

Juegos para TODOS



Lic. en Organización Deportiva
Miguel Angel Osorio Pinta

PRESENTACIÓN

LOS CANTOS, LOS JUEGOS Y LAS RONDAS, FORMAN PARTE DE LAS TÉCNICAS DE LA RECREACIÓN, ASÍ MISMO SON PARTE DE LOS MEDIOS CON QUE CUENTA LA EDUCACIÓN FÍSICA PARA EL LOGRO DE SUS OBJETIVOS PLANTEADOS EN SUS DIFERENTES PROGRAMAS.

ES IMPORTANTE MENCIONAR, QUE EN ALGUNAS OCASIONES ES LIMITADO EL NÚMERO DE RECURSOS PARA TRABAJAR Y MUY MONÓTONO EN OTRAS, A PARTIR DE ESTA DIFICULTAD Y CON EL PROPÓSITO DE HACER EXTENSIVOS LOS LOGROS ALCANZADOS CON LOS NIÑOS QUE TRABAJO A DIARIO PRESENTO A USTEDES ESTA ANTOLOGÍA LLAMADA " JUEGOS PARA TODOS ", PARA QUE CUENTEN CON UN ELEMENTO MÁS EN SU TAREA Y ESTIMULEN LA PARTICIPACIÓN DE SUS ALUMNOS.

" JUEGOS PARA TODOS " ES UNA RECOPIACIÓN LLEVADA A CABO DURANTE 20 AÑOS, ADAPTANDO ALGUNOS JUEGOS A DIFERENTES NECESIDADES, COPIANDO E INVENTANDO ALGUNOS OTROS, DEBIENDO ACLARAR QUE NO SON LOS ÚNICOS QUE EXISTEN, PERO QUE A TRAVÉS DE LA EXPERIENCIA, ESTOS SIEMPRE HAN SIDO UN FACTOR DE AYUDA, OTRA DE LAS CARACTERÍSTICAS DE ESTA ANTOLOGÍA, ES QUE EN LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EN LA MAYORÍA NO SE UTILIZA MATERIAL ALGUNO, Y EN OTROS ES POCO, O DE FÁCIL ADQUISICIÓN Y EL ESPACIO EN EL QUE SE DESARROLLAN ES RELATIVAMENTE PEQUEÑO.

A MANERA DE SUGERENCIA HE CLASIFICADO LOS JUEGOS SEGÚN SEA EL TEMA QUE MÁS SE APLIQUE, EDAD O A LOS OBJETIVOS QUE PUEDA AYUDAR A CUMPLIR. ESTO ES SIN QUE PAREZCA UN PATRÓN A SEGUIR, QUEDANDO A INICIATIVA Y CREATIVIDAD DE CADA PERSONA. ESTE TRABAJO FUE ENRIQUECIDO Y AMPLIADO, GRACIAS A LA APORTACIÓN DE ALGUNOS COMPAÑEROS, LOS CUALES SE ME HARÍA DIFÍCIL MENCIONAR A TODOS EN ESTE DOCUMENTO, ASI MISMO COMO RESULTADO DE LA CONSULTA DE LOS DOCUMENTOS DE ALGUNOS AUTORES, PARTICIPANDO EN CONCURSO DE LA CLASE DE EDUCACION FISICA Y TALLERES, PAGINAS EN INTERNET, ASÍ COMO PROGRAMAS OFICIALES DE EDUCACIÓN FÍSICA, ESPERANDO QUE EL PRESENTE SIRVA PARA USTEDES EN SU LABOR DIARIA.

MTRO. MIGUEL ÁNGEL OSORIO PINTA.

**1. - ¿QUIÉN FALTA?
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: RELAJACIÓN - REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca el grupo sentado disperso por el patio, se escoge a un alumno, y se le pedirá que cierre sus ojos, y entonces el maestro le indicará a uno o dos del grupo que se retiren a otro lugar en donde no puedan ser vistos. El maestro le pedirá entonces al alumno que cerró los ojos, que los abra, y en dos oportunidades adivine quien o quienes son los que faltan sin alejarse de su lugar.

**2. - EL DIRECTOR DE LA ORQUESTA
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - COORDINACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Sentados en el suelo formando un círculo se encuentran los alumnos, previamente el profesor escogerá a un niño que será el que adivine, y le pedirá que se aleje un poco. El profesor le indicará a otro niño que realice una serie de movimientos y el resto del grupo lo imitará pero observándolo de manera discreta. Al niño que se retiró se le pedirá que regrese mientras el grupo se encuentra haciendo movimientos de manera uniforme, como este alumno no sabe quién es el que está ordenando los movimientos, éste intentará en dos oportunidades adivinar quién es el director de la orquesta. Una vez que adivine, se hará el cambio del que adivina y el director de la orquesta.

**3. - CUANDO YO VAYA A PARÍS
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: RECUPERACIÓN - REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Sentados los niños, formando un círculo o una hilera, el primer niño dice "CUANDO YO VAYA A PARÍS VOY A LLEVAR..." por ejemplo dice: una maleta, el segundo dice; "CUANDO YO VAYA A PARÍS YO VOY A LLEVAR UNA MALETA Y UN PANTALÓN, ósea va a decir lo que le antecede y una cosa más, y así sucesivamente, cuando uno de ellos se equivoque, se iniciará nuevamente, hasta terminar la formación.

**4. - EL OBJETO APLAUDIDO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - RECUPERACIÓN
MATERIAL: UN OBJETO ELEGIDO**

Se encontrarán los niños sentados en círculo en el patio de clase, se escogerá a un niño que sea el que adivine, previamente se selecciona un objeto, un llavero, pluma, moneda etc., se le pedirá al que adivina que se retire un poco del grupo y se le dará el objeto a un niño para que lo esconda entre su cuerpo o ropa. Se le pide al niño que se fue que regrese, mientras el resto del grupo se encuentra aplaudiendo de manera uniforme, conforme el niño que adivina se vaya acercando al objeto escondido se incrementará el ruido del aplauso, si el que adivina se sigue de paso, el ruido del aplauso disminuirá hasta que nuevamente se regrese y adivine quién es el que tiene el objeto.

**5. - PATO, PATO, OCA.
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Este juego se realizará formando un círculo en el patio, pero en posición de pie, en el exterior del círculo, se encontrará un alumno caminando alrededor de ellos, quién tocándoles la cabeza irá diciéndoles; pato, pato, pato, y en el momento que él les diga, OCA, éste saldrá corriendo en un sentido y el alumno tocado en la cabeza, en el sentido contrario, intentando que uno de los dos llegue primero al lugar desocupado. El alumno que quede fuera, se quedará para proseguir caminando al rededor.

**6. - JUAN PALMADAS
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Se encuentra el grupo formando un círculo en posición de pie, con las manos en la parte posterior del cuerpo, con las palmas mostrándolas. Un compañero que será "JUAN PALMADAS" se encontrará fuera del círculo caminando al rededor, en el momento que él lo decida, le pegará una palmada en la mano de algún compañero, y en este momento saldrán corriendo en sentido contrario hasta el momento de encontrarse en un punto medio y se tomarán de la mano para decir "hola" y dar un giro completo y continuar corriendo en la dirección que se dirigían, el primero que llegue al lugar desocupado, se salvará y el otro se quedará como JUAN PALMADAS.

**7. - SIETE PUM
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - CONCENTRACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Los alumnos se encontrarán sentados formando un círculo, previamente se escogerá un número que sea múltiplo de otros, o de algún resultado de alguna de las tablas de multiplicar, por decir: 7,14,21,28, El primero de los niños que se encuentra sentado en el círculo empezará y dirá en voz alta, uno, el que sigue dos, el siguiente tres, luego cuatro y así sucesivamente hasta llegar a uno de los resultados de la tabla de multiplicar que se escogió, por ejemplo la del siete: 1,2,3,4,5,6,pum,8,9,10,11,12,13,pum,15, - y así hasta terminar con esa tabla de multiplicar, y si algún niño se equivoca o no sabe que es lo que sigue, se empezará de nuevo. Como punto de diversión se les puede pedir que cada niño que vaya perdiendo vaya dejando una prenda, como un zapato.

**8. - SIMÓN DICE
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - CONCENTRACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Este es un juego de reacción, en el que los alumnos se encontraran semidispersos por el área y en la posición que gusten. El maestro les explicará que tienen que obedecer la orden que él diga siempre y cuando le antecedan las palabras "SIMÓN DICE", si él llega a decir una orden y el no menciona estas palabras tendrán que permanecer inmóviles.

**9. - SE QUEMA LA PAPA
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: RECUPERACIÓN – REACCIÓN
MATERIAL: UNA PELOTA**

Sentados formando un círculo en el suelo, el profesor u otra persona tendrá en su poder una pelota o cualquier otro objeto. El profesor cerrará los ojos y en ese momento empezarán a pasar la pelota de mano en mano, mientras los alumnos dicen "se quema la papa, se quema la papa" así tantas veces como sea necesario hasta que el maestro diga se quemó y en el momento en que un alumno se quede con la pelota ese será el de la papa quemada. Escogerán alguna una orden a cumplir para el niño que se "quemó".

**10. - LOS ESCULTORES
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO - POSTURA
MATERIAL: NINGUNO**

Este trabajo se realizará por parejas, uno de ellos será el escultor y el otro será un trozo de cualquier material, como mármol, piedra o madera, el escultor le manipulará las distintas partes del cuerpo a su

compañero para formar una escultura inmóvil, a una indicación del maestro, se realizará cambio de papeles y el que era escultor pasa a ser escultura y viceversa.

**11. - LAS PRESENTACIONES
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: ROMPE HIELO
MATERIAL: NINGUNO**

Este juego puede funcionar como dinámica de "rompe hielo" o como actividad de recuperación. Se encuentran los participantes sentados, de preferencia en círculo. El primer participante dice: "Soy Luís y les quiero presentar a Mario, la persona que se llama Mario, contesta soy Mario, fui presentado por Luís y les quiero presentar a Marta, y ella contesta, soy Marta fui presentada por Mario y él por Luís y les quiero presentar a Raúl, y así sucesivamente. En la parte en que una persona se equivoque o no se acuerde el orden, ahí puede empezar una nueva presentación.

**12. - EL CARTERO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: VEL. DE REACCIÓN - GEOGRAFÍA
MATERIAL: NINGUNO**

En formación de círculo y de pie, se encontrarán colocados los alumnos, y previamente el profesor les habrá designado a cada uno de ellos el nombre de una de las capitales de los estados de la República Mexicana o de cualquier otra ciudad de México. En el centro del mismo se encontrará un alumno que será el "CARTERO". Entonces el profesor o bien el cartero dirá la siguiente orden "CARTA DE MORELIA A MÉXICO", como ejemplo y en ese momento los niños que tienen el nombre de esas dos ciudades intentarán cambiar de lugares tratando del que está en el centro no les gane a ninguno de los dos. Si ahí sucediera, el que ganó pasaría a tomar el nombre de la ciudad del que perdió y el otro pasaría al centro del círculo para ser el nuevo cartero.

**13. - PAPÁ OSO
DESDE 5 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD - REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se escogerá previamente a dos niños, uno que será el PAPA OSO, y el otro el MOUNSTRO, y el resto de los alumnos serán los ositos. En cada uno de los extremos se encontrarán, tanto el mounstro y en el otro el papá oso como los ositos. Los ositos al mismo tiempo le preguntarán a su "papá", papá oso, papá oso ¿nos dejas acercar al mounstro? y él les contestará; Si pero solo cinco pasos, y entonces los ositos caminarán al mismo tiempo los cinco pasos y luego se detendrán para preguntar otra vez, papá oso, papá oso ¿nos dejas acercar al mounstro? y así seguirán preguntando hasta que el papá oso les diga no porque ahí viene, entonces los osos correrán hacia el papá oso, y el niño que sea TOCADO pasará a ayudarlo al mounstro para atrapar mas osos.

**14. - EL VIGILANTE DEL MUSEO
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

Uno de los niños será el vigilante del museo que se encontrará en uno de los extremos del patio, en el lado contrario se encontrarán el resto de los alumnos que serán las estatuas traviesas. El vigilante se encontrará de espaldas hacia ellos y en ese momento las estatuas avanzarán hacia él, pero en el momento en el que se voltee de inmediato se detendrán y permanecerán inmóviles, si alguno de ellos se mueve o avanza, el vigilante lo nombra desde su lugar y este pasa a la línea desde donde empezó a avanzar. El vigilante se vuelve a voltear y avanzarán nuevamente hasta que se voltee y se detengan rápidamente las estatuas. El primer niño que logre llegar hasta el lugar del vigilante pasará a ocupar el lugar de este y empezará de nuevo el juego.

**15. - A CAMBIARSE DE CASA
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: UBICACIÓN - REACCIÓN
MATERIAL: AROS O GISES**

Los alumnos se encontrarán dispersos por el patio, cada uno dentro de un aro o un círculo pintado con un gis, con excepción de uno de ellos. Cuando el profesor grite, **A CAMBIARSE DE CASA**, todos los alumnos dejarán su lugar para correr otro, procurando que el niño que no tiene, no les gane su lugar, de ser así, el que queda sin aro será el nuevo buscador.

**16. - RECOLECTAR AROS
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: RESISTENCIA A LA VELOCIDAD
MATERIAL: AROS**

Se dispersan X cantidad de aros por todo el patio. Se colocan en un lugar estratégico el número de participantes a competir. A una señal del profesor, correrán a recolectar aros hasta que no quede uno solo. Al final de esta parte se cuentan cuantos aros recolecto cada uno de ellos y el que tenga más será el ganador. Una variante de este juego, es que pasará cada uno de los integrantes de cada equipo y se sumarán los aros como puntos anotados y hasta terminar todos, ganando el que acumule más.

**17. - LOS DUENDES Y LAS HADAS
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD - REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Como sugerencia los niños serán los **DUENDES** que se encontrarán en un extremo del patio, y las niñas las **HADAS** que se encontrarán en el contrario. Las hadas se encontrarán de espaldas a los duendes, con excepción de una de ellas que será "el hada espía". A una señal los duendes empezarán a avanzar hacia las hadas, cuando la hada espía calcule que están demasiado cerca entonces dirá "ahí vienen los duendes" las hadas se voltearán y perseguirán a los duendes, si alguno de ellos es tocado por las hadas, entonces se convertirá en hada y les ayudará a atrapar más duendes, y así continúa el juego hasta que les toque el turno a los duendes de perseguir a las hadas de igual forma.

**18. - LAS FLORES Y EL VIENTO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Niñas y niños de manera indistinta representarán a las flores y al viento. Pero para proseguir con el juego, es necesario que se mencionen delante de todos, la mayor cantidad posible de nombres de flores que existen. Inmediatamente después las niñas escogen en secreto el nombre de una sola flor para todas ellas que identificará la señal de escape. Se acercan a donde están los niños (el viento) formando líneas enfrentadas ambos equipos. Los niños simulan como si estuvieran tocando una puerta y entonces dicen: tan tan, y preguntan las niñas ¿quién es?, Los niños contestan, el viento, y las niñas preguntan ¿qué quiere el viento? Contesta el viento, una flor, y preguntan las niñas ¿cuál flor?, Entonces los niños empezarán a mencionar de uno en uno el nombre de alguna flor, y si no es la escogida las niñas dirán, no hay, hasta que acierten y entonces dirán, si hay y correrán hacia su refugio y la niña que sea **TOCADA** antes de llegar se convertirá en viento. Podrá hacerse lo mismo con los niños solo que mencionar nombres de animales o nombres de equipos de fútbol.

**19. - EL HIELO Y EL SOL
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD - ADAPTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Dependiendo del número de jugadores, se escogerán la cantidad de hielos y soles, pero un número adecuado son cuatro hielos y cuatro soles. Se presentarán de manera muy clara quienes serán los hielos que con tan solo tocarlos se inmovilizará a los niños, y los soles que al contacto con ellos se descongelarán. Este juego consiste en que el resto del grupo deberá de escapar corriendo de los niños que son hielo y cuando sean tocados pedir la ayuda de los soles para poder continuar con el juego.

**20. - A LIMPIAR LA CASA
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: HIGIENE - LANZAR
MATERIAL: PELOTITAS DE PAPEL**

Se divide el patio de trabajo en dos partes utilizando un gis para dibujar una línea, o colocar una cuerda en el suelo. Se divide el grupo en dos y se coloca a cada equipo en su parte de la cancha, cada alumno tendrá en su mano una pelotita de papel periódico, a una señal de maestro empezarán a lanzar ambos equipos sus pelotitas a la cancha contraria y recogerán las que caigan en su propia y regresarlas de nuevo, así continuarán hasta que el maestro a la cuenta de 1, 2, 3, en ese momento todos dejan de lanzar y pasarán a la línea final de su cancha, para que el maestro cuente cuantas pelotas hay en cada una. Se verá que equipo tiene menos en su lugar.

**21. - LOS CAZA SOMBRAS
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD - ADAPTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se realizará en el patio, siempre y cuando haya sol para que se proyecten las sombras de los niños en el suelo. Se dispersarán por el patio y a una señal del maestro intentarán pisar el lugar de la sombra de sus compañeros, anotándose un punto por cada sombra pisada. Se detendrá el juego y el profesor les pregunta cuantas sombras lograron atrapar. Una vez que se hayan recuperado su frecuencia cardíaca respiratoria, continuarán hasta que el profesor lo decida.

**22. - EL GATO TRAVIESO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Se escogerá un niño que será el gato travieso, que perseguirá al resto de sus compañeros, una vez que toque alguno de ellos, continuará jugando sólo que este deberá colocar una de sus manos en la parte que le fue tocada, si en la siguiente ocasión le toca otra parte ahora colocará la otra mano en ese lugar. Ningún niño pierde sólo tendrá que colocar sus manos en sus partes tocadas. Posteriormente se cambia de gato por otro u otros alumnos, dependiendo del número de ellos.

**23. - EL CORTA HILOS
DESDE LOS 11 AÑOS****TEMA: RESIST. 1/2 DURACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se reunirán en número de tres, el número uno corre a velocidad moderada, y el número dos de igual forma, solo que este tratará de ir lo más junto posible al número uno. Habrá otro niño que será el número tres, que este intentará seguirlos y tratará de pasar por entre el uno y el dos, sin empujarlos, estos intentarán evitarlo cambiando de dirección o aumentando la velocidad. Una vez que el número tres lo logre, cambiarán las posiciones de todos.

**24. - EL GRANJERO Y LAS LECHUGAS
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: FUERZA - ALIMENTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Por parejas, uno de ellos será el granjero que se encontrará de rodillas frente al otro que estará acostado boca arriba, con brazos y piernas separadas. El granjero intentará voltear a la lechuga sin jalarlo de la ropa o hacerle cosquillas, solo empujarlo o hacerlo rodar para quedar boca abajo, una vez que lo logre, cambian de rol.

**25. - CARRERAS DE HILERAS SALTANDO
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: RESISTENCIA A LA FUERZA
MATERIAL: NINGUNO**

Se dividirá el grupo en dos partes iguales o aproximadas, que se colocarán en forma de hilera o línea, abrazados de los hombros en forma lateral, hasta formar una cadena humana. El maestro se colocará en el centro del patio y a una señal de él empezarán a avanzar saltando sin soltarse hasta llegar al centro de la cancha. El primer equipo que lo logre sin hacer trampa será el vencedor.

**26. - LOS ESPEJOS
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: IMAGEN CORPORAL - REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se colocan por parejas uno frente al otro, uno de ellos tratará de imitar los movimientos del otro a la mayor precisión posible y rapidez. Se pueden realizar también ejercicios de desplazamiento, a una señal del profesor se realiza cambio de rol.

**27. - LUCHA EN LA LÍNEA
DESDE LOS 10 AÑOS****TEMA: RESISTENCIA A LA FUERZA
MATERIAL: NINGUNO**

Se colocan por parejas frente a frente, tomados por los antebrazos (tipo bombero), parados sobre una línea divisoria. A una señal del profesor empezarán a jalar a su contrincante y alejarlo lo más posible de su territorio, y en el momento en el que el profesor marque el fin del juego, perderá el alumno que se encuentre lo más alejado de su territorio. Como nota aclaratoria es pertinente recordar a los alumnos el no soltarse para evitar un accidente.

**28. - LA MURALLA
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD - ADAPTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

En una cancha de básquet Bol. , en la línea media se encontrará, el que ATRAPA, pero sólo podrá moverse a lo ancho de la cancha, como en un pasillo, el resto del grupo se encontrará en la línea final en uno de los extremos. A una señal y sin salirse de la cancha los alumnos correrán al extremo contrario sin ser TOCADOS por el que ATRAPA, si llega a ser tocado, será colocado a gusto del atrapador de tal forma que vaya cerrando el paso al resto de los compañeros hasta ir formando una muralla, se terminará el juego una vez que no haya nadie que atrapar.

* NOTA: Los alumnos que van formando la muralla no podrán atrapar, además que no podrá ser rota de ninguna forma la muralla.

**29. - LUCHA DE LAGARTIJAS
DESDE LOS 10 AÑOS****TEMA: FUERZA
MATERIAL: NINGUNO**

Colocados por parejas, los alumnos se dispersan por el patio adoptan la posición de lagartija frente a frente tomados por uno de los antebrazos (en forma de bombero. Con precaución se jalarán hasta que uno de los dos coloque las rodillas en el suelo o intente levantarse más allá de su posición inicial

**30. - VOLI BOL 3 Ó 5
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: LANZAR - PREDEPORTE
MATERIAL: UN BALÓN O PELOTA GRANDE**

Este juego se puede realizar en una cancha de voleibol sin red, en una cancha de básquet bol, o en cualquier terreno que se pueda dividir en dos partes iguales. En cada una de las dos partes del terreno se encontrará un equipo de igual número de jugadores, en el centro del terreno, estará el profesor con una pelota o balón, que la lanzará y una vez que sea tomada por algún jugador empezará a contar en voz alta; uno, dos, tres y los alumnos intentarán mandarla de cualquier forma a la cancha del equipo contrario sin invadir ésta con alguna parte de su cuerpo. Esto deberá ser logrado antes de que el profesor llegue hasta los cinco segundos o los tres, según sea el caso, porque de lo contrario se anotará un gol o punto al equipo que logró deshacerse de la pelota. Ganará el equipo que acumule mayor puntuación.

**31. - COCODRILO DORMILÓN
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD - REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

En un extremo del patio se encontrará colocado un niño que será EL COCODRILO DORMILÓN, y el resto del grupo se encontrará cerca de él para despertarlo y gritarle "cocodrilo dormilón, cocodrilo dormilón despiértate"

y cuando el cocodrilo decida despertarse perseguirá a los niños y estos intentarán escaparse y llegar a su refugio previamente escogido. El niño que sea TOCADO por el cocodrilo antes de llegar, será el ayudante del cocodrilo. * NOTA: debemos de invitar a los niños de no dejarse atrapar por el cocodrilo con motivo de ser su ayudante.

**32. - LA MIRADA FULMINANTE
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - ADAPTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Este juego es muy sencillo en algún lugar del patio se encuentra el profesor con los ojos semicubiertos o cubiertos solo por su parte lateral, y los alumnos estarán dispersos por el patio. El juego consiste en que el maestro tratará de "ATRAPAR" con su mirada a los alumnos, y estos tratarán de eludirla corriendo o agachándose para no ser atrapados por la mirada fulminante. En realidad en este juego nadie pierde, ni sale del juego, solo hay que tratar que los niños corran y eludan.

**33. - LA CARRERA DEL CIEMPIÉS
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: COORDINACIÓN - SINCRONIZACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Este juego se realiza por columnas, se colocan tantas como sea necesario. Se les indica que tomen a sus compañeros por los hombros, sin jalarlos por la ropa, y separen el compás de las piernas como unos 50 cm. A una señal del profesor las columnas empezarán a caminar pero con las siguientes reglas: iniciar y caminar con el pie todos del mismo lado, y además avanzar sin flexionar las rodillas. Ganará el equipo que llegue primero a la meta preestablecida, pero sin soltarse, sin correr y sin hacer trampa.

**34. - QUEMADOS EN CÍRCULO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: LANZAR - ADAPTACIÓN
MATERIAL: PELOTA DE VINIL**

El grupo se colocará formando un círculo en posición de pie sin tomarse de las manos. Se escogerán entre 5 y 6 alumnos para que pasen al centro del círculo, estos trataran de la mejor forma de esquivar la pelota que será lanzada por los compañeros que se encuentran alrededor. Cuando uno de ellos es golpeado, se integrará al círculo con el resto de sus compañeros, el juego se reiniciará cuando todos los compañeros sean eliminados. * NOTA: si el grupo es muy numeroso puede dividirse y formar dos círculos, también se pueden utilizar dos pelotas de forma simultánea.

**35. - LA ESTATUA MOVIDA
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO - FUERZA
MATERIAL: NINGUNO**

Los alumnos se colocan por parejas, uno de ellos adoptará una posición inmóvil con el suficiente número de apoyos posibles. El otro niño intentará moverlo de su posición con la cantidad de fuerza que sea necesaria de acuerdo a la resistencia que oponga el compañero, sin llegar a abusar. Momento seguido cambiaran de rol para completar el juego.

