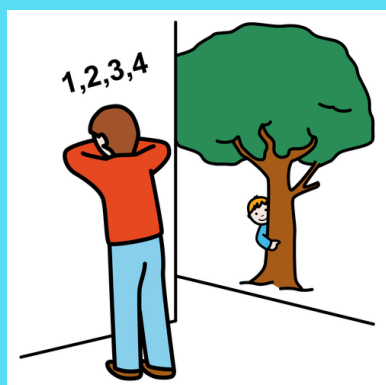


XOGOS COOPERATIVOS

CEIP LAVERDE RUÍZ

CURSO 2020/2021

1) EL ESCONDITE



De espaldas a los jugadores y ojos cerrados, cuenta hasta 10, los demás irán a esconderse, al que encuentren primero será el perdedor. Afinaras tu intuición, vista y velocidad con este tradicional juego. Una variante de las condiciones es que, al encontrar a alguno de los participantes ambos corran a toda velocidad para tocar el punto de conteo inicial, quien lo toque primero se salvará de tener que contar.

2) SECUENCIAS DE LETRAS

Uno de los jugadores dirá una palabra y el próximo deberá mencionar otra que comience con la letra final de la anterior, por ejemplo, Juancho dice "Amor", Lola dirá "rojo" o tal vez "río" entonces Andrea tendría que acertar con "ola", que es la letra en la cual terminó la palabra de Lola. Cada quien tiene cinco segundos para mencionar su palabra de otra forma quedara eliminado.



3) PEPES Y PEPAS



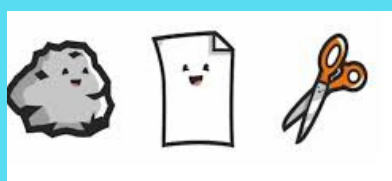
Nos ponemos de pie en una sala muy amplia (Gimnasio o patio). Nos colocamos de pie unas en frente de otras en dos filas pero dándonos la espalda, la mitad del grupo en cada lado. A un grupo le llamamos Pepe y al otro Pepa. Me pongo a un lado y digo con voz fuerte una de esas dos palabras. Si digo Pepa, el grupo que es Pepa irá a tocar a alguien del otro grupo antes de que ellas toquen la pared contraria.. Las personas tocadas formarán parte del grupo Pepa. Nos colocamos para volver a empezar y diré una de las dos palabras de nuevo.

** VARIANTE DE PEPES Y PEPAS

Los dos grupos se ubican en líneas, enfrentadas, a unos 2 metros de distancia. Detrás de cada equipo y a unos 8 a 9 metros, estará el refugio de cada equipo. Quien dirige el juego dirá un concepto; si es verdadero, los Pepes corren a las Pepas. Si es falso, las Pepas persiguen a los Pepes. En cada caso, los perseguidos procuran llegar a sus refugios antes de ser tocados. Quienes son tocadas, se pasan al equipo que les tocó. Algunos ejemplos de conceptos:
"El árbol de hojas caducas conserva sus hojas durante el invierno".
"Las gallinas son peces".

4) PIEDRA, PAPEL O TIJERA

Es un juego popular que se utiliza para decidir quién empieza a jugar primero a cualquier otro juego. Para jugar, se necesitan 2 jugadores y basta con una de las manos de cada uno de los participantes. El juego consiste en sacar la mano de la espalda formando una de las tres figuras, que explicamos a continuación:

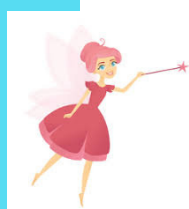


- Con el puño cerrado se forma la piedra.
 - Con la mano extendida se forma el papel.
 - Con el dedo índice y corazón extendidos y el resto doblados se forma la tijera.
- Los jugadores dicen en voz alta "1, 2, 3... piedra, papel, tijera" y se sacan las manos. En función de la figura elegida anteriormente, se considera que:
- El papel envuelve a la piedra. Gana el papel.
 - La piedra dobla la punta de las tijeras. Gana la piedra.
 - Las tijeras cortan el papel. Ganan las tijeras.

Si los jugadores sacan la misma figura, se produce un empate y se repite el juego. Para conocer el ganador, se realiza 3 veces el juego.

