
J U E G O S S I M P L E S

2º - 3º C I C L O S

AGRUPARSE
BALÓN IMANTADO
BLANCO Y NEGRO
CABALLO DE CARGA
CAMBIO DE TERRENO
CARRERA DE ESPALDAS
CARRERAS DE REMOLQUE
EL AVIÓN
EL BULLDOG O EL PERRO GUARDIÁN
EL CARRUSEL
EL COJO Y EL CIEGO
EL CORTA HILO
EL EQUILIBRIO
EL FUGITIVO
EL PAÑUELO
EL TREN CIEGO
EL TRÍO
EN BUSCA DEL TESORO
ESQUIVAR EL BALÓN
FRUTA MADURA
FUERA DE AQUÍ
GOMA DE PEGAR
JUEGOS DE COMBA
LA CADENA Ó EL LÁTIGO
LA CARIOCA
LA CULEBRA
LA MULA TERCA
LA PINZA
LAS CUATRO ESQUINAS
LOS PATOS VAN DESCALZOS
LOS TRES SALTOS
NO SE PUEDE HACER RUIDO
PALMA CORRIDA
PASAR OBSTÁCULOS
PELOTA DE IDA Y VUELTA
PERSECUCIÓN SORPRESA
PITA CIEGA
¿QUIÉN LLEGA ANTES?
¿QUIÉN SE HA MOVIDO?
RELEVOS DEL CIEMPIÉS
RELEVO LLEVANDO UN OBJETO
RELEVOS SIN FIN
SANGRE
SOGA - TIRA
TRANSPORTAR HERIDOS
VARIANTE DE PÍDOLA
VETE HACIA ATRÁS

(AGRUPARSE.

Locomoción - velocidad de reacción

Los alumnos corren libremente por toda la cancha. Cuando el profesor dice un n°, deben formar grupos de tantos elementos como ha dicho el profesor; los que no lo consigan se van eliminando.

Se va repitiendo el juego cambiando los números hasta conseguir que queden 2 ganadores.

(BALÓN IMANTADO.

Atención

Sentados los alumnos en el suelo y en círculo, se les dan 3 ó 4 balones que deberán ir pasándose de uno a otro en la dirección que quieran.

Cuando 2 balones concurren en un alumno, éste se elimina. Así hasta que queden 2 alumnos.

(BLANCO Y NEGRO.

Dos equipos iguales se alinean uno frente a otro con una separación de 2 metros.

Cada equipo tiene una meta situada al menos 8 metros detrás.

El profesor asigna a un equipo el color negro y a otro el color blanco.

El profesor gritará uno de esos 2 colores y el equipo nombrado corre hacia la meta perseguido por el otro, anotándole un tanto por cada jugador atrapado.

Variantes:

- En vez de situarse cara a cara, los jugadores se sitúan de espalda.

- En vez de estar de pie, los jugadores se sitúan sentados o arrodillados.

- Los jugadores tocados son eliminados hasta que un equipo se quede sin ellos.

(CABALLO DE CARGA.

Fuerza

Por compañeros, uno detrás de otro agarrados de las manos. El de delante intenta correr desplazando con él a su compañero, el cual se resiste a ser llevado.

Luego se cambian los puestos.

Puede hacerse poniendo varias filas y a ver quién arrastra más lejos a su compañero.

(CAMBIO DE TERRENO.

Se organizan 2 equipos de igual n° de jugadores enfrentados en 2 campos separados unos 20 metros.

Se trata de que a la señal, un equipo vaya a ocupar el campo del otro y viceversa lo más rápido posible.

Variantes:

- A la pata coja, en cuclillas, a pies juntos, saltando.

(CARRERA DE ESPALDAS.

Dos equipos por parejas. Se dan las espaldas y se agarran por los codos. A la señal, corren hasta la línea de meta y vuelven al revés. Al llegar a la línea de salida sale otra de las parejas de cada equipo y así hasta que terminan.

(CARRERAS DE REMOLQUE.

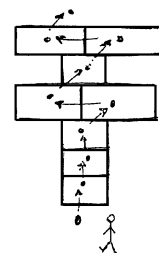
Dos equipos se colocan en los extremos de la pista (transversalmente), cada equipo en su campo correspondiente excepto el número 1 de cada equipo que estará en el campo contrario.