**36. - LA ROÑA EN CADENA
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN - RESIST. 1/2 DURACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Los alumnos se colocan por parejas, también se escogen a tres parejas que sean "los que la traen". Sin soltarse empezarán a perseguir al resto de las parejas, que tratarán de eludirlos, si una pareja es tocada, se integrará al equipo e irá formando una cadena de persecutores hasta atrapar a la última pareja. NOTA: se forman tres o cuatro parejas para evitar formar una sola cadena larga y peligrosa y terminar de manera más rápida el juego.

**37. - TOQUE DE ESPALDAS
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se colocan por parejas uno detrás de otro, el de adelante empieza a caminar o trotar lentamente, el de atrás lo seguirá lo más cerca posible y cuando el lo decida le tocará la espalda a su compañero de adelante y este se detendrá hasta que nuevamente sea tocado por su compañero para continuar su marcha. Otra variante es que se puede utilizar una palabra clave en lugar de tocarle la espalda.

**38. - LUCHA DE GLADIADORES
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: FUERZA
MATERIAL: GISES**

Se dibuja en el suelo un círculo del tamaño necesario, puede ser para una pareja o un grupo de niños. Dentro del círculo se colocan los niños que van a competir, y a una señal tratarán de hacer salir al resto de oponentes, mediante empujar, jalar o cargar, pero sin hacer uso excesivo de su fuerza o tomarse de la ropa, también no se podrá continuar si alguno de los niños se encontrará en el suelo. Ganará el alumno que logre permanecer dentro del círculo.

**39. - BIS A BIS
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - IMAGEN CORPORAL
MATERIAL: NINGUNO**

Por parejas se colocan formando un círculo y una persona que no tenga pareja se colocará en el centro del círculo, para dar las indicaciones del juego, por ejemplo: si el dice codo con codo, las parejas colocaran sus codos juntos, si el dice frente con frente, también lo harán, si dice hombro con hombro ejecutarán la orden. Pero cuando él diga las palabras BIS A BIS, todas las parejas correrán al centro del círculo para buscar una nueva pareja, y lo conseguirá con tan solo colocar su espalda con otro compañero y levantar sus brazos. El niño que quede sólo pasará al centro del círculo para dar las nuevas indicaciones.

**40. - EL SEMÁFORO
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: 3 CÍRCULOS DE COLORES**

Se colocan los niños dispersos por el patio, el maestro tiene en su mano los tres círculos de cartón, papel (verde, amarillo y rojo) cada uno de ellos representa una orden del semáforo. Por ejemplo el rojo detenerse, el amarillo caminar lentamente, y el verde correr, en el momento en el que el profesor muestre alguno de los círculos deberán de ejecutar la orden lo más rápido posible, anotando un punto malo cada vez que alguien se equivoque. Una variante del juego es que la orden puede ser la voz del profesor.

**41. - FÚTBOL EN CÍRCULO
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: INICIACIÓN DEPORTIVA
MATERIAL: UNA PELOTA DE VINIL**

Se colocan todos los alumnos en formación de círculo y tomados de las manos con ambos compañeros de a lado. Uno de ellos iniciará el juego pateando sin soltarse una pelota de vinil, tratando de hacer salir la pelota por diversos lugares: por debajo de las piernas de sus compañeros, pegándole a un compañero le rebote y salga del círculo, pero si el que la pateo la hace salir por encima de sus compañeros y no toca a alguno de ellos pierde y se sale, cualquiera que toque la pelota antes de salir por arriba perderá y saldrá del juego, así hasta que quede un ganador.

**42. - EL DISTRAÍDO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: UNA PELOTA GRANDE**

Los alumnos se colocan en formación de círculo, con las manos sobre los muslos. Un alumno se colocará al centro con un balón suave o pelota grande, este la lanzará de forma prudente a cualquiera de ellos, antes de recibirlo tendrán que dar una palmada y atraparlo, si no lo hacen completo, irán saliendo del juego, y así seguirá el juego hasta que quede un número prudente de jugadores.

**43. - AHÍ VIENE EL GATO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Se escogerá a un niño que será EL GATO, se encontrará aparte del grupo esperando que suene la señal de alerta para entrar en acción. Los ratones se estarán paseando por diferentes lugares fuera de su aro y cuando les avisen que ahí viene el gato, correrán a su aro. Si el gato atrapa a un ratón fuera de su aro, este se convertirá también en gato para seguir atrapando ratones.

**44. - EL HORMIGUERO
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN
MATERIAL: COSTALITOS**

Se colocan los niños en un área grande (el hormiguero). Los costalitos se encontrarán dispersos por el patio. Los niños saldrán a recolectarlos pero adoptarán la posición que el maestro les indique y tendrán que llevarlos de uno en uno sin que se les caigan, de ser así se los colocarán nuevamente para continuar.

**45. - PELOTA CALIENTE
DESDE LOS 10 AÑOS****TEMA: LANZAR - FUERZA
MATERIAL: PELOTA DE VINIL**

Se forman dos hileras o líneas frente a frente separadas unos cinco o seis metros aproximadamente. En una de ellas un elemento tendrá una pelota, que lanzará fuertemente a cualquiera del equipo de enfrente, pero tendrá que pasar por un área que comprende entre las rodillas y la cabeza. Si al alumno que se la lanzaron no la atrapa o se le cae, se anotará un punto en contra de su equipo, y este mismo continuará el juego lanzándosela al equipo contrario.

**46. - TIRADERO DE ZAPATOS
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: SUS PROPIOS ZAPATOS**

En el centro del patio se encontrarán dispersos ambos zapatos de los participantes, de tal forma que no queden cerca ningún par. En un extremo del patio se encontrarán los alumnos de espaldas a ellos, a una

señal del profesor correrán a buscar su par y ponérselo, el alumno que se los amarre primero y llegue a la línea de partida será el ganador.

**47. - EL GAVILÁN, LA GALLINA Y LOS POLLOS
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - ADAPTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se forman equipos de 4 a seis jugadores colocados en columnas tomados por la cintura, excepto uno que se colocará enfrente. El primero de la columna será la mamá gallina, el que sigue el hermano pollo y el último el pollito, el que se encuentra colocado enfrente será el gavilán. Este intentará por todos los medios tocar al último de la columna (pollito), la gallina tratará de evitarlo abriendo sus alas y moviéndose para un lado y para otro conjuntamente con el resto de la columna. Una vez que sea tocado el pollito se irán rolando los papeles en el juego, está prohibido tener contacto directo entre la gallina y el gavilán.

**48. - EL BANDIDO
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD - ADAPTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Habrà un niño que será el bandido, el resto del grupo se encontrará sentado de forma ordenada. El bandido se colocará frente al grupo y les dirá en forma retadora " SOY EL BANDIDO Y VENGO A RETAR A..." (JUAN), como ejemplo, entonces Juan correrá hasta un extremo del patio sin ningún problema de ser atrapado, pero en el momento que el toque la BASE, entonces el bandido lo podrá empezar a perseguir, si este no logra llegar a su lugar de inicio y es tocado antes, se convertirá en el ayudante del bandido. Una vez que sean más de un bandido dirán lo siguiente "somos los bandidos y venimos a retar a (dice uno a PEDRO y el otro a MARTHA), es decir que cada bandido retará en forma particular y lo perseguirá de la misma forma. El juego finalizará cuando ya no haya más personas que retar.

**49. - CARRERA DE FIRMAS
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD
MATERIAL: GISES**

Se divide el grupo en filas, de acuerdo al número de participantes; por ejemplo; supongamos que son seis filas, por seis en fondo, y a una distancia de diez metros se encuentra un aro colocado para cada una. El primero de cada fila tiene un gis, a una señal del profesor correrán los primeros y dentro del aro harán una pequeña línea, y regresarán corriendo a entregarle en su lugar el gis al siguiente compañero, en ese momento podrá salir para continuar con lo mismo, el juego no termina cuando pasa el último, sino que podrán continuar hasta que el profesor lo indique. Entonces se procederá a contar cuantas líneas tiene cada aro y el que tenga mayor número ese ganará. * NOTA se eliminará a un equipo si alguno de sus elementos hace dos firmas o sale antes de entregarle el gis en su lugar.

**50. - CARRERA DE MANO EN MANO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: RESISTENCIA A LA VELOCIDAD
MATERIAL: BASTONCITOS O COSTALITOS**

Los jugadores se dividen y forman círculos iguales. En el centro de cada uno, se colocan objetos idénticos. A una señal el capitán de cada círculo avanza corriendo hacia el centro y recoge un objeto, vuelve a su lugar y pone el objeto en mano del jugador que está a su izquierda, el capitán repite el procedimiento hasta recoger todos los objetos. Ganará el círculo que termine primero. Una variante, sería que se hiciera de regreso la colocación del objeto en el centro, y cuando están todos grita "TERMINADO". El círculo que termine primero gana un punto y el juego prosigue de la misma forma con un nuevo capitán cada vez.

**51. - COLGARSE A LA COLA
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD - ADAPTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se escogerán a seis alumnos como corredores, el resto de los jugadores forman columnas de cuatro elementos, cada uno rodeando la cintura del de adelante. Los corredores que se encuentran dispersos por el patio tratarán de unirse al último de cada columna. Estas tratarán de evitarlo, evadiéndolos con cualquier movimiento o zigzaguo para proteger la parte final de su equipo. No deberán soltarse, si el corredor llega a COLGARSE, el primero de la fila pasa a ser corredor.

**52. - CARRERA DE ATAR Y DESATAR
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD
MATERIAL: CUERDAS CORTAS**

El grupo se forma por columnas dependiendo del número de participantes. Cada jugador del inicio tendrá una cuerda corta, a un 10 metros aproximadamente de cada equipo se encontrará un aro, una llanta etc., o cualquier otro objeto en donde se pueda amarrar la cuerda. A una señal del profesor correrán los primero de cada equipo para atar la cuerda, una vez logrado, regresarán con el segundo de su equipo y le tocará su hombro, solamente así podrá correr para ir a desatar la cuerda y regresará a entregársela al tercero. Concluirá el juego una vez que todo los integrantes de los equipos hayan pasado, ganará el equipo que termine primero y sin hacer trampa.

**53.- BASE LARGA
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: PREDEPORTE
MATERIALES: GIS Y UNA PELOTA**

Se divide el grupo en dos partes en igual número de integrantes o aproximadas. Uno de ellos serán los que batean. Que se encontrarán sobre un círculo pintado con gis en un extremo del patio. Uno de sus integrantes tendrá una pelota de vinil en su poder, el otro equipo se encontrará disperso por el patio para intentar atrapar la pelota. Cuando la pelota sea pateada ese mismo alumno correrá al rededor del círculo para correr tantas vueltas le sea posible mientras el equipo que se encuentra en el patio, uno de ellos la atraparé y gritará a mí, y el resto del equipo correrá hacia el y formará una fila detrás de él, cuando el último llegue gritará "ABAJO" Y toda la fila se sentará, es en ese momento el que estaba corriendo dejará de dar vueltas al círculo. Se anotarán las vueltas y ahora el otro equipo cambiara de lugar para hacer lo mismo. Continuará el juego y al finalizar se sumarán las vueltas que hizo cada equipo en todas las oportunidades, y ganará quien acumule más.

**54. - BUSCAR PAREJAS
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - UBICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se divide el grupo en dos partes iguales en número de participantes. A uno de los equipos se le coloca en formación de hilera, es decir, uno después del otro, y de espaldas hacia donde se encuentra el equipo contrario que está colocado de la misma forma. A cada uno de los integrantes del equipo se les asignará un número progresivo hasta que se agoten, inmediatamente se les pedirá que ahí mismo cambien de lugar y formen una nueva hilera. Con el equipo contrario se realizará el mismo procedimiento sin permitir nunca que volteen antes de tiempo. A una señal del profesor, las dos hileras voltearán y correrán al centro del patio para buscar entre los integrantes del otro equipo el número igual a él que le corresponde, cuando lo logren se tomarán de las manos y se sentarán hasta que la última pareja sea encontrada.

**55. - BROCHES Y ARGOLLAS
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - UBICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se dividirá al grupo en dos partes, pero no serán iguales. El equipo de los BROCHES serán uno más que el equipo de las ARGOLLAS. Las argollas se colocan en fila, colocando una mano empuñada en la cintura formando con el brazo y el antebrazo una especie de medio círculo, pero alternarán uno a la derecha y el otro a la izquierda del cuerpo. A una señal del profesor los broches empezarán a caminar al rededor de la fila de las argollas y a otra señal detendrán la marcha y cada uno de ellos se enganchará de su lado con una argolla desocupada. No podrán cruzarse por el medio de la fila de las argollas para ganar lugar, sino que tendrán que rodear si alguna argolla queda libre. El broche que quedó sin argolla, perderá. Luego se le pedirá a una argolla que pase a ser broche y se repite la acción anterior.

**56. - CARRERA DE ELEFANTES COJOS
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca el grupo en columnas, distribuidos en número y tamaño, según sea el número de alumnos. Cada uno le dará uno de sus pies al compañero de atrás y este lo recibirá con una mano y lo tomará de uno de los hombros con la mano que le quede libre. De tal forma que todos están unidos y en equilibrio, a una señal del profesor, empezarán a saltar de cojito sin soltarse, para intentar llegar a una meta determinada. El equipo que llegue primero y sin hacer trampa será el equipo ganador.

**57. - AL RESCATE DEL BALÓN
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Este se lleva a cabo entre dos equipos, uno de ellos formara un círculo tomados por las manos, el otro equipo se encontrará disperso al rededor del círculo. Dentro del círculo se colocara en el centro un balón, que intentarán rescatar los del equipo de afuera, los que integran el círculo podrá girar en cualquier sentido, o subir y bajar los brazos para impedir que pasen por arriba o por abajo los contrarios. Una vez que alguno ó algunos de los integrantes del equipo llegue a entrar y lanzar hacia afuera el balón termina el juego y pasarán a cambiar de posiciones en el juego. Para hacer más interesante el juego se puede llevar el tiempo por cada uno de los equipos y así determinar quien hizo el menor tiempo. Una recomendación es que no se permita la agresión, ni romper el agarre de los alumnos para entrar por el balón.

**58. - A QUE TE ROBO UN ALMA
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: FUERZA - ADAPTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Formados por columnas, tomándose por la cintura se colocaran los alumnos, excepto uno que se encontrará detrás de cada fila. Este tratará de jalar o arrancar a un compañero de la columna, cada vez que lo consiga ese pasará a formar detrás del que lo arranco, y así continuarán hasta que superen en número al equipo inicial.

**59. - LA RED Y LOS PESCADOS
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN - REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se divide el grupo en dos partes iguales, uno de ellos forma un círculo en posición de pie y tomados por las manos formando una RED. El otro equipo se encuentra fuera, previamente escogerán para todos un número del uno al quince, que será la señal de escape, una vez que se hayan puesto de acuerdo entrarán al círculo, y los integrantes de la red empezarán a contar en voz alta del número uno al quince, los pescados empezarán a caminar por todo el círculo, y cuando sea mencionado el número escogido tratarán de escapar por entre las piernas o por debajo de las manos, sólo contarán con diez segundos para hacerlo. NOTA: no se puede utilizar la fuerza, ni romper la unión. Acto seguido los equipos cambian de posición.

**60. - EL ABANICO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: LANZAR - PASES - VELOCIDAD
MATERIAL: BALONES DE BASQUET BOL**

Se forman dos o tres equipos en números iguales. Cada equipo formarán un de semicírculo, en el centro y al frente de este se encontrará un jugador con un balón de básquet bol. El juego o ejercicio consiste en el intercambio de pases de entre el jugador del centro con cada uno de los demás. Cuando el último jugador regrese el balón, este pasará a colocarse al centro del abanico. Este juego o ejercicio se le podrá dar la variedad deseada, pues se puede convertir en un ejercicio de pases para básquet bol o en un juego de rapidez para grupos inferiores.

**61. - EL BALÓN VIAJERO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: UN BALÓN O UNA PELOTA**

El grupo forma un círculo, y uno de los jugadores tendrá un balón en su poder, otro de los participantes se encontrará fuera del círculo. Los jugadores del círculo se pasarán el balón de mano en mano, el que está afuera persigue el balón e intenta tocarlo, si así lo llegara a hacer se colocaría en lugar del que lo tenía. En el viaje del balón no se pueden saltar ningún jugador, y si las pelotas llegaran a caérsele este perdería también. Una variante de este juego es que se puede jugar con dos balones o dos perseguidores.

**62. - EL RELOJ
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD - PREDEPORTE
MATERIAL: UNA PELOTA GRANDE**

Se forman dos equipos, uno se formará en círculo sobre una marca ya establecida con gis y tendrá en su poder una pelota un jugador que será en donde se inicie el recorrido. El otro equipo se encontrará en un punto lejano formando una fila listo para empezar, de forma simultánea el balón se moverá al rededor del círculo en mano de los participantes sin saltarse a uno solo, y el primero del otro equipo correrá hasta donde se encuentra el otro equipo, lo rodea y regresa a su lugar de salida, le toca el hombro al siguiente y sale para hacer el mismo recorrido, y así sucesivamente hasta acabar con todo el equipo y al mismo tiempo se seguirá pasando el balón de mano en mano lo más rápido posible hasta detenerse simultáneamente cuando el otro equipo termine de correr. Se invierten los papeles de los equipos y se suma la cantidad de vueltas, y el equipo que tenga más será el ganador.

**63. - CARRERA DE ORUGAS
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN - COORDINACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se forman equipos por filas, harán un recorrido hacia el frente de una distancia aproximada de ocho metros. Su forma de avanzar será caminando con sus manos colocadas en los hombros del de adelante y subiendo y bajando, simulando el movimiento de una oruga. Ganará el equipo que llegue primero sin correr, sin soltarse y sin dejar de hacer el movimiento ya mencionado.

**64. - CARRERA DE PULGAS LOCAS
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: SALTAR - VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Este juego es una variante del juego anterior, solo que su forma de avanzar será saltando. Se utiliza el reglamento ya mencionado.

**65. - CARRERA DE PELOTAS 1 Y 2
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: SINCRONIZACIÓN
MATERIA: 2 PELOTAS**

Todo el grupo formará un solo círculo, pero estará conformado por dos equipos. Los equipos del número uno y del equipo del número dos se encontrarán colocados alternadamente, los iniciadores de cada equipo tendrán una pelota, a una señal estos pasarán cada cual la pelota al siguiente compañero de su equipo. Los números unos hacia el lado derecho, los del número dos hacia el lado izquierdo, de tal forma que enviarán la pelota, brincándose a los oponente, la pelota que llegue primero al lugar de inicio ganará un punto. Una forma de hacerlo más interesante, es cambiar la dirección del viaje de la pelota.

**66.- CARRERA DEL SALVAMENTO
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: RESISTENCIA A LA VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca el grupo en filas, a una distancia de ocho metros aproximadamente, se marca una zona de llegada. Se escoge a un elemento por fila, a uno que posea suficiente resistencia. A una señal el primero de cada fila corre para tocar con un pie la zona de llegada, se regresa y toma de la mano al segundo participante, tocan con el pie la zona de llegada y así continúan hasta terminar con todos los elementos del equipo. Ganará el equipo que termine primero y sin hacer trampa.

**67. - ENGANCHE DE VAGONES
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD - REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se colocan por filas los alumnos, con una marca de llegada a una distancia aproximada de diez metros. A una señal correrá el primero de cada fila y al llegar a la marca de llegada se parará en forma lateral, separando las piernas un poco más a lo ancho de los hombros y extendiendo sus brazos en forma lateral, en ese momento saldrá el segundo y tocará primero la zona de llegada y se tomará de la mano del segundo y hará la misma acción, los siguientes compañeros harán lo mismo hasta terminar. Ganará el equipo que termine primero sin romper las reglas.

**68. - ATAQUE AL CASTILLO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN - LANZAR
MATERIAL: UNA PELOTA Y OTROS OBJETOS**

El grupo formará un círculo, en el cuál se distribuirán en el centro cinco objetos parados, separados entre sí, posteriormente se escogerán seis elementos del círculo para defender los objetos. El juego consiste en que los alumnos del círculo lanzarán una pelota tratando de tirar los objetos que se encuentran dentro y los defensores tratarán de evitarlo. Una vez logrado que pase un tiempo prudente se cambiará de defensores.

**69. - CUERDA CALIENTE
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - ADAPTACIÓN
MATERIAL: UNA CUERDO MEDIANA**

Dos niños tomarán los extremos de una cuerda mediana, y los demás integrantes del grupo estarán dispersos por el patio. Se organiza a los niños de tal forma que cada uno tenga su lugar. Al iniciar los niños que traen la cuerda dirán las indicaciones, CUERDA PASA POR ARRIBA, y pasarán corriendo con la cuerda a lo que todo el grupo deberá agacharse, o dependiendo de la altura mencionada por los que traen la cuerda, arriba o abajo que la saltaran sin atorarse. El alumno que toque la cuerda cambia el lugar con uno de los que la traen.

**70. - EL TÚNEL
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD – UBICACIÓN ESPACIAL
MATERIAL: UNA PELOTA POR EQUIPO**

Se forma el grupo por filas con las piernas muy separadas, el primer integrante tendrán una pelota en sus manos. A una indicación del profesor, los primeros alumnos pasaran por debajo y entre las piernas, la pelota al siguiente compañero, el segundo hará lo mismo y así sucesivamente hasta llegar al ultimo, este la tomará y correrá para colocarse en la primera posición y continuar con el juego. Gana el equipo que termine primero todo el recorrido.

**71. - ESCLAVO Y AMO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: DINÁMICA GRUPAL
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo por parejas, uno de los cuales será el ESCLAVO y el otro será el AMO. Durante dos minutos el AMO ordenará al esclavo que realice algunas acciones dentro del patio, siempre y cuando no vayan en perjuicio de su salud, dignidad o integridad de él o de los demás. Al terminar los dos minutos cambiarán de papeles entre esclavo y amo.

**72. - POBRECITO GATITO
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: RECUPERACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo sentado en círculo, en el centro de él se encontrará un niño que será el GATITO. Este juego consiste en que el GATITO se acercará a un niño que él haya elegido y le maullará, el niño seleccionado le pondrá su mano en la cabeza del gato y le dirá "POBRECITO, POBRECITO GATITO" Sin reírse ni voltear para otro lado, si lo logra hacer el gato escogerá a otro niño, si se ríe pierde y pasa a ocupar el lugar del gato.

**73. - LUCHA DE FILAS
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: FUERZA
MATERIAL: NINGUNO**

Se divide el grupo y se forman dos filas tomados fuertemente por los hombros. El juego consiste en que las dos filas ya acomodadas se acercarán lo más posible, para que a la señal del profesor empujen a su fila oponente sin soltarse ni golpear. Empujaran con la parte lateral de su cuerpo, es decir; hombros, cadera, muslo y pierna. Después de determinado tiempo (no muy largo) la fila que se encuentre más lejos de su lugar de inicio perderá. El juego no continuará si alguno de los jugadores está caído, detener inmediatamente.

**74. - CARRERA DEL CANGREJO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: ORIENTACIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: PELOTAS**

Se coloca el grupo por filas, según sea el número de participantes, y a una distancia de ocho metros se encontrará una marca para cada fila a la misma distancia de todas. El primero de cada equipo tendrá una pelota como del tamaño de un balón y se encontrará de espaldas a la marca de llegada, a una señal del profesor los primeros alumnos colocarán ambas manos sobre la pelota y empezarán avanzar de espaldas rodando la pelota con ambas manos hasta la marca de llegada, una vez logrado regresarán de la misma forma hasta alcanzar el punto de partida y entregárselo al segundo competidor. Así continuará el juego hasta que termine el primer equipo. NOTA: se debe tener mucho cuidado de no dar demasiada velocidad y cuidar que separen bien sus piernas al momento de avanzar, pues eso les da estabilidad.

**75. - LA ENSALADA
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: RECUPERACIÓN - CONCENTRACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Este juego es de relajación al término de la clase. Se encuentra el grupo sentado formando un círculo, el primero de los alumnos dice el nombre de una fruta, verdura ó legumbre, ejemplo; manzana, el segundo dice manzana plátano, el que sigue agregará algo más, manzana plátano chayote, y así se continuará sin alterar el orden u omitir el nombre de alguno de ellos.

**76. - PASE AL REY
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: PREDEPORTE
MATERIAL: AROS, GIS, PELOTA**

Se dividirá al grupo en dos equipos en igual número de participantes, en cada extremo de la cancha se encontrará un círculo de dos metros de diámetro dibujado en el suelo, y en el centro de estos se colocará un aro. Los integrantes del equipo **A**, mandarán a uno de sus integrantes a colocarse dentro del aro del equipo **B**, y el b hará lo mismo. El juego empieza, con el saque del equipo que haya ganado el volado. Este se hará desde la parte lateral de su círculo conduciendo la pelota de la forma que guste, tratando de que el elemento que se encuentra dentro del aro atrape de aire la pelota lanzada hacia él, el gol será valido si lo atrapa de aire y si no se sale del aro o lo pisa. El círculo de gis es para evitar que el atrapador sea golpeado y los defensores lo limiten, después de cada gol se sacará de un costado del círculo en que anotaron el gol.