5) BRUJA MALA, HADA BUENA

UNA PERSONA PILLA (LA BRUJA), CORRE DETRÁS DE LAS OTRAS. SI LAS TOCA, SE QUEDAN COMO ESTATUAS CON LOS OJOS CERRADOS Y LAS MANOS SOBRE LA CABEZA. CUANDO OTRA PERSONA QUE TAMBIÉN CORRE (EL HADA) TOCA A UNA PERSONA PARALIZADA, VUELVE A JUGAR CON NORMALIDAD. YA VEREMOS CUANDO REINICIAMOS EL JUEGO CON OTRAS DOS PERSONAS QUE PILLAN.



6) EL GORILA

NECESITAMOS UN ESPACIO AMPLIO. TRAZAMOS EN EL SUELO UN CÍRCULO DE TRES METROS DE DIÁMETRO. LO PODEMOS HACER CON TIZA O CON UNA CUERDA BIEN LARGA UNIDA POR LOS EXTREMOS.

DENTRO ESTÁ QUIEN HACE DE GORILA.

LA DINAMIZADORA DICE: "UNO, DOS Y TRES" Y EN ESE MOMENTO TODAS LAS PARTICIPANTES PASAN DE UN LADO A OTRO DEL ESPACIO.

EL GORILA TOCARÁ A QUIEN QUEDA SIN SALIR DE SU CÍRCULO. LAS PERSONAS TOCADAS SE CONVIERTEN EN GORILAS Y PASAN AL INTERIOR DEL CÍRCULO. CADA VEZ HABRÁ MÁS GORILAS EN LA JAULA. PODEMOS HACERLO PERMITIENDO QUE EL GORILA PUEDA TENER UN PIE FUERA DEL CÍRCULO.

PODEMOS JUGAR EN FORMA DE CADENA. CADA VEZ QUE EL GORILA ATRAPA A UNA JUGADORA, FORMA CON ÉSTA UNA CADENA, DE MODO QUE A LA CABEZA ESTÁ EL GORILA, LA ÚLTIMA CAZADA. DA CONTINUIDAD AL JUEGO EL ÚLTIMO NIÑO QUE ES ATRAPADO.



8) EL SEMÁFORO



Uno de los niños personificará esta importante y universal señal de tránsito, el resto formará parejas inicialmente conversando frente a frente o bailando. El semaforito humano dirá a viva voz: "¡Amarillo!" se establecerán rápidamente nuevas parejas, si alguien no lo logra será eliminado. "¡Verde!" pueden mantenerse las parejas hablando o bailando como al inicio; "¡rojo!!" cada pareja tendrá que permanecer inmóvil hasta que el semáforo cambie.

9) UN, DOS TRES, POLLITO INGLÉS.



EL SELECCIONADO DE ESPALDAS AL RESTO DE NIÑOS AL TIEMPO QUE DICE EN VOZ ALTA "¡UN! ¡DOS! ¡TRES! ¡POLLITO INGLÉS!", EL GRUPO AVANZARÁ HACIA ADELANTE MIENTRAS PUEDEN MOVERSE, HACER MUECAS, SALTAR, REÍR. UNA VEZ EL ELEGIDO GIRA SU MIRADA HACIA ELLOS TODOS DEBERÁN PERMANECER INMÓVIL, TAL COMO QUEDARON. SERÁ ELIMINADO A QUIEN PILLEN MOVIÉNDOSE, DE MANERA QUE GANA QUIEN LOGRE AVANZAR SIN SER ENCONTRADO CAMBIANDO DE POSICIÓN.

10) LOS TOCADOS

Necesitamos un espacio amplio para poder correr. Todos corren y uno pilla que intenta tocar a alguien. Los demás intentan no ser tocados. Cuando quien pilla toca a alguien le dirá en alto a la vez que le toca "¡TOCADO!" para que la persona tocada no se despiste, y ya serán dos personas pillando. Ésta última correrá para pillar colocando una mano en el lugar donde la tocó quien pillaba inicialmente y a quien toque tendrá que decirle también "¡TOCADO!".

