LÍNEAS

OBJETIVO: Conocer distintas formas de desplazarse.

MATERIAL: Ninguno.



Recorriendo las líneas de la pista. Al cruzarse con otro pasará por encima, por debajo, o por el lado, del otro, sin perder contacto con la línea.

VARIANTE: Igual pero corriendo hacia atrás, gateando, arrastrándose, etc. Igual pero cada color de línea significa un tipo de desplazamiento.

LA CAZA DEL CIEMPIÉS

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación grupal.

MATERIAL: Ninguno.

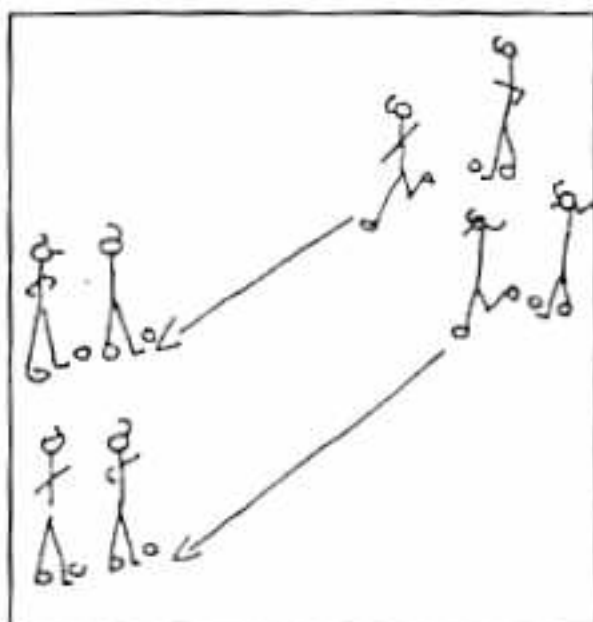


Los alumnos se distribuyen en grupo de cuatro a seis, todos se colocan en cuadrupedia, cogiendo con las manos los tobillos del de delante. Uno de los grupos hace de ciempiés venenoso, y trata de proteger un espacio. El resto de los grupos tratan de llegar a dicho refugio. Si el ciempiés venenoso toca a alguno de los otros, el ciempiés tocado pasa a formar parte del venenoso.

EL RELEVO DE LA ZAPATILLA

OBJETIVO: Trabajar la habilidad y destrezas básicas.

MATERIAL: Ninguno.



Colocados por grupos, en una línea de salida con una zapatilla fuera del pie. A la señal del profesor, el primero se desplaza hasta un lugar determinado, después de ponerse la zapatilla, y da el relevo al siguiente que lo espera sin zapatilla y realiza la misma acción.

VARIANTE: Desplazarse de varias formas (cuadrupedia, tripedia, hacia atrás, etc.)

SANTA CLAUS

OBJETIVO: Mejorar la velocidad de reacción.

MATERIAL: Ninguno.



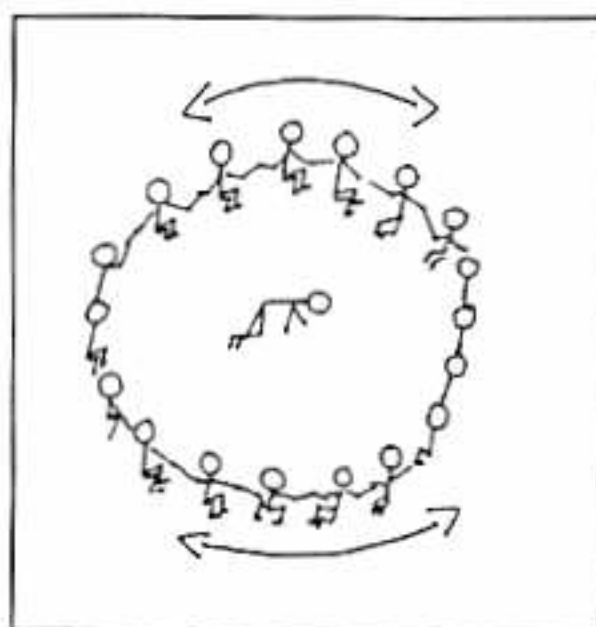
Gran grupo sentado en círculo, un alumno la queda, dando vueltas alrededor del mismo. El resto, con la cabeza entre las piernas y diciendo en voz alta: "A qué hora viene Santa Claus". Después de decir esto el que la queda tocará a alguien del círculo, que saldrá corriendo a tocar al que la queda, ante de que éste dé tres vueltas.

VARIANTE: Dar una vuelta y ocupar el sitio que dejó libre antes de que lo atrape.

CANGREJO EN CÍRCULO

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación dinámica general.

MATERIAL: Ninguno.

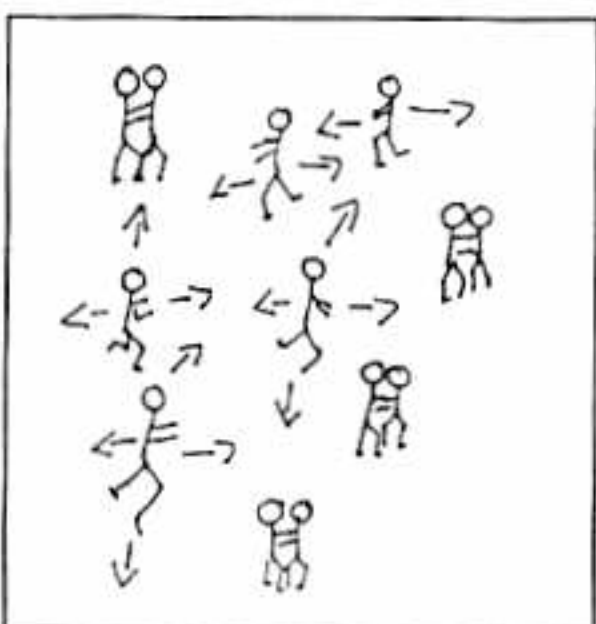


Gran grupo, formando un círculo. Un alumno se coloca en el centro en posición de cuadrupedia. Los alumnos que componen el círculo, se dan la mano y se colocan en cucullas. El del centro intentará salir, tocando a alguno de los del círculo, los cuales se desplazarán en todas direcciones, sin soltarse, para evitarlo.

ABRAZARSE CON LOS COMPAÑEROS

OBJETIVO: Mejorar la cooperación y la velocidad.

MATERIAL: Ninguno.

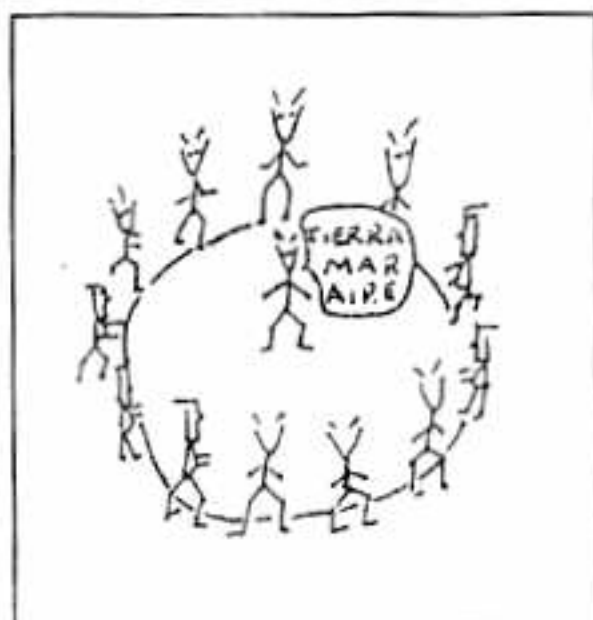


El gran grupo es perseguido por uno o dos capturadores. Estos perseguirán a cualquier jugador libre, que corre en solitario. Y quedarán salvados transitoriamente si logran abrazarse a otro compañero. El tiempo máximo que podrán estar agarrados es de 10 segundos. Al ser tocado cambio de rol.

TIERRA, MAR Y AIRE

OBJETIVO: Mejorar la velocidad de reacción.

MATERIAL: Ninguno.

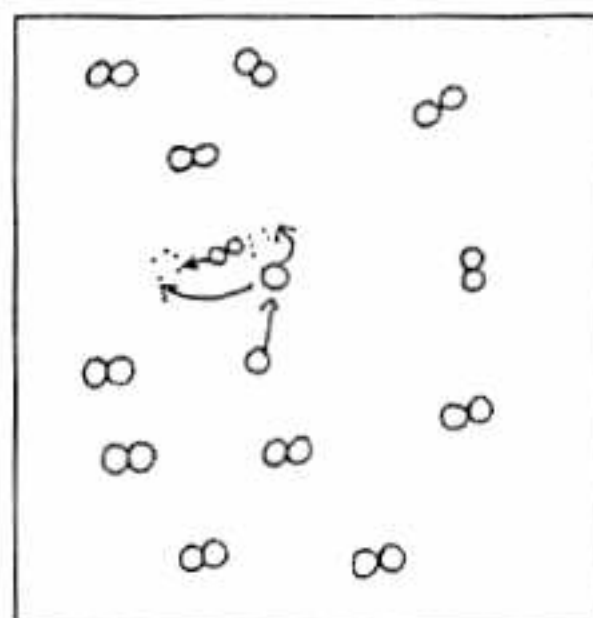


Gran grupo formando un círculo, con un jugador en el interior que va señalando a los demás, diciendo: "tierra, mar o aire", dependiendo de lo que diga, el jugador elegido, tendrá que colocarse: Tierra, dentro. Aire, fuera. Mar, sentado en la posición que estaba.

AGARRÉMONOS

OBJETIVO: Desarrollar velocidad de desplazamiento y de reacción.

MATERIAL: Ninguno.

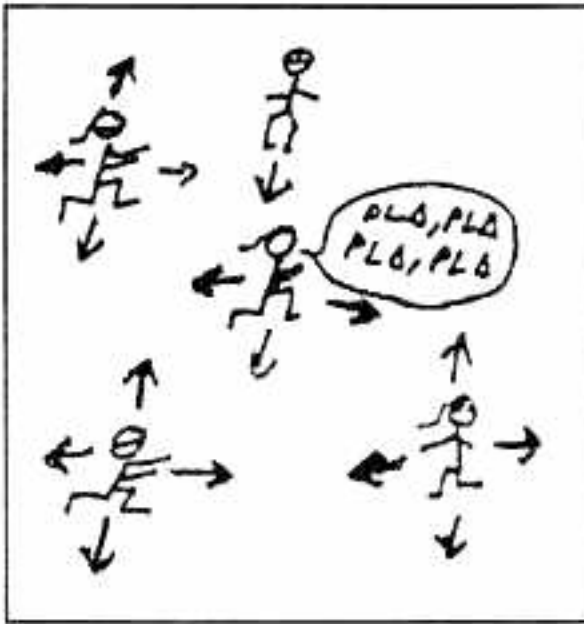


Por parejas y cogidos de la mano por el espacio. Una pareja determinada con anterioridad, se convierte en perseguidora. Los perseguidos huyen para no ser capturados, y para librarse deberá unirse a una de las parejas cogidas de la mano. Inmediatamente el miembro de esa pareja, opuesto a por donde se ha enganchado el perseguido, debe salir corriendo convirtiéndose en perseguido. Si el perseguidor lo coge, se cambian los papeles siendo el perseguidor, perseguido y viceversa. **VARIANTE:** Pueden ser varias parejas perseguidoras y perseguidas.

COGE AL RUIDOSO

OBJETIVO: Mejora la percepción auditiva y sentido de la orientación.

MATERIAL: Ninguno.



Gran grupo con un espacio delimitado. Un alumno hace de ruidoso, desplazándose por la zona marcada. Éste va haciendo ruido, dando continuas palmadas. Los demás con los ojos cerrados intentarán cogerle, guiados por su ruido. No salir nunca de la zona delimitada. Al ser cogido cambio de rol.

VARIANTE: Aumentar el número de ruidosos. Realizarlo por parejas, cogidos de la mano. Variar la forma de desplazamiento.

EL BARCO

OBJETIVO: Mejorar la velocidad de reacción.

MATERIAL: Ninguno.



Se señalan distintas partes de un barco: palo mayor, proa, popa, estribor y babor. Cada palabra corresponderá a una zona del campo, a la cual el alumno acudirá cuando sea nombrada.