**77. - TRONCOS CAÍDOS
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO - ECOLOGÍA
MATERIAL: NINGUNO**

Se encuentran dispersos los alumnos por el patio, y a una señal de profesor se acostarán con sus brazos extendidos en línea con el cuerpo, rodarán como leño cuatro vueltas, tratando de no golpearse con los demás, levantarse y quedar en equilibrio como una cigüeña por cinco segundos. En este juego aparte de estimular el equilibrio, se pretende el hacer conciencia en los niños que no debemos cortar más árboles de los que podemos sembrar.

**78. - PELOTA HERIDA
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD - COOPERACIÓN
MATERIAL: BASTONES Y PELOTAS**

Se coloca el grupo en filas dobles, según sea el número de participantes, a los primeros de cada fila se les dotará de dos bastones y una pelota, la cual a una señal tomarán los bastones y los colocarán como una camilla llevando a la pelota hasta un punto predeterminado y regresarán para entregarla a los siguientes compañeros, así hasta terminar de pasar todas las filas. Si la pelota se llegase a caer, la colocarán nuevamente desde el lugar en que se les cayó.

**79. - EL ZAPATO CAMBIADO
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: RECUPERACIÓN - REACCIÓN
MATERIAL: SUS MISMOS ZAPATOS**

Se encontrará el grupo sentado formando un círculo, uno de ellos se quitará un zapato, el profesor se cubrirá sus ojos y dará la señal de inicio, entonces el niño pasará su zapato y lo harán de mano en mano y en el momento el que el profesor lo desee, hará sonar su silbato y al alumno que lo sorprenda el sonido, se quitará uno suyo y pondrá enfrente de él el que le tocó. Así continuarán hasta que alguno de ellos le toque quitarse los dos. Para poderlo recuperar le pondrán a hacer algo gracioso.

**80. - NÚMEROS
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

El grupo se encuentra disperso por el patio, a una señal del profesor empiezan a trotar libremente y a otra señal del profesor se detendrán y observarán o escucharán el número que mencione, para así reunirse, los alumnos que no completen equipo no se saldrán, solamente se les mencionará y continuarán jugando.

**81. - CARRERA DE TANQUES
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

En un extremo del patio se colocaran por equipos de la siguiente forma:

Uno de los integrantes será rodeado por otros cinco del mismo equipo, que se encontrarán de espaldas a él, rodeándolo, y se "engancharán" de sus brazos de tal forma que no se puedan soltar. Todos los equipos se colocarán de la misma forma y a la misma altura de salida, entonces será que el profesor dará una señal de salida y empezarán a desplazarse en dirección del punto de llegada establecido previamente. Ganará el equipo que llegue primero y sin soltarse, se deberá tener cuidado especialmente de que la rapidez con que avanzan no sea demasiada porque se podrán caer con facilidad, y también con los alumnos que se encuentren en el suelo, si eso sucede suspender la carrera inmediatamente.

**82. - PESQUE AL BALÓN
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: UN BALÓN O PELOTA**

Se divide al grupo en dos equipos que se encontrarán en posición de cúbito ventral en una línea opuesta cada uno. El profesor colocará una pelota o balón en el centro de la cancha, anunciará con voz fuerte el número correspondiente a dos de los jugadores, uno de cada equipo, que intentarán apoderarse del balón, cada vez que lo consigan se le anotará un punto a su equipo. Así continúan el juego hasta que todos los integrantes hayan participado.

**83. - EL REFUGIO
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO - REACCIÓN
MATERIAL: PEQUEÑOS BLOQUES**

Los niños se encuentran dispersos por el patio de clase con un bloque en sus manos, a una señal corren y dejan el bloque en el suelo, a otra señal regresan a subirse a su bloque. En el momento que los niños corran y su bloque se encuentre en el suelo el profesor, quitará uno o varios de ellos, si alguien gana un bloque nadie puede quitárselo o bajarlo.

**84. - SEMBRAR Y COSECHAR
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: COSTALITOS**

Se colocarán por parejas y a cada una de ellas se les dará un costalito, el profesor les pedirá que empiecen a trotar por el patio, a la voz de sembrar lo dejarán en el suelo y continuarán trotando juntos, a la voz de cosechar regresarán por su costalito e intentará uno de los dos de apoderarse del costalito. Se continúa nuevamente hasta que alguno de los dos llegue a 6 puntos.

**85. - CARRERA SOBRE PISTA DE PAPEL
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: RESIST. A LA FUERZA
MATERIAL: PAPEL PERIÓDICO**

Se divide el grupo por parejas, uno de ellos será el auxiliar que se encontrará enfrente del otro, uno que se encuentra parado sobre una hoja de papel periódico se le jalará el papel sin que se rompa, mientras que salta de cojito y volviendo a caer sobre la hoja, de esta forma avanzaran hasta un punto de retorno, una vez que lleguen invertirán las posiciones y regresaran. Ganará la pareja que llegue primero y con la hoja lo más completa.

**86. - EL BAILE DEL CONEJO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: COORDINACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se divide el grupo en equipos formados en hileras, tomados a la cintura o de los hombros. Saltarán elevando la pierna derecha dos veces, pierna izquierda dos veces, al frente, atrás y tres saltos seguidos. Deberán mencionar el nombre de la pierna elevada, así como de la dirección en que se salta y sin soltarse de los hombros o cintura.

**87. - APLAUSOS
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se colocará el grupo enfrente del profesor, quién dará las indicaciones para aplaudir y dejar de aplaudir. El profesor indicará que cuando levante las manos con las palmas hacia arriba, los alumnos aplaudirán, y cuando voltee las palmas hacia abajo dejen de aplaudir, variando la duración de los aplausos y los silencios. Serán eliminados los alumnos que no coordinen los movimientos al tiempo indicado.

**88. - EL AGENTE DE TRANSITO
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Se distribuirá el grupo por parejas, previamente se identificarán como número uno y número dos. El alumno número dos se alejará de su compañero unos ocho metros aproximadamente, el alumno número uno levantará sus brazos al frente y con las palmas levantadas hacia su compañero, esta será la indicación de que correrá a máxima velocidad hacia él, y en el momento que él baje las manos se deberá detener. Después de unas cuantas repeticiones, cambiaran de papeles, no se eliminará a nadie por equivocarse.

**89. - ESTA ES TU CABEZA
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: IMAGEN CORPORAL
MATERIAL: NINGUNO**

Este es un juego de recuperación, se realiza cuando los alumnos están sentados formando un círculo. Se escoge a un compañero para que pase al centro del mismo y le dirá a un compañero las siguientes palabras. "ESTA ES TU MANO", pero esta persona no estará señalando la parte mencionada, sino otra muy diferente. EJEMPLO: esta es tu mano, y se señala la rodilla, el que responde, señala la mano del que está en el centro y le dice esta es mi rodilla. Si el alumno que fue señalado se equivocó, pasará entonces al centro, si no fue así continuarán con el que inició.

**90. - ¿QUIÉN TOCA MÁS?
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN - RESIST. A LA VEL.
MATERIAL: NINGUNO**

Durante un tiempo dado, (30 segundos, por ejemplo), cada jugador debe de tocar, y evitar de ser tocado en un parte del cuerpo previamente acordada. Variar la parte del cuerpo durante algunos segundos con pausas de recuperación.

**91. - LA CACERÍA
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: ADAPTACIÓN -VELOCIDAD
MATERIALES: PELOTAS DE VINÍL**

En el campo de juego se marcan dos refugios en los extremos. El grupo se divide en dos equipos. Uno de ellos se coloca en un extremo del campo, dentro de un refugio, y el otro equipo se distribuye a lo largo de las franjas laterales con algunas pelotas de viníl. A una orden el equipo que está en un refugio debe correr dentro del campo hacia el otro extremo, tratando de no ser tocados por las pelotas, que los cazadores lanzaran hacia ellos.

El que es tocado por las pelotas sale del juego. Se cuentan los pasajes que logra hacer cada equipo hasta que todos queden eliminados, se repite el juego alternando las funciones de los equipos.

**92. - CAZA DE ANIMALES
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: ADAPTACIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: PELOTAS DE VINIL**

En el campo se marcan dos refugios como en el juego anterior. Se divide el grupo en cinco o más equipos, representando cada uno un grupo de animales, perros, gatos, etc., Los cazadores se colocan sobre las líneas laterales, con varias pelotas.

El maestro da la salida, nombrando los animales: éstos pasarán de un extremo del campo al otro, tratando de no ser tocados por las pelotas que lanzan los cazadores. Quienes sean tocados pasaran a ser cazadores. Al terminar el juego, resulta ganador el equipo que quedo con mayor número de integrantes.

**93. - EL BURRITO
DESDE LOS 10 AÑOS**

**TEMA: RESIST. A LA FUERZA
MATERIAL: NINGUNO**

Los equipos se forman en columnas, separado cada integrante del otro, unos dos metros de distancia, con el tronco inclinado al frente y las manos en las rodillas. A la orden de iniciación, el último salta a horcajadas, sobre cada uno de los compañeros, y al saltar al compañero que se encuentra en el inicio, se sentará a 2 metros de distancia, así sucesivamente se van saltando los demás compañeros. Cuando todos han pasado, y estén sentados ordenadamente ganará el equipo que termine primero sin cometer errores.

**94. - PASES POR COLUMNAS
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMAS: PASES
MATERIAL: BALONES O PELOTAS GRANDES**

El grupo se divide en equipos de seis o siete integrantes, formando columnas se colocaran con un integrante al frente de ellos a una distancia de dos metros aproximadamente con un balón. A una señal lanzarán el balón al primero de los participantes de cada equipo y este lo regresará, e inmediatamente después se sentará, nuevamente el balón es lanzado al segundo participante, lo regresa y se sienta, así sucesivamente lo harán todos los integrantes hasta terminar con todo el equipo.

**95. - PELOTA ESPÍA
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: LANZAR - PREDEPORTE
MATERIAL: UNA PELOTA**

En cada cancha se ubica un equipo, con no más de 20 jugadores cada uno. En el campo **A** hay un espía **B**, y en el **B** hay un espía **A**. Uno de los equipos inicia el juego, tratando de darle un pase a su espía, ubicado en el campo de los contrarios; estos procurarán impedirlo. Si el espía logra tomar o tocar la pelota, el

compañero que ha lanzado pasa a unirse con él en el campo contrario. El equipo que logra hacer pasar a seis integrantes al campo contrario gana.

**96. - LOS LADRONES
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: RESIST. 1/2 DURACIÓN
MATERIAL: COSTALITOS**

El grupo se coloca en un extremo del campo, sobre el otro extremo, una serie de objetos (costalitos, bastoncitos, pelotas), y dentro del campo de juego, dos o más guardianes. Al darse la orden de iniciación, todos tratarán de TRAER la mayor cantidad posible de objetos sin ser tocados, llevándolos al lugar de partida. El que es tocado por los guardianes, debe de llevar nuevamente el objeto que traía a su lugar; solo es permitido robar un objeto a la vez.

**97. - QUITARLE AL VECINO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: RESIST. A LA VEL.
MATERIAL: AROS Y COSTALITOS**

Se forman varios grupos, que se distribuyen equidistantemente por el patio, dentro de un refugio. En dicho refugio, cada uno coloca un objeto: pelota costalito, bastoncito etc.

A una orden, salen todos a traer un objeto por vez de otro refugio; así continúan durante un tiempo dado, terminado el cual, se cuentan los objetos que cada equipo llevó a su refugio: gana el equipo que tiene mayor número de elementos.

**98. - RELEVO EN CÍRCULO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: BOTE - VELOCIDAD
MATERIAL: BALONES DE BASQUETBOL**

Forma el grupo un círculo, numerados de tal forma que todos puedan participar en números iguales, es decir por ejemplo 5 equipos de cinco. Al primero de cada equipo se le entrega un balón de básquet bol, y a una señal saldrán botándolo al rededor del círculo e intentarán llegar hasta el lugar de su segundo compañero, y así sucesivamente hasta que todo el equipo pase. Ganará el equipo que termine primero y sin cometer faltas.

**99. - PELOTA BAJO CUERDA
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: PREDEPORTE
MATERIAL: CUERDA MEDIANA Y PELOTA**

En el centro del campo de juego, se coloca una cuerda a unos 50 centímetros de altura. Cada equipo se mantiene en su terreno, pateando la pelota siempre por debajo de la cuerda. El objetivo del juego es lograr que la pelota rebese la línea final del equipo contrario, en cuyo caso el equipo obtendrá un punto. Si la pelota toca la cuerda, pasa por sobre ésta, o se desvía del campo de juego, se anulará cualquier acción

**100. - PERSEGUIR
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: LANZAR - ADAPTACIÓN
MATERIAL: PELOTA DE VINIL**

Los jugadores se distribuyen dentro del campo de juego en un lugar dado, y no podrán moverse de ahí. Habrá un "PERSEGUIDO", al que todos tratarán de pegarle con la pelota. Podrán hacerse pases, el que logra pegarle al perseguido (quien si puede desplazarse libremente), pasa a ocupar su lugar.

**101.- BOMBARDEO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: LANZAR - PREDEPORTE
MATERIAL: PELOTAS DE VINIL Y BOTES**

Se divide el grupo en dos partes, cada uno de los grupos colocados en línea, y al frente de tendrán formados botes separados entre sí. El otro equipo se encontrará de igual forma pero a una distancia de seis metros aproximadamente, y cada equipo tendrá en su poder cuatro pelotas de VINIL. A una señal del profesor los alumnos que tienen pelotas, las lanzarán a tratar de tirar los botes vacíos del equipo contrario, esto sin abandonar su lugar, ni pasar a la zona neutral que abarca entre las dos líneas que se forman los equipos. Ganará el equipo que tire primero los botes del equipo contrario. Una variante con grupos superiores es que se puede intentar tirar los botes pateando la pelota.

**102. - EL PRISIONERO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: LANZAR - ADAPTACIÓN
MATERIAL: PELOTA DE VINIL**

Se divide al grupo en dos partes iguales, y se distribuye cada parte en la mitad de una cancha de voli bol, que no podrá invadir la cancha del equipo contrario. El juego consiste en que el alumno que tenga la pelota intentará golpear a cualquiera del equipo contrario, utilizando de la forma que quiera hacerlo; rodada, lanzada, pateada o rebotada, cuando uno de los integrantes del equipo contrario sea tocado por la pelota, pasará a ser prisionero del equipo contrario y se colocará en la línea final del cual es prisionero. Para poderse librar de la pelota los alumnos podrán moverse libremente por su cancha sin abandonarla, el equipo que tenga mayor número de prisioneros es el ganador. Una regla que se puede incluir es que el prisionero puede ser rescatado si su equipo lo pide hacer, esto será cuando le pegue a un niño ESCOGIDO del equipo contrario en no más de cinco tiros, es decir si mi equipo quiere rescatar a un compañero, lo anuncia verbalmente y escoge a un niño del otro equipo e intentará golpearlo en no más de cinco tiros, esto sin que se salgan el resto de sus compañeros.

**103. - LOS CINCO PASES
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: PREDEPORTE - PASES
MATERIAL: BALÓN O PELOTA GRANDE**

Se dividirá el grupo en equipos de no más de seis integrantes. Se inicia como en el básquet bol con un salto entre dos oponentes, el juego consiste en hacer pasar cinco veces consecutivas el balón entre los integrantes de un equipo sin que algún oponente rompa ese intento, tocando antes el balón, cada vez que consigan hacer cinco pases será un punto para el equipo que lo logró. Se puede añadir como reglas que no se podrá correr con el balón, sólo como máximo caminar tres pasos con él, y además el jugador que lleve el balón no podrá ser tocado, de ser así, se marcará falta y pasará el balón a posesión del otro equipo, ganará el equipo que acumule mayor puntuación.

**104. - PELOTA CON META MÓVIL
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: PREDEPORTE
MATERIAL: PELOTA**

Se divide el grupo en equipos de seis integrantes cada uno, y se utiliza un campo rectangular como la cancha de voli bol o básquet bol. Este juego se llevará a cabo entre dos equipos, a cada uno se le asigna una parte como terreno de juego. Esto consiste en hacer llegar la pelota a un compañero de su mismo equipo que se encuentra en la zona de gol del equipo contrario, la pelota puede patearse, lanzarse, rodarse o de cualquier otra forma siempre y cuando no se corra con ella, solo se puede como máximo dar tres pasos con ella. La zona de gol será toda la línea final de la cancha, solo que no se le permite al que atrapa invadir el interior de la cancha.

**105. - BALÓN CORREDOR
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD - PREDEPORTE
MATERIAL: UNA PELOTA GRANDE**

En un terreno rectangular se llevara acabo el juego, colocado el equipo **A** por fuera y en el medio de unas de las líneas finales de la cancha (como lo muestra el dibujo adjunto) formados en columna, el equipo **B** se encontrará disperso por dentro de la cancha sin invadir el pasillo. El juego consiste en que el primer

jugador del equipo **A** lanza el balón para que toque primero una parte de la cancha y se quede ahí o salga, inmediatamente después correr por el pasillo que se encuentra en medio de la cancha y llegar a la zona de refugio **R**, donde puede permanecer 10 segundos sin ser tocado. Si no ha sido tocado durante este trayecto ganará un punto, si efectúa su trayecto de regreso sin ser tocado y lo hace por el corredor, ganará otros dos puntos, y si lo hace zigzagueando por toda la cancha ganará solo un punto más. Los jugadores del equipo **B** podrán tomar el balón y lanzárselo al corredor sin invadir el pasillo, si el corredor es tocado de ida no se le anota un solo punto y si es tocado solo de regreso un punto. Cuando todos los integrantes del equipo **A** terminen de pasar cambiarán de lugares con el equipo **B**.

**105. - EL REDONDEL
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN - VEL. DE REACC.
MATERIAL: GISES**

Se integran equipos de 4 a 5 jugadores, se trazará con el gis un círculo de 2 a 3 mts. de diámetro, según sea el grado con que se este trabajando, un jugador se colocará fuera del círculo y el resto de ellos dentro de él. El que está afuera intentará tocar a cualesquiera de ellos sin meterse al círculo, si lo llega a tocar este saldrá para ayudarle hasta que gana el último que quedó adentro.

**106. - LIEBRE ESCAPADA
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: PELOTA DE VINIL**

Se integrará el grupo en dos equipos, uno **A** y otro **B**, el equipo **A** iniciara como las "LIEBRES" y el equipo **B** como "CAZADORES". Las liebres se encontraran formadas en columna en una de las esquinas del cuadrado en el que los cazadores se encontrarán dentro dispersos. A una señal entrará corriendo la primera liebre e intentará salir por el extremo contrario por donde entró, los cazadores solo la podrán "atrapar" si es golpeada por una pelota de vinil de los hombros hacia abajo. Cada liebre que logre salir sin ser tocada se agregará un punto a su equipo. Al finalizar el primer equipo de liebres, se invertirán los papeles.

**107. - ENCANTADOS AMERICANOS
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Este juego es una variante del juego original. Previamente el profesor escogerá a uno, o unos niños que serán los que encantan y a otro u otros que son los que desencantan, y el resto de sus compañeros serán los perseguidos. Los niños que se encargan de "encantar", perseguirán por el patio de clase a sus compañeros perseguidos, únicamente con el hecho de ser tocados en cualquier parte del cuerpo por los que encantan, en ese momento quedarán "encantados" de pie y con las piernas separadas llamando a los desencantadores y cuando estos pasen por debajo y entre sus piernas quedarán desencantados y así continuar jugando hasta que el profesor escoja a otros niños como encantadores y desencantadores.

**108. - TÚNEL Y SALTO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD - UBICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se divide el equipo por columnas en números iguales, si "sobra" algún compañero se le puede habilitar como "juez". Una vez que los equipos estén colocados en columnas, el último integrante de cada equipo pasará a "gatas" por debajo y entre las piernas por debajo de todos sus compañeros, una vez que termine correrá a una marca que se encontrará a 3 mts. De distancia previamente marcada para todos los equipos, después este mismo compañero regresará al frente de su columna y sus compañeros se acostaran como troncos con una separación entre cada uno de 1 metro aproximadamente y los saltará de cualquier forma, una vez que llegue al final este tocará al compañero siguiente para que haga lo mismo levantándose y

formándose otra vez todos, el compañero que va llegando y tocando al último compañero pasará a ocupar el primer sitio de la columna. Ganará el primer equipo que sin cometer trampa termine primero.

**109. - SALTAR AROS
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD - RESIST. FUERZA
MATERIAL: AROS**

El grupo se encuentra dividido por equipos en columnas, el primero de cada una tendrá en sus manos 6 aros. A la orden de partida el primero corre y va dejando en el camino un aro por vez, al llegar al punto de retorno regresará e ira saltando de un aro a otro sin evitar ninguno. Al llegar toca al siguiente compañero y este hace el recorrido en sentido inverso, de ida salta y de regreso recoge los aros y los entrega al tercer compañero.

Ganará el equipo que termine primero el recorrido por todos sus participantes y sin cometer errores.

**110. - PALOMAS Y GAVILANES
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Se dividirá el equipo en dos, formando cada parte una hilera que se encontrará frente a la otra, a una distancia de 10 mts. Aproximadamente, con el frente hacia sus adversarios. Para iniciar un equipo será "gavilanes" y el otro será "palomas". Previamente el profesor habrá numerado a cada una de las palomas, todos los gavilanes colocarán sus manos con palmas hacia arriba y frente a su abdomen, cuando el profesor diga como ejemplo la siguiente orden: "Paloma numero 6" esta paloma irá hasta cualquier gavilán y le golpeará sus palmas a la vez que dice: "uno" al siguiente le golpea y dice: "dos" y el ultimo también será goleado y le dirán "tres" y entonces en ese momento la paloma correrá a su lugar y podrá ser perseguida por los tres gavilanes a los cuales toco. (Como variante puede ser perseguida únicamente por el último gavilán tocado) Si una paloma es tocada antes de llegar a su lugar pasará ser prisionera de los gavilanes y se colocará en la parte posterior de la hilera formada por los gavilanes y no podrá ser rescatada nuevamente. En el momento que el profesor lo indique invertirán sus papeles gavilanes y palomas.

**111. - NUNCA 3, SIEMPRE 2
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - ORIENTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo por parejas, excepto a unos 5 a 8 niños según sea el numero de niños en el grupo. Por parejas empezaran a caminar uno detrás del otro a una velocidad moderada, y los niños que no tienen compañero tratarán de colocarse delante de la pareja sin detenerse, una vez lograda la acción, el último niño de la ahora tercia buscará corriendo colocarse delante de otra pareja para tener un nuevo compañero. El juego terminará cuando todos los niños hayan encontrado un nuevo compañero.

**112. - SENTADOS, CINCO.
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO - VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Se encontrará el grupo disperso por el patio, con cinco niños que serán los que la "traen", estos intentaran perseguir al grupo para tocarlos y convertirlos en sus ayudantes. Los niños podrán escaparse de sus perseguidores corriendo, y antes de ser tocados podrán sentarse en el suelo únicamente apoyando sus nalgas en el suelo, esto quiere decir que también elevaran sus pies y brazos, pero solo pueden permanecer así por cinco segundos, y luego deberán de correr antes de ser atrapados. En un tiempo prudente se escogen nuevos niños para "traerla".

**113. - BALÓN PRESENTADOR
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - LANZAR
MATERIAL: BALONES**

Se divide al grupo en equipos, para que estos formen círculos independientes a su vez. Cada equipo tendrá un balón en su poder, un primer niño se lo lanzara a un compañero sin decir nada, el segundo niño lo lanzará a otro del mismo, pero antes de hacerlo deberá de decir en voz alta el nombre del niño que le lanzo el balón y así sucesivamente, pero ninguno de ellos deberá de tardar más de tres segundos en lanzar el balón o decir el nombre de quien se lo lanzo. A determinado tiempo se pueden cambiar algunos niños de sus equipos, para seguir siendo ameno.

**114.- EL NIÑO MURALLA
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se escogerá a un niño que representara a una "**muralla**", colocará sus brazos en cruz caminando lentamente por cualquier parte del patio, ningún niño deberá de permanecer por detrás de el, siempre que la muralla camine o haga algún movimiento para dejarlos atrás estos correrán a colocase delante de el. Se le anotará un punto malo al niño que permanezca por mas de tres segundos detrás de el.

**115. - EL PELLIZCO
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: RECUPERACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Varios equipos se sientan por columnas. El primero de cada una, cierra los ojos y es pellizcado por un compañero, que sigilosamente vuelve a su lugar. A una señal, la "víctima" abre los ojos, se levanta, toma suavemente de un hombro al que cree que lo pellizó y lo lleva a ocupar su lugar. Pero si el elegido es inocente, éste tiene derecho a llevarlo, también del hombro, nuevamente al primer lugar para reiniciar el juego.

**116. - A CUIDAR AL REY
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - UBICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se distribuye al grupo por tercias, numerándose cada uno de ellos, inmediatamente después se separarán por lugares diferentes y empezarán a trotar o caminar según sea el grado con el que se este trabajando. A una señal del profesor, cuando diga el nombre de un número en voz alta (ejemplo el 1) todos se detendrán y el número uno se hincará y el dos y el tres vendrán desde el lugar en que se encuentren y se colocarán detrás de este parados uno al lado del otro lo más rápido posible. Así continuará el profesor con los otros húmeros, perderá la tercia que más veces termine al final.