De esta manera, cada vez habrá más personas pillando hasta que todas pillan unas a otras y todas correrán con una mano en el lugar donde fueron tocadas últimamente. Cuando todas, son personas tocadas comenzamos el juego de nuevo y la primera persona que comienza a pillar es la última que fue tocada.



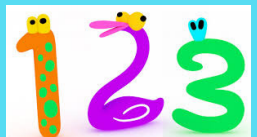
11) LA RUEDA EGIPCIA



SE HACEN DOS EQUIPOS, A LOS QUE SE LE DA TANTOS AROS COMO INTEGRANTES DE EQUIPO Y UN ARO A MAYORES. SE PONEN EN FILA Y VAN COLOCANDO UN ARO Y METIÉNDOSE EN ÉL PARA IR AVANZANDO (SOLO PUEDE METERSE UNA PERSONA EN CADA ARO), ASÍ VAN AVANZANDO DE UNO EN UNO EN CADA ARO. LLEGARÁ UN MOMENTO EN QUE ESTÉN TODOS EN FILA DENTRO DE SU ARO Y QUEDARÁ UN ARO VACÍO AL FINAL DE LA FILA, QUE HABRÁ QUE COGER EL ÚLTIMO DE LA FILA PARA IRSELO PASANDO DE UNO EN UNO AL QUE ESTÁ EN EL INICIO DE LA FILA PARA QUE LO PONGA DELANTE Y ASÍ PODER AVANZAR TODO EL EQUIPO. DE ESTA MANERA TIENEN QUE CUBRIR UNA DISTANCIA.

VARIANTE: IR Y VOLVER AL PUNTO DE INICIO HACIENDO UN RECORRIDO LINEAL O CIRCULAR.

12) PUMBA

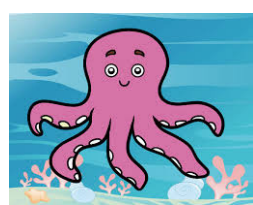


SE ESTABLECE UN ORDEN ENTRE LOS PARTICIPANTES. CADA UNO IRÁ DICHIENDO UN NÚMERO: 1,2,3,4,5,6 Y AL QUE LE TOQUE EL 7, TENDRÁ QUE DECIR ¡PUMBA! UNA ACCIÓN QUE SE DEBERÁ REPETIR CON TODOS LOS NÚMEROS DE DOS O TRES CIFRAS QUE TERMINEN EN 7 O CON LOS MÚLTIPLOS DE 7. A MEDIDA QUE LOS JUGADORES VAYAN FALLANDO, QUEDARÁN DESCALIFICADOS.

EN FUNCIÓN DE LAS EDADES, SE PODRÁN ESTABLECER VARIABLES PARA BAJAR UN POCO EL NIVEL. POR EJEMPLO, DECIR ¡PUMBA! CON LOS NÚMEROS ACABADOS EN 0, O CON LOS QUE LLEVEN UN 1.

13) EL DELFÍN Y LOS PULPOS

TODAS CORREN POR UN RECINTO AMPLIO MIENTRAS UNA (EL PULPO) LANZA UNA PELOTA. SI TOCA A ALGUIEN SE CONVIERTE EN PULPO PARALIZADO CON LOS BRAZOS ESTIRADOS. LA PERSONA TOCADA DICE: PULPO. NADIE DEBE TOCAR AL PULPO PUES SE CONVIERTE EN PULPO TAMBIÉN. TODAS SIGUEN CORRIENDO MIENTRAS EL DELFÍN SIGUE TIRANDO EL BALÓN. LA ÚLTIMA EN SER TOCADA COMIENZA DE NUEVO EL JUEGO. CONVIENE PONER DOS PELOTAS Y DOS DELFINES SI EL GRUPO TIENE MÁS DE QUINCE PARTICIPANTES.