A una orden, el n° 1 corre hacia su campo y da la mano al n° 2, llevándolo hasta el campo contrario. Una vez allí, el n° 2 sale hacia su campo y trae al n° 3 de la mano, y así sucesivamente hasta que todo el equipo se encuentre en campo contrario.

Gana el equipo que acaba antes.

(EL AVIÓN.

A la pata coja, se trata de llevar una pequeña piedra de recuadro en recuadro empujada con el pie y sin que quede encima de una línea.



(EL BULLDOG O EL PERRO GUARDIÁN. Fuerza, habilidad y rapidez

Todos los alumnos detrás de una línea lateral de la pista y un jugador en el centro de la misma (bulldog).

A la señal del árbitro, todos salen corriendo y tratan de pasar al otro lado. El perro coge a quien pueda y hace que toque con la espalda en el suelo, con lo cual éste se convierte también en bulldog y así sucesivamente hasta atraparlos a todos.

(EL CARRUSEL.

Cada equipo se dispondrá sentado a horcajadas en un banco (o en el suelo) uno tras otro, con una pelota enfrente de cada equipo a cierta distancia.

A la señal, el 1º de cada equipo deberá ir a por el balón y volver con él al final de la cola de su equipo, pasando el balón al último, éste al siguiente, éste al otro, etc hasta que llega al 1º quien lo pasará al profesor. El primero de los equipos que lo haga logrará 1 punto.

Gana el equipo que tenga más puntos después de haber completado la vuelta todos los alumnos de cada equipo.

(EL COJO Y EL CIEGO.

En el campo de juego se colocarán toda serie de obstáculos sin que los "ciegos" los vean.

Se trata de que el ciego lleve al cojo a caballo y entre los 2 puedan cruzar el campo sin problemas.

El cojo tratará de orientar al ciego y gana la pareja que cruza en menos tiempo el campo.

(EL CORTA HILO.

Por parejas, uno persigue a otro y cuando un 3º (de otra pareja) pasa por el medio de ellos, éste pasa de inmediato a perseguirlo. Los libres forman una nueva pareja y siguen el juego.

(EL EQUILIBRIO.

Por parejas se colocan en cuclillas y con los brazos extendidos cogen 2 picas por sus extremos. Se trata de hacer perder el equilibrio a la compañera sin mover los pies del suelo, sólo mediante el movimiento de las picas.

(EL FUGITIVO.

Fuerza - destreza - locomoción ...

Colocados los alumnos de pie por parejas y todos numerados. El jefe se sitúa a unos 15 metros.

Cuando el jefe grita un nº, éste intentará reunirse con él y su compañero tratará de impedirlo agarrándole. Si lo consigue pasa a ser el jefe, y si en 30'' no lo consigue, su oponente pasará a ser el jefe.

Se pueden nombrar varios números a la vez y el que primero llegue será jefe.

(EL PAÑUELO.

Se numeran a partir del 1 dos equipos de igual n° de jugadores y se sitúan ambos separados unos 30 ó 40 metros tras 2 líneas. En el medio de los 2 equipos habrá una línea donde estará el director del juego sujetando un pañuelo con una mano. El director dice un n° y los 2 jugadores (uno de cada equipo que lo posean correrán hacia el centro con la intención de apoderarse del pañuelo y llevarlo a su campo sin ser alcanzados por el contrario; si lo consigue, se adjudicará un punto a dicho equipo.

No se podrá pasar la raya del centro hasta que uno de los 2 jugadores haya arrancado el pañuelo de las manos del director, y éste no podrá repetir un número hasta que todos los jugadores de cada equipo hayan participado (podría finalizar el juego en ese momento).

(EL TREN CIEGO.

Por grupos, en filas con las manos sobre los hombros del que va delante.

A la señal, los grupos corren suavemente. Cada vez que lo considere oportuno, el último da un golpe sobre uno de los hombros del que va delante, señal que es transmitida por los otros hasta llegar al que va en cabeza el cual cambiará la marcha hacia el lado señalado.

(EL TRÍO.

Coordinación y locomoción

Colocados en grupos de 3, se cogen de la mano y el del centro de espaldas a la meta. A la señal, salen corriendo y el que antes llegue es el grupo ganador.

(EN BUSCA DEL TESORO.

Por parejas, se sitúan agarrando una cuerda uno por cada extremo y con ésta tensa y los brazos que agarran estirados. Se sitúa un objeto (tesoro) a dos metros de cada uno de ellos en direcciones opuestas.