**117. - LA JAULA
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: VEL. DE REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se formarán ruedas de 10 alumnos cada una; se tomarán de las manos para hacer una "**jaula**" y fuera de los círculos se quedarán 8 a 10 alumnos para que sean los "**animales salvajes**". A una señal los niños de la rueda, levantarán los brazos, siempre sin soltarse de las manos mientras los otros comenzarán a entrar y salir de la jaula. A la señal siguiente, los componentes de la rueda bajarán las manos aprisionando en la jaula a los "**animales salvajes**" que quedarán dentro de ella, para que pasen a formar parte de la rueda recomenzando el juego, el cual prosigue en esta forma hasta que todos sean apresados.

**118. - EL TOCADO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN - RESISTENCIA
MATERIAL: PELOTAS DE VINIL**

Se dividirá al grupo por tercias, dos de ellos serán los que “quemán”, que tendrán posesión de la pelota. El alumno que queda solo tratará de evitar de ser tocado con la pelota por sus contrincantes. Sólo podrá ser quemado si a través de los pases de los dos, y alguno de ellos toca al que escapa con la pelota sin lanzársela. Una vez que sea quemado, pasará a ayudarlo al otro que quema, para atrapar al nuevo participante.

**119. - UNO POR VEZ
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD
MATERIAL: COSTALITOS, AROS**

Se forman equipos por columnas, frente y en dirección a cada una de ellas se colocan 4 aros separados un metro y medio entre sí. El primer jugador de cada equipo tendrá 4 costalitos u otros objetos, a la orden de partida el alumno debe colocar dentro de cada aro o círculo un costalito por vez. Hecho esto habilita al segundo jugador para recoger de uno por vez los costalitos, entregándoselos al tercer jugador para continuar el juego.

**120. - ESCALERA
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: SINCRONIZACIÓN
MATERIAL: PELOTAS GRANDES**

Se divide el grupo por filas o columnas en números iguales, en donde uno de sus participantes se encontrará frente a ellos y en posesión de una pelota. Lanzará la pelota al primero de ellos, y este se la regresará de igual forma pero después de regresársela se agachara o sentará inmediatamente, encendida se la lanzarán al número dos y este realizará lo mismo, una vez que el último la reciba terminará el juego, o para hacerlo más interesante realizarán el recorrido de regreso de manera inversa, antes de recibirla deberá pararse.

**121. - BALÓN INTERIOR
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: PASES
MATERIAL: BALÓN DE BASQUETBOL**

En un espacio mediano como la mitad de una cancha de voli bol o básquet bol, se encontrará un jugador neutral dentro de un aro grande que será el “atrapador comodín”. Se enfrentaran dos equipos de 5 jugadores cada uno, y el objetivo del juego consistirá en hacer llegar el balón al atrapador comodín pero sólo a través de un pase picado, entre compañeros si se podrán pasar el balón de cualquier forma, si es interceptado pasará a posesión del otro equipo cada dos goles podrán cambiar de atrapador comodín.

**122. - FUERZA DE 1 Y 2
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: FUERZA
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo de pie formando un círculo, se numeraran de uno y dos, hasta que se completen los dos equipos. Se tomarán de los antebrazos, tipo bombero, y a una señal los número uno jalaran hacia adentro, y los número dos lo harán hacia afuera. En el momento que el profesor lo determine se detendrá el juego para no sufrir una lesión, o si antes alguno de los jugadores llega a caer al suelo, después de un intento jalarán en sentido contrario.

123. - EL PROTEGIDO**TEMA: ADAPTACIÓN**

DESDE LOS 7 AÑOS

MATERIAL: PELOTAS DE VINIL

Se forman equipos de 4 alumnos, en donde uno de ellos tendrán la posesión de la pelota, que intentarán quemar específicamente a uno de los integrantes del equipo contrario, estos pueden correr, caminar y pasarse la pelota de cualquier forma, pero no podrán sujetar al **protegido** para ser quemado. Los compañeros del protegido tratarán de desviar o rechazar todos los lanzamientos hacia su compañero, pero nunca tomar la pelota. En cuanto sea quemado el protegido entonces pasarán a desempeñar el otro papel.

**124. - CARRERA DE FUERZA
DESDE LOS 11 AÑOS**

TEMA: RESISTENCIA A LA FUERZA

MATERIAL: NINGUNO

Se coloca al grupo por columnas sentados, con las piernas semiflexionadas al frente y con la planta de los pies apoyadas en el suelo, las manos tomarán los tobillos del compañero que se encuentra detrás de cada uno, así hasta formar una "cadena" sentados. A una señal todos levantarán moderadamente sus nalgas del suelo y empezarán a avanzar únicamente con el apoyo de pies y manos sin soltar los tobillos, hasta llegar a una meta que no este mas allá de 5 metros.

**125. - RELOJ
DESDE LOS 10 AÑOS**

TEMA: REACCIÓN - APRENDIZAJE DEL RELOJ

MATERIAL: GIS

Se forman círculos con doce niños, los cuales se ubican en posición igual a las horas y minutos como un reloj, en el centro del círculo se dibuja una marca, como un cuadrado pequeño. A la voz del profesor saldrán los niños que les correspondan las horas y minutos de las cuales mencionaron a tocar con un pie en el interior del cuadrado. Aun y cuando se diga una hora en la que un solo niño debe de salir, este lo hará solo, ejemplo; 3:15 (tres horas con quince minutos).

Un ejemplo en el que participan dos niños: 5:55 ó 17:55

**126. - CANTIDADES
DESDE LOS 9 AÑOS**

TEMA: REACCIÓN - CANTIDADES

MATERIAL: TARJETAS

Se divide al grupo por equipos, en el que cada integrante tendrá varias tarjetas con un número cada una. En el momento en el que el profesor mencione una cantidad, cada integrante de cada equipo buscará entre sus tarjetas, para colocarse en la posición correspondiente hasta formar la cantidad que el profesor mencionó. Ganará el equipo que forme primero y sin equivocarse la cantidad señalada, según sea el grado con el que se este trabajando, será el número de dígitos que conforme la cantidad a formar.

**127. - LUCHA DE CANGREJOS
DESDE LOS 9 AÑOS**

TEMA: FUERZA

MATERIAL: NINGUNO

Se divide al grupo por parejas, que se colocaran con las manos y pies apoyadas en el suelo y con el abdomen hacia arriba, elevando la cadera, entonces las parejas se acercarán para juntar sus espaldas y empujar uno contra el otro. Ganará quien aleje más a su compañero de su lugar, dependiendo del grado con el que se trabaje será el tiempo que duren empujando.

**128. - LOS BOMBEROS
DESDE LOS 5 AÑOS**

TEMA: VELOCIDAD - REACCIÓN

MATERIAL: CUERDAS

Los niños se dividen en pequeños grupos de 4 a 6, cada uno de los cuales representan las bombas de incendios de un cuartel de bomberos, que tienen en sus manos una cuerda "manguera". Cada niño de cada

bomba tiene un número. Se establece una meta o una casa "incendiada" a unos 15 o 20 metros de los cuarteles.

Es elegido un niño para ser el jefe de bomberos, el cual grita un número y un bombero de cada cuartel, correrá con su manguera hasta la casa de incendiada, para darle la vuelta y regresar a su cuartel, el niño que regrese primero le dará un punto a su equipo. Para hacer más emocionante se puede gritar " alarma general" y saldrán con la manguera todos los integrantes de cada bomba para apagar el incendio.

**129. - OREJA Y PIE
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - IMAGEN CORPORAL
MATERIAL: NINGUNO**

Se dispersan los niños por el patio, y el profesor elige a 5 ó 6 niños que serán los que quedan, los cuales intentarán de tocar para que salgan del juego a todos aquellos niños que no estén tomados de su oreja y pie antes de ser tocados. Cuando el profesor lo indique, mencionará otras partes del cuerpo, como: rodilla y hombro, nuca y abdomen, etc. Después de un rato podrá cambiar a los que quedan.

**130. - LOS CERDOS AL MERCADO
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: EXPERIENCIA MOTRIZ BÁSICA
MATERIAL: BASTONES, LATAS VACÍAS**

Se coloca al grupo por equipos en columnas, el primero de cada equipo tendrá un bastón y 2 latas vacías, que llevará conduciendo con el palo hasta una meta común para todos los equipos, regresará conduciendo las latas sin golpearlas con demasiada fuerza y sus siguientes compañeros continuaran hasta que todos hayan participado, ganará el equipo que termine primero y sin cometer falta.

**131. - QUITARLE LA COLA AL DRAGÓN
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - ADAPTACIÓN
MATERIAL: PAÑUELOS**

Se divide el grupo por parejas, y a cada alumno se le dará un pañuelo y se lo colocará detenido en el pantalón en la parte de taras. Cada pareja se coloca frente a frente y a una señal del profesor intentarán cada pareja despejarse el uno al otro de su pañuelo sin tomarse del cuerpo ni de la ropa. Ganará quien quite más veces el pañuelo en un minuto en un minuto.

**132. - EL SOPLÓN
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: IMAGEN CORPORAL
MATERIAL: POPOTES**

Se dispersan los niños por el patio y cada uno de ellos traerá un popote a una señal del profesor, soplarán con el popote en la parte del cuerpo señalada por el profesor. Es conveniente no dejar que los niños soplen demasiadas veces y también es recomendable una pausa grande de recuperación entre orden.

**133. - POR EL TÚNEL
DESDE LOS 7 AÑOS**

TEMA: UBICACIÓN

MATERIAL: AROS

Se coloca al grupo por columnas y cada integrante de ellas se encontrará separado 2 metros aproximadamente entre cada uno y con un aro en sus manos a una altura de 50 cm. de altura en posición horizontal. Un integrante del equipo se colocará en la parte final de la columna y a una señal del profesor pasará a través de los aros alternando una vez por arriba y el siguiente por debajo hasta completar todo el recorrido. Al terminar un integrante se puede continuar el juego, o bien cambiar de competidor.

**134. - GORILA, JIRAFAS Y ELEFANTE
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo en formación círculo y de pie, uno de los alumnos ocupará el centro del círculo que será el "**cazador**". El cazador empezará a caminar por dentro y alrededor del círculo y cuando señale a un compañero y le diga la palabra "**gorila**" los dos compañeros de a lado tomarán su brazo como bombero y el centro se agachará y hará como si se colgara en ellos, en "**jirafa**", los dos compañeros que se encuentran a los lados de él, se agacharán inmediatamente y el de en medio permanecerá de pie, si este se agacha o se mueve perderá y pasará al centro del círculo, si al caminar el cazador, señala y dice "**elefante**" tanto al que señalaron como los que se encuentran a ambos lados se agacharán y permanecerán ahí inmóviles hasta que el maestro lo ordene, si alguno de los tres se queda de pie, o tarda en agacharse, pasará a ocupar el lugar del centro.

VARIANTE: Este juego puede realizarse dentro del salón de clases sin descomponer las formaciones que tengan los pupitres del salón. Si el profesor del salón menciona el nombre de un alumno, los otros niños que se encuentren adelante y detrás o izquierda y derecha según sea lo convenido se levantarán inmediatamente. Ejemplo derecha e izquierda Juan, los niños que se encuentran a la derecha e izquierda de Juan se tendrán que poner de pie.

**135. - A MI DERECHA
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se encuentra el grupo formando un círculo, y el profesor mencionará y lado de su cuerpo y el nombre de un niño y los que se encuentren en ese lado tanto del profesor como del niño nombrado se intercambiarán lo más rápido posible de lugares. Ejemplo: Derecha Ramiro, entonces el niño que se encuentra a la derecha de Ramiro y a la derecha del profesor intercambiarán de lugares lo más rápido posible, después Ramiro mencionará el nombre de otro compañero y dirá derecha o izquierda y se cambiarán de lugar el que está a un lado suyo el que se encuentra al lado del compañero que se mencionó.

**136. - LA COLUMNA DEL CAMELLO
DESDE LOS 10 AÑOS**

**TEMA: FUERZA DE RESISTENCIA
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca el grupo por columnas, y el primero de ellas se toma las rodillas, y el resto de la columna, se toma de los tobillos del de adelante. Avanzarán sin soltarse hasta un punto determinado y ganará el que llegue primero y sin faltar a las reglas.

**137. - CARRITOS
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - UBICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo por parejas uno detrás del otro tomado por la cintura o de los hombros con el compañero de adelante. El compañero que se encuentra atrás, le indicará de manera repentina a su compañero que camine hacia adelante, hacia atrás, a un lado u otro. En un tiempo no mayor a dos minutos realizarán el cambio de lugar para dar oportunidad a ambos participantes.

**138. - ESTO NO SE HACE
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

El profesor se encuentra frente al grupo, estos empezarán a imitar todos los movimientos realizados por el profesor, previamente acordarán uno o dos movimientos que no se deberán hacer, aquel alumno que lo

haga se le anotará un punto, cuando uno de ellos llegue a tres se le pedirá que haga algo cómico. Nota: para hacer los movimientos o para cambiar a otro se deberá de hacer de manera repentina y no indicarlo verbalmente

**139. - ¿QUIÉN FUE?
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: RELAJACIÓN
MATERIAL: UNA PELOTA DE VINIL**

Se coloca al grupo sentado en el área de clase y se forman círculos con los niños sentados de 10 a 15 integrantes. Se escoge a un niño para que se sienta con los ojos cerrados y cabeza agachada, a una señal del profesor empezarán a pasar de uno en uno la pelota y cuando el profesor señale a un niño, este lanzará suavemente la pelota desde su lugar la pelota al compañero que se encuentra sentado al centro. Este tendrá tres oportunidades para adivinar **quien fue** el que le pegó con la pelota. Si resulta ser el culpable el señalado en las dos oportunidades pasará al centro a ocupar el lugar del castigado.

**140. - ¿EN QUE ORDEN?
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: MEMORIA - ATENCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo por columnas en número iguales o aproximados, enfrente de cada una, y a una distancia aproximada de un metro, se colocará de espaldas un alumno de una columna distinta, cuando estén estos en su lugar los integrantes de los equipos que estarán sentados o de pie, según se haya acordado, cambiarán de lugar en su misma columna en no más de cinco segundos. Después, el que se encuentra enfrente de la columna tendrá que acomodarse en el orden inicial en el que estaban los integrantes de cada equipo o columna en un tiempo no mayor de treinta segundos. Sólo tendrá una oportunidad de acomodarse a los integrantes, y por cada uno que no se le coloque en el orden debido se anotará un punto en contra de su acomodador y equipo. **NOTA:** Será descalificado el equipo que cualquiera de sus participantes ayude o diga al acomodador en el orden de los niños.

**141. - ¿PATO O PATA?
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - PERCEPCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo formando un círculo en posición de pie, y en el centro de este, se encontrará un niño con los ojos vendados. Con la ayuda del profesor lo conducirá hacia cualquier compañero, al que le pondrán la mano en la cabeza y en este momento imitará con un sonido a un pato. El niño que se encuentra en el centro en una sola oportunidad adivinará si es niña (pata) o si es niño (pato). Cada vez que no se adivine se continuará con otros compañeros, si se acierta cambiará su lugar con el niño que fue adivinado.

**142. - ¿PUERTA, VENTANA O BALCÓN?
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: UBICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo en posición de pie formando un círculo con las piernas separadas y tomados de las manos. En el centro de este se encontrará una cantidad específica de niños los cuales tratarán de salir del círculo sin utilizar la fuerza en un determinado tiempo, y lo harán por debajo de las piernas de un compañero (puerta), por debajo de las manos de dos compañeros (ventana) o por encima de las manos de dos compañeros (balcón). Cada uno podrá hacerlo por el lado que desee y si esta es la parte correcta contará su escape. Previamente los integrantes del círculo se pondrán de acuerdo y entre todos elegirán cuál será la salida válida, si la puerta, la ventana o el balcón (una sola para todos). Se anotará la cantidad de puntos por cada uno que escape, y se pasará al centro a otro equipo.

**143. - MUÑECO MÓVIL
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: PREDEPORTE - PASES
MATERIAL: UNA PELOTA DE VINIL**

Se dividirá al grupo en varios equipos contando con ocho integrantes cada uno aproximadamente. El juego consiste en pasarse una pelota entre los integrantes de cada equipo para golpear a un contrario que se encuentra en la cancha del equipo contrario, este jugador estará colocado dentro de un círculo, o aro de 80 cm. de diámetro aproximadamente, del cual no se podrá salir, pero si saltar agacharse, o esquivar la pelota, este estará protegido por un círculo mayor de 3 metros de diámetro aproximadamente de donde los tiradores no podrán pasarse para golpearlo, cada vez que sea tocado se realizará cambio de equipo y entrará otro. Otra regla del juego será que el que realice el tiro deberá estar parado en un solo pie, para evitar que logre tomar mucha fuerza el tiro, sus compañeros tratarán de evitar que lo toquen tratando de cubrir los pases, no se puede caminar estando en posesión de la pelota.

**144. - CRUZAR EL CÍRCULO
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - UBICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo en un círculo, con un espacio de separación entre cada uno de un metro aproximadamente, a una señal del profesor, todos los alumnos intentarán cruzar hasta el lado contrario de donde se encuentran, sin tocar a otro en el trayecto del camino, tratando de formar nuevamente el círculo en el menor tiempo posible. Este juego se podrá realizar a la velocidad según se requiera de acuerdo al grado con que se este trabajando.

**145. - PAN Y QUESO
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: UBICACIÓN – REACCIÓN
MATERIAL: AROS O GISES**

Se distribuirá al grupo disperso en el patio dentro de un aro cada uno, excepto a uno de los alumnos. Que se acercará y preguntará a cada uno de los demás ¿vendes pan y queso? y le contestan; a aquí no sino en la casa de y este irá a preguntarle nuevamente y en ese momento intentaran todos cambiarse de casa y el que queda tratará de ocupar un lugar vacío. Y el alumno que no ocupe otro lugar quedará para preguntar nuevamente.

**146. - EL DIABLITO
DESDE LOS 10 AÑOS****TEMA: RESISTENCIA
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo en fila sobre una marca ó línea determinada, a una señal del profesor correrán todos al mismo tiempo para llegar a otra que se encuentra en forma paralela a una distancia no mayor a quince metros, los tres o cuatro últimos alumnos que lleguen serán eliminados del juego, enseguida se repetirá la acción hacia el punto de donde partieron eliminando a los tres o cuatro últimos, así se realizará hasta que queden unos diez alumnos que serán los ganadores.

**147. - PELOTA FRONTERIZA
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: LANZAR - PREDEPORTE
MATERIAL: UNA PELOTA DE VINIL**

Se coloca al grupo en dos equipos en números iguales, cada uno de ellos se encontrará disperso dentro de la mitad de una cancha de voli bol o básquet bol. Cada línea final de cada cancha serán las metas de los equipos. El objetivo del juego es el siguiente: tratar de cruzar la meta contraria con una pelota suave, rodando, después de uno ó más botes, manejada con las manos. No contará la pelota que cruce la meta sin haber tocado el suelo, es decir arrojada por el aire sin botarla o si la cruza por fuera de las líneas finales.

**148. - LAS CULEBRAS
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMAN: FUERZA
MATERIAL: NINGUNO**

El grupo se formará en dos hileras, que son las "culebras" alineándose una frente a la otra; cada hilera colocará el más hábil a la cabeza, para que dirija el control de la culebra; los demás se tomarán fuertemente de la cintura. A una orden, las "culebras" se atacan, tratando de dividir cada una a la contraria, por lo cual la cabeza maniobrá en busca de cualquier jugador, tomándolo y jalándolo. Si una culebra logra desunir a la contraria, la parte fraccionada de atrás, se le une a la culebra triunfadora y sigue el juego. Las culebras pueden caminar en todas direcciones pero los jugadores no pueden soltarse.

**149. - CARRERAS ROMANAS
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD
MATERIAL: BASTONES LARGO**

Se coloca al grupo por hileras con un bastón al primero de cada una de ellas. A una señal del profesor, el primer participante correrá con el hasta una marca determinada igual para todos, al momento de llegar al frente de cada una, acostará el bastón a unos treinta cm. del suelo en forma horizontal, y lo hará pasar por debajo de cada uno de sus compañeros saltándolo de uno por uno, sin subir demasiado el bastón, al llegar a lo último se pasará de mano en mano de regreso el bastón hasta el que quedó al inicio y este repetirá la acción hasta completar la participación de todos los competidores. Ganará el equipo que termine primero y sin hacer trampa.

**150. - POLLITO COJO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO – RESISTENCIA
MATERIAL: PELOTAS DE VINIL**

Los equipos formarán hileras, detrás de una línea de salida. Frente a cada hilera y a diez metros de distancia, se traza una línea que es la meta, a una orden salen los primeros jugadores de cada equipo, saltando en un pie, pegando a una pelota **con el otro pie** sin apoyarlo en el suelo, hasta llegar a la línea límite, desde donde regresará corriendo con la pelota en la mano a entregarla al jugador siguiente, para que haga lo mismo.

Se debe de pegar a la pelota siempre con un pie, si se cansa un jugador, puede cambiar de pie y seguir empujando la pelota.

**151. - CARRERA DEL MAREO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO
MATERIAL: BASTONES**

Se colocará al grupo por columnas con un bastón el primero de cada una de ellas, a una señal correrá y llegará a la meta que se encontrará a ocho metros de distancia apoyará una punta del bastón fijamente en el suelo y sujetará firmemente con ambas manos la otra punta, enseguida colocará la frente en esta punta y girará 5 vueltas completas sin despegar el apoyo, después regresará corriendo y entregará el bastón al compañero siguiente. Ganará el equipo que termine primero sin realizar trampa.

**152. - EL JEFE DESCONOCIDO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: REACION – VELOCIDAD
MATERIAL: UNA PELOTA DE VINIL**

Se ordena el grupo en dos columnas de igual número de jugadores, frente a frente y a igual distancia de la línea media del campo, que debe de ser lo más amplia posible. El profesor elige un jefe de cada columna, que no conocen los contrarios. Cualquier jugador del primer equipo lanza la pelota de un campo a otro; el jefe desconocido se mueve para atraparla, en el momento en que lo logra, todos los miembros de su equipo corren a atrapar a los del equipo contrario, que huyen hacia el extremo del campo, según el número de jugadores atrapados antes de llegar a su zona de seguridad, ganarán puntos para su equipo. Luego les toca tirar a los de la otra fila. Ambos equipos tienen que estar muy listos, para que cuando le toque la pelota al jefe contrario, corran para que no los puedan atrapar.

**153. - LAS ESTATUAS
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO
MATERIAL: PELOTA DE VINIL**

Se forma un círculo con los jugadores, colocados a dos pasos de distancia uno del otro. Un jugador cualquiera toma una pelota y al lanzarla, nombra a un compañero que debe de recibirla; si este la deja caer; quedará inmóvil conservando la posición que tenía al dejarla caer. En un momento el círculo se convertirá en un museo de estatuas libres. Cuando queden 6 a ocho jugadores de ese juego, el profesor hace una señal para que las estatuas cobren vida y vuelvan a participar.

**154. - BOTE ALTERNADO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: LANZAR – SINCRONIZACIÓN
MATERIAL: BALON DE VOLI BOL**

Se dividirá el grupo en dos columnas iguales, cada una de ellas se encontrará formada a partir de la línea final de una cancha de voli bol o básquet bol. El primero de uno de los equipos tendrá en mano un balón y lo lanzará hacia el primero del equipo contrario pero la pelota deberá pasar la línea media de la cancha, este lo recibirá tratando que solo de un bote el balón, este lo tomará y lo regresará de igual forma pero lo recibirá el segundo participante del primer equipo, que a su vez este lo lanzará nuevamente para que el segundo participante del equipo dos lo reciba. Si alguno de los jugadores de cualquier equipo deja que de más de un bote o lo vuelve a recibir, se anotará un punto al equipo contrario, empezando de nuevo el juego.

**155. - BALON FORTALEZA
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: LANZAR - PREDEPORTE
MATERIAL: PELOTA DE VINIL**

El grupo es dividido en dos equipos, uno de ellos formará un círculo tomados de las manos, con la cara hacia fuera y una distancia de entre cada uno de ochenta cm. Aproximadamente, con un capitán dentro de él. El otro equipo intentará introducir lanzando la pelota de una distancia no menor a un metro al interior del círculo, y los integrantes del mismo la rechazaran con las piernas y el resto del cuerpo sin soltarse y el compañero que esta dentro impedirá que toque el suelo de cualquier forma. Sólo si la pelota llega a tocar el suelo de la parte interior del círculo se anota como éxito al equipo que lo hizo. Inmediatamente cambian de posiciones. Para hacerlo más emocionante se puede tomar el tiempo que cada equipo tarda en introducir la pelota en su turno.

**156. - RELEVO AYUDADO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD
MATERIAL: PELOTAS**

Se coloca al grupo por columnas en una línea de salida, se marcan tres líneas sucesivas a una distancia de cinco metros cada una. Diez metros más allá de la última se marca la meta. Los tres primeros jugadores se paran, respectivamente, en las tres líneas centrales quedando el número uno el más cercano a la meta.