13) EL PISTOLERO



HAY QUE HACER UN CÍRCULO. UNA PERSONA SE COLOCARÁ EN EL CENTRO Y DEBERÁ APUNTAR A UN INTEGRANTE Y DECIR: ¡PUM! CUANDO ESTO SUCEDA, EL QUE HA SIDO SEÑALADO DEBERÁ AGACHARSE Y LOS JUGADORES DE AMBOS LADOS TENDRÁN QUE GIRARSE Y «DISPARARSE» ENTRE ELLOS. EL PRIMERO QUE DIGA ¡PUM! GANARÁ LA RONDA, EL OTRO TENDRÁ QUE PASAR AL CENTRO. ESTE JUEGO, BASADO EN LA RAPIDEZ Y EN LA CAPACIDAD DE REACCIÓN, PODRÁ ALARGARSE TODO EL TIEMPO QUE QUERAMOS.



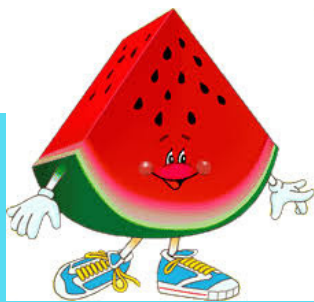
14) UN SALTO LARGO, LARGO, LARGO

El objetivo es que por equipos salte colectivamente tan lejos como sea posible. El primer jugador del equipo se pone en la línea de salida y da un salto. El segundo se pone a la altura de donde aterrizó el primero y hace su salto. El tercero se pone donde aterrizó el segundo y hace su salto y así el resto del equipo. Se deja una marca donde aterrizó el último del equipo y es el siguiente equipo el que hace su intento colectivo. Variante: el salto puede ser desde parado o incluso con carrerilla previa, o saltando hacia atrás desde parado, a la pata coja,...



15) EL PAÑUELO

LO PRIMERO SE HACEN DOS GRUPOS Y CADA GRUPO SE PONE EN CORRO PORQUE TIENEN QUE PONERSE UN NÚMERO CADA NIÑO, ASÍ LOS DOS EQUIPOS SIN QUE UN EQUIPO SEPA LOS NÚMEROS DEL OTRO EQUIPO. SE HACEN DOS RAYAS ALEJADAS Y CADA EQUIPO SE PONE DETRÁS DE SU RAYA. UN NIÑO SE PONE EN EL MEDIO CON UN PAÑUELO EN LA MANO Y SI DICE EL NÚMERO UNO, TIENEN QUE IR LOS NIÑOS QUE TIENEN ESE NÚMERO, UNO DE CADA EQUIPO. EL QUE COJA EL PAÑUELO TIENE QUE IR CORRIENDO A SU PARTE DEL CAMPO CORRIENDO PARA QUE EL CONTRINCANTE NO LE PESQUE. CADA VEZ QUE COJAS EL PAÑUELITO Y CONSIGAS LLEGAR A TU CAMPO SERÁ UN PUNTO PARA TU EQUIPO. TAMBIÉN GANAS UN PUNTO SI EL CONTRARIO HA COGIDO EL PAÑUELITO Y TÚ LO PESCAS.



16) TRANSPORTE DE SANDÍAS

POR EQUIPOS, TIENEN QUE TRANSPORTAR UNA PELOTA POR PAREJAS DENTRO DE CADA EQUIPO UNA DISTANCIA (LINEAL, O CIRCULAR). LA PELOTA TIENE QUE SER TRANSPORTADA ESPALDA CONTRA ESPALDA, BARRIGA CON BARRIGA, HOMBRO CON HOMBRO, CABEZA CON CABEZA...

VARIANTE: AHORA LOS JUGADORES DE CADA EQUIPO SE PONEN EN HILERA, UNO AL LADO DEL OTRO PERO SEPARADOS 50 CM, TENDRÁN QUE PASARSE LA PELOTA RÁPIDAMENTE, DE UN JUGADOR AL ÚLTIMO Y VUELTA, A VER QUÉ EQUIPO COMPLETA EL JUEGO ANTES (ESTE JUEGO VALE PARA LOS FINALES DE CLASE, COMO UNA VUELTA A LA CALMA, PORQUE ESTÁN MÁS ESTÁTICOS).