A la señal, cada uno trata de alcanzar el tesoro sin soltar la cuerda.

(ESQUIVAR EL BALÓN.

Los miembros de cada equipo se sitúan alrededor de un círculo con uno dentro, a quien tratan de golpear con el balón que tocan de pie. El que tiene éxito pasa al centro.

(FRUTA MADURA.

Desarrollo anatómico

Los alumnos se cuelgan de las manos en las espalderas a la voz del profesor y, a medida que van cayendo al suelo, se sientan.

Gana el que más tiempo aguante colgado. (La manzana que más tarde en madurar)

(FUERA DE AQUÍ.

Fuerza y habilidad

Por parejas, cada uno en una colchoneta espalda contra espalda ambos tratan de echarse fuera de la colchoneta con ayuda de pies y manos sin levantar los glúteos de la colchoneta.

Variante: sólo con ayuda de los pies.

(GOMA DE PEGAR.

Se forman 2 equipos del mismo nº de alumnos, uno de ellos en fila tras una línea y el otro al azar sobre la pista.

A una orden, el 1º de la fila sale a tocar a alguno del equipo contrario. Cuando lo consigue vuelve a la fila y da la mano al 2º que tocará a otro contrario y volverá, etc.

Cuando el último jugador toca a uno de los que está sobre la pista se para el cronómetro.

Luego se cambia de puestos y se cronometra el tiempo del otro equipo.

(JUEGOS DE COMBA.

Salto - Coordinación - Ritmo.

Dos dan a la comba y el resto pasa a través de ella sin perder comba. Pueden hacerse muchas variantes: con 3 saltos, con giros, con varios a la vez, ...

(LA CADENA Ó EL LÁTIGO.

Locomoción - velocidad - resistencia

Corren libremente, quedando uno para perseguir a los demás. Cada uno que va tocando, le irá cogiendo de la mano y así irán formando una cadena que no podrá romperse hasta que todos sean alcanzados. Los que corren, sólo podrán ser cogidos al ser tocados por uno de los extremos de la cadena.

(LA CARIOCA.

Desarrollo anatómico - fuerza

Se coloca a los niños en fila, sujetos con las manos en la cintura del de delante. A la señal, el que está en la cabeza intentará coger al que está en la cola, quién tratará de escapar.

Si lo consigue, o si tarda mucho, se cambian los extremos con otros 2 jugadores.

(LA CULEBRA.

Dos mueven la cuerda con movimientos ondulantes paralelos y perpendiculares al suelo y el resto pasa por encima sin tocarla.

Si alguien la toca, releva a uno de los que están dando la cuerda.

(LA MULA TERCA.

Fuerza

Por parejas uno empuja por la espalda con los brazos extendidos al compañero y éste se resiste a avanzar. Cambio de puestos.

(LA PINZA.

Fuerza

Por parejas sentados uno enfrente del otro. Uno con piernas abiertas y el otro coloca sus piernas cerradas entre las del compañero.

A la señal, el que tiene sus piernas unidas intenta abrirlas, y el que las tiene abiertas trata de cerrarlas para impedir que el otro las abra.

(LAS CUATRO ESQUINAS.

Locomoción - velocidad de reacción

Se numeran las 4 esquinas de la cancha. Todos los alumnos deben correr en distintas direcciones. Cuando el profesor dice un nº, todos los alumnos corren hacia la esquina que tiene ese nº, y los 3 últimos en llegar quedan eliminados.

Se repite el juego hasta conseguir que queden 2 ganadores.

(LOS PATOS VAN DESCALZOS.

Se reúne a los niños por parejas, y uno de cada pareja pasa a formar parte de un círculo en el que se unen con los brazos extendidos, situándose los dos círculos en forma concéntrica.

El círculo exterior gira hacia un lado mientras que el interior lo hace hacia otro. A la señal, se deshacen los círculos y cada uno busca a su pareja sentándose frente a ella los dos en el suelo. La última en sentarse queda eliminada.

Se repite el juego hasta que sólo quede una pareja.

(LOS TRES SALTOS.

Se forman dos equipos y se los coloca detrás de una línea. Delante de cada equipo se sitúan 3 cuerdas o picas a 1 m de intervalo. Los jugadores de cada equipo toman impulso y saltan desde y sin tocar la línea y luego otras 2 veces en los intervalos hasta salvar la última pica.