VARIANTE: Usar también otras indicaciones, por ejemplo: pasar revista = saludar; avión enemigo = todos al suelo; etc...

VAMOS A LA MILI

OBJETIVO: Mejorar la velocidad de reacción.

MATERIAL: Ninguno.



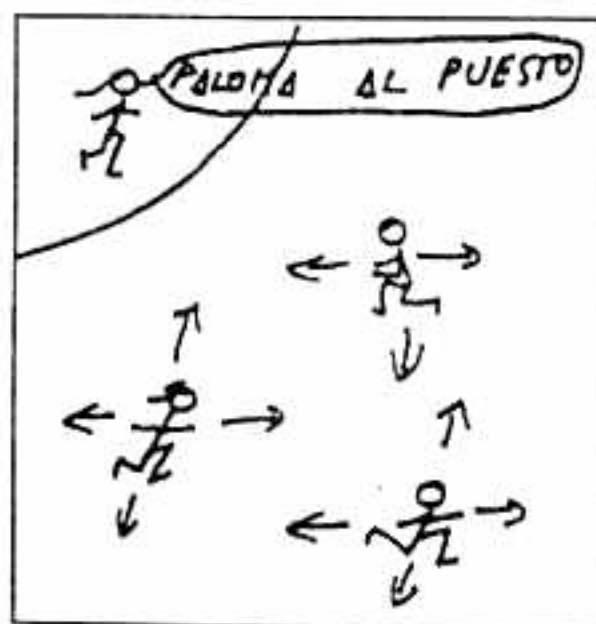
Uno toma el mando e irá diciendo: Comando correr = correr; comando tierra = vientre al suelo; comando potro = posición de cuadrupedia; comando balón = botar sobre si mismo. El que realice un ejercicio sin que el comandante lo haya dicho, o el que se deje engañar repitiendo un ejercicio erroneo, se convertirá en nuevo comandante.

VARIANTE: Variar los comandos con diferentes acciones.

PALOMA AL PUESTO

OBJETIVO: Trabajar la velocidad de desplazamiento y de reacción

MATERIAL: Ninguno.

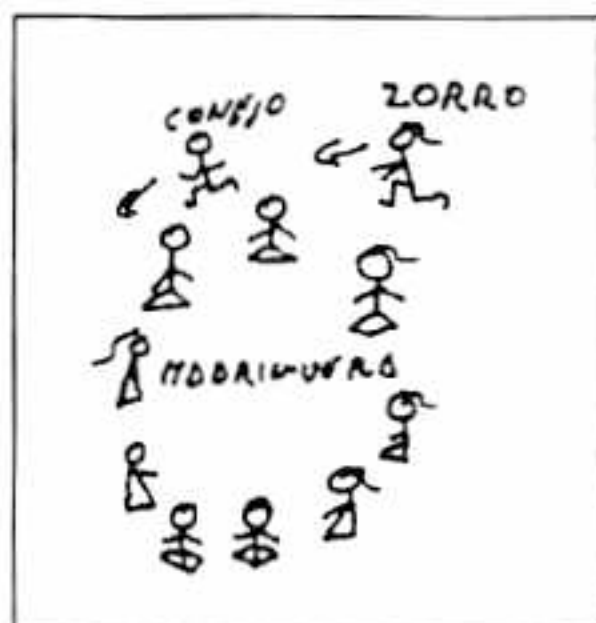


Gran grupo. El profesor emitirá una adivinanza, cuando algún niño la acierte, todos han de salir corriendo detrás de él para intentar cogerle. Si éste antes de ser cogido dice: "Paloma al puesto", deberá intentar tocar al máximo de alumnos posibles, antes de llegar a una zona marcada (puesto). Aquellos que son tocados antes de entrar en el puesto no participan en la siguiente adivinanza.

A TU MADRIGUERA

OBJETIVO: Mejorar las cualidades básicas.

MATERIAL: Ninguno.

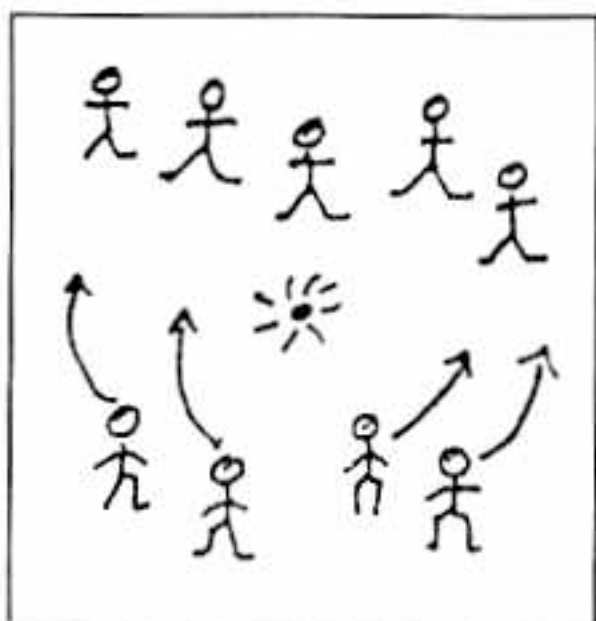


Grupos de siete u ocho alumnos formando círculos, los cuales son la madriguera del conejo. El número de conejos será superior en uno al de círculos. El zorro perseguirá a los conejos, los cuales pueden utilizar los círculos como refugios, pero si en éstos ya hay un conejo tendrá que salir inmediatamente. Si un conejo es tocado cambio de rol. Para dinamizar el juego cambiar continuamente a los alumnos que componen los círculos.

MAGOS Y LOS MUDOS

OBJETIVO: Mejorar el equilibrio estático.

MATERIAL: Ninguno.



Dividir la clase en dos grupos. Uno de ellos serán los magos, que a la señal han de perseguir a los demás. Cuando toquen a uno de éstos se quedará inmóvil sobre un pie. Cuando estén todos tocados cambio de rol.

VARIANTE: Cambiar la posición una vez que sea cogido: cuclillas, tripedia, etc.. Dar la posibilidad de salvar a los tocados.

BUSCA BUSCA

OBJETIVO: Mejorar la velocidad de desplazamiento y de reacción.

MATERIAL: Ninguno.

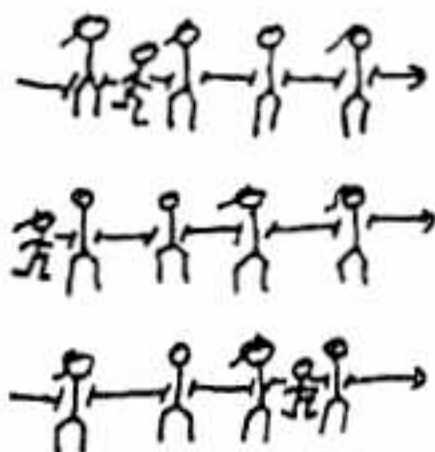


Todos los alumnos distribuidos libremente por el espacio. A la señal del profesor, habrá que buscar, coger y llevar lo que se indique: una hoja de árbol, un papel, una naranja, piedras, o cualquier material que se encuentre en el entorno. Los diez últimos serán penalizados con un punto.

SALTAR LA SERPIENTE

OBJETIVO: Desarrollar la capacidad del salto.

MATERIAL: Ninguno.



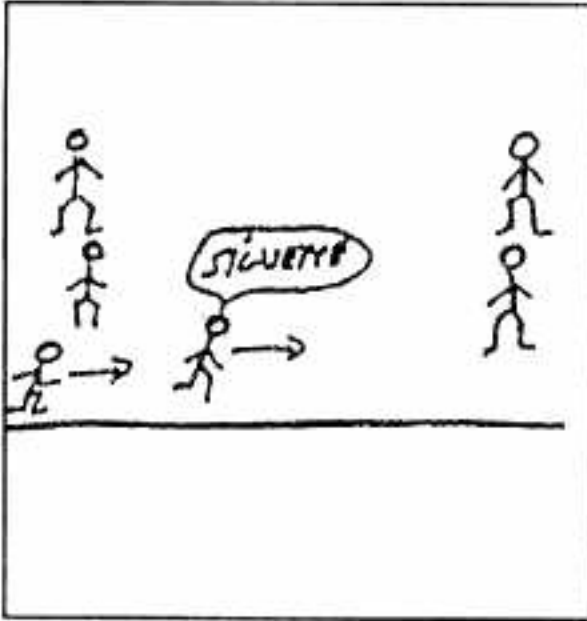
Clase dividida en grupos, todos en hilera y en la posición de prono, a un metro aproximadamente de separación. A la señal los últimos de cada fila comienzan a saltar a los compañeros hasta llegar a la primera posición, los demás realizarán la misma acción.

VARIANTE: El salto se puede realizar con un sólo pie, de espaldas, lateral, etc.. Los alumnos en posición de prono pueden ir girando en el suelo.

SÍGUEME

OBJETIVO: Mejorar la velecidad de reacción y desplazamiento.

MATERIAL: Ninguno.

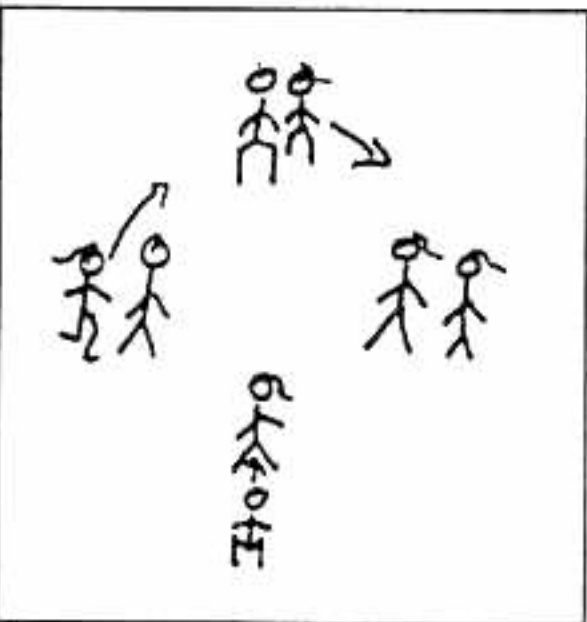


Dos grupos en filas enfrentadas, numerados sus miembros. Cuando se dice el número de un jugador, éste irá al grupo contrario y le dirá: " Sígueme ", a uno de sus componentes, si lo atrapa antes de volver a su posición, se le otorgará un punto a dicho equipo.

LAS TRES PALMADAS

OBJETIVO: Reaccionar con distintas respuestas ante determinados estímulos.

MATERIAL: Ninguno.

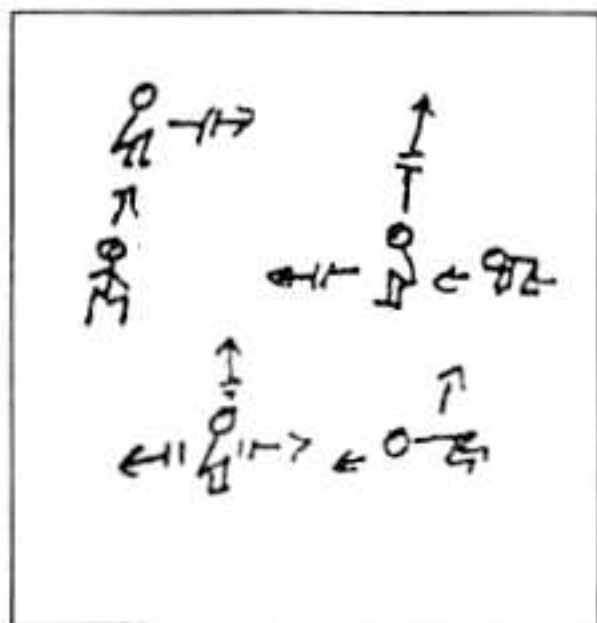


Colocados en círculo por parejas, un jugador delante y otro detrás. El profesor da una palmada, entonces el jugador que se encuentra detrás, pasa por debajo de las piernas del de delante, quedando éste en primera posición. Cuando da dos palmadas, el que está detrás pasa por debajo de las piernas y el primero se sube sobre al que a pasado. Cuando da tres palmadas, rotarán hacia la derecha (o izquierda), cambiando de pareja.

PERSECUCIÓN DE ANIMALES

OBJETIVO: Utilizar formas de desplazamientos no habituales.

MATERIAL: Ninguno.