El jugador número cuatro que esta en la línea de salida, tiene una pelota. A una señal, éste se la lanza al número tres, el número tres al dos y éste al número uno. Cuando el número uno la toma, corre inmediatamente a la meta y regresa corriendo a la línea de salida; mientras el número uno esta corriendo, los jugadores dos, tres y cuatro avanzan una línea al frente a cubrir el lugar que dejo vacante el número uno.

El jugador número cinco ya está listo, en la línea de salida a recibir la pelota de manos del número uno (no debe arrojársela), quien va a colocarse a la cola de la columna. El número cinco sigue el juego en la forma anterior, hasta que todos los jugadores hayan llegado a la meta.

**157. - PELOTA EN ZIG ZAG
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: LANZAR – PASES
MATERIAL: PELOTAS O BALONES**

Se divide al grupo en dos columnas, cada una colocada en zig- zag intercalada enseguida de la otra, el primero de cada una tendrá una pelota o balón, a una señal del profesor empezarán a pasar la pelota entre sus elementos hasta llegar al último jugador de cada columna, e inmediatamente regresará de igual manera. Ganará el equipo que termine primero y sin omitir a ninguno de sus participantes.

**158. - PASAR LA BOLA
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: LANZAR - PREDEPORTE
MATERIAL: PELOTA DE VINIL**

Se coloca al grupo dentro de la cancha de básquet bol, cada equipo dentro de su mitad. A una señal, cualquier equipo lanza la pelota al aire y entre dos jugadores de equipos contrarios (como en el básquet bol), el que se apodere de ella, puede pasarla o rodarla siempre con las manos y sin dar más de un paso con la pelota y tratará de hacer combinación para hacerla pasar por la línea final del equipo contrario. En ese momento después del salto entre dos ambos equipos pueden moverse a la cancha del equipo contrario.

**159. - EL PESCADO
DESDE LOS 10 AÑOS****TEMA: FUERZA
MATERIAL: NINGUNO**

Los jugadores forman dos equipos de igual número, cada equipo forma una hilera consistente de dos al frente, mirándose cara a cara y con las manos tomadas formando un puente.

Se escoge un jugador de peso liviano por equipo, que será el “pescado” y se coloca en el extremo de cada hilera a un metro de distancia. Dada la señal, el “pescado” salta cayendo extendido sobre los brazos de los jugadores que forman la doble hilera. Este es pasado hasta el final, siendo ayudado en la salida por los dos últimos jugadores.

El pecado debe de mantenerse rígido en todo el trayecto. Gana el equipo que saque primero a su pescado.

**160. - LUCHA DE MANO
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: FUERZA – EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo por parejas y estando frente a frente, los jugadores elevan su pierna izquierda y por debajo de ella se toman con su mano derecha. El objetivo del juego es derribar al adversario, tratando de no utilizar demasiada fuerza y evitar un accidente. Al terminar el turno cambian de mano y pierna.

**161. - EMPUJAR A LA MONTAÑA
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA FUERZA GENERAL
MATERIAL: NINGUNO**

Se forman varios equipos de 6 a 8 integrantes de acuerdo al número de alumnos. A una distancia regular de la zona de salida se marcará en un círculo "R"; y cada equipo a su tiempo, a la voz de inicio tratará de empujar al profesor al refugio "R" y este ofrecerá resistencia, gana el equipo que logra introducirlo. A decir verdad sería conveniente que el profesor permitiera que todos los equipos lo logaran.

**162. - EL JUEGO DE LAS FRUTAS
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

El profesor se encontrará sentado frente al grupo, que estará en el suelo en semicírculo, el profesor irá diciendo distintas cosas, pero cada vez que nombre una fruta, todos deben golpear las manos. Si las golpean cuando no deben o no golpean cuando se nombra una fruta, se le sanciona con una prenda al responsable.

**163. - ADIVINA LO QUE HAGO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

El grupo de niños se encontrará de espaldas al profesor que realizará una serie de movimientos como brincar con los pies, correr y saltar, saltar con un pie, golpear el suelo con las manos, golpear el suelo con diferentes combinaciones rítmicas. Los niños tratarán de reproducir los movimientos que escucharon.

**164. - SALUDAR AL VECINO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD
MATERIAL: GIS**

Se distribuye al grupo en equipos en formación columnas y sentados y a cada una se le coloca en las esquinas de un cuadrado dibujado en el suelo. Se numeran los integrantes de los equipos, a la voz de salida el número uno de cada equipo correrá a la izquierda y alrededor del cuadrado tocando a todas las esquinas, en cuanto este llegue el número dos saldrá para realizar el mismo recorrido. Ganará el equipo que termine primero y no cometa faltas.

**165. - LOS BOMBEROS
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: REACCIÓN – VELOCIDAD
MATERIAL: GISES, CUERDAS**

En los refugios (cuatro o cinco) se ubican los "bomberos" por grupos de colores iguales; ROJO, VERDE, BLANCO, AMARILLO etc., el profesor en el otro extremo del patio llama de emergencia a los bomberos de determinado color por teléfono: "auxilio, auxilio se quema la casa", que vengan los bomberos de color verde estos se ponen de pie toman su cuerda como manguera y corren al punto donde esta colocado el profesor, dan una vuelta alrededor y vuelven a su refugio. Cuando el profesor, grite que vengan los bomberos de todos los colores, todos tienen que correr alrededor y volver a su lugar.

**166. - CORRER Y MIRAR
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

Todos los niños corren libremente, cuando el profesor de una señal de alto, todos se detienen rápidamente y deben girar y mirar al profesor. Este también se desplaza por el patio.

**167. - LOS SALUDOS CON EL CUERPO
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: ESQUEMA CORPORAL
MATERIAL: NINGUNO**

Los alumnos corren velozmente por el patio, a la voz del profesor: "saludar con..... los codos, con los tobillos etc., deben de saludarse de acuerdo con el miembro o parte del cuerpo indicado.

**168. - EL CONFITERO
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN – VELOCIDAD
MATERIAL: GISES**

Se coloca en el centro de una rueda al "confitero" rodeado por el resto de los alumnos, la rueda gira hacia la derecha y después hacia la izquierda, y mientras se desarrolla el siguiente dialogo: El grupo de la rueda: ¿confitero, qué dulces tienes para nosotros? Confitero: dulces; rueda ¿qué otra cosa? Confitero: Chocolates (siguen dando vueltas) y así hasta que el confitero conteste: pellizcos, los integrantes de la rueda rompen formación y correrán a refugios en las esquinas antes de que los atrape. Se anotará un punto malo al niño que sea tocado antes de llegar.

**169. - GANARLE AL PROFESOR
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - LANZAR
MATERIAL: PELOTAS DE PAPEL Y UN CESTO**

El profesor camina, corre salta, lleva un cesto con pelotitas de papel o costalitos de semillas, que va arrojando por todo el patio. Los niños deben correr, tomar las pelotitas y lanzarlas dentro del cesto, tratando de que sea lo más rápido posible antes de que el cesto quede vacío. El profesor deberá llevar el cesto de tal forma que no sea demasiado difícil para el alumno regresarlas.

**170. - ¿PEDRO O PEDRITO?
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN – VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

En el centro de una cancha de voleibol o básquet bol, se encontrará un niño sentado. El resto del grupo caminará hacia él y le preguntará ¿Pedro o Pedrito? Si él les contesta Pedrito, ellos podrán continuar caminando hasta el extremo contrario sin ningún problema. Cuando le vuelvan a preguntar ¿Pedro o Pedrito? Y él les conteste**Pedro**, los niños correrán hacia el otro extremo del patio y el niño que logre llegar primero a la meta, será el nuevo Pedrito.

**171. - EL FOTOGRAFO
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN – EQUILIBRIO
MATERIAL: PELOTAS DE VINIL O COSTALITOS**

Se distribuye al grupo disperso por el patio con una pelota o un costalito y cada uno lo irá manipulando como mejor quiera, caminando o trotando y a la voz de **fotografía** se detendrán y trataran de conservar la pelota o el costalito detenido entre dos o más partes del cuerpo en posición estática, ejemplo; entre cabeza y hombro, entre mano y abdomen, entre mano y cabeza etc.,

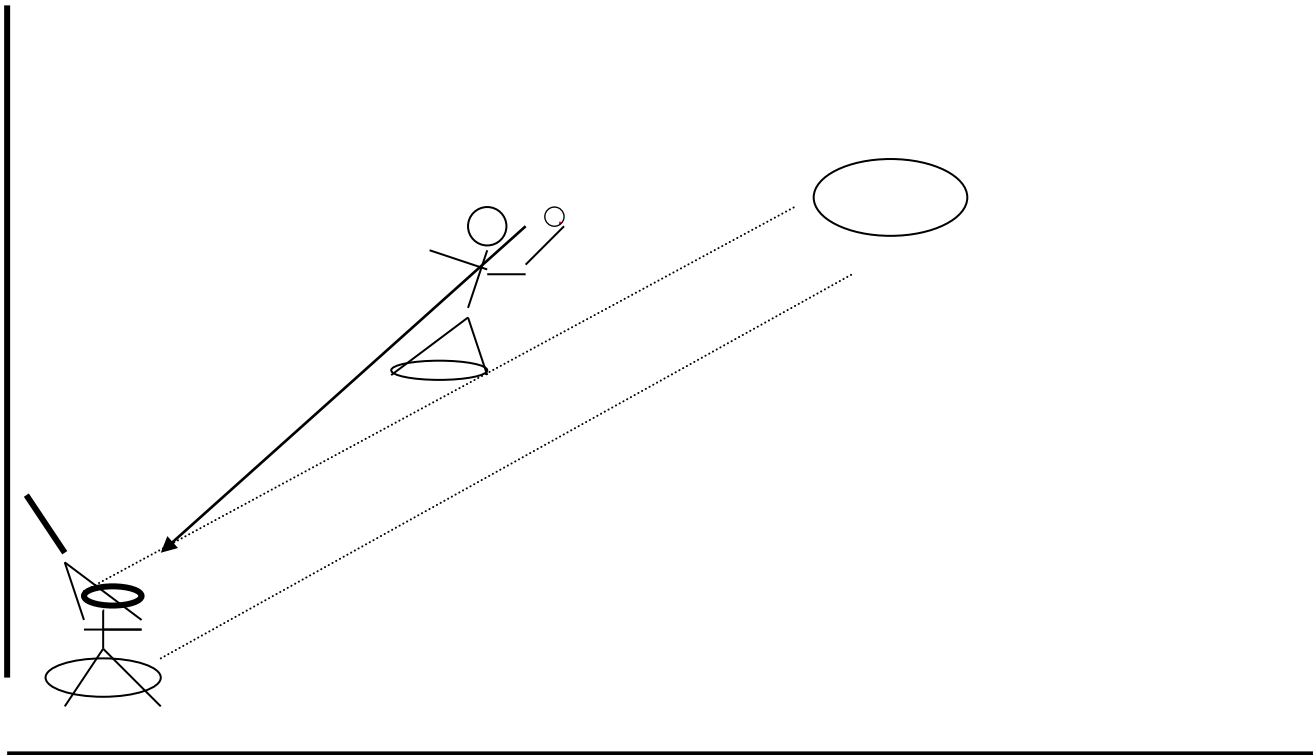
**172. - BEISBOL PASILLO
DESDE LOS 9 AÑOS**

**TEMA: PREDEPORTE
MATERIAL: BASTON Y PELOTA DE VINIL**

Se divide al grupo en dos equipos, uno que batea y el otro que recibe al campo. Las reglas de este juego serán muy parecidas al béisbol normal, excepto algunas pequeñas variantes.

1. Los out o ponches se deberán hacer de manera directa, es decir golpeando al jugador con la pelota de vinil.
2. Sólo existirán dos bases; desde donde se batea, y la 1ª. Base.
3. Se podrán juntar tantos jugadores quieran en la 1ª. Base como quieran, pero se deberán regresar en el orden en que fueron llegando.
4. El recorrido de ida y vuelta deberá de ser forzoso por un pasillo pintado entre el lugar de bateo y la base.
5. El pasillo no podrá ser invadido por ningún jugador del equipo contrario. Si lo llega a invadir se le da base por bola al contrario.
6. Si algún jugador que batea se sale del pasillo se marca out automático.

El desarrollo del juego es el mismo, batearán con un bastón mediano, tantos como alcancen a batear antes de que les hagan tres out. Cambiando de posición los equipos cada tres out. Y seguirán bateando en el orden que continuaba hasta el momento que fueron ponchados sus tres jugadores.



Se coloca al grupo en una hilera con las piernas separadas. El profesor, o uno de los compañeros tendrá en mano una pelota, se paseará por las espaldas de sus compañeros y en el momento que el lo desee, le lanzará suavemente por entre las piernas la pelota a uno de los alumnos, en ese momento el resto correrá al refugio previamente elegido y si llega a ser golpeado por la pelota antes de meterse se le anotará un punto en su contra, si ninguno de ellos llegará a ser tocado con la pelota, éste tendrá algún pequeño castigo por el grupo.

**174. - LLUVIA DE PELOTAS
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: REACCIÓN-LANZAR
MATERIAL: PELOTAS DE VINIL**

Se divide al grupo en dos equipos, cada uno dentro del espacio de una mitad de una cancha de voli bol o básquet bol. A uno de los equipos se le entrega unas ocho pelotas de vinil y a una señal, las lanzarán por el aire a la cancha del equipo contrario, para ver cuantas logran ser atrapadas. enseguida, le toca al otro equipo hacer lo mismo, se anotarán las pelotas no atrapadas y se irán sumando los puntos malos.

**175. - PUENTES ENCANTADOS
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: ADAPTACION - VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUN**

Se colocará al grupo por parejas, dos de las cuales serán los encantadores, y otras dos serán los desencantadores. Los encantadores perseguirán a las parejas para encantarlas, y ninguna de ellas podrá soltarse de la mano para evadir o atrapar. Cuando una pareja es encantada se tomarán de las manos y formarán un puente y se esperarán a que los desencantadores pasen por debajo del puente para ser desencantados. **NOTA:** Los encantadores no pueden encantar a los desencantadores.

**176. - ROMPIENDO EL CERCO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: LANZAR- ADAPATACIÓN
MATERIAL: PELOTA DE VINIL**

Se coloca al grupo en círculo con piernas separadas y con una separación entre cada uno de 80 cm. aproximadamente. En el centro se colocará a un compañero con una pelota que intentará hacerla salir lanzándola desde el **centro del círculo**, para pasarla por debajo de las piernas o entre dos compañeros, siempre por debajo de la altura de los hombros. Si alguno de ellos la logra hacer pasar, podrá salir u ocupar el lugar del centro, según como se haya estipulada al iniciar del juego.

**177. - NUMEROS CORRIDOS
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: PELOTA DE VINIL**

Se traza un círculo con gis de un metro y medio de diámetro aproximadamente y se coloca una pelota en el centro de este. Todos los alumnos colocarán una mano en la línea del círculo. El profesor grita un número y todos correrán para escaparse, y el alumno que sea nombrado (su número) correrá al círculo y tomara la pelota para perseguir a sus compañeros, el niño que sea tocado con la pelota, intentará tocar a otro antes de que todos regresen al círculo después de haber tocado una línea previamente marcada.

**178. - VENENO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: ADAPTACION - LANZAR
MATERIAL: PELOTA DE VINIL**

Se dibujan dos círculos concéntricos, quedando un espacio entre cada uno de 3 metros aproximadamente. Se colocará a un equipo dentro del primer círculo y al otro dentro del carril que se forma entre los dos círculos. Al equipo del centro se le dará una pelota para tratar de quemar al equipo que se encuentra en el carril, tratando de escaparse únicamente corriendo alrededor del círculo y sin salirse del carril, el alumno

que sea tocado o se salga pasará con el otro equipo. **Nota:** los alumnos que se encuentran dentro del círculo no podrán caminar con la pelota, tendrán que hacer pases y lanzarla a los demás jugadores.

**179. - RELEVO CON CAMBIO DE SITIO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUN**

Se divide al grupo en equipos y se colocan en columnas para realizar carreras de relevos, que se realizaran de la siguiente forma.

El jugador número uno de cada equipo corre alrededor de una marca determinada ya establecida a una distancia y regresa a su equipo, luego toma la mano del jugador número dos y corre con él hasta la marca, donde permanece, mientras que el jugador número dos, regresa para buscar al jugador número 3 y quedarse en la marca, y ahí sucesivamente.

**180. - PERRERA
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Los alumnos se colocan en círculo frontal interno doble. Los jugadores del círculo interno se colocan en posición de piernas abiertas, y representan las perreras. Los jugadores exteriores que son los del círculo interior, corren en torno al círculo. A una señal del profesor, todos se detienen y tratan de meterse a una perrera. Para la división de todos, habrá algunos jugadores sin perrera que tendrán que correr nuevamente a conseguir una. Se recomienda en este juego que cada equipo repita varias veces su papel.

**181. - AL CÍRCULO
DE LOS 9 AÑOS****TEMA: FUERZA
MATERIAL: GIS**

Se dibuja un círculo de 3 mts. de diámetro por cada 8 jugadores aproximadamente. Cada uno intenta meter al círculo a los demás, solo empujándolos, pero sin hacer uso excesivo de la fuerza, luchando todos contra todos. Descansando en el centro del círculo, todos aquellos que los hicieron pasar sus dos pies al interior. Como competencia entre equipos gana aquel que al finalizar el juego tiene todavía jugadores fuera del círculo.

**182. - SALTE DEL CÍRCULO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: ADAPTACION
MATERIAL: GIS, PELOTA DE VINIL**

En un círculo con un diámetro de 2 mts. se haya un jugador fuera de esta se encuentran 3 o 4 jugadores, que lo intentan sacar sin penetrar en el tocándolo con una pelota, si uno lo logra, realizan el relevo.

**183. - LUCHA EN UN PIE
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO - FUERZA
MATERIAL: GIS**

Un jugador se encuentra con un pie dentro de un hoyo o círculo en el suelo, del cual tiene prohibido abandonar, el otro pie lo puede apoyar en donde quiera. Un segundo jugador salta continuamente de cojito en torno a él, intentando desplazarlo de su lugar, mediante tracción, empujes o tirones. El jugador en el hoyo, en cambio trata de forzar a su rival a poner en el suelo la pierna levantada.

**184. - CORRELE CON TU ARO
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: VELOCIDAD - RELEVO
MATERIAL: AROS Y CUERDAS**

Se coloca al grupo por columnas, dos de los jugadores extenderán una cuerda de unos 8 mts. Aproximadamente enfrente de sus compañeros, en donde se encontraran insertados cinco aros para cada equipo. Los compañeros con los aros se encontraran colocados en el mismo sentido que la columna de sus compañeros es decir en posición columna. El juego consiste en llevar corriendo cada aro hasta la parte final de la cuerda y regresar por el siguiente, hasta agotar los cinco. El siguiente jugador realizará lo mismo en sentido inverso, ganara el equipo que termine primero.

NOTA: Los jugadores que están sosteniendo la cuerda extendida, podrán ser relevados en tiempo adecuado para formar parte de la competencia.

**185. - HADAS, BRUJAS, DUENDES
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: BASTONES**

Se encontrarán los alumnos dispersos en el patio con un bastón cada uno, a una señal del profesor empezarán a trotar por el patio y cuando diga en voz alta "**bruja**s" los alumnos se detendrán y se colocarán el bastón entre las piernas, y a la señal de "**hadas**", se detendrán y tomarán el bastón en forma de varita con una sola mano, y a la señal de "**duendes**", lo harán con el bastón recargado al hombro. El alumno que se equivoque de movimiento se le anotará un punto en su contra.

**186. - TU PARTE DEL CUERPO
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: IMAGEN CORPORAL - REACCIÓN
MATERIAL: GIS**

Se encontrará el grupo acostado boca arriba, el profesor asignará equipos por parejas, en un extremo del campo se encontrará un círculo pequeño por cada pareja. El profesor empezará a caminar por entre los participantes, y dirá levanta tu pierna derecha, y todos lo harán, levanta tu... cabeza, y lo harán también sin moverse de su lugar. Pero cuando diga "todas las partes del cuerpo" ambos número correrán a colocarse dentro del círculo mencionado para ver cual de los dos llega adentro primero.

**187. - EL RELOJERO
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

El profesor o un alumno será el relojero, que se encontrará en el centro del patio. El resto del grupo caminará libremente y en determinado momento preguntarán **¿señor relojero que hora es?**, Y este les contestará, son las cinco, las tres, las doce etc., y los alumnos podrán seguir caminado, hasta el momento que les conteste "**es la hora en punto**" todos correrán a un refugio previamente elegido, para que el relojero no los atrape, y si lo atrapa pasará a ser su ayudante.

**188. - LA CABEZA DEL MOUNSTRUO
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN – ADAPTACION
MATERIAL: SOMBRERO VIEJO O DE CARTON**

"Hace mucho tiempo, cuando nuestros cavernarios ancestros querían desprestigiar a alguien iban de compras con el brujo local, quien les vendía una Cabeza de Monstruo, entonces, con rapidez la colocaban

sobre la cabeza de su víctima y éste se transformaba en monstruo, y no podía quitarse el hechizo hasta que hacía lo mismo con otro inocente que pasaba por ahí".

Esta es la historia que contará el profesor antes de presentar a los alumnos la Cabeza del Monstruo (un sombrero, gorra o implemento similar) la cual entregará a un voluntario quien, emulando a esos hipotéticos cavernarios perseguirá a sus compañeros tratando de colocar la cabeza del monstruo, quien la tenga puesta perseguirá a los demás.

Variante: Con varias "Cabezas" (sombreros) el monstruo colocará la cabeza a su víctima y acto seguido irá a tomar otro sombrero y seguirá persiguiendo a otras víctimas, de este modo el número de monstruos se eleva de manera proporcional al número de víctimas que han recibido un sombrero en la cabeza al no poder escapar. Pueden usarse aros.

189. - CAZADOR DE MARIPOSAS**TEMA: ADAPTACION****DESDE LOS 5 AÑOS****MATERIAL: AROS**

El profesor será el cazador y todos los niños las mariposas, este perseguirá a los niños por todo el patio con varios aros en la mano, tratando de atraparlos el niño atrapado pasa a ser cazador con él. El ultimo en ser atrapado será el ganador.

190. - COMECOCOS**TEMA: ADAPTACION****DESDE LOS 8 AÑOS****MATERIAL: NINGUNO**

Los jugadores se distribuyen de pie libremente en el espacio delimitado por la cancha de voli bol o baloncesto. Uno o varios de los jugadores se colocan en cuadrupedia (Comecocos) y persigue a los demás intentado tocarlos. Una vez que un jugador es tocado o toca el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies, es considerado "comecocos" y pasa a atrapar a los demás. Y así sucesivamente, hasta que queda un sólo jugador de pie, el cual es considerado el ganador.

191. - EL HELADERO**TEMA: REACCIÓN****DESDE LOS 5 AÑOS****MATERIAL: GIS**

El profesor comienza siendo el heladero, estará dentro de un semicírculo determinado. Los chicos fuera de éste semicírculo van pidiendo gustos de helados y el profesor ira diciendo "no" o "sí".

En el momento que diga "sí" deberá correr a los niños y atrapar algunos, los niños atrapados se convierten en ayudantes.

192. - EL SALVAVIDAS**TEMA: REACCIÓN****DESDE LOS 5 AÑOS****MATERIAL: GIS, AROS**

En la introducción del juego el profesor explica que a partir de ahora todo lo que es piso, se transformará en "agua" y que ellos serán contentos bañistas que desarrollarán las actividades que se le ocurran.

El profesor será el Salvavidas de la playa que vigilará todo con sus "binoculares", y avisará cuando haya algún tipo de peligro, como los TIBURONES!!! Frente a los cuales deberán subir rápidamente a los "botes" (círculos o aros) y ayudar a sus compañeros a que se escapen de los peligrosos animales. Una vez que el peligro se alejó, el Salvavidas con una señal avisará que pueden regresar a jugar al agua.

Luego se irán agregando otras variantes, como puede ser las GAVIOTAS!!, de las cuales nos defenderemos levantando nuestros "botes" y cubriéndonos de las mismas. Queda a criterio del docente dejar librado a la imaginación de los niños los diferentes "PELIGROS" o si los chicos son más grandes, se pueden agregar compañeros que realicen el papel de TIBURONES o GAVIOTAS, y que "manchen" a los que no lograron buscar refugio en los botes.

Agregar creatividad a gusto (siempre es bueno para nuestros niños).

193. - INDIOS Y PISTOLEROS**TEMA: VELOCIDAD****DESDE LOS 5 AÑOS****MATERIAL: NINGUNO**

Se forman dos equipos de igual número de jugadores; unos serán los "indios" y tendrán que pillar a los otros que serán los "pistoleros".

Los "pistoleros" se acuestan en el suelo a unos 15 metros aproximadamente de los "indios" y se hacen los dormidos (ojos cerrados). Los "indios" salen sigilosamente hasta que se acercan a unos 10 metros de los "pistoleros" entonces deberán de empezar a gritar como los indios con la mano en la boca. Una vez que los "pistoleros" oigan gritar a los "indios" se levantarán y saldrán corriendo para evitar que los pillen los "indios".