Si pisan la línea, tocan alguna pica o ponen + de un pie en cada intervalo, quedan eliminados.

El equipo que primero se quede con menos de 5 (variable dependiendo del grupo) jugadores es el perdedor.

(NO SE PUEDE HACER RUIDO.

Se ponen varios jugadores con las piernas abiertas uno al lado de otro. Todos los demás estarán en un campo y tratarán de pasar al otro lado entre las piernas de sus compañeros vendados, que tratarán de agarrarlos al sentir que pasan.

Los que logren pasar al otro lado, tratarán de hacer ruido para despistar a los vendados.

(PALMA CORRIDA.

Se dividen los participantes en 2 equipos formando 2 filas enfrentadas a una distancia de 10 - 20 m.

Sale un jugador de su fila y se dirige a la contraria, donde los jugadores estarán con la palma de una de sus manos extendida. El jugador pasa de un extremo a otro de la fila dando un pequeño golpe a cada una de las palmas de los jugadores de la fila, tratando de engañar al que le va a dar la definitiva, más fuerte, tras lo cual correrá hacia su equipo. Si en el trayecto le alcanza el contrario, pasará a formar parte de su equipo.

Gana el equipo que en un tiempo límite tenga el mayor nº de jugadores.

(PASAR OBSTÁCULOS.

Se hacen 2 ó 3 equipos de varios jugadores que se disponen en filas frente al extremo de un banco sueco.

En medio del banco se coloca uno o más jugadores de cada equipo.

Los demás deben pasar al otro extremo del banco sin caerse. Si lo hacen tendrán que volver al principio.

Gana el equipo que pasa antes todos los jugadores al otro lado, incluido el o los que sirven de obstáculo.

(PELOTA DE IDA Y VUELTA.

Se trazan en la tierra 2 campos rectangulares, de tamaño variable según el n° de jugadores, de forma paralela separados unos metros uno de otro. Dentro de cada campo se situará un equipo.

Habrà una sola pelota, y el alumno que inicia el juego arrojarà la pelota al campo contrario con las manos. Los de dicho campo, tratarán de cogerla en el aire, pues si bota es 1 punto para el equipo contrario.

(PERSECUCIÓN SORPRESA.

Dos equipos de igual n° de jugadores se colocan en círculos concéntricos mirándose el uno al otro y recordando al oponente del equipo contrario.

A una señal los dos equipos empiezan a correr en círculo en sentidos opuestos. A la segunda señal los jugadores del equipo más externo tratarán de salvarse acudiendo a un refugio situado a una cierta distancia perseguidos exclusivamente por el jugador del equipo central que tenían enfrente al iniciarse el juego.

En una segunda ronda, se intercambian los papeles y en los dos casos se computan los jugadores cogidos.

Gana el equipo que atrape a más jugadores del contrario.

(PITA CIEGA.

Se forma un ruedo o círculo de niños y en el centro otro niño con los ojos vendados por un pañuelo y que tiene que reconocer a los del círculo.

El jugador identificado se cambia por el otro. La identificación se hace tocando la cara, vestimenta, pelo, etc.

Cuando falla el reconocimiento ha de seguir buscando a otro.

(¿QUIÉN LLEGA ANTES?

Cubiertas

Todas las cubiertas están dispuestas por el suelo en fila. Los equipos se sitúan delante de cada fila de cubiertas, saliendo a la señal el primero de cada uno para hacer el recorrido pisando dentro de las mismas. Al llegar al final, sale el segundo de cada equipo y así sucesivamente hasta que todos pasen.

Gana el equipo que antes pase a todos sus jugadores.

Variantes:

La partida puede hacerse a una o más vueltas, y también sin que el segundo espere a que el primero finalice, sino inmediatamente. También podrá hacerse prohibiendo tocar o no las cubiertas.

(¿QUIÉN SE HA MOVIDO?

Sensoriales - observación

Uno de los equipos está de pie en fila, mientras el otro observa la posición de los componentes.

A la orden del árbitro se dan la vuelta y se intercambian un par de alumnos de la fila.

Luego el árbitro llama a los jugadores de espaldas para que observen de nuevo a los jugadores de la fila e intenten descubrir los cambios. Luego de un acuerdo entre los componentes, el capitán debe dar el nombre de los jugadores desplazados.