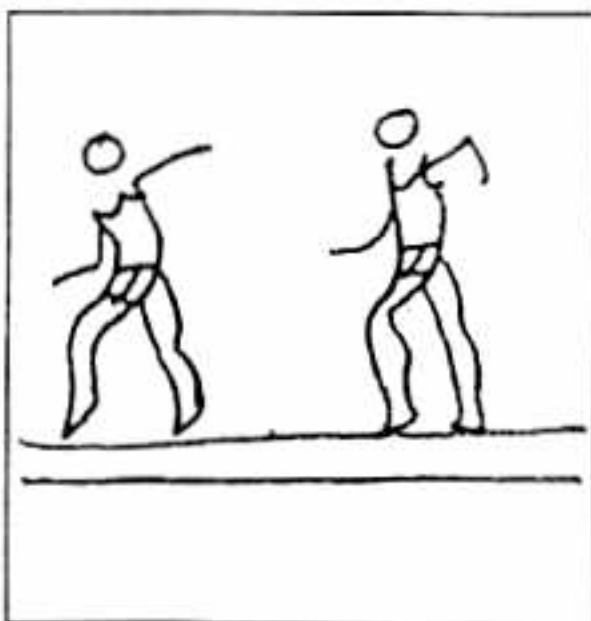
Seis alumnos hacen de gatos, desplazándose en cuadrupedia, los demás son ranas y se desplazan a saltos. A la señal, los gatos tratan de atrapar a las ranas tocándolas. La rana tocada se convierte en gato.

VARIANTE: Utilizar los distintos desplazamientos de otros animales para la realización del juego.

EL INMÓVIL

OBJETIVO: Desarrollar la resistencia, la velocidad y el equilibrio.

MATERIAL: Ninguno.

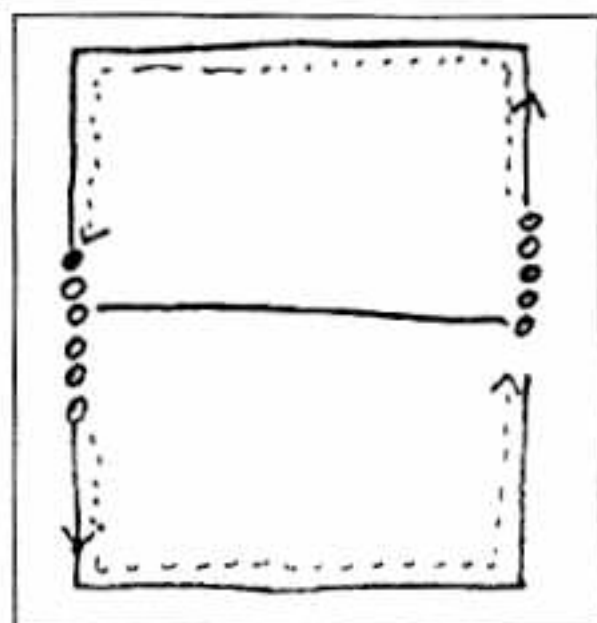


Por parejas. Uno trata de tocar al otro, que cuando se vea a punto de ser tocado, adopta una postura inmóvil, momento en el que no puede ser cogido, y obligando a su perseguidor a adoptar la misma posición. Al ser tocado cambio de rol. Para evitar la monotonia cambiar de perseguidor cada cierto tiempo.

EL CAPITÁN

OBJETIVO: Desarrollar la velocidad de desplazamiento.

MATERIAL: Ninguno.

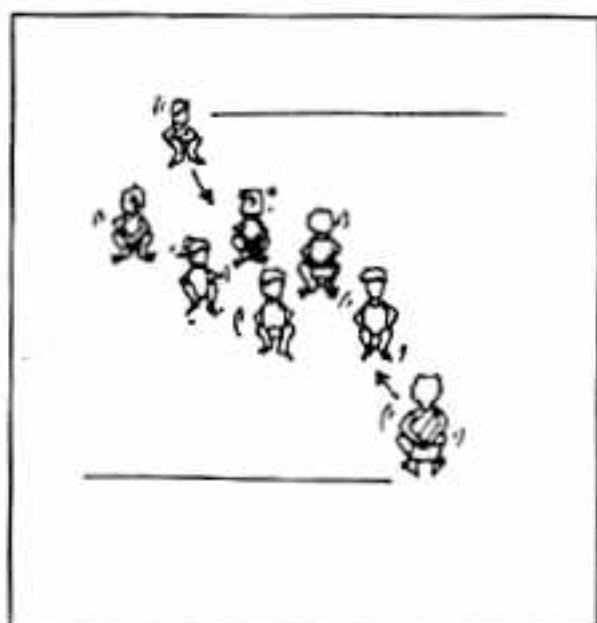


Se forman dos grupos en fila, cada uno en una banda del campo. En cada grupo se nombra un capitán, que será el último de cada fila. A la señal del profesor, el primero de cada fila tiene que correr hasta alcanzar al otro grupo. Así sucesivamente hasta que el capitán queda el primero, teniendo entonces que correr toda la fila para evitar que éste se incorpore al grupo que persigue. Al desplazarse la fila entera, ésta no podrá descomponerse.

EL REENCUENTRO

OBJETIVO: Mejorar la coordinación dinámica general.

MATERIAL: Ninguno.



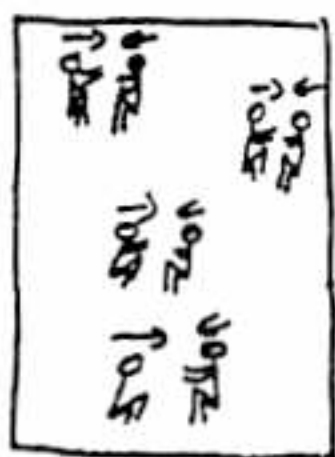
Distribuidos todos por un espacio delimitado en la posición de cuclillas y con las manos en la espalda. Los participantes que estarán en los extremos opuestos del campo, tendrán que intentar unirse, mientras que los demás tratan de evitarlo. Cuando se consigue formar la pareja se produce un cambio de rol.

VARIANTE: Intentar formar dos o más parejas.

ÉCHALO DE AQUÍ

OBJETIVO: Desarrollo de la fuerza y del equilibrio.

MATERIAL: Ninguno.



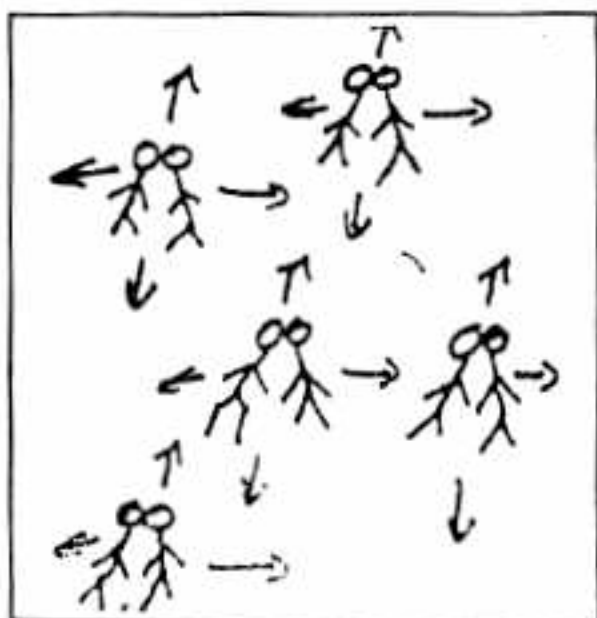
Se divide la clase en dos equipos, en posición de cuclillas y dentro de una zona delimitada, intentando desplazar al equipo contrario fuera de la pista, mediante empujes con los brazos. Gana el equipo del que queden más componentes dentro de la zona delimitada, después de un tiempo acordado.

VARIANTE: La posición para los empujes puede ser: de pie, de espaldas, etc.

LAS CABEZAS

OBJETIVO: Desarrollo de la coordinación.

MATERIAL: Ninguno.

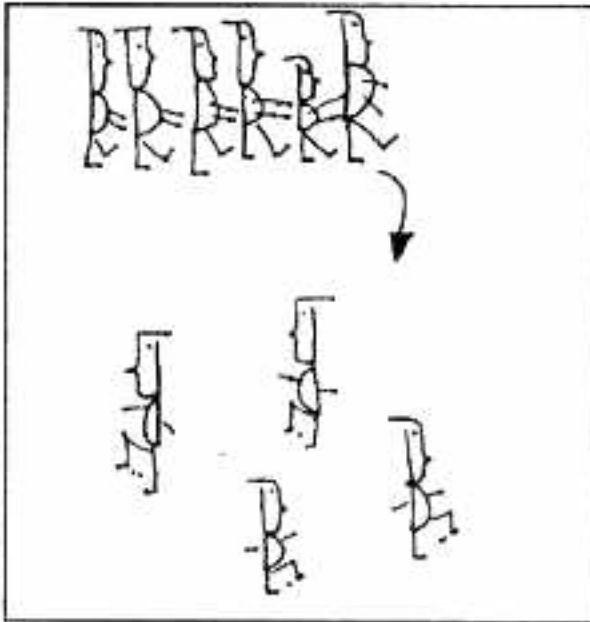


La clase dividida en parejas, uniendo sus cabezas frente con frente, a la vez que tienen que ir cumpliendo las órdenes del profesor: andar lento, rápido, correr, saltar, gatear, etc.

SERPIENTE MORDEDORA

OBJETIVO: Trabajar la velocidad de reacción.

MATERIAL: Ninguno.

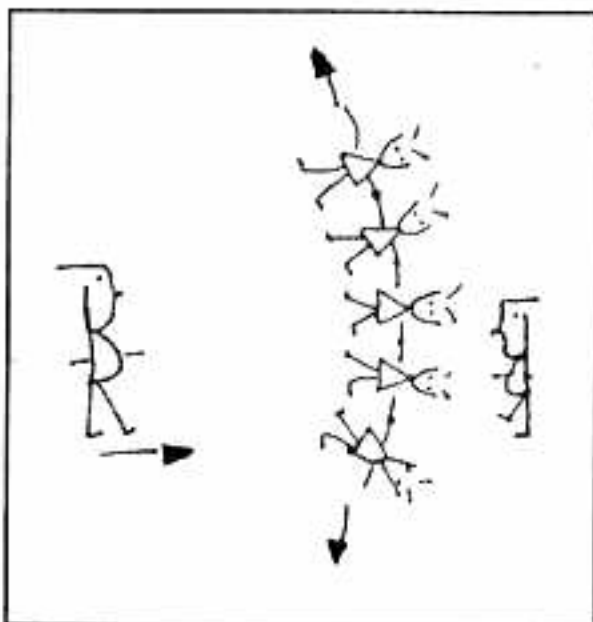


Una hilera de seis alumnos, de pie y cogidos por la cintura, forman la serpiente, el resto están distribuidos por el espacio. A la voz del profesor (serpiente), ésta intenta morder (tocar), el mayor número de jugadores. Los mordidos se convierten también en serpiente, agrandándose ésta cada vez más.

LA GALLINA Y EL HALCÓN

OBJETIVO: Desarrollar la habilidad específica del marcaje.

MATERIAL: Ninguno.

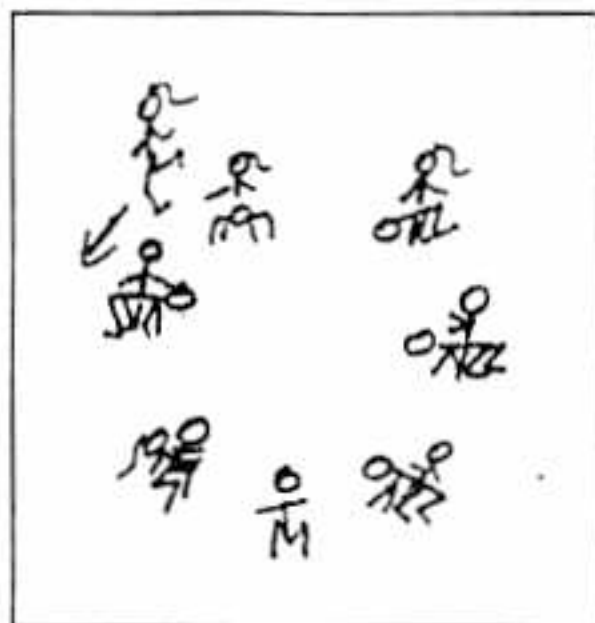


Por grupo de cinco formando una fila, cogidos por los hombros, excepto uno, que está separado, el halcón. Éste tratará de atrapar a uno de los pollitos mientras que la gallina (el primero), los protege, usando unos desplazamientos laterales, similares a los del marcaje.