Comentarios: se puede jugar a que los "indios" pillen a todos los "pistoleros", o bien que los "indios" persigan a los "pistoleros" hasta que éstos atraviesan una línea situada a unos 10 metros de distancia, repitiéndose después el juego solamente con los "pistoleros" que han logrado atravesar la línea.

194. - LA BOLA MAGICA**TEMA: VELOCIDAD - REACCIÓN****DESDE LOS 5 AÑOS****MATERIAL: PELOTA**

Los niños se ubican detrás de una línea (su casa), el docente con una pelota en las manos, comienza a frotarla, diciendo: esta es la bola mágica y los tengo a todos hechizados... los voy a transformar en... por ej. : Aviones, payasos de circo, sapitos, etc.

Entonces los niños recorren el espacio jugando a ser... , cuando se le cae la pelota al mago, se rompe el hechizo y todos los niños deben volver corriendo a "su casa", tratando de no ser atrapados por el mago, los atrapados serán ayudantes de magos y podrán atrapar a sus amigos. Gana el último que queda.

195. - LA CUCARACHA**TERMA: REACCIÓN - VELOCIDAD****DESDE LOS 5 AÑOS****MATERIAL: NINGUNO**

Se forma un círculo con los alumnos tomados de las manos. Uno de ellos se colocará en el centro del círculo (quien será la cucaracha). En el momento que indique el profesor todos comenzarán a cantar "La cucaracha, la cucaracha, ya no puede caminar, porque no tiene, porque le faltan las dos patitas de atrás, échenle FLIT, échenle más, ya se murió, ya revivió": En ese momento todos empiezan a correr, el alumno

que estaba en el centro del círculo comenzará a perseguir a sus compañeros y al que alcance será la cucaracha.

**196. - LA MARCHA DEL CIEMPIÉS
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: ADAPTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Los niños se ubican detrás de una línea y deberán cruzar el patio, sin ser atrapados por el ciempiés. Ganará el último que sea atrapado. Para iniciar su carrera los niños esperan que el ciempiés cante y baile su canción;

***El ciempiés es un bicho muy raro
parece que son muchos bichos atados,
Yo lo miro y me acuerdo del tren les cuento las patas y llego hasta cien.***

Cada niño atrapado se suma a ciempiés y baila la canción.

**197. - LA VARETA
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - ADAPTACION
MATERIAL: VARA DE PAPEL**

Los jugadores se distribuyen en grupos de 8 jugadores. Todos se colocan en columna y uno hace de **madre**, y es el que lleva una vara de papel. La madre pregunta, por ejemplo, nombres de capitales, o marcas de coche..., aquel que responda lo que la madre preguntó, obtendrá la vara y perseguirá con ella a los demás pudiéndole golpear hasta que estos lleguen a "casa".

**198. - LOS ANIMALES SALVAJES
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - ADAPTACION
MATERIAL: TARJETAS CON DIBUJOS**

Se reparte a cada alumno una tarjeta en la que hay dibujado un animal (elefantes, gatos, ratones, cerdos, águilas, perros, ranas...).

El profesor dirá: ¡Los animales salvajes son los...!, y dirá el nombre de un animal. Los alumnos que tengan esa ficha serán los que tratarán de pillar al resto de los "animales". Cuando pillen a un "animal", lo llevan a la "madriguera", (por ejemplo una portería), y no podrá ser rescatado.

Variante: Se pueden añadir dos fichas que representen a un "cazador". Estos podrán pillar a cualquier animal. Si algún "animal" pilla al "cazador", este le contara hasta 5 y podrá pillar a ese "animal". De este modo se añade un mayor grado de incertidumbre al juego.

**199. - MANCHA INTELIGENTE
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - ADAPTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se elige a un niño que sea el manchador. Los demás jugadores, deben correr alrededor de él tratando de no ser manchados. Para salvarse, el niño debe agacharse y nombrar una capital, un color, personaje o algo que se haya acordado previamente. El último en haber sido manchado, será el manchador en el próximo juego.

**200. - MANCHA ZOOM
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

La zona de juego debe estar bien delimitada, sobre uno de los límites se ubica uno de los chicos, el que será la mancha, y en el límite contrario los compañeros (refugio). Las consignas son:

1-Al subir la mancha, paulatinamente los brazos, los chicos se irán acercando hacia esta mediante pasos largos, tratando de quedar lo más cerca posible de la mancha, en el momento en que tienen los brazos extendidos hacia arriba.

2-Al bajar paulatinamente los brazos, los chicos se irán alejando de la mancha, hasta llegar al punto de partida, en que la mancha tiene los brazos extendidos hacia abajo.

3- Cuando la mancha diga "foto", saldrá corriendo a tocar a uno de sus compañeros, que también correrán hasta que lleguen al punto de partida (refugio).

El que es tocado pasa a ser reemplazado a la mancha. Si no toca a alguno de sus compañeros, vuelve a empezar.

**201. - PERROS, GATOS Y RATONES
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - ADAPTACION
MATERIAL: FICHAS**

Descripción: Se reparte a cada alumno una ficha, en la que hay dibujado un animal. Los animales de las fichas son: perros, gatos y ratones. Las fichas más numerosas serán las de los ratones, seguidas por los gatos, y de las que menos habrá será de perros.

A la señal del profesor los perros tratarán de pillar a los gatos y enviarlos a la "madriguera" (por ejemplo una portería). Los gatos intentarán pillar a los ratones, a la vez que huyen de los perros. Los ratones, sin embargo, tendrán que huir de los gatos.

Si un perro pillara a un ratón, no sucede nada.

Si un gato pillara a un perro tampoco sucede nada, este le contará hasta 5 y podrá pillar al gato.

Variante: Se pueden añadir dos fichas que representen a un "cazador". Estos podrán pillar a cualquier animal. Si algún "animal" pillara al "cazador", este le contará hasta 5 y podrá pillar a ese "animal". De este modo se añade un mayor grado de incertidumbre al juego.

**202. - PISA EL REFUGIO
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: ADAPTACION - VELOCIDAD
MATERIAL: BLOQUES DE PLASTICO**

Se colocan bloques de plástico (en algunos sitios les llaman "ladrillos") por el suelo, bien separados. El número ideal de bloques es de aproximadamente un cuarto del número de jugadores. Se elige a dos o tres jugadores que "la quedan", cuya misión es tocar al resto de los jugadores. Los tocados pasan a quedarla y el que ha tocado se salva. Para no ser tocados. Los jugadores tienen que estar pisando un bloque (con un pie), pero tienen que abandonar ese lugar si otro compañero pisa el bloque (no pueden volver a ese hasta haber estado en otro). El objetivo del juego es no ser cogidos nunca.

VARIANTE: Los que "la quedan" no se salvan cuando tocan a alguien, así va aumentando el número de los que "la quedan" y ganarán el juego aquellos que, al final, queden pisando un bloque (señal de que no los han cogido nunca).

203. - ZORROS Y CAZADORES

TEMA: REACCIÓN – ADAPTACIÓN

DESDE LOS 5 AÑOS

MATERIAL: CUERDA O RAFIA

Los jugadores se distribuyen en dos equipos. Un equipo, los Zorros, se colocan en la parte de atrás del pantalón una cuerda o tira de rafia, la cual quedará arrastrando por el suelo. Este equipo se coloca libremente por el espacio, mientras que el otro equipo, Cazadores, se encuentran en un extremo del gimnasio.

A la señal del profesor, todos los Cazadores, corren hacia los Zorros y tratan de pisar la cuerda de uno de ellos.

Una vez que a todos los Zorros se le han quitado las cuerdas, se cambian los roles. Gana el jugador que logra quitar primero una cuerda a un Zorro.

**204. - EL MATÓN
DESDE LOS 9 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Los alumnos sentados formando un círculo. Todos los alumnos con los ojos cerrados, se eligen a dos de ellos, sin que nadie los vea, que serán "el policía y el matón".

El "matón" tiene que intentar "matar" a todos los alumnos sin que el "policía" se dé cuenta. La forma de "matar" del "asesino" es guiñando un ojo a los demás. al que le guiñe el "asesino" un ojo tiene que contar hasta 3 en silencio y después "morirse" echándose hacia atrás. Si el "policía" descubre al "asesino" ganará. Si el "matón" logra matar a unos cuantos (1/3 de los alumnos que jueguen) ganará éste.

Comentarios: Para escoger al policía y al asesino sin que nadie se dé cuenta, se puede utilizar el siguiente procedimiento: todos los alumnos cierran los ojos, el alumno al que el profesor toque la cabeza una vez será "el policía", el alumno al que el profesor toque en la cabeza dos veces, será "el asesino".

**205. - LLÉVAME
DESDE LOS 11 AÑOS**

**TEMA: FUERZA
MATERIAL: NINGUNO**

Se colocan todos los integrantes, menos uno, por quintetos, tomados estilo bombero (antebrazos) fuertemente y el que está solo debe subirse a una altura considerable, para tirarse encima de la "cama" que tienen puesta los demás con sus manos.

Se trata de confiar en los demás y dejarse llevar por la emoción de dejarse llevar por su equipo ida y vuelta hasta un punto determinado.

**206. - LOS INDIOS VAN A LA GUERRA
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - ADAPTACIÓN
MATERIAL: AGUA O GIZ**

Los jugadores se dispersan libremente por el terreno, con las manos manchadas de tiza. También se pueden disponer en corro.

Los niños bailan y saltan mientras cantan "**los indios van a la guerra van a la guerra y tienen la cara bien fea, y por eso se van a pintar...**"; Entonces el profesor dice una parte del cuerpo, por ejemplo: la espalda. Todos tratan de pintar la parte del cuerpo que se ha nombrado en los compañeros, pero intentando evitar que le pinten la suya.

Cada cierto tiempo los alumnos volverán a su "base" para pintarse de nuevo las palmas de las manos.

Variantes: Por equipos, utilizando un mismo color los componentes de cada grupo. A una señal, se parará el juego comprobándose cuantas veces un alumno ha sido tocado por los distintos equipos.

NOTA: Se puede sustituir la tiza por agua.

**207. - PELIGRO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMAS: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Todos los participantes, se toman de los antebrazos, realizando un círculo, el profesor dirá hacia que lado ira el círculo (todo será corriendo), hay que tener cuidado y avisarle a los participantes que es un juego de coordinación, velocidad y reacción, y tener cuidado de que no se caigan de espalda, por ejemplo:

Todos hacia la derecha, todos hacia la izquierda, y cuando se dice la palabra peligro, todos se detienen y se agachan en cuclillas, el que se suelte se coloca dentro del círculo, y sigue el juego.

**208. - DEFENSA DEL TESORO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: LANZAR
MATERIAL: PELOTAS Y GIS**

Se coloca un objeto dentro de un círculo. Alrededor de ese círculo se colocan los defensores. Por el exterior hay otro círculo mayor, por fuera del cual están los atacantes con pelotas.

Los atacantes lanzan pelotas para darle al objeto. Los defensores tratan de parar esas pelotas. Se cuentan las veces que le dan en un tiempo determinado. Luego se cambian los papeles. Los atacantes pueden pasarse las pelotas entre ellos.

**209. - LA GRUA
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: FUERZA, FLEXIBILIDAD
MATERIAL: PELOTAS DE VINIL**

Los grupos (un balón por grupo) se colocan por filas tumbados boca arriba. La cabeza del primero estará junto a las plantas de los pies del segundo, y así sucesivamente. El primero tiene un balón cogido entre los pies. A la señal, los primeros de cada grupo levantan el balón hasta llevarlo a las manos y lo colocará en los pies del segundo jugador, el cual realiza la misma acción. Cuando el balón llega al último, corre a colocarse el primero y comienza de nuevo el ciclo. Gana el equipo que primero realiza un número determinado de ciclos.

**210. - LA QUEMA
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: LANZAR
MATERIAL: PELOTA DE VINIL**

Se hacen dos grupos separados por una línea imaginaria dentro de una cancha mediana y se le da una pelota de vinil pequeña a uno de los dos equipos, eligiéndolo a sorteo.

Se lanzan la pelota un equipo al otro, al que le dé la pelota queda eliminado, pero el que retenga el balón con las manos tiene una vida, si le dan puede seguir jugando una vez más o salvar a otro de su equipo.

**211. - MELON BALL
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: PREDEPORTE
MATERIAL: RED Y BALON**

El grupo se integra en equipos de 8 integrantes, se usan las reglas del voleibol pero se puede servir con cualquier parte del cuerpo. La bola tiene que picar o rebotar primero antes de darle cualquier toque se le puede dar tres toques como máximo y la red va a una altura de 1.30 mts. del suelo

**212. - CARRERA EN CIRCULOS
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN – VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Los jugadores se distribuirán por equipos. Los jugadores se colocaran uno enseguida del otro sentados en el suelo formando un círculo y se les asignará un número a cada uno, comenzando por el número desde el primer jugador, el dos al segundo, etc.

El profesor dice un número, y el jugador de cada equipo que tenga asignado ese número se levanta y sale corriendo, pasando por detrás de todos los equipos contrarios, hasta llegar nuevamente a su sitio.

El jugador que completa el recorrido primero, da un punto a su equipo.

**213. - LA SERPIENTE
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: COORDINACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se distribuyen a los jugadores por equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie, con las piernas separadas. El primer jugador pasa su mano derecha por entre sus propias piernas, agarrando la mano izquierda del compañero que está en segundo lugar. Éste a su vez pasa su mano derecha por entre sus piernas cogiendo al tercer compañero, y así sucesivamente.

Una vez que todos los equipos están en posición de partida y correctamente colocados, deberán desplazarse lo más rápido posible hasta una señal colocada a unos cuantos metros por delante de cada equipo. Darán la vuelta alrededor de dicha señal y volverán al punto de partida. Gana el equipo que recorre el trayecto en menos tiempo y sin que se suelte ningunos de sus componentes.

**214. - SE HUNDE EL BARCO
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - UBICACIÓN
MATERIAL: GISES**

Los jugadores se encuentran detrás de una línea o corren desordenadamente, cuando el profesor grita: **se hunde el barco**, todos los jugadores se esfuerzan por alcanzar a tiempo las zonas denominadas como tablas: que serán unos círculos en los cuales no deberán estar más de cuatro jugadores. O bien el tamaño de tablas puede variar de acuerdo a un acuerdo previamente establecido. El ultimo o los dos últimos en ocupar una tabla reciben un punto negativo.

**215. - TE GANO
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Los jugadores forman un círculo con los brazos extendidos, enseguida bajan sus brazos. Un jugador, el golpeador camina por fuera del círculo, y toca ligeramente en la espalda a un jugador y le dice, ven o corre, este sigue al desafiante o corre en dirección contraria, comenzando así la carrera por el puesto vacante. Quien llegue a lo último la hará de perseguidor con un punto negativo en su contra.

**216. - PUENTE CONSTRUIDO
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN – VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Se forman dos círculos concéntricos, frente a frente, tomados de las manos a lo alto, una persona caminará por debajo del puente alrededor del círculo y tocará a dos que forman un puente, estos correrán e intentarán dar una vuelta completa al círculo y ocupar primero el único lugar que quedó vacío después que el que los tocó tomo uno. El que no ocupe un lugar pasará a ocupar el lugar del que toca.

217. - BRINCA AL CÍRCULO

TEMA: REACCIÓN

DESDE LOS 7 AÑOS

MATERIAL: GISES

Los jugadores forman un círculo con el frente hacia el centro, e inmediatamente pintaran un círculo alrededor de sus pies, sin sobrar ningún círculo. En el centro se encuentra el que **manda** y este podrá ordenar, brinca al círculo de al lado, mientras el que está en el centro intenta tocar con un pie un círculo que por instantes este vacío, si lo llega a tocar cambiarán de lugar con el que perdió.

**218. - ATRAPE DE ELEFANTE
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: ADAPTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Esta es una forma muy amena en la que el atrapador se ve obstaculizado en la carrera natural, a causa de que la posición descrita por los brazos es: Extender un brazo y el otro pasa por debajo de este y se toma con la mano la nariz, osea formando la trompa de un elefante. Solo con esa posición del brazo podrá hacerles caza a los corredores y darles el golpe de toque. Podrá haber más de un elefante y una zona delimitada a fin de no cansar a los elefantes, se adhiere el corredor que sea tocado.

**219. - ATRAPE CON BLOQUEO
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: ADAPTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se colocan en grupos de tres, uno es el atrapador, el otro el corredor y por ultimo el bloqueador. El perseguidor trata de tocar al corredor por una zona delimitada, si el corredor logra tocarlo a pesar del bloqueo enfrente de él, el bloqueador se convierte en atrapador, el corredor en bloqueador y el atrapador en corredor.

**220. - ¿QUÉ HORA ES SEÑOR ZORRO?
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN – ADAPTACION
MATERIAL: NINGUNO**

El grupo caminará disperso por el patio y le preguntarán a uno que será **el señor zorro, ¿señor zorro que hora es?** Este contestara repentinamente diciendo cualquier hora, pero cuando diga, **las doce en punto**, correrán y no tendrán un refugio, sino hasta que el profesor indique doce golpes con un pandero o doce silbatazos se detendrán y verán a cuantos toco. Después se colocará otro señor zorro para ver a cuantos toca.

**221. - ATRAPE POR PARES
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: ADAPTACION - RESISTENCIA
MATERIAL: NINGUNO**

Se colocan tres atrapadores en forma de individual, cuando un atrapador le haya dado un toque a uno, los dos se toman de las manos y siguen cazando como par, hasta que hayan cazado un tercero y un cuarto jugador. Al haber constituido una cadena de cuatro jugadores se vuelve a dividir el grupo en pares. Se sigue jugando de esta manera hasta que sobre un solo jugador.

**222. - EL PAR SEPARADO
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: ADAPTACION
MATERIAL: NINGUNO**

En dos esquinas delimitadas del área, se encuentra un jugador en cada una, ambos corren hacia el área y tratan de unirse. Los demás jugadores tratan de evitando utilizando barreras humanas(pero sin formar una cadena grande), si los dos logran unirse, se convierten en atrapadores. Si como par dan el toque a dos jugadores, estos pasan a las esquinas correspondientes y el juego empieza de nuevo.

**223. - CARRERA DE PERSECUCIÓN LIBRE
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: ADAPTACION – RESISTENCIA
MATERIAL: NINGUNO**

Se forma grupos de a cuatro, cada jugador 1,2,3,4 se encuentran en una zona delimitada, a una señal todos corren, 1 persigue a 2, 2 a 3, 3 a 4 y 4 a 1. Todos los jugadores corren en todas las direcciones, cada uno tiene que saber quien es el jugador precedente y quien es el posterior, el primero que logra tocar a su rival se considera como vencedor.

**224. - EL HOMBRE SABIO
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD - ADAPTACION
MATERIAL: PARTES METALICAS**

En este juego de atrape en una zona delimitada, sigue libre un niño tan pronto logre establecer contacto con partes metálicas, con la ayuda de manos o pies, para salvarse del toque antes de llegar a una parte metálica se acucilla y empieza a contar de dos en dos hasta el diez (la tarea depende del grado que este jugando), si lo hace bien ya no lo puede volver a perseguir el mismo elemento.

**225. - ATRAPE CON SOCORRO
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: ADAPTACION - EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

El jugador perseguido por el atrapador grita "socorro", un jugador puede salvarlo tocándolo de cualquier parte del cuerpo, pues como par están libres de ser tocados, cuando el atrapador se haya alejado, vuelven a separarse para seguir jugando. Solo pueden ser atrapados como par si no hacen equilibrio en un pie cada uno por diez segundos.

**226. - ENANOS Y GIGANTE
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - ADAPTACION
MATERIAL: GISES**

En cada parte más angosta de la cancha de basquetbol se traza una esquina como marcas de salida o descanso. En ellas habitan los enanos. Detrás del lado opuesto se encuentra el gigante en acecho, Los enanos empiezan a caminar libremente por el área o bosque y se acercan cada vez más al gigante y al grito del profesor de "se acerca el gigante" estos corren para no ser atrapados el que sea tocado antes e llegar a las esquinas marcadas tiene que ayudar al gigante en el siguiente juego.

**227. - EL MAGO
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: UNA VARITA**

En el centro del área se encuentra el mago con "**la varita mágica**", Al levantar su brazo todos los jugadores se quedan encantados y salen de sus refugios o esquinas para moverse libremente por el área. Con su brazo alzado el mago indica varios movimientos, por ejemplo agacharse, sentarse, pararse girar, que serán realizados por los alumnos. Pero cuando arroja la vara los jugadores quedan desencantados y echan a correr a sus esquinas, pero el mago trata de atrapar al mayor número de jugadores y se convierten en sus ayudantes cuando esta aviente la varita.

**228. - LA GATA Y LOS GATTITOS
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - UBICACIÓN
MATERIAL: GISES**

Cada gata tiene varios gatitos, cada una habita en una casa con sus críos, cuando las gatas se duermen, los gatitos huyen de ellas por todo el patio o habitación. A la señal de "**miau**" los gatitos corren a sus casitas en busca de sus mamás. En la primera vez el maestro es quien da la señal y en forma posterior cada mamá gatita.

**229. - EL TREN
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: GISES**

Los niños se forma en fila india, en diferentes equipos, cada uno representa un vagón, y hasta delante de cada equipo se encuentra la locomotora. A una señal del profesor avanzan imitando el ruido de un tren, primero con lentitud y luego más rápido, en el momento en el que el profesor de una señal acústica, o visual, se detendrán los trenes, hasta que se les de una nueva señal, para llegar a la estación previamente marcada con u gis.

**230. - TOMA Y TIRA
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: GISES**

Se coloca al grupo dentro de un círculo grande pintado en el suelo, tres o cuatro de los niños tendrá una pelota en su poder. Y a una señal del profesor los que tienen la pelota se la pasarán al de junto y dirán, itoma y tira! Y en ese momento al que se caiga de las manos se le anotara un punto en contra.

**231. - ¿QUIÉNES SON MAS RAPIDOS?
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: BANDERINES**

Se les entrega un banderín azul a unos y a otros a un banderín rojo. Todos los niños avanzarán caminando o marchando por el patio, hasta el momento en que se diga "uno, dos, tres, todos a correr", ganan los que llegan primero a su escondite que será del mismo color del banderín.

**232. - EL AUTOMOVIL
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: GISES**

Los niños están parados en cualquier parte del patio. Cada uno debe tener una "garaje" y estar colocado dentro de él. A la primera señal los automóviles parten al trabajo y se dirigen hacia cualquier lugar, no deben de chocar. En medio del área estará colocado un agente de transito, a su señal se detendrán todos los automóviles y a una nueva señal partirán rápidamente hacia su garaje procurando no ser el ultimo.

**233. - EL MENTIROSO
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: GISES**

Se coloca a los niños en un círculo pintado con gis, en el centro se encuentra un niño con una pelota a un lado de él, empezará a hacer movimientos como: mover los brazos, levantar las piernas, saltar, etc., y el resto de los alumnos lo imitarán, y cuando el alumno del centro crea que están distraídos, tomara la pelota y correrá para pegarles, el primero en ser golpeado suavemente con la pelota antes de llegar al refugio se convierte en el nuevo "mentiroso".

**234. - LUCHA CON LA PELOTA
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: FUERZA
MATERIAL: GISES Y PELOTAS**

Se divide al grupo por parejas, más o menos del mismo peso y estatura. Cada una estará colocada dentro de un círculo de 2 Mts. Aproximadamente y con una pelota o balón tomada fuertemente con ambas manos. Este juego consiste en tratar de hacer salir al contrincante del área empujándolo o jalándolo del balón, o bien quitarle la posesión del mismo. Este juego no debe de pasar de 10 segundos o suspenderlo si antes se presenta algún inconveniente.

**235. - EL ZARPAZO
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN
MATERIAL: GISES**

Se divide al grupo en pequeños equipos de 8 jugadores cada uno, se encuentran alrededor y por fuera de un círculo, excepto un participante que se encontrará en su interior. El resto de los compañeros que se encuentran al rededor intentarán tocar en cualquier parte del cuerpo al compañero que se encuentra en el interior, lo pueden tocar tantas veces quieran, pero evitarán que este les dé un "zarpazo" y acumulen puntos en su contra. Se cambiaran de lugar cuando el profesor lo indique.

**236. - PARTES DEL CUERPO
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: IMAGEN CORPORAL - REACCIÓN
MATERIAL: GISES**

Se coloca al grupo por parejas y dentro de un círculo, excepto un compañero. El que se encuentra afuera y sin pareja o el profesor, nombraran algunas partes del cuerpo y por parejas se tendrán que señalarlo en su compañero, pero cuando se mencione algo que no pertenezca a una parte del cuerpo, todos tendrán que salir un nuevo lugar y una nueva pareja para continuar el juego con el que quede sin lugar ni pareja.

**237. - CONOZCO MI CUERPO
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: IMAGEN CORPORAL- REACCIÓN
MATERIAL: PELOTAS**

Se le entrega a cada alumno un material para que lo vaya manipulando libremente y al mismo tiempo camine, cuando el profesor mencione alguna parte del cuerpo, los alumnos se detendrán y colocarán su material lo más rápido posible en la parte mencionada.