Si las informaciones son exactas, el equipo gana un punto y se cambia; sino, se comienza con la misma formación.

(RELEVOS DEL CIEMPIÉS.

Dos equipos se colocan en fila india formando una L con una separación entre los jugadores lo mayor posible. El primer jugador estará a cierta distancia de una línea de meta.

A una señal, el último de cada equipo corre hacia el siguiente y lo agarra de la cintura. Luego corren los 2 hacia el siguiente y lo agarran, continuando el juego hasta que se forme el ciempiés completo.

Gana el equipo que primero traspasa la meta con todos sus jugadores sin romper el gusano.

(RELEVO LLEVANDO UN OBJETO.

Cada equipo en fila frente a su correspondiente objeto situado a unos 20 metros.

A la señal, uno va a recoger el objeto, que sirve de testigo para el siguiente el cual irá a colocarlo donde estaba; a su vuelta, el tercero saldrá a recogerlo y así sucesivamente hasta que el último deposita o recoge el objeto por última vez.

(RELEVOS SIN FIN.

Se forman 2 equipos de igual n° de jugadores y cada equipo se divide en 2 grupos más o menos iguales enfrentados en filas a unos 20 ó 30 metros uno de otro.

A la señal, el primero de uno de los dos grupos de cada equipo, sale corriendo hacia el otro grupo de su mismo equipo y da una palmada al primero de la fila (si se desean hacer filas), el cual sale rápidamente hacia el otro grupo a dar otra palmada, etc.

El juego termina cuando todos los jugadores de un grupo ocupan la posición que tenían los del otro grupo del mismo equipo y éstos últimos ocupan la del primero.

(SANGRE.

Juego para 6 - 12 participantes. Se dibuja un círculo en el suelo más ó menos grande según el n° de jugadores; cada uno de ellos elige un país y la pelota se coloca en el centro del círculo.

Sale al centro uno cualquiera y lanza la pelota al aire al tiempo que le declara la guerra a otro país, diciendo por ej: "España declara la guerra a Francia". Él y los demás corren dispersándose y alejándose del centro del círculo. "Francia ha de ir hacia el centro rápidamente y cuando coge la pelota dice: ¡sangre!, y todos los demás han de pararse. Da 3 pasos en la dirección que considere que está el niño más cercano y le lanza la pelota. Si le da, queda eliminado, y si no, se elimina el jugador que lanzó la pelota.

Acaba el juego cuando sólo ha quedado un país.

(SOGA - TIRA.

Fuerza

El clásico de los dos equipos que tiran de la cuerda con un pañuelo atado en el centro sobre una línea.

(TRANSPORTAR HERIDOS.

Se dispone a 2 equipos con un n° impar de jugadores, cada uno con un banco sueco.

A la señal, dos miembros de cada equipo cogen el banco con un 3° acostado encima y lo transportan al "hospital" a cierta distancia detrás de una línea. Al llegar allí, el herido se baja, coge el banco y lo lleva al lugar de partida donde con ayuda de otro transportan a un 3° y así hasta que no quede nadie en la salida.

(VARIANTE DE PÍDOLA.

Competición entre 2 ó más equipos. El primero de cada equipo se coloca de pídola, y a la orden del árbitro, el juego se desarrolla como en el juego tipo pero en competición.

La clasificación se da cuando el primero que se ha colocado de pídola salta al último de sus compañeros.

(VETE HACIA ATRÁS.

Fuerza

Por parejas, ambos sujetan la pica con los brazos extendidos y a la altura de los hombros (paralelos al suelo).

Se traza una línea entre los dos y a la señal, ambos empujan tratando de invadir el terreno del compañero.

No se pueden doblar los brazos.

Variante: tirar hacia sí en vez de empujar.

(PIES QUIETOS.

Desplazamiento

Uno queda al lado de una pared mirando hacia ella y todos los demás a cierta distancia tras una línea. El que está en la pared da 5 palmadas con las dos manos en la misma al tiempo que dice UN DOS TRES PIES QUIETOS. Durante ese momento los demás avanzarán lo más posible hacia la pared, pero en cuanto el que queda dea la última palmada, se volverá hacia los compañeros y a aquellos que viera moverse los mandará otra vez a la línea de salida. Cuando alguien consigue llegar hasta el muro y tocarlo pasa a quedar.