JINETE DESMONTADO

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación dinámica general.

MATERIAL: Ninguno.

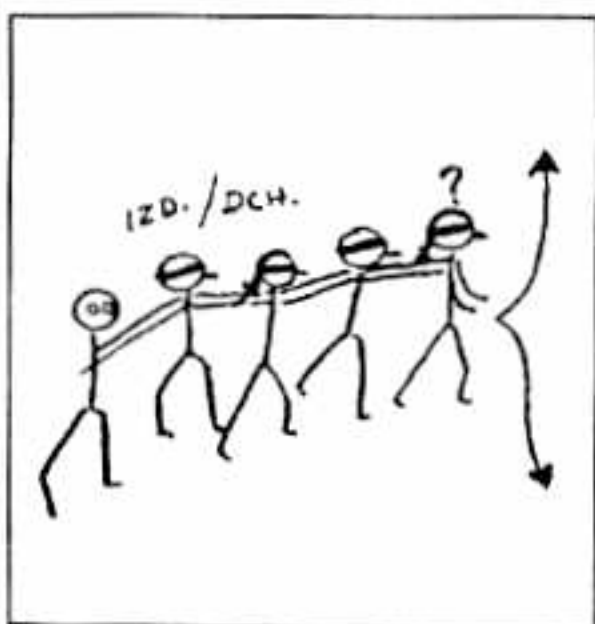


Colocados en círculo por parejas, uno hace de caballo y otro de jinete, a una distancia de un metro y medio aproximadamente. Uno se coloca en cuadrupedia y el otro de pie con las piernas abiertas sobre su caballo, pero sin apoyarse encima. Sobrará un caballo y por la parte exterior habrá un alumno que intentará montarle, los demás jinetes intentarán impedirselo, ocupando el caballo vacío, dando saltos laterales. Cuando el jinete desmontado logre atrapar su cabalgadura, el jinete que quede a la derecha se considera desmontado, comenzando el juego de nuevo.

EL GUÍA

OBJETIVO: Interiorizar sensaciones.

MATERIAL: Ninguno.



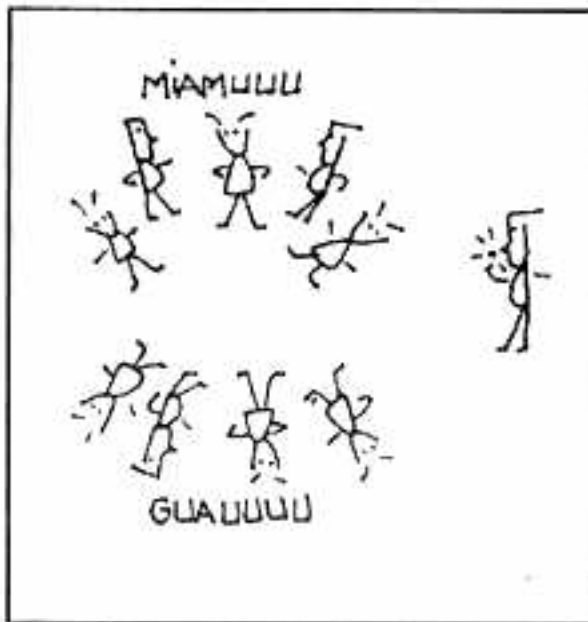
En grupos de seis, colocados en filas, agarrados por los hombros y con los ojos cerrados, excepto el último, que es quien dirige al grupo hacia derecha o izquierda, con presiones sobre los hombros del compañero. La señal de igual forma va avanzando hacia el colocado en primera posición.

VARIANTE: Cuando el último dice uno (izquierda), dos (derecha), tres (al frente) y cuatro (atrás).

PERSEGUIDORES

OBJETIVO: Mejorar la velocidad de desplazamiento.

MATERIAL: Ninguno

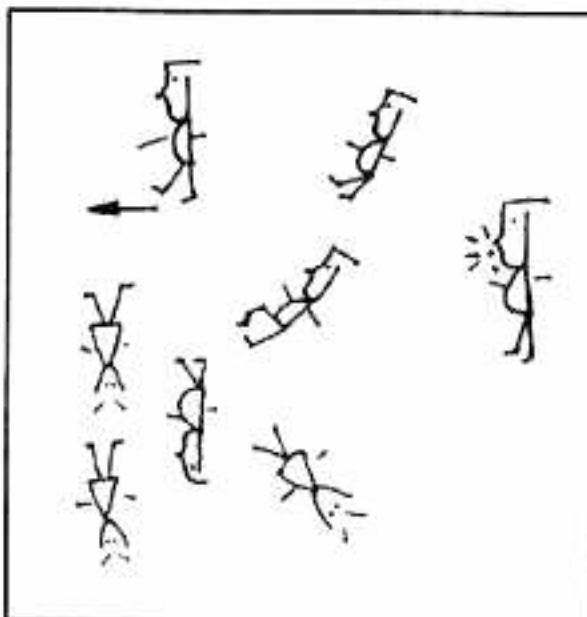


Gran grupo, de pie formando un círculo. Se eligen a una serie de ratones y a una serie de gatos, siempre en número par. Los ratones tendrán que correr entre los compañeros, evitando ser pillados por los gatos. Al ser cogido cambio de rol.

ENCARCELAR

OBJETIVO: Mejorar la cooperación.

MATERIAL: Ninguno.



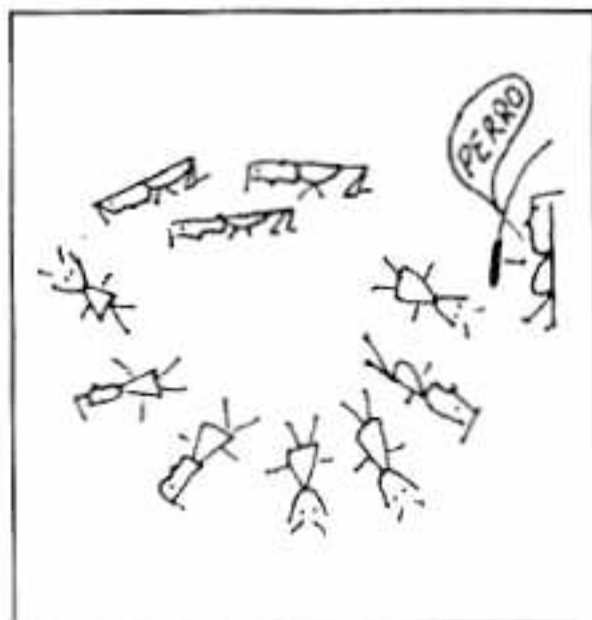
Gran grupo, de él se escoge a uno que ha de escapar de los demás mediante desplazamientos ágiles y rápidos. Los perseguidores han de encerrar a éste cada vez más con sus cuerpos (sin usar los brazos), reduciendo su espacio de movimiento hasta que resulte totalmente aprisionado.

VARIANTE: El profesor puede determinar continuamente nuevos perseguidos durante el juego.

EL ZOOLOGICO

OBJETIVO: Descubrir distintas formas de desplazamiento.

MATERIAL: Ninguno.

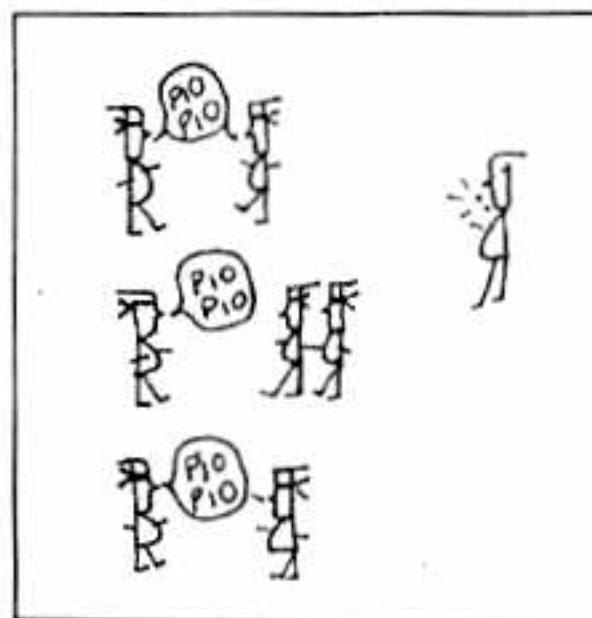


Todos en círculo. Se eligen cuatro animales, haciendo cuatro grupos con el mismo número de componentes. Un niño se colocará en medio, siendo el domador, éste dice un animal, y el grupo que haya nombrado el domador, se desplazará alrededor del círculo hasta llegar a su posición de partida, como si fuese dicho animal. El domador también se desplaza con el grupo. Al decir la palabra "cesta revuelta", todos los animales cambian de sitio desplazándose de su forma correspondiente. Al cabo de un tiempo se cambia el domador.

BUSCANDO A MAMÁ GALLINA

OBJETIVO: Mejorar la orientación espacial.

MATERIAL: Ninguno.

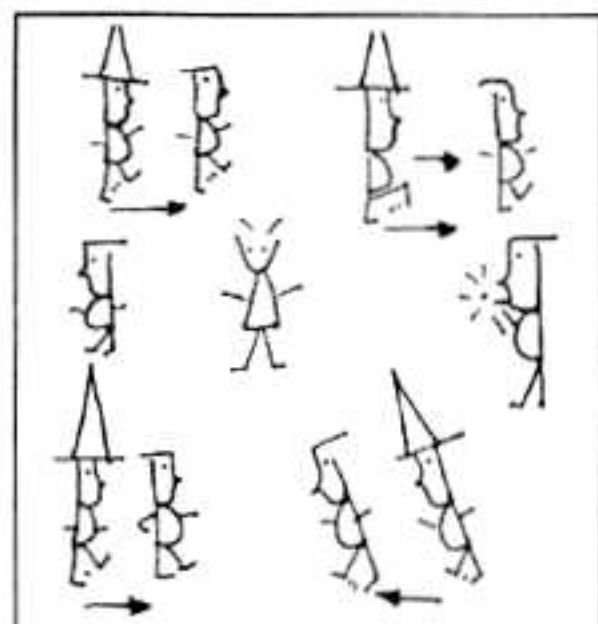


Todos los jugadores permanecen con los ojos cerrados, el profesor cuchichea al oído de cada uno de ellos pollito, menos a uno que será la gallina. A la señal todos se desplazarán por el terreno delimitado, al encontrarse con otro compañero emitirá el sonido del pollito: "pio-pio", si el compañero le contesta lo mismo seguirá buscado, si por el contrario no le contesta nada, se unirá a él, puesto que habrá encontrado a mamá gallina. El juego terminará cuando todos los pollitos están unidos a mamá gallina.

LAS BRUJAS

OBJETIVO: Mejorar la resistencia.

MATERIAL: Ninguno.

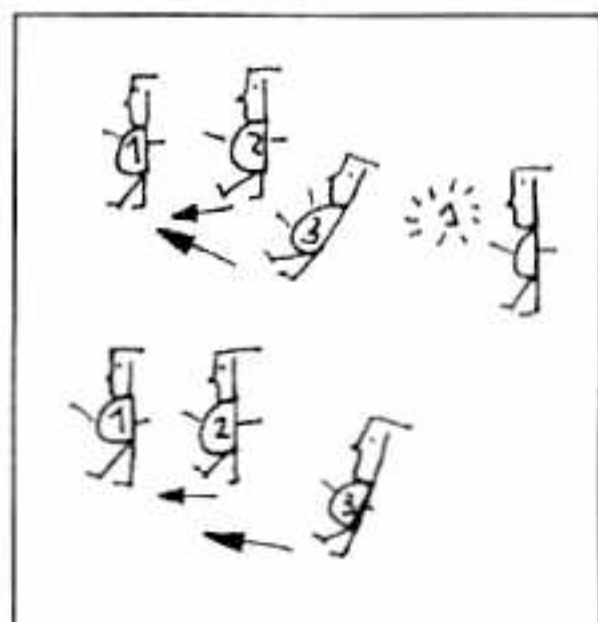


Cuatro brujas tienen el poder de dejar inmóviles al que toquen. Todos corren por el campo, cada minuto aproximadamente habrá cambio de brujas. Para librar a aquellos que están inmóviles, hay que pasar entre las piernas del inmovilizado.