**238. - EL IMAN
AÑOS****TEMA: REACCIÓN - EQUILIBRIO DESDE LOS 7
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo por parejas, uno de ellos será "**la estatua de metal**" y el otro será el "**imán**". La estatua adoptará la posición que desee, el imán con una mano "atraerá" su cuerpo, y con la otra lo "rechazará" de tal forma que previamente acordado, las estatuas moverán su cuerpo como si el imán los jalara o rechazara.

**239. - LOS GIGANTES Y ENANITOS
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: UBICACIÓN - EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

Dos equipos en número igual, unos caminando con los brazos en alto y en puntillas y el otro los enanitos caminando en apoyo de manos y pies (previa preparación de sus muñecas). Ambos avanzarán por una zona, los enanitos tratarán de pasar por debajo y por entre las piernas de los gigantes y estos evitarán perder el equilibrio y continuarán con su caminata.

**240. - LOS ENOJONES
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN - REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se escogerá del grupo a 6 participantes que serán los "enojones" que caminarán libremente por el patio, mientras los demás intentarán acercárseles lo más posible para hacer contacto con su cuerpo con el enojón, el cual al sentirlos cerca de él avanzará rápido y tratará de alejarse de ellos hasta pasar un tiempo considerable.

**241. - LOS SATELITES
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN - REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo por tercias, el cual uno de ellos será el "planeta" y los otros dos los "satélites". El planeta caminará en forma lenta o moderada cambiando de dirección, mientras que los satélites avanzarán caminando o trotando al rededor de él, siguiendo sus cambios de dirección, a un tiempo prudente el profesor indicará cambio de posiciones.

**242. - LOS MAGOS Y LOS MUDOS
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN - EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

Se divide al grupo en dos, "los magos" y los "mudos". Los magos perseguirán a los mudos por todo el patio, y en el momento de ser tocados suavemente, los mudos se detendrán y quedarán inmóviles y sin pedir ayuda, una vez que todos sean atrapados se cambiarán de roles.

**243. - BALON QUE QUEMA
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: PELOTA**

Se distribuye al grupo en 5 o 6 equipos, los cuales cada uno tendrá una pelota, que se lanzarán uno a otro de cada equipo. Al que se lo lanzaron lo recibirá, pero tratará de deshacerse de él lo más rápido posible lanzándoselo a otro compañero pero procurando hacerlo en forma correcta y evitar que se caiga la pelota, no esta permitido regresárselo al mismo que nos lo lanzo.

**244. - PASEO DEL ARO
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: SINCRONIZACIÓN
MATERIAL: AROS**

Se divide al grupo por columnas, los cuales colocarán una mano en el hombro del compañero de adelante y la mano quedará libre. El primero de cada fila tendrá en su poder un aro, y a una señal del profesor, este lo hará pasar por entre su cuerpo con una sola mano hacia el compañero número dos sin perder contacto y así sucesivamente hasta terminar con todo el equipo, la variante es que se puede pedir que también sea de regreso inmediato.

**245. - EL PROTEGIDO 2
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: LANZAR
MATERIAL: GIS, PELOTAS**

Se coloca al grupo en pequeños equipos (6), uno coloca a uno de sus integrantes dentro del círculo de gis, y el resto se colocará alrededor de éste. El otro equipo tendrá la posesión de una pelota con la cual intentará golpear suavemente al protegido del círculo, los defensores podrán rechazar o tomar la pelota para evitar que sea tocado su compañero.

**246. - SENTADOS Y TOCADOS
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: GIS**

Se coloca al grupo en medianos círculos, con algunos niños sentados alrededor y con otro en el centro que estará de pie. El que está en el centro intentará tocar al que se atreva a ponerse de pie y no logre sentarse y ponerse a salvo antes de ser tocado.

**247. - METER LA GALLINA AL CORRAL
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - ADAPTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Entre 3 o 4 compañeros se toman de las manos formando un círculo abierto o corral, e intentarán meter a otros compañeros que queden libres por el patio, hasta el momento que cierren el círculo y lo atrapan.

**248. - LOS PIES EN EL SUELO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - ADAPTACIÓN
MATERIAL: PELOTAS**

Se dividirá al grupo en equipos, uno de ellos estará formado en un punto de partida colocado en tres columnas (que será en mayor número que el otro) el resto estará formado por 6 jugadores aproximadamente y estarán en posesión de pelotas suaves a los costados del patio. Saldrán los primeros de cada columna y evitarán ser golpeados por la pelota esquivándola o simplemente colocando los dos pies en el suelo antes de ser golpeado. Se sustituye los jugadores cada vez que son golpeados por la pelota.

**249.- CRUZ ROJA
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN - VEL. DE REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Tres se la quedan (los virus, otros tres son enfermeros). Los virus intentarán tocar a todos los demás, menos a los enfermeros (inmunizados). Los tocados se desplazarán sin utilizar la parte del cuerpo que ha sido infectada. Los enfermeros podrán curar a los afectados para que vuelvan a desplazarse normalmente.

**250.- NOS AGRUPAMOS.
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: UBICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Los alumnos deben agruparse según las indicaciones del profesor. Vamos a agruparnos en el menor espacio posible. Vamos a ocupar el mayor espacio posible. Hacemos una serpiente lo más larga. Hacemos una serpiente lo más corta posible.

**251.- LA MOSCA
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: UBICACIÓN - REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Un alumno comienza a correr y el otro debe desplazarse junto a él, en la situación que le diga el profesor: delante, detrás, izquierda, derecha.

**252.- DIRIJO MI CABALLO.
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: PAPEL PERIÓDICO**

Uno detrás del otro con dos rollos de papel periódico, uno en cada mano. El de atrás va dirigiendo al de delante, que lleva los ojos vendados. Cuando recibe un ligero toque en el lado izquierdo, el de delante debe girar hacia este lado, e igualmente cuando golpea del lado derecho. Cuando sea tocado de los dos a la vez hacia delante.

**253.- VEN O VETE.
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Grupos de seis, situados en círculo menos uno que queda fuera. Éste caminando alrededor del círculo tocará a un compañero diciendo "VEN" o "VETE". Al oír "VEN", el tocado le persigue intentando cogerle antes de llegar al hueco dejado por él. Si oye "VETE", el tocado corre en sentido contrario intentando ocupar el hueco dejado.

**254.- AGÁCHATE.
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: GIS**

Los alumnos estarán saltando o corriendo en el interior de un círculo. Cuando el profesor toque el silbato deberán agacharse. El último en agacharse será sancionado con un punto, así se podrán dar otro tipo de indicaciones a seguir. Ganará el que obtenga menor puntuación.

**255.- EL MINUTO.
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Todos tumbados en el suelo con los ojos cerrados. El profesor cronometra un minuto (o puede ser menos tiempo). Cada alumno debe contar mentalmente un minuto. Ver que alumno se aproxima más al tiempo establecido. Cuando el alumno cree que ha pasado el minuto, se pone en pie. Si se esta trabajando con chicos menos hábiles o de menor grado se puede pensar en trabajar en tiempo menos de un minuto.

**256.- EL JEFE.
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - UBICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Los alumnos colocados en grupos se van desplazando libremente por el campo. Uno del grupo es el jefe. A la señal del profesor el jefe se desplaza hasta un determinado lugar sentándose en el suelo y todos los demás deben ir inmediatamente a sentarse detrás, posteriormente van cambiando los papeles del jefe.

**257.- EL PARCHÍS.
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Los jugadores se colocan en cuatro filas delante del profesor y cada fila elige un color (rojo, amarillo, verde, azul). Al citar un color todos los jugadores del equipo con ese color se agachan y se levantan cuando el profesor cita otro color, agachándose la nueva fila.

**258.- ZANAHORIA, ZANAHORIA.
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: UBICACIÓN - VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Un jugador se la queda, los otros se sitúan a unos metros de él. El que se la queda dice: "Zanahoria, zanahoria, color o lugar.. (Un color, un lugar cualquiera)", corriendo detrás del resto de los jugadores. Estos deben tocar algo de ese color o el lugar indicado para estar a salvo. Si el que se la queda toca alguno se intercambia el papel.

**259.- EL VIGILANTE
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

Todos los alumnos se situarán en el terreno de juego en distintas posiciones de equilibrio estático. Uno de ellos hará de vigilante. Su trabajo consiste en detectar cualquier cambio de posición de sus compañeros. Aquel jugador que sea localizado en el momento de cambiar de posición pasará a ser el vigilante. **(Puede dividirse el grupo en dos grupos para realizarlo)**

**260.- EL ZAPATERO.
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: EQUILIBRIO
MATERIAL: LOS PROPIOS ZAPATOS**

Cada grupo tendrá su zapatero. A una señal se quitarán todos los zapatos y los juntarán en el centro, ellos se quedan alrededor a pata coja en posición de equilibrio. El zapatero de cada grupo tiene que buscar su zapato a pata coja y después buscar el de todos los componentes de su grupo de uno por uno y entregárselo y ese momento queda libre el alumno.

**261.- EL RELOJ SENTADO
DESDE LOS 9 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: PELOTA**

Se colocan los alumnos en equipos en círculos separados unos de otros y uno de ellos tendrá un balón. Un niño se coloca o se sienta en el centro. El juego comienza cuando el niño sentado comienza con los ojos cerrados a contar, cuando llega a 10 levanta la mano derecha; cuando llega a veinte levanta la mano izquierda y cuando llega a 30 da una palmada por encima de la cabeza. Mientras los demás se van pasando la pelota de mano en mano, al oír la palmada el niño que esté con el balón se sienta en el suelo con las piernas flexionadas. Se comienza otra vez el juego y el niño que está a la izquierda del que se ha sentado lo saltará para pasar la pelota. Se vuelve a repetir el proceso hasta que quede un solo niño en pie que será el que se sienta en el centro.

**262.- LA RATA Y EL GATO.
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: VELOCIDAD DE REACCIÓN
MATERIAL: 2 PELOTAS**

Se forma un círculo. A un niño se le da una pelota grande que será el gato. A otro niño, situado a cinco o seis puestos hacia la derecha o a la izquierda del anterior, se le da la pelota pequeña que será la rata. A la voz de "atrapa", el gato, es decir, la pelota grande, pasando de mano en mano ha de intentar atrapar a la rata, es decir, la pelota pequeña que también estará en circulación.

263.- PELOTA ENVENENADA.

TEMA: LANZAR

DESDE LOS 8 AÑOS**MATERIAL: PELOTA**

Dos equipos en dos campos opuestos. Un niño intenta tocar con la pelota a un niño del otro equipo. Si éste es tocado, pasa a pertenecer al equipo contrario. , se designará de antemano a 3 miembros de cada equipo para que puedan recibir la pelota y lanzarla sin ser eliminados por ser tocados por la pelota. El juego se acaba cuando todos los niños están en el mismo bando.

**264.- PELOTA POR EL PUENTE.
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: PELOTA**

Los niños forman un círculo con las piernas separadas, los pies han de tocar a los del compañero. Un niño lanza la pelota rodándola por el suelo e intentando que pase por entre las piernas de algún compañero. Este, sin mover los pies, golpeando la pelota con las manos, ha de evitarlo e intentar al mismo tiempo pasarla por entre las piernas de otro compañero. Transcurrido un rato, y según el número de participantes, se introducen más pelotas. Al niño que le marcan un gol sale del círculo y espera que a otro le pase lo mismo para ocupar su lugar. *(COMO FUTBOL EN CÍRCULO PERO CON LAS MANOS)*

**265.- ELEVAR LA PELOTA.
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN
MATERIAL: PELOTA, GIS**

Para jugar se ha de formar un grupo de diez personas como máximo, con un círculo grande dibujado en el suelo. El juego consiste en elevar la pelota evitando que caiga al suelo. Se puede tocar con cualquier parte del cuerpo, sin establecer ningún tipo de orden entre los jugadores aunque una misma persona no puede tocar la pelota dos veces consecutivas. Se cuentan las veces que la pelota es golpeada para saber cuánto tiempo se consigue mantenerla en el aire.

**266.- LA FRONTERA II
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: BOTE
MATERIAL: BALON Y PELOTA**

En el centro del patio se delimita una franja de 2 metros de ancho. En el interior habrá 5 niños botando un balón de baloncesto. El resto de compañeros estarán en un lado de la pista botando otros de balonmano o pelotas. El juego consiste en pasar de un lado a otro de la franja sin ser descontrolados en el bote los jugadores de la franja central. Los 5 primeros que eliminen a otros serán los que pasarán al centro.

**267.- LA DIANA NUMERADA
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: LANZAR
MATERIAL: COSTALITOS**

Se dibuja en el suelo una diana con diferentes puntuaciones. A cierta distancia se colocan los alumnos detrás de una línea con un costalito u objeto cada uno en su poder. ¿Qué alumno conseguirá mayor puntuación en tres lanzamientos al realizar una carrera por columnas? (se sumarán los tres tiros de cada uno)

**268.- LAS 21 CON AROS
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: LANZAR
MATERIAL: AROS Y BASTONES**

Cada grupo tendrá asignada un bastón pequeño con su soporte. El juego consiste en encestar el aro en el bastón. Se establecen 4 zonas de lanzamiento. La primera a un metro y medio del bastón y el resto a un metro cada uno. Las puntuaciones de cada línea serán según su proximidad (1, 2, 3, 4). Cuando se llega a la última línea se empieza desde el principio. Gana el primer jugador que llegue a 21.

**269.- BALÓN TORRE.
DESDE LOS 9 AÑOS**

**TEMA: PREDEPORTE
MATERIAL: BALON, GIS**

Se forman dos grupos. Un jugador de cada grupo se sitúa dentro de un círculo en campos contrarios. Los otros en la otra mitad de la cancha. El jugador "torre" de cada grupo realiza un saque a uno de sus compañeros para que se lo devuelva sin que toque la tierra. El jugador "torre" deberá recuperar la pelota sin salirse del círculo. Los contrarios deberán interceptar la pelota para pasársela a su torre.

**270.- CANGREJO RABIOSO.
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - ADAPTACION
MATERIAL: NINGUNO**

Cinco del grupo cogidos de la mano y formando un círculo. El otro dentro del círculo imitando a un cangrejo (cuadrupedia invertida). A la señal el cangrejo rabioso trata de tocar a alguno de los componentes del círculo, quienes a su vez tratan de eludirlo, pero sin romper el círculo. Cuando el cangrejo rabioso toca a alguno cambio de roles.

**271.- SAFARI DE CANGUROS.
DESDE LOS 9 AÑOS**

**TEMA: EQUILIBRIO - FUERZA
MATERIAL: PELOTAS DE VINIL**

Dentro del área de una cancha de voli bol o básquet bol, cada alumno con una pelota entre los pies. Tres o más según sea el número de alumnos se la quedan y en cuadrupedia tratarán de quitar la pelota a los canguros que saltando huirán. Cuando un cazador saque, o toque la pelota de los pies de un canguro, cambio de rol, o en el momento que se le caiga la pelota por si sola a un canguro, el más cercano a él, ocupará su lugar.

**272.- PILLAR CON MANOS ARRIBA.
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: ADAPTACION - REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se enumera a toda la clase del 1 al 4. Todos los alumnos desplazándose por el terreno, cuando el profesor dice un número los que lo tienen deben ir con la mano levantada a pillar a los demás, el pillado también se queda a pillar.

**273.- REPTILES.
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: UBICACIÓN - REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Colocados en columna y tomados por la cintura, avanzar en equipos de 5, unos tres o cuatro equipos, el resto del grupo avanza caminando o trotando por el patio y a la señal del profesor de "**reptiles**" niños que están trotando se detendrán y se acostaran boca abajo en posición de tronco y la columna pasará por encima de él sin tocarlo (pasarle con las piernas separadas)

**274.- EL METRO.
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: UBICACIÓN
MATERIAL: CUERDAS**

Colocar dos cuerdas largas de unos 8 metros de largo y una separación de 2 metros de ancho. Los alumnos deberán imaginarse que caminan por los pasillos del metro a una hora punta. La consigna es; mientras se

camina rápidamente, no golpearse, ni tocarse entre sí, a pesar del espacio de juego que se irá haciendo cada vez más pequeño.

**275.- A COMER LAGARTIJAS
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: FUERZA-REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Tendidos sobre el vientre, los niños se imaginan que son lagartijas. A una señal convenida, un ave (o pueden ser más) de rapiña cae sobre ellos, y entonces hay que escapar de ella sin moverse de su lugar, únicamente se puede escapar extendiendo los brazos y quedar sobre las palmas de las manos y la punta de los pies, cuando el ave se aleje unos metros los niños volverán a su posición de descanso. El niño que sea tocado antes de subirse completamente se le anotará un punto en su contra.

**276.- CORRO, SALTO Y GATEO.
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD
MATERIAL: GISES**

Se establecen calles desde un lado a otro del patio. El primer jugador del equipo es el corredor; el segundo es el saltador y el tercero el que gatea. A la señal, el primer participante de cada trío corre hasta la meta y vuelve, toca al segundo que debe realizar el mismo recorrido dando saltos con los pies juntos. Finalmente, el tercero irá a cuatro patas. Gana el equipo que termine antes.

**277.- PASEO EN AVESTRUZ
DESDE LOS 11 AÑOS****TEMA: FUERZA - EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

Un alumno se coloca de pie y otro agachado cogiendo a su compañero por la cintura (formando un avestruz). El otro se sube del compañero y se agarra a los hombros del primero. Han de desplazarse libremente por la pista sin caerse. Cambio de rol a determinada distancia.

**278.- LOS SALTADORES Y LOS OSOS.
DESDE LOS 12 AÑOS****TEMA: FUERZA
MATERIAL: NINGUNO**

Se colocan los osos cogiéndose por los hombros formando un círculo; en otro círculo mayor concéntrico al anterior, se coloca un (o dos) guardián y fuera del círculo los saltadores. Estos tratarán de montar sobre los osos sin que los toque el guardián que tratará de tocar a los saltadores. Todo el que sea tocado antes de saltar sobre los osos, se cambia por el guardián.

**279.- TORTUGAS Y CANGREJOS.
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Los alumnos se desplazan en cuadrupedia simulando una tortuga, a una señal giran su cuerpo hacia arriba y se desplazan simulando un cangrejo. Se recomienda previamente hacer un buen calentamiento para las manos y muñecas.

**280.- LOS NUMERADOS
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD DE REACCIÓN
MATERIAL: UNA PELOTA POR EQUIPO**

Se divide los grupos en equipos de seis. Los niños frente a la pared, cada jugador tendrá asignado un número. Uno de los jugadores inicia el juego lanzando el balón contra la pared, a la vez que dice un número. El jugador al que le corresponde ese número debe coger el balón antes de que bote actuando de igual modo.

**281.- BALÓN CANGREJO
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD
MATERIAL: 3 BALONES**

Se divide la clase en tres grandes grupos, sentados en columna, uno detrás de otro. Un balón para cada grupo. A la señal establecida se irán pasando el balón por encima de la cabeza. Gana el equipo que su balón llegue antes al final.

**282.- BALÓN AL NIDO
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD
MATERIAL: AROS Y COSTALITOS**

Clase dividida en cuatro grupos. Cada grupo con tres costalitos y cuatro aros colocados a distintas distancias. El primero de cada grupo conduce el costalito al primer aro, vuelve y le da el relevo al siguiente. El segundo lo conduce al segundo aro y el tercero al tercer aro. El cuarto quita el primer costalito, el quinto el segundo, y así sucesivamente se van poniendo y quitando los costalitos según corresponda.

**283.- LOS TRANSPORTISTAS EQUILIBRISTAS
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO
MATERIAL: PAPEL PERIODICO**

Construir una pelota con papel de periódico. Por parejas, coger otra hoja de papel de periódico por las esquinas y colocar sobre ella la pelota de papel. Desplazarse, sentarse, arrodillarse, sin que se caiga la pelota ni se rompa la hoja.

**284.- CON EL SÁNDWICH EN LA MANO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: PELOTAS DE VINIL**

Formando un círculo de pie, pasará el sándwich (colocar entre dos palas una pelota, apretando las empuñaduras para evitar que la pelota se caiga). A quién se le caiga o la tenga en las manos cuando suene el silbato, pierde, pueden ser varias pelotas a la vez. Gana el último que quede.

**285.- LOS SALUDOS.
DESDE LOS 5 AÑOS****SEGTEMA: DINÁMICA
MATERIAL: NINGUNO**

Los alumnos andan libremente por todo el espacio disponible. Cada vez que se encuentra con un compañero debe saludarlo con mucha alegría.

**286.- YO VÍ.
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Los equipos se colocan en círculo con uno en el centro, que dice: "De camino al colegio yo vi...." imitando lo que vio para que lo adivinen.

**287.- NO PERDERNOS DE VISTA
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - UBICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Los jugadores forman parejas, a la indicación del maestro cada pareja debe de desplazarse corriendo y mirándose a los ojos; sin chocar contra los demás compañeros que realizan la misma actividad. Cuando el maestro diga "separarse" ambos integrantes obedecen y continúan corriendo, se mezclan con los demás niños, pero no dejan de mirarse. A la orden de "juntarse" hacen lo propio y de acuerdo con una consigna

previamente establecida, pueden tomarse de las manos o girar o hacer lo que indique el maestro pero siempre mirándose a los ojos y así continúan el juego hasta la siguiente orden.

**288.- EL PATO
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Un jugador elegido por el profesor o por el grupo, es el zorro y tiene que atrapar a los demás. La única manera de no ser capturado es ponerse en cucullas y caminar como pato unos dos o tres pasos. Luego se levantan, quien sea tocado antes de hacerlo se convierte en el zorro o su ayudante según sea previamente acordado.

**289.- CARRERA DE CINCO PIES
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO - VELOCIDAD
MATERIAL: NINGUNO**

Tres niños se colocan uno al lado del otro, el del centro levanta una pierna y pasa sus brazos por los hombros de sus compañeros, estos a su vez pasan el brazo del lado interno. Respectivamente por debajo de la pierna del que se encuentra en el medio y se toman de la mano, deben de correr hacia la meta en esta posición para realizar por lo menos tres carreras rotando de puestos.

**290.- CARRERA DE LOS TENIS
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO
MATERIAL: LOS MISMOS TENIS**

El grupo dividido en 5 o seis equipos se forman en columnas, detrás de la línea de salida. Aproximadamente a 6 metros de esta se dibuja un círculo para cada equipo y otros a 8 metros otro círculo más. A la señal del profesor el primer jugador de cada equipo, corre hasta el primer círculo y allí se quita un tenis y el calcetín, saltando con el pie contrario y con su calcetín y su tenis en la mano, avanza hasta el otro círculo en donde se quitará el tenis y calcetín del otro pie. Antes de regresar al primer punto volverá a ponerse las prendas del primer pie y allí mismo las del derecho también para regresar corriendo al punto de partida y ser relevado por el siguiente compañero. Gana el equipo cuyo último integrante cruce primero la línea de meta.

**291.- TOMAR LA CINTA
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN
MATERIAL: CINTA**

Se forman círculos de cinco a siete jugadores, tomados de las manos; uno de ellos lleva, colgado de la cintura un listón o pañuelo que otro niño que se encuentra fuera del círculo tratará de arrancarle. Para impedirlo, el equipo debe de girar constantemente para mantener al jugador del pañuelo del lado opuesto al que lo acecha. Después de un rato, se cambia de jugadores.

**292.- CUMPLIR LA ORDEN
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - IMAGEN C.
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca el grupo por parejas, uno de los niños se acuesta ya sea boca abajo o boca arriba, y el otro se hinca a su lado. Este último empieza a tocar a su compañero, por ejemplo, en dos partes del cuerpo; el que está acostado, en el orden en el que sintió el contacto, tiene que levantar únicamente la parte señalada por los otros. Por ejemplo si esta boca abajo y le tocan primero el brazo derecho y luego la rodilla izquierda, debe de mover sus miembros en esa orden; pero si el compañero lo toca en ambas partes simultáneamente debe de efectuar de igual manera el movimiento y de acuerdo con su posición.

**293.- PULSEADA CON TODO EL CUERPO
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: FUERZA - EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

Se puede competir individualmente o por equipos. Los contrincantes se colocan frente a frente, avanzando la pierna derecha hasta que se toque entre sí la punta de los pies; la pierna izquierda de ambos estará en la misma línea. Se toman de la mano derecha y cuando el maestro lo indique cada luchador tratará de mover alguno de los pies de su adversario. Quien lo consiga será el vencedor. El ejercicio se repite tres veces y luego se cambia de pareja.

**294.- MANCHA O ROÑA EN TRIOS
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: ADAPTACION - REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

El Profesor forma equipos de tres integrantes; **A, B, C**, Cada vez que se menciona alguna de éstas, el jugador respectivo debe de huir, saltando con los pies juntos; los dos restantes tienen que perseguirlo, pero únicamente pueden desplazarse en una sola posición, espalda con espalda y enganchados de los brazos. Para castigar al que huye tienen que tocarlo con alguna parte del cuerpo al tiempo que avanzan. Cuando el maestro mencione una letra distinta, todos cambian de lugar y sale huyendo el que corresponde.