17) EL GATO Y EL RATÓN

LOS PARTICIPANTES SE COLOCAN EN CORRO, SEPARADOS UNOS DE OTROS Y LOS BRAZOS EXTENDIDOS A LOS LADOS, CON EL OBJETIVO DE DEJAR HUECO SUFICIENTE ENTRE ELLOS PARA LAS ENTRADAS Y SALIDAS DEL RATÓN Y EL GATO. EL CORRO TIENDE A FAVORECER AL RATÓN, Y PARA ELLO, ENSANCHAN O ESTRECHAN, SEGÚN CONVenga AL GATO, QUE HA DE PASAR POR LOS MISMOS HUECOS POR DONDE SE COLÓ EL RATÓN. EL CORRO CANTA:

“RATÓN, QUE TE PILLA EL GATO,
RATÓN QUE TE VA A PILLAR.
SI NO TE PILLA ESTA NOCHE,
MAÑANA TE PILLARÁ.”

EL JUEGO ACABA CUANDO EL RATÓN ES ATRAPADO POR EL GATO, CAMBIÁNDOSE ENTONCES LOS PAPELES. O BIEN, INTERVINIENDO DOS NUEVOS NIÑOS.

18) MUK (EN LENGUA INUIT SIGNIFICA SILENCIO)

EL JUEGO SE CENTRA EN TORNO A LA RISA. LOS JUGADORES ESTÁN DE PIE EN SEMICÍRCULO MIRANDO A OTRO JUGADOR QUE INTENTARÁ MEDIANTE GESTOS CÓMICOS HACER QUE SE RÍAN, INTENTAR ROMPER EL MUK. LOS DEMÁS TIENEN QUE INTENTAR AGUANTAR LO MÁXIMO POSIBLE SIN REÍRSE. SI CONSIGUE HACERLES REÍR SE CAMBIA AL JUGADOR.



19) PARES Y NONES

PARA EMPEZAR A JUGAR, UNO DE LOS JUGADORES ESCOGE “PARES Y OTRO “NONES”. CON UNA MANO A LA ESPALDA CUENTAN HASTA TRES Y LA SACAN CON CUALQUIER NÚMERO DE DEDOS EXTENDIDOS MANTENIENDO EL RESTO PLEGADOS. SE SUMAN LOS DEDOS. SI EL RESULTADO ES IMPAR GANA EL QUE LLEVA “NONES”. SI ES PAR, GANA SU COMPAÑERO, QUE LLEVABA “PARES”. SE SUELE JUGAR A TRES VICTORIAS AUNQUE SE PUEDE VARIAR EL NÚMERO.

20) ¡DAME LA ESPALDA!

TODOS CORREN POR LA SALA MIENTRAS UNO PILLA, ES DECIR VA CORRIENDO A TOCAR A ALGUIEN. LAS DEMÁS CORREN POR LA SALA PARA NO SER PILLADOS. SI SE ENCUENTRAN EN PELIGRO DE SER PILLADAS SE TIENEN QUE PONER CON OTRO JUGADOR QUE ESCAPA APOYADOS AMBOS ESPALDA CON ESPALDA. ASÍ SE LIBRA DE SER PILLADO Y TIENE QUE INTENTAR PILLAR A OTRA PERSONA. PUEDEN PILLAR DOS PERSONAS A LA VEZ Y PUEDEN LLEVAR UN DISTINTIVO PARA QUE TODO EL MUNDO SEPA QUIEN PILLA..

VARIANTE: EN VEZ DE ESPALDA CON ESPALDA PUEDEN PONERSE HOMBRO CON HOMBRO, CODO CON CODO, PEDIR QUE SE JUNTEN TRES...

21) POLIS Y LADRONES



SE FORMAN DOS GRUPOS, UNOS LOS POLICÍAS Y EL RESTO SERÁN LADRONES. UNA VEZ COMIENZA EL JUEGO LOS POLICÍAS PERSEGUIRÁN A LOS LADRONES Y LOS LLEVARÁN A LA ZONA DELIMITADA COMO CÁRCEL. LOS LADRONES PODRÁN INTENTAR LIBRAR A SUS COMPAÑEROS/AS QUE ESTÉN EN LA CÁRCEL CHOCÁNDOLES LA MANO DESDE FUERA.

EL JUEGO FINALIZA CUANDO TODOS LOS LADRONES ESTÉN COGIDOS O AL PASAR UN TIEMPO DETERMINADO.