A POR EL NÚMERO

OBJETIVO: Mejorar la resistencia.

MATERIAL: Ninguno.

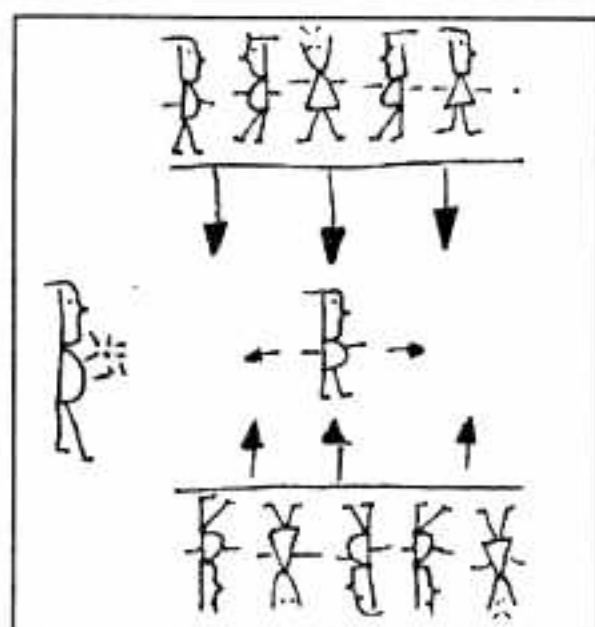


Por grupos de tres, cada miembro tendrá un número: 1, 2, 3. El profesor dirá alguno de éstos en voz alta. Al oír su número corre, evitando ser cogido por los otros dos. Hay continuos cambios de perseguidor y perseguido.

EL ESCULTOR

OBJETIVO: Desarrollar la percepción espacio temporal.

MATERIAL: Ninguno.



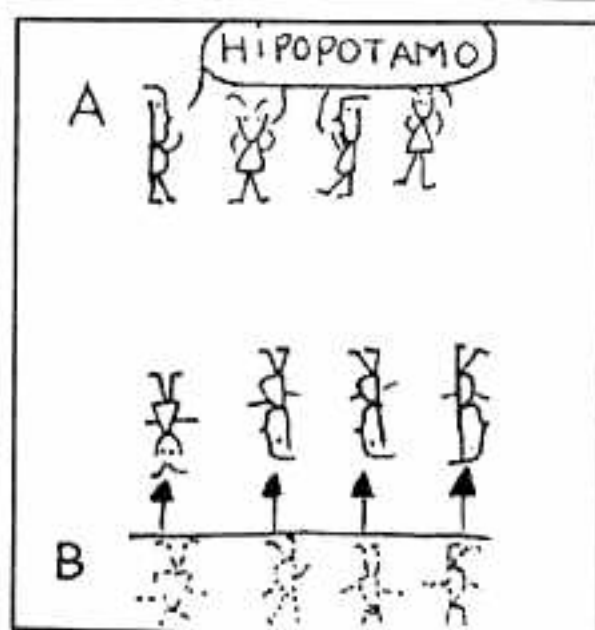
Se divide el grupo en dos, situándose a ambos lados de un campo, dividido por una franja. Una persona se sitúa en ésta, el escultor. A cada palmada que da el profesor, ambos grupos deben cambiarse de campo. A todo el que toque el escultor se convertirá en estatua. Así cada vez será más difícil de pasar. El último en ser tocado será el próximo escultor.

VARIANTE: Los tocados por el escultor, irán formando una cadena en la franja situada en el medio, pudiendo estos también tocar al resto de sus adversarios.

GRITA FUERTE

OBJETIVO: Desarrollar la velocidad y resistencia.

MATERIAL: Ninguno

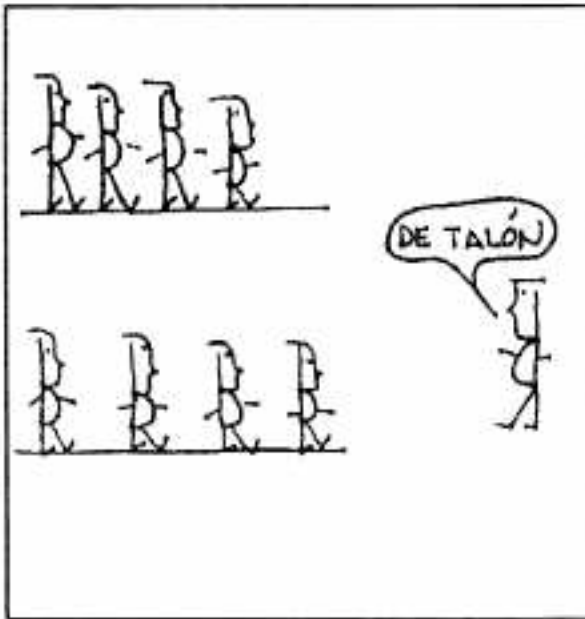


Se divide a los alumnos en dos grupos (A y B). ¿Qué distancia puede recorrer el equipo A mientras que el grupo B grita hipopótamo, de un sólo respiro?. Introducir otras palabras, e incluso frases.

TALÓN PUNTA

OBJETIVO: Conocer distintas formas de desplazamiento.

MATERIAL: Ninguno.



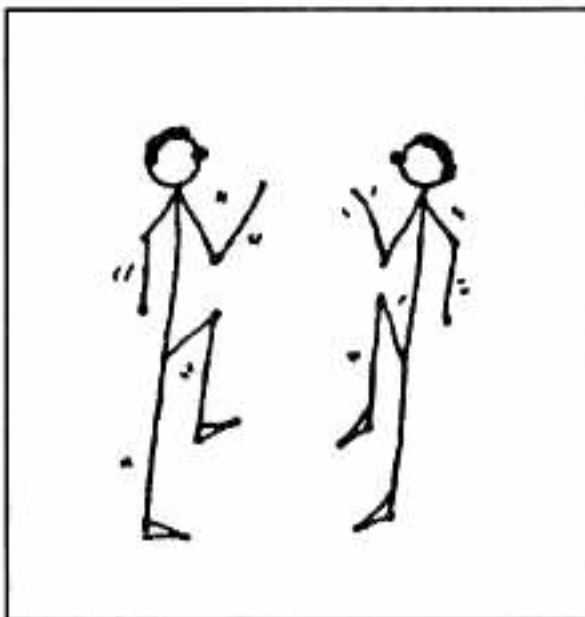
La quedan cinco personas. Éstas corren de puntillas o talón dependiendo de cual sea la consigna, por todas las líneas (del polideportivo). Nadie puede correr por otro sitio. El juego termina cuando todos están desplazándose de la misma forma.

VARIANTE: Cambiar las formas de desplazamiento (saltando con uno o dos pies, cuadrupedia, tripedia, etc.).

EL IMITADOR

OBJETIVO: Desarrollar las posibilidades de movimiento del cuerpo.

MATERIAL: Ninguno.

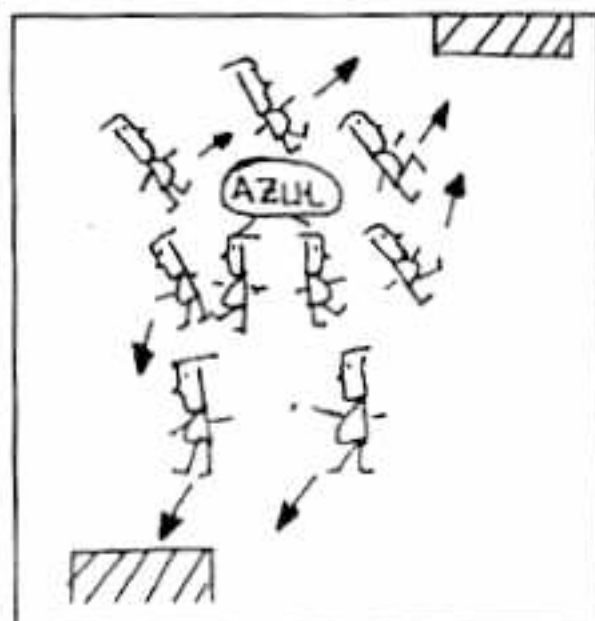


Por parejas, uno hace todos los movimientos que el otro haga. Primero en el sitio sin moverse, luego desplazándose por el espacio y al final agrupándolos progresivamente: dos, cuatro, ocho, etc... hasta que todos hagan lo mismo. Los que dirigen no tendrán restricción en los movimientos y desplazamientos.

BRUJAS DE COLORES

OBJETIVO: Desarrollar la percepción espacial.

MATERIAL: Ninguno.



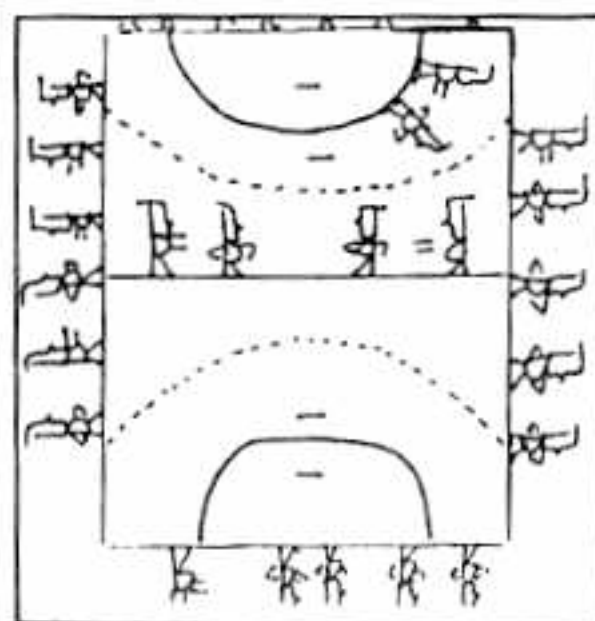
Dos la quedan y se sitúan dentro de un círculo formado por el resto de la clase. Los dos que la quedan dirán un color y el resto de la clase deberá llegar a algún objeto de ese color antes de ser alcanzados por los que la quedaban. Las cogidos se unirán al grupo de perseguidores.

VARIANTE: El profesor se coloca en medio, él dice un color o lugar, los alumnos deberán ir, tocarlo y volver hasta su posición de partida, el primero pasa a decir el objeto a tocar.

EL COMOCOCOS

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación dinámica general.

MATERIAL: Ninguno.

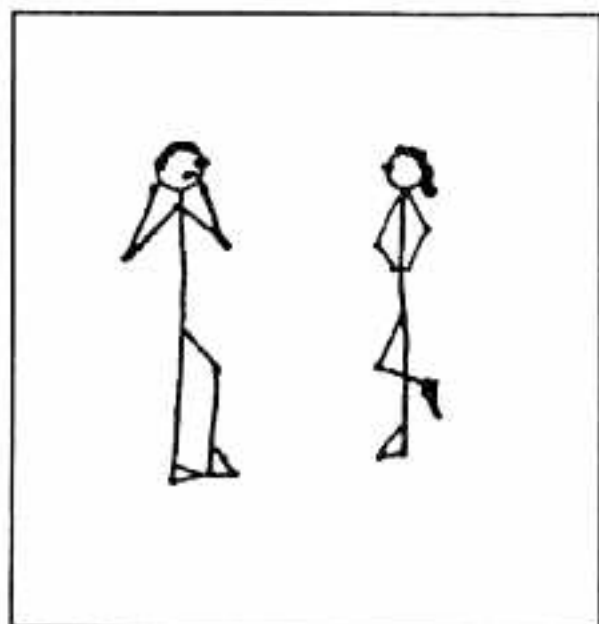


Todos los jugadores se desplazan libremente, pero siempre por encima de las líneas marcadas en el terreno de juego (campo de baloncesto, de balonmano, etc.). Un jugador se queda, para identificarlo se coloca las dos manos en la frente. El resto llevará las manos en las caderas, y al ser tocados por el comecocos, adoptarán la misma postura, pudiendo entonces capturar a sus compañeros.

LA RISA

OBJETIVO: Conseguir la relajación del grupo.

MATERIAL: Ninguno.

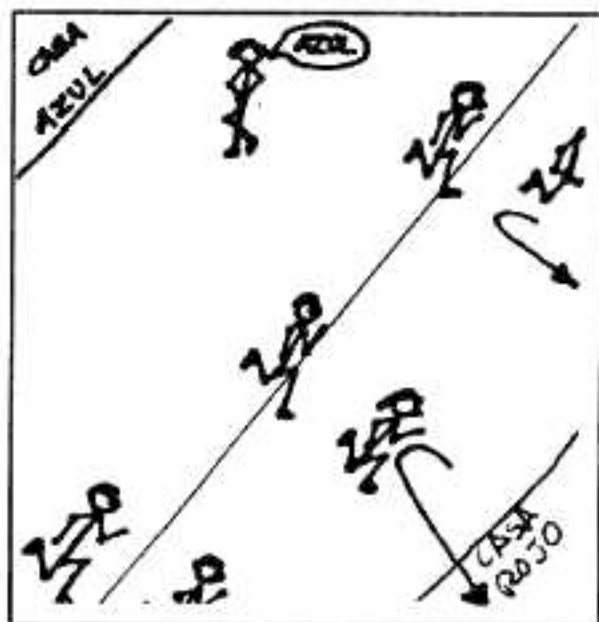


Se hacen dos grupos y se colocan uno frente al otro. Se escoge un objeto con dos caras, cada uno elige uno de los dos. Según salga, el grupo elegido deberá intentar hacer reír al otro. Todos los que se rían pasan al otro grupo. El juego acaba cuando no queda nadie en uno de los grupos.

ROJO Y AZUL

OBJETIVO: Mejorar la velocidad de reacción.

MATERIAL: Ninguno.

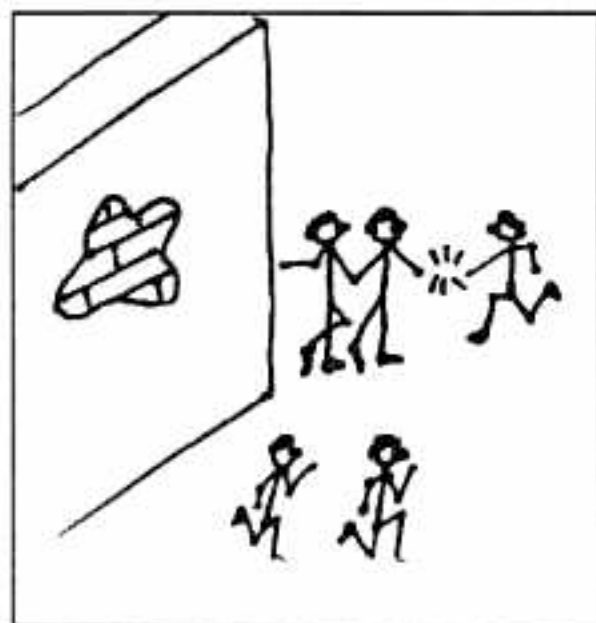


Se hacen dos grupos y una línea que divida al campo en dos partes iguales. En cada fondo una zona de casa o salvado. Los grupos se situarán a unos tres metros de la línea y de frente. Cada equipo elegirá un color, según el color que el profesor diga; el grupo de dicho color saldrá corriendo hacia la zona de salvado y el otro intentará cogerlo antes de llegar a su casa. Los cogidos pasan al otro grupo. Cuando no quede ninguno en un grupo se acaba el juego.

LA CADENA

OBJETIVO: Trabajar la velocidad.

MATERIAL: Ninguno.

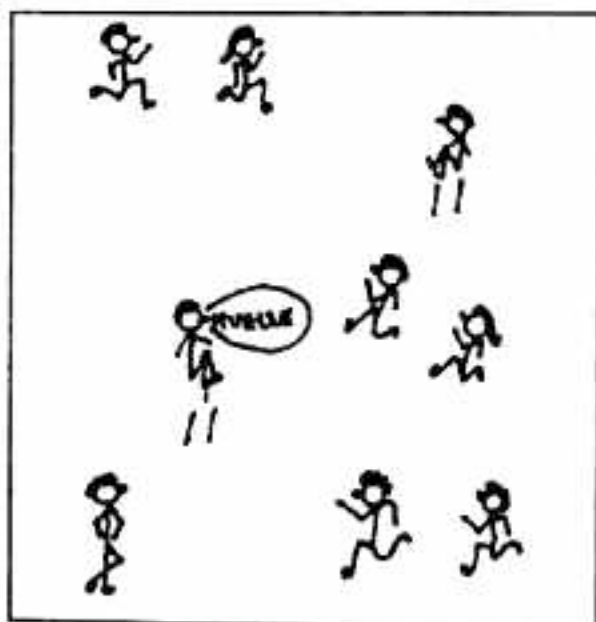


Se hacen dos grupos, uno de los grupos la queda. Éste tendrá que coger al otro grupo. El alumno cogido se colocará en una zona del espacio determinada y se irán agregando compañeros que se cogerán de las manos. Para salvarse un compañero tendrá que tocar la mano del cogido situado en el extremo de la cadena. El juego acaba cuando un grupo coge completo al otro.

LOS MUELLES

OBJETIVO: Mejorar la habilidad en el salto.

MATERIAL: Ninguno.



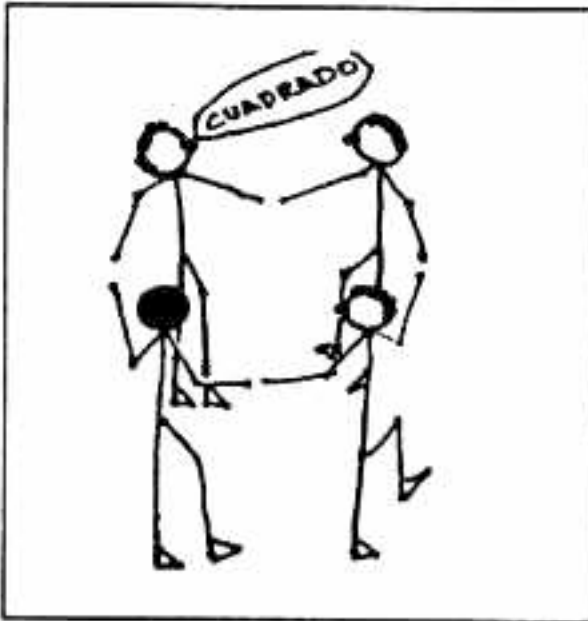
Uno del grupo la queda. Los demás cuando vayan saltimbanquis cogidos se pondrán a saltar en el sitio hacia arriba, para salvarse un compañero deberá tocarlos. Si alguno es cogido la queda.

VARIANTES: En lugar de saltos: giros, saltos a la pata coja, mover brazos, piernas, etc...

FIGURAS

OBJETIVO: Fomentar el trabajo en grupo.

MATERIAL: Ninguno.



Se hacen siete grupos. Cada grupo deberá formar la figura que el profesor indique, aumentando progresivamente la complejidad.

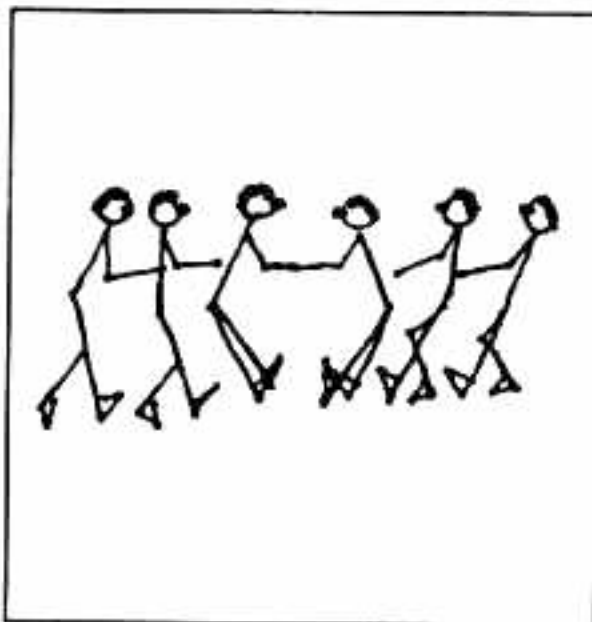
VARIANTES: Variando el número de individuos.

Cambiando figuras por letras, palabras, etc...

EL ESTIRÓN

OBJETIVO: Trabajar la fuerza.

MATERIAL: Ninguno.

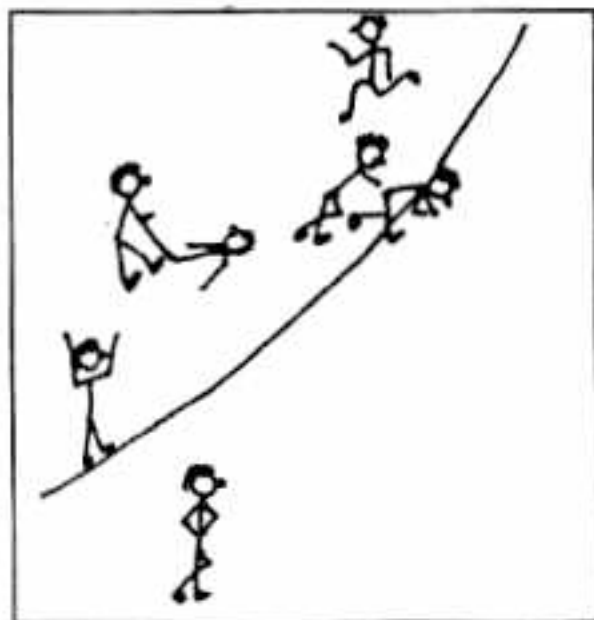


Se hacen dos grupos, cada grupo forma una fila y se cogen por las cinturas. Cada fila se sitúa una frente a la otra. Los dos primeros se cogen de los brazos. Cada grupo tirará a la señal del profesor. El equipo que desplace al otro dos metros gana un punto. Jugar a cinco puntos.

FUERA DE MI CÍRCULO

OBJETIVO: Desarrollar la fuerza.

MATERIAL: Ninguno.

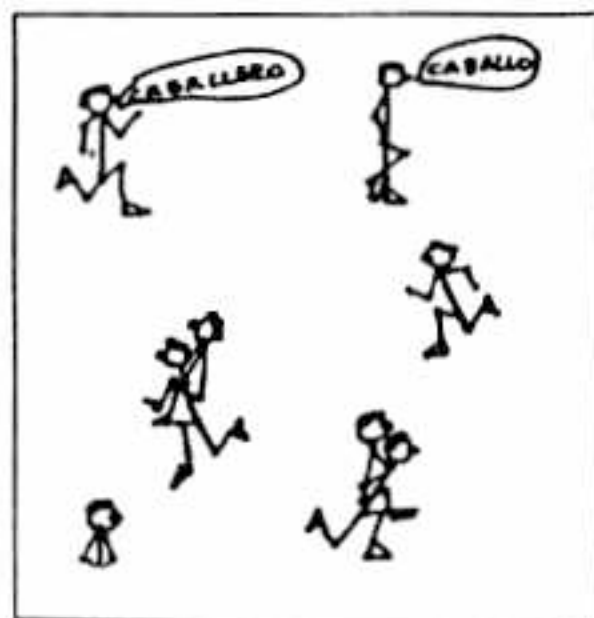


Se hacen cinco grupos. A cada grupo se le dibuja un círculo de unos tres metros de diámetro. Cada grupo se colocará dentro de su círculo y todos intentarán empujando, arrastrando y sin golpear echar a los demás. El que sea expulsado contará hasta diez y entrará en otro círculo distinto. Por cada alumno expulsado, el que lo expulsó se apunta un punto.

CABALLEROS A MONTAR

OBJETIVO: Mejorar la fuerza corporal.

MATERIAL: Ninguno.

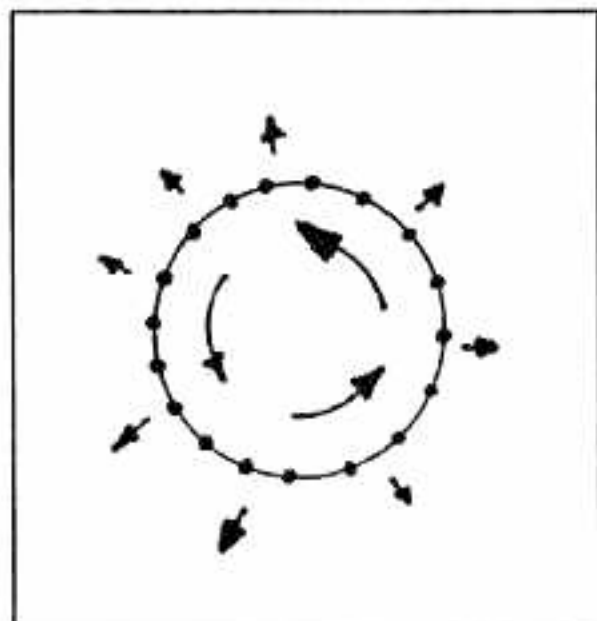


Se hacen dos grupos, uno son los caballos y otros los jinetes. A parte la quedan dos alumnos que intentarán coger a cualquier alumno. En un principio todos corren libremente por el espacio y a la señal del profesor, los caballos se quedan inmóviles y los caballeros deberán intentar subir a los caballos sin ser cogidos. Los cogidos pasan a quedarla.

CÍRCULO DE FUERZA

OBJETIVO: Desarrollar la fuerza.

MATERIAL: Ninguno.



Los alumnos de pie y cogido de manos, forman un círculo. El profesor se sitúa en el centro del mismo. A la señal todos comenzarán a tirar hacia atrás intentando que los de lado contrario toquen a profesor. Los que lo toquen u punto. Gana el alumno que menos puntos consigue.

PASA COMO PUEBAS

OBJETIVO: Dominar y controlar el cuerpo.

MATERIAL: Ninguno.

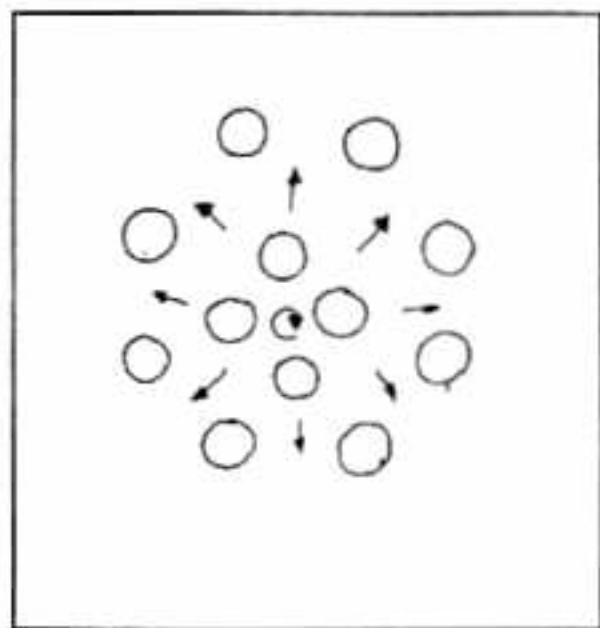


Se hacen cinco grupos. Cada grupo hace un pasillo y los que o forman se cogen de manos con el de enfrente, colocando los pies en el pasillo. Uno del grupo deberá pasar por el pasillo intentando tocar lo menos posible a los compañeros. Los alumnos irán pasando sucesivamente.

LA FUGA

OBJETIVO: Desarrollar la velocidad de reacción.

MATERIAL: Ninguno.



Se hacen dos grupos. Uno forma un círculo y gira dejando espacio entre sus miembros, el otro en el interior del círculo forma otro más pequeño y también gira hacia el mismo sentido. Los alumnos del interior deberán salir del círculo formado por el otro grupo. Por cada escapado que salga un punto, los escapados pueden volver a entrar sumando otro punto y pudiendo ser cogido también al entrar. Al tiempo cambio de rol.

MOLINETES

OBJETIVO: Mejorar la habilidad de girar.

MATERIAL: Ninguno.

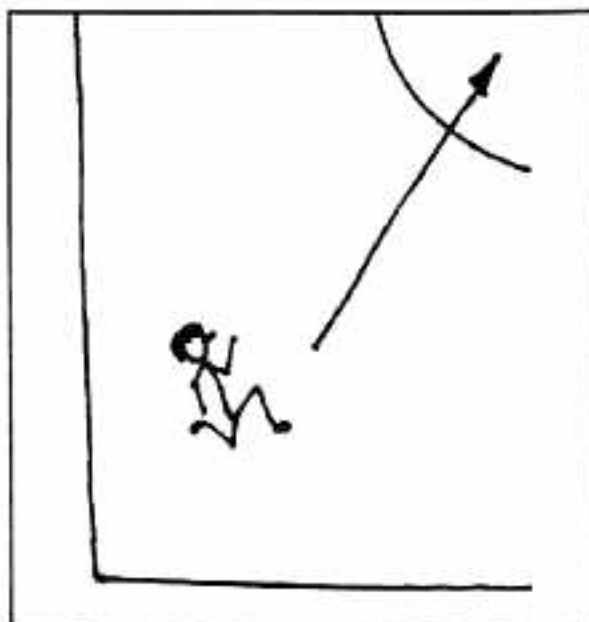


Se hacen dos grupos y colocados por parejas, dados de las manos y frente uno al otro. Cada pareja deberá recorrer una distancia marcada y volver, girando ambos. El grupo que antes acabe un punto. Jugar a cinco puntos.

CRUZADORES

OBJETIVO: Desarrollar la velocidad y la percepción espacial.

MATERIAL: Ninguno.



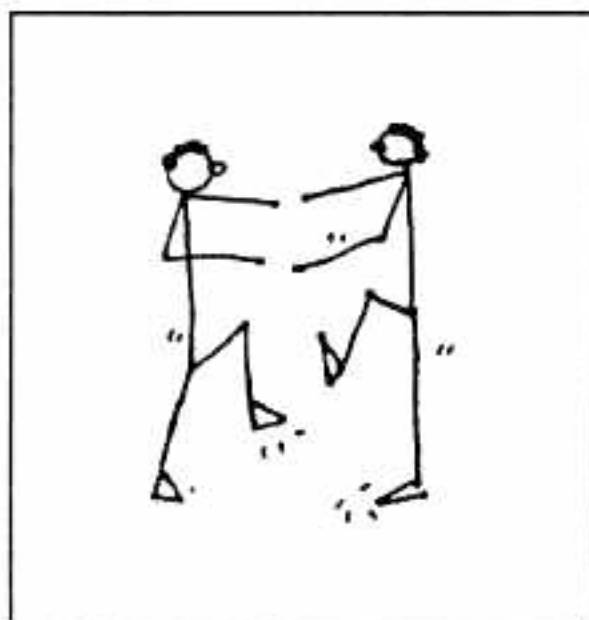
Se divide a la clase en cuatro grupos, colocados cada uno en una esquina de la pista o gimnasio y en fila. A la señal de cada esquina salen dos que corren al esquina opuesta intentando no chocar con los otros y pasando por el centro de la pista. La pareja que antes llegue apunta un punto a su equipo. Jugar a veinte puntos.

VARIANTES: Cambio en la forma de desplazamiento.
Introduciendo obstáculos fijos.

CUIDADO QUE PISO

OBJETIVO: Mejorar la velocidad de reacción.

MATERIAL: Ninguno.



Colocados por parejas y cogidos por las manos. Intentar pisar al compañero y que él no te pise. Por cada pisotón el jugador suma una letra de la palabra: "superpisador". Cuando alguien la consiga acaba el juego.

EL VIAJERO

OBJETIVO: Desarrollar los desplazamientos y la fuerza.

MATERIAL: Ninguno.



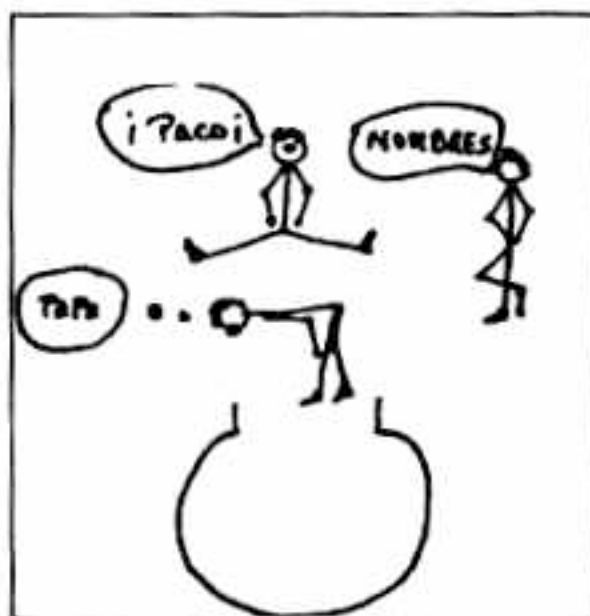
Se hacen siete grupos. Cada grupo deberá realizar un recorrido transportando a uno de sus miembros cogido por las manos y los pies. Hasta que todos hayan sido transportados. El grupo más rápido suma una letra de la palabra: "ganador". Cuando un grupo la complete acaba el juego.

VARIANTES: Transportando al alumno encima de una colchoneta (trabajo de fuerza para 1º y 2º de E.S.O. (7º y 8º de E.G.B.)

LA BOMBILLA

OBJETIVO: Mejorar la coordinación dinámica general.

MATERIAL: Ninguno.

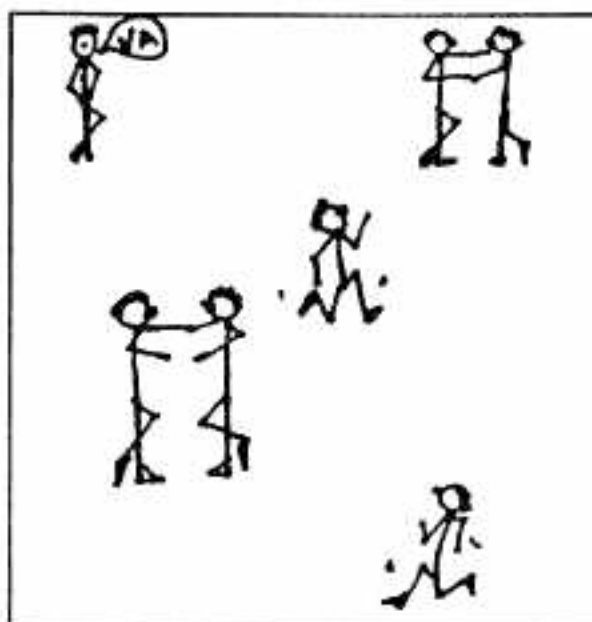


Se hace cinco grupos, a cada uno se le dibuja e el suelo una bombilla. Uno del grupo la queda, se coloca en el cuello de la bombilla agachado en posición de pídola. EL profesor entonces elegirá un tema (animales, plantas, etc...), los jugadores irán saltando diciendo al vez una palabra del tema.

LA JAULA

OBJETIVO: Mejorar la percepción espacio-tiempo.

MATERIAL: Ninguno.

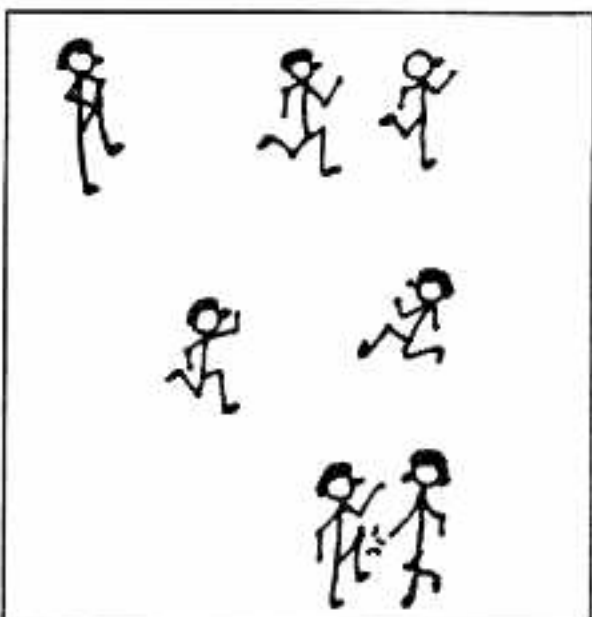


Se divide a la clase por la mitad. Uno son las jaulas y los otros los canarios, de manera que haya menos jaulas que canarios. Las jaulas se coloca por el espacio en un sitio fijo, y los canarios se mueven libremente. A la voz del profesor de: "jaula", los canarios deberán buscar una jaula, la jaula que tenga canario deberá rodearlo con los brazos. Los canarios que quedan sin jaula suman un punto. Al final gana quien menos puntos acumule. Al tiempo las jaulas pasan a canarios.

EQUILIBRISTAS

OBJETIVO: Mejorar el equilibrio estático.

MATERIAL: Ninguno.



Colocados libres por el espacio, tres la quedan. Éstos deberán intentar coger a los demás que para librarse se colocará a la pata coja y agarrando la pierna elevada. Para salvarse un compañero tiene que tocarles la pierna elevada. Los cogidos pasan a quedara también.

VARIANTES: Cambiando la postura a mantener: en cuclillas sin apoyar manos, una mano y una pierna como apoyo, etc...

LETRAS Y NÚMEROS

OBJETIVO: Desarrollar el trabajo cooperativo.

MATERIAL: Ninguno.

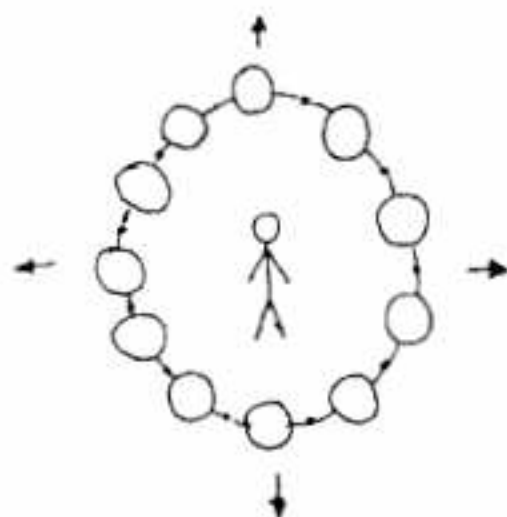


Se hacen cinco grupos, que se moverán libremente por el espacio. Pero cuando el profesor diga una letra o número, el grupo deberá unirse y formarla. Se puede hacer con puntos al más rápido.

SERPIENTE EN CÍRCULO

OBJETIVO: Trabajar desplazamiento grupales (cooperación).

MATERIAL: Ninguno.



Los alumnos hacen un círculo en cuclillas y agarrados de las manos. Se sitúa a uno en el centro tumbado boca abajo (serpiente) que intentará reptando tocar un alumno, para lo cual el grupo se moverá para evitarlo. Al tiempo cambio de rol.

BIBLIOGRAFÍA

- BOULCH, J. (1989): *La educación por el movimiento*. Barcelona y Buenos Aires. Paidós.
- DECRETO 105/1992, de 9 de junio, por el que se establecen las enseñanzas correspondientes a la educación Primaria en Andalucía. BOJA, 20 de junio de 1992.
- GARCÍA FOGUEDA, M.A. (1987): *El juego predeportivo en la educación Física y el Deporte*. Madrid. Pila Teleña.
- GUTIÉRREZ DELGADO, M. (1989): *140 juegos de educación psicomotriz*. Sevilla, Wanceulen.
- GUTIÉRREZ DELGADO, M. (1991): *La educación psicomotriz y el juego*. Sevilla. Wanceulen.
- GUY, J. (1985): *La educación por el juego*. Madrid. Ed. Atenas.
- LEIF, J. (1987): *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires. Ed. Kapelusz.
- SÁNCHEZ BAÑUELOS, F. (1986): *Bases para una didáctica de la educación Física y el Deporte*. Madrid. Gymnos.

JUEGOS CON PELOTAS

- 1.- EL PIQUE.
- 2.- BUSCADOR CIEGO.
- 3.- BUSCA LA PELOTA.
- 4.- PASA Y ENCESTA.
- 5.- TIRO AL ARO.
- 6.- CORRE, CORRE QUE TE PILLO.
- 7.- PIES QUIETOS.
- 8.- PORTEADORES.
- 9.- INTERCEPTA EL BALÓN.
- 10.- EL GUARDIÁN DEL BALÓN
- 11.- ¿ QUIÉN LA TIENE ?
- 12.- LOS OFIICOS.
- 13.- PASA LA BOLA.
- 14.- MALABARISTA.
- 15.- TIRO AL BLANCO.
- 16.- TÚNEL DE BALÓN.
- 17.- GUARDIA DEL CASTILLO.
- 18.- A - E - I - O - U.
- 19.- SÁLVATE COMO PUEDES.
- 20.- SANGRE.
- 21.- EL RÍO.
- 22.- EL CAZADOR CON BOTE.
- 23.- EL MULTIATLETA.
- 24.- RELEVOS CON LOS PIES.
- 25.- ENCESTO LA BOLA.
- 26.- EL TÚNEL DEL INFIERNO.
- 27.- RELEVO DE ENCESTADORES.
- 28.- LAS BOLAS.
- 29.- REBOTEO.
- 30.- CAZAR AL CONEJO.
- 31.- CAZA BALÓN.
- 32.- CAMIONES.
- 33.- PA TU CAMPO.
- 34.- QUE NO SALGA.
- 35.- TERRAPOLO.
- 36.- EL TIC.
- 37.- PUM MUERTO.
- 38.- PELOTA VENENOSA.
- 39.- RELEVO CON PELOTA.
- 40.- EL PELOTAZO.
- 41.- PÁSALA.
- 42.- EL CONFLICTO.
- 43.- SALTAMONTES

JUEGOS CON MATERIAL VARIO

- 44.- TODOS A POR AROS.
- 45.- ¡VAYA DESPISTE!
- 46.- PAÑUELITO.
- 47.- OJOS QUE NO VEN...
- 48.- TRANSPORTE DE TRONCOS.
- 49.- LA TELARAÑA.
- 50.- CARRERA DE CUCHARAS.
- 51.- GUARDANDO LA DISTANCIA.
- 52.- CONGELAO.
- 53.- EL PUENTE INCLINADO.
- 54.- LAS BANDERAS.
- 55.- TRÍO DE CUERDA.
- 56.- PLOMO.
- 57.- ESCONDE BALÓN.
- 58.- EL HULA - HOP.
- 59.- LOBO - TIBURÓN.
- 60.- EL TEJO.
- 61.- LA LIMA.
- 62.- LA CARDADA.
- 63.- IMITAR AL PAPEL..
- 64.- HORMIGAS SALTARINAS.
- 65.- LA GALLINA Y SUS POLLITOS.
- 66.- OBJETOS MARCADOS.
- 67.- SALTA Y NOMBRA.

- 140.- TOCAR AL CIEGO.
141.- MIL PATAS.
142.- TÚNEL Y MONTAÑA.
143.- NOTAS MUSICALES.
144.- EL CAMBIO.
145.- EL CABALLO DESBOCAO.
146.- LAS FRUTAS.
147.- SALTA Y PONTE.
148.- CARRERAS DE CARROS.
149.- CARRERAS DE GUSANOS.
150.- CARRERAS DE FORZUDOS.
151.- PASO DEL TÚNEL.
152.- SALTAR EL RÍO.
153.- RELEVO DE RANAS.
154.- RELEVO DE POTROS.
155.- CORRE ENTRE COMPAÑEROS.
156.- EL RELEVO DE LA ZAPATILLA.
157.- SANTA CLAUS.
158.- CARRERA SOBRE LÍNEAS.
159.- LA CAZA DEL CIEMPIÉS.
160.- TIERRA, MAR Y AIRE.
161.- AGARRÉMONOS.
162.- CANGREJOS EN CÍRCULO.
163.- ABRAZARSE CON LOS
COMPAÑEROS.
164.- VAMOS A LA MILI.
165.- PALOMA AL PUESTO.
166.- COJE EL RUIDOSO.
167.- EL BARCO.
168.- BUSCA BUSCA.
169.- SALTAR LA SERPIENTE.
170.- A TU MADRIGUERA.
171.- MAGOS Y LOS MUDOS.
172.- PERSECUCIÓN DE ANIMALES.
173.- EL INMÓVIL.
174.- SÍGUEME.
175.- LAS TRES PALMADAS.
176.- ÉCHALO DE AQUÍ.
177.- LAS CABEZAS.
178.- EL CAPITÁN.
179.- EL REENCUENTRO.
180.- JINETE DESMONTADO.
181.- EL GUÍA.
182.- SERPIENTE MORDEDORA.
183.- LA GALLINA Y EL HALCÓN.
184.- EL ZOOLOGICO.
185.- BUSCANDO A MAMÁ GALLI-
NA.
186.- PERSEGUIDORES.
187.- ENCARCELAR.
188.- EL ESCULTOR.
189.- GRITA FUERTE.
190.- LAS BRUJAS.
191.- A POR EL NÚMERO.
192.- BRUJAS DE COLORES.
193.- EL COMECOCOS.
194.- TALÓN PUNTA.
195.- EL IMITADOR.
196.- LA CADENA.
197.- LOS MUELLES
198.- LA RISA.
199.- ROJO Y AZUL.
200.- FUERA DE MI CÍRCULO.
201.- CABALLEROS A MONTAR.
202.- FIGURAS.
203.- EL ESTIRÓN.
204.- LA FUGA.
205.- MOLINETES.
206.- CÍRCULO DE FUERZA.
207.- PASA COMO PUEDES.
208.- EL VIAJERO.
209.- LA BOMBILLA.
210.- CRUZADORES.
211.- CUIDADO QUE PISO.
212.- LETRAS Y NÚMEROS.
213.- SERPIENTE EN CÍRCULO.
214.- LA JAULA.
215.- EQUILIBRISTAS.

- 68.- APUNTA Y DERRIBA.
 69.- RELEVOS MATEMÁTICOS.
 70.- CHAPAS CONTRA TODAS.
 71.- RELEVO DE CHANDAL.
 72.- LA CAZA DEL COLETA.
 73.- SALTIMBANQUI.
 74.- ZONA PROHIBIDA.
 75.- EL LAZARILLO.
 76.- SUBE AL BOTE.
 77.- SIMULADOR.
 78.- SALTA CON TU COMPAÑERO.
 79.- GUERRA NAVAL.
 80.- CONQUISTAR EL TRONO.
 81.- EL PATIO DEL TERROR.
 82.- LA SENTADA.
 83.- PARTIDA DE TENIS-VASO.
 84.- EL PLATILLO VOLANTE.
 85.- NUESTRA CASA.
 86.- A POR ELLA.
 87.- CAZA AL SALTARÍN DEL PAÑUELO.
 88.- STOP - YA.
 89.- ¿NO TE MOJES !
 90.- LOS ALFILERES.
 91.- OBJETIVO MARCADO.
 92.- NÚMEROS Y RÍE.
 93.- LA ATA, LA OTRA.
 94.- TÚNEL DE AROS.
- 95.- EL CABALLITO.
 96.- ¡A LA COMBA!
 97.- A RITMO DE SILBATO.
 98.- LOS BAILARINES.
 99.- EL OVILLO.
 100.- RATONES, GATOS Y PERROS.
 101.- TE INVITO A SALTAR.
 102.- EL PUENTE ESTRECHO.
 103.- SINUOSO CAMINO.
 104.- TOROS Y MOZOS.
 105.- AROS MUSICALES.
 106.- ATRAPA AL POTRO.
 107.- AL CIELO VOY.
 108.- ATRAPA AL BASTÓN.
 109.- LOS CACHAS.
 110.- EL BOTE.
 111.- A POR EL PAPEL.
 112.- ESQUIVA Y LLEGA.
 113.- DE ARO EN ARO.
 114.- COCHES A PARES.
 115.- TE ACOMPAÑO A LA META.
 116.- GALLINITA CIEGA.
 117.- ES MI CASA.
 118.- QUIÉN SILBA.
 119.- PIEDRA AL ARO.
 120.- ACHICAR ESPACIOS.
 121.- EL ESPÍA.

JUEGOS SIN MATERIAL

- 122.- LINDO ANIMALITO.
 123.- EL ASESINO.
 124.- LA ANTENA PARABÓLICA.
 125.- LA BANDA.
 126.- ¿QUIÉN SOY?.
 127.- ¿QUIÉN LO HA DICHO?.
 128.- ANTÓN PIRULERO.
 129.- EL HOMBRE MAREADO.
 130.- LA MASA.
- 131.- EL SONÁMBULO.
 132.- PALOMITAS DE MAÍZ.
 133.- LA GARRAPATA.
 134.- TIO VIVO.
 135.- PERROS Y GATOS.
 136.- EL HURACÁN.
 137.- PERSÍGUEME AL REVÉS.
 138.- GUSANOS DE COJOS.
 139.- CARRERAS A PIE COJITO.