**295.- EL JUEGO DEL TRÍO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - UBICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se forman equipos de tres integrantes y a cada uno corresponde una letra; **A, B, C**. **Los** tríos empiezan a correr siguiendo las indicaciones del profesor, cuando éste, diga por ejemplo; " a la derecha de **C**", los otros dos cumplen la orden y continúan la carrera o trote. El profesor cambia la consigna, durante el recorrido. Cada error cuenta un punto malo para el equipo que se equivoco.

**296.- CINCHADA EN CRUZ
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: FUERZA
MATERIALES: 2 CUERDAS DELGADAS, 4 RECIPIENTES Y OBJETOS**

Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como mas les guste... :-). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente.

Versión cooperativa:

Exactamente lo mismo, solo que se coloca una tabla de madera en el centro de la cruz con una botella parada. La idea es que todos los equipos coloquen sus pesos en los recipientes sin que la botella se caiga.

**297.- CUNCUNA CIEGA
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO, REACCIÓN, UBICACIÓN
MATERIALES: 1 pañuelo por participante**

Se forman equipos de 7 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo. Cada equipo de forma en fila tomando los hombros del de adelante donde, el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila el que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así

sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras más veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido sin olvidar que se puede dirigir hablando también. Nota: si no se cuenta con el material se le puede pedir confiar en los alumnos y mantener únicamente los ojos cerrados

**298.- GRANJEROS Y CHANCHITOS
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: FUERZA
MATERIAL: NINGUNO**

Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los chanchitos. Se comienza el juego y los granjeros tratan de pillar a los chanchitos y levantarlos en el aire durante DOS segundos con lo que el chanchito queda eliminado. Después que queden eliminados todos los chanchitos se invierten los papeles, pasando el equipo de chanchitos a ser granjeros y los granjeros a chanchitos. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los chanchitos cuando les tocó ser granjeros.

**299.- ¿TE GUSTA MI VECINO?
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD- REACCIÓN
MATERIALES: NINGUNO**

Se hace sentar a todos los niños en un círculo y uno se pone de pie El que esta de pie se pregunta a cualquiera, ¿TE GUSTA TU VECINO? Si contesta que NO, vuelve a preguntar el que esta de pie. ¿PORQUE?, el que esta sentado entonces contestará. PORQUE NO ME GUSTA SU QUE USE ZAPATOS NEGROS, O QUE USE LENTES, O PELO RUBIO ETC...entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiaran de puestos y el que esta de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo castigado Si contesta que SI, solo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.

**300.- EL REGATE DE LA SERPIENTE
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: REACCIÓN Y ADAPATACIÓN
MATERIALES: UNA PELOTA POR EQUIPO**

Cinco o seis niños se colocan en línea, en el centro de un círculo formado por el resto de los alumnos. Cada uno de los que están en línea pone sus brazos alrededor de la cintura del de delante.

El juego consiste en se formarán los alumnos en equipos por columnas, el que esta colocado al final de la línea o serpiente será el protegido, y habrá un elemento por columna que quede libre. La serpiente se puede mover por todo el patio sin correr para hacerlo más difícil. Cuando el niño de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, el que la lanzó se integra al equipo y van cambiando los lugares en el que están colocados los demás el juego puede continuarse durante tanto tiempo como se quiera, pero tomando en cuenta que es conveniente dar tiempos de recuperación, porque este juegos es demasiado agotador.

**301.- SEGUIR LANZANDO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: RESISTENCIA - LANZAR
MATERIALES: UNA PELOTA POR PAREJA**

Este es un juego eliminatorio, se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir lanzándole una pelota a la otra, que se desplazará por todo el patio y en diferentes posiciones, perderá la pareja que deje de lanzar

cuando menos una vez (osea que se le pase o caiga la pelota).

**302.- CIUDAD PUEBLO O PAIS
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: GEOGRAFÍA - REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Los jugadores se sientan en dos filas, equipo A y equipo B, cada fila se numera de 1 hasta N.

El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre de una ciudad, pueblo o país. Supongamos que dice "París". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "París". Supongamos que dice "Suiza". El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A. Esto continúa por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida, entonces se da un punto al otro equipo. Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1. Para hacer mas activo este juego es conveniente que las filas no sean integradas por más de seis niños y se pueden hacer varios equipos que pueden competir entre sí.

NOTA: Este juego se puede realizar en la parte final de la clase o dentro del salón.

**303.- EL INQUILINO
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - UBICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se forman tríos de personas, de manera que el que se coloca entre los dos responde al nombre de inquilino, mientras los otros dos representan pared derecha e izquierda respectivamente, los tres irán caminando al mismo ritmo.

hay un participante más o dos o tres, que queda suelto debe gritar uno cambio de casa y aprovechar el "cambio" para integrarse en alguno de los nuevos grupos. Nadie puede ejercer la misma función dos veces seguidas, sino que se deben alternar las distintas funciones o papeles. ¡No pierdas el tiempo y búscate un trío!.

**304.- BAILES POR PAREJAS
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN – UBICACIÓN ESPACIAL
MATERIAL: UNAS CLAVES**

Todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda. Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desaparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto.

NOTA: Es ideal para lograr una buena relación en el grupo, porque favorece las relaciones personales se pueden tocar claves en lugar de cantar.

**305.- ACECHANDO AL JEFE
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIALES: NINGUNO**

Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los miembros de cada grupo se intercambian para que todos tengan la oportunidad de ser acechados. Las reglas del juego son simples.

La persona que está siendo acechada pretende demostrar que él no sabe que está siendo seguido. De manera que cada vez que él se detiene, lentamente se vuelve y mira si puede ver alguno de quienes le sigue. Si los ve deberá mencionar el nombre de la persona que ha visto en alta voz. Si llegase a oír ruidos producidos por las personas que lo siguen, él puede voltearse de repente sin necesidad de detenerse. El detenerse y el voltearse lentamente le da a quienes lo están siguiendo tiempo para poder ocultarse mientras que un movimiento rápido para voltearse dejarla a muchos sorprendidos y por consiguiente serían vistos.

Después de cierto período todos los alumnos se reúnen y se selecciona a uno para que actúe como el acechado. Debe cuidarse que cada muchacho de cada grupo tenga la oportunidad de servir como el acechado.

**306.- ANIMAL
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN- TEMA DE ALGUNA MATERIA
MATERIAL: NINGUNO**

"Cada uno, por turno, se va a levantar diciendo su nombre y un animal que empiece por la misma letra que su nombre. Por ejemplo, Carlos Camello; Luís Loro, Pedro Pato..."

Nuevas propuestas:

1. Imitar el animal que se diga.
2. Una vez que todos se han presentado el profesor dice el nombre de un animal. El grupo debe adivinar todos los nombres de sus compañeros y compañeras que comienzan por la misma letra que el animal nombrado.

**307.- PILLAR
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: LANZAR
MATERIAL: PELOTA**

Es un juego de "atrapar" en el que "la trae" lanza una pelota a los compañeros para pillarlos. El pillado se sienta en el lugar en que fue alcanzado y sólo se salva si alguien salta por encima de él. La pelota al ser lanzada por el jugador puede ser recogida por cualquier otro y volver a ser lanzada, incluidos los jugadores que están pillados-sentados (que pueden recoger y lanzar la pelota sin moverse del sitio). Lo bueno de este juego es que aunque se trata de un juego de pillar, no existe el típico rol de jugador perseguidor (que nadie quiere ser) y el de perseguido, porque todos son una cosa u otra a la vez.

**308.- LA GRAN CADENA
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN-RITMO
MATERIAL: MÚSICA**

Cada uno se mueve libremente por el espacio al ritmo de la música. Cuando ésta deja de escucharse, rápidamente buscamos una pareja y nos cogemos de la mano. Cuando la música suena de nuevo, nos movemos los dos juntos. En ningún momento podemos soltar las manos. Al detenerse la música, dos parejas se unen para formar un grupo de cuatro, después de ocho, de dieciséis y así sucesivamente hasta formar una gran cadena con todos los niños de la clase. Esta cadena debe mantenerse unida durante, al menos, un minuto.

**309.- CUNCUNA CIEGA
EDAD: A PARTIR DE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: ORIENTACIÓN - EQUILIBRIO
MATERIALES: 1 PAÑUELO POR PARTICIPANTE**

Se forman equipos de +- 7 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo. Cada equipo de forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila el que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras más veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido

**310.- CARRERA DE CIEN PIES AL REVÉS
9 AÑOS**

**TEMA: ORIENTACIÓN- EQUILIBRIO DESDE LOS
MATERIAL: NINGUNO**

Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el número de grupos aunque al menos deben haber dos). Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del dirigente, inician a caminar hacia atrás sin soltarse teniendo cuidado de no caer.

**311.- EL PITADOR
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIALES: UN SILBATO O CAMPANA**

Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato o trompeta colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.

Si el jugador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que se convierta en una veleta, el pitador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan.

Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés

**312.- POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIALES: Una cuerda larga, una bolsa rellena con ropa.**

Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos.

El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente, para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo. La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.

**313.- EL REGATE DE LA SERPIENTE
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN
MATERIALES: UNA PELOTA**

Cinco o seis alumnos se colocan en línea, en el centro de un círculo formado por el resto de los alumnos. Cada uno de los que están en línea pone sus brazos alrededor de la cintura del de delante.

El juego consiste en que los ALUMNOS que forman el círculo le den al OTRO que esta colocado al final de la línea o serpiente, por debajo de las rodillas. La serpiente se puede mover dentro del círculo para hacerlo más difícil. Cuando el integrante de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, abandona la serpiente y pasa a formar parte del círculo de los que lanzan la pelota y el jugador que tiró la pelota pasa a ser la cabeza de la serpiente. El juego puede continuarse durante tanto tiempo como se quiera.

314.- SIGUE HABLANDO**TEMA: DINAMICA**

DESDE LOS 9 AÑOS**MATERIAL: NINGUNO**

Este es un juego eliminatorio, se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que digan, pero no puede haber repeticiones o pausas. Necesitaran un árbitro que decida el ganador de cada pareja.

**315.- HABLA Y HAZ LO CONTRARIO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: CONCENTRACION
MATERIAL: NINGUNO**

Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad esta rascándose la tripa. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA TRIPA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto.

**316.- CIRCULOS COLOREADOS
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: GISIES DE COLORES**

Se divide al grupo en dos equipos iguales y se les dice que se numeren ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color.

El monitor dice un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el círculo del color correcto gana un punto para su equipo.

NOTA: Sugerencias: ROJO =Sangre, Cerezas AZUL =Cielo, Mar VERDE =Césped, Esmeralda AMARILLO =Limón, Sol MARRON =Tierra, Patata Por favor recuerda que algunos niños pueden tener problemas reconociendo los colores y seria conveniente que indicases al principio que círculos son de que color.

**317.- GIRA A LA TORTUGA
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: FUERZA
MATERIAL: NINGUNO**

Hay que avisarles para que se pongan una ropa adecuada para el juego, pues se ensuciarán bastante. En pareja a los jugadores por tamaño. Las cosquillas y el juego sucio no están permitidos.

Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo. A la voz de ya el otro jugador tratará de darle la vuelta y ponerlo sobre su barriga. El jugador del suelo intenta evitar que le de la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo.

**318.- BARCOS EN LA NIEBLA
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: ORIENTACIÓN
MATERIAL: PAÑUELOS**

OBJETIVOS: Fomentar el sentido del oído y la coordinación de todos los jugadores.

Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los miembros de cada grupo son vendados en los ojos y deben pararse en una fila india con las manos puestas sobre los hombros del compañero que está al frente. El líder del grupo va al final de la línea. El no debe estar vendado, pero no debe moverse del lugar donde está. Al final del patio y frente a cada grupo debe haber dos sillas u objetos separados ente sí a metro y medio de distancia. Estas sillas representan la entrada a un puerto o bahía segura. A la señal de comenzar, las líneas de alumnos vendados empiezan a moverse guiados por los gritos de los respectivos guías de los grupos, los líderes habrán de guiar su "babor" (izquierda) y "estribor" (derecha).

**319.- CANCIÓN DE DESAFÍO
DESDE LOS 9 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los jugadores de cada grupo con más habilidad para actuar como directores de canciones, se ponen al frente de cada grupo.

El director del juego señala a uno de los grupos, el cual debe inmediatamente comenzar con una canción y continuar cantándola hasta que el director señale a otro grupo. Tan pronto como un nuevo grupo es señalado, este debe comenzar a cantar una nueva canción y el primer grupo que se seleccionó deja de cantar. Si un grupo repite una canción o no empieza a cantar inmediatamente que se le indique es eliminado. El director del juego necesita mantener al mismo moviéndose en forma rápida. Los grupos no deberán cantar más de un par de frases de una canción antes de que el director señale otro grupo. El último grupo en mantenerse en esta competencia es el ganador.

320.- LOS SUBMARINOS

TEMA: UBICACIÓN- ESTUMULOS AUDITIVOS

DESDE LOS 8 AÑOS

MATERIAL: NINGUNO

Se forman equipos aproximadamente de 6 integrantes los que deben tomarse de la cintura. Todos los integrantes del equipo deben estar "vendados" (sin ver) excepto el último. El juego se trata de que los equipos tomados de la cintura y sin ver deben moverse por el terreno del juego sólo guiados por las instrucciones del último de la fila (apúrense, a la derecha, paren !, etc..). El objetivo de cada submarino es "investir" o chocar en la mitad de los otros submarinos y tratando de no ser investidos por los demás submarinos.

Requiere de gran coordinación del equipo, valentía del primero de la fila y sobre todo astucia del último que es el encargado de guiar el submarino.

321.- JUEGO DEL CUERPO

TEMA: REACCIÓN – EQUILIBRIO

DESDE LOS 8 AÑOS

MATERIAL: NINGUNO

Se dividen en equipos y el que coordina el juego grita:

Tienen que haber 4 manos, 3 rodillas, 1 pié, 1 frente (únicamente, deben estar apoyados en el suelo lo que mencionó en el lapso de 1 minuto) luego observarlas si cumplieron la meta prefijada. La persona que toque el suelo con alguna otra parte del cuerpo queda descalificada. Seguir así hasta que quede 1 integrante.

322.- CONTROL PERSONAL

TEMA: DINAMICA

DESDE LOS 7 AÑOS

MATERIAL: PALITOS DE PALETA

Se hacen dos equipos formándolos en 2 filas, una frente a la otra. A un equipo se le entregan palitos de helado los que deben ponérselos en la boca, "sobre" el labio superior (para poder hacerlo deben estirar la

"trompa" como si fueran a dar un beso). El juego comienza y el equipo que no tiene palitos de helado debe tratar de que a sus contrincantes se les caiga del labio, eso sí que "no" pueden tocarlo, sólo pueden hacer morisquetas o gestos para que el del frente se ría.

Gana el equipo que dura más tiempo con al menos un integrantes con el palito en la boca o el que haya quedado con mas palitos después de un determinado tiempo.

**323.- CRUZANDO EL RÍO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: COOPERACION
MATERIAL: CARTONES GRANDES**

A cada equipo se le entrega 2 pedazos de cartón, pedazos del tamaño adecuado para que "todo" el equipo pueda pararse sobre él (bien apretados). La idea del juego es que todos parten desde una orilla de un río (línea), tratando de llegar a la otra orilla con los dos pedazos de cartón (piedras). Debe pararse todo el equipo en uno de los cartones, colocar el otro cartón cerca de ellos, saltar toda la patrulla al siguiente cartón sin tocar el suelo (se ahogan en el río), tomar el cartón que quedó atrás y colocarlo delante y así sucesivamente...

Este juego requiere un gran trabajo de equipo para avanzar, no caerse, colocarse todos en el cartón....

**324.- EL DETALLE CAMBIADO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: OBSERVACIÓN - ATENCION
MATERIAL: NINGUNO**

Se designa a dos jugadores para que salgan. Estos examinan antes atentamente el atuendo de los demás jugadores. Salen de la zona de juegos, y mientras tanto los demás jugadores cambian - o no cambian - un detalle de su atuendo. Vueltos los jugadores resulta ganador el que descubra más cambios en un tiempo convenido de antemano. El ganador elige un sustituto. Éste sale a su vez acompañado del "perdedor", que procurará no serlo una segunda vez. Aumentar progresivamente el número de cambios realizados.

325.- ME PICA AQUÍ**TEMA: APRENDER NOMBRES****DESE LOS 5 AÑOS****MATERIAL: NINGUNO**

Este juego nos ayuda a aprender los nombres de los demás. Cuando un grupo se reúne por primera vez, a menudo un juego activo de nombres proporciona un ambiente de seguridad y positivo, relajará la tensión que provoca el estar con gente nueva.

Es bueno darse cuenta de que se puede ayudar a que la gente se acuerde de los nombres, no hay nada malo en no saberlos todos. La primera persona dice: "Se llama Juan y le pica allí" (rascando la cabeza de Juan) y yo me llamo María y me pica aquí" (rascándose). La tercera dice: "Se llama María y le pica allí y yo me llamo Carmen y me pica aquí" (rascándole a María y luego a sí misma.....).

**326.- LA CESTA ESTÁ REVUELTA
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: APRENDER NOMBRES
MATERIAL: NINGUNO**

Se hace un círculo entre todos los participantes. Cada persona se considerará "plátano", a la persona de su derecha "limón" y a la de su izquierda "naranja" (o cualquier fruta que se quiera). El educador, en el centro, señalará a una persona y le dirá el nombre de una fruta, según la fruta que le diga la persona señalada

tendrá que decir el nombre de la persona en cuestión. Si la persona señalada, pasará a ocupar el lugar del educador, y así sucesivamente.

**327.- EXPLOTA GLOBOS
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: PRESENTACION
MATERIALES: GLOBOS**

Se hace un círculo entre todos los participantes. Se reparte un globo a cada participante, sale uno al centro con el globo entre las piernas dando pequeños saltos, cuando llega al centro señala a otra persona que irá, también, hacia el centro; el primero coge su globo y se lo pone en el pecho, abraza al segundo y gritando su nombre explota el globo con un fuerte apretón. Cuando el globo explote el primero se volverá hacia su sitio en el círculo, y el segundo llamará a otra persona, así hasta que todos hayan explotado su globo.

**328.- RULETA DE PRESENTACION
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: PRESENTACION
MATERIAL: NINGUNO**

Se hacen dos círculos de igual número de componentes. Las personas del círculo exterior miran hacia dentro, y las del interior hacia fuera, empiezan a girar los círculos en sentido contrario, y a una palmada del educador se paran los círculos, las personas de los distintos círculos que caigan juntas comenzarán a hablarse presentándose y contándose cosas de ellos, el educador marcará el tiempo, y a otra palmada comenzarán los círculos a girar de nuevo, así hasta estar todos presentados.

**329.- UN HOMBRE DE PRINCIPIOS
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: ATENCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Todos los participantes se sientan en círculo. El coordinador en el centro, inicia el juego narrando cualquier historia donde todo debe empezar con una letra determinada.

Por ejemplo: Tengo un tío que es un hombre de principios muy sólidos, para él todo debe empezar con la letra P. Así, su esposa que se llama..... PATRICIA.

A ella le gusta mucho comer..... ¡PAPA!

..... y un día se fue a pasear a PEKIN

..... y se encontró unPLUMERO, etc.

NOTAS: El que se equivoca o tarda más de cuatro segundos en responder pasa al centro y/o da una prenda. Después de un rato se varía la letra. Deben hacerse las preguntas rápidamente.

**330.- PRESENTACIÓN CON TARJETA
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: INTEGRACIÓN PRESENTACION
MATERIAL: LÁPICES Y PEQUEÑAS TARJETAS**

Se entrega a cada uno una pequeña tarjeta, en la que debe poner su nombre y apellido. Luego se recogen y se mezclan.

Se vuelven a repartir y cada uno deberá presentar, de la mejor manera posible, al compañero que le ha tocado en suerte. Tiene que prepararse o informarse para ello, sabiendo que está prohibido preguntar directamente a la persona que le ha correspondido. Deberá acercarse a cualquier otro u otra que le conozca mejor para obtener los datos. Hay que procurar obtener el mayor número de ellos, pudiendo orientarse su contenido en la presentación del ejercicio.

Tras un tiempo no muy largo (le da agilidad al ejercicio), se procede a la mutua presentación.

331.- EL TELEGRAMA**TEMA: REACCIÓN****DESDE LOS 6 AÑOS****MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo en columnas, de la siguiente manera el que se encuentra adelante, le dará la mano izquierda al de atrás, y este lo tomara con la mano derecha, y así sucesivamente. El primero de la columna recibirá por parte del docente un número en voz baja del 1 al 10, y este lo pasara al segundo y este al tercero y hasta terminar, pero a través de apretones de manos, es decir si el Prof., dijo el numero 10, se tendrán que dar 10 apretones, sin contar con la voz, cuando llegue al último, éste gritara el número que crea que se trata, si es ese, ganara, si no lo es, no cuenta el punto, únicamente gana el que lo dijo de manera correcta

332.- EL NIDO**TEMA: REACCIÓN - UBICACIÓN****DESDE LOS 5 AÑOS****MATERIAL: NINGUNO**

El grupo se encontrará disperso por el patio caminando, y realizarán alguna actividad como mover los brazos simulando que son aves que están volando, y a una señal del docente, se integraran por tercias, de la siguiente manera dos de los niños, se sentarían frente a frente con las piernas separadas, formando un rombo, y otro se sentaría con las piernas juntas, como un polluelo, y así, cada vez que el docente de la señal de agruparse, deberán de cambiarse las tercias, nunca quedaran con los mismos, ganaran los niños que se agrupen mas rápido.

333.- LOS PARECIDOS**TEMA: INTEGRACIÓN****DESDE LOS 6 AÑOS****MATERIAL: NINGUNO**

Esta es una dinámica de integración o rompe hielo, el grupo caminará de manera dispersa por el patio y a cada indicación del profesor, se integrarán de manera que coincida a la indicación: por ejemplo del mismo color de zapatos, misma mascota, mismo lugar de nacimiento, etc.

334.- EL PASILLO**TEMA: DINAMICA DE INTEGRACION****DESDE LOS 10 AÑOS****MATERIAL: GIS O CINTA**

Se coloca al grupo en columna, o sea uno detrás del otro, delimitado por un pasillo dibujado en el suelo con gis, se colocaran en forma desordenada. A una señal del profesor sin salirse del pasillo se trataran de acomodar en orden ascendente por año y por mes de nacimiento, esto lo harán preguntando y no valdrá salirse del área delimitada, lo harán lo mas rápido posible y quedando en orden indicado.

335.- ZONA MINADA**TEMA: REACCIÓN - ORIENTACIÓN****DESDE LOS 7 AÑOS****MATERIAL: PELOTAS Y PAÑUELOS**

Se divide al grupo por equipos, en formación de circulo se colocan todos los integrantes, menos uno de ellos, se encontrará con los ojos vendados, y en algún otro lugar dentro del círculo, se encontrara una pelota o un balón, el que está con los ojos vendados tratara de sentarse encima del balón guiándose únicamente con la indicación verbal de los compañeros de equipo, ganara el equipo que lo logre primero sin hacer trampa.

**336.- LA CARRERA DE LOS PATOS
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: EQUILIBRIO - VELOCIDAD
MATERIAL: ELÁSTICOS Y CARTÓN**

Se coloca al grupo en columnas, uno enseguida del otro, al primero se le entregaran unas PATAS O PIES DE PATO, el cual le impedirán caminar con cierta comodidad a la que estamos acostumbrados, el primero se pondrá los pies de pato y deberá de ir caminando a cierta velocidad hasta un punto determinado con anterioridad y deberá de regresar y entregarle al segundo los pies, y así hasta que termine el ultimo, ganara el equipo que termine primero,

Este juego hay que tener cuidado, de hacerlo en una superficie no muy resbalosa y a una velocidad considerable por que podría ocasionarnos un accidente mayor.

**337.- HURACÁN
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - UBICACIÓN
MATERIAL: GISES**

Previamente el prof. dibuja por el patio diferentes figuras geométricas, o coloca objetos grandes diferentes, los alumnos se encontraran caminando a cierta velocidad por el patio o trotando, a una señal del Prof. que diga HURACÁN, todos correrán a la figura u objeto que se haya mencionado después de la palabra huracán, hasta ver quien es el último.

**338.- CONDUCIR EL GLOBO
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN - REACCIÓN
MATERIAL: GLOBOS**

Se coloca al grupo en equipos formado columnas o también en hileras, se trata de conducir por todo el patio caminado sin perder la formación, a un globo inflado con aire, de atrás para adelante y de adelante para atrás, si saltar el turno de participación a ninguno de ellos, pueden seguir cualquier camino, el equipo que se salte un turno perderá

**339.- RAPIPASE
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: COOPERACIÓN
MATERIAL: COSTALITOS**

Se coloca el grupo en columnas o en filas, y en el extremo del inicio, se encontraran una serie de objetos para cada equipo, en igual número para todos ellos, y a una indicación del docente, empezaran a pasar de mano en mano, y uno por uno los objetos hasta llevarlos a la parte final de cada columna o hilera, gana el equipo que lo haga primero.

**340.- LOS MISILES
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: GEOGRAFÍA - REACCIÓN
MATERIAL: GISES O AROS**

Se dibujan círculos o se colocan aros en el suelo, uno por cada alumno del grupo, de preferencia círculos dibujados para evitar accidentes. Se les dará el nombre de una ciudad o país a cada determinado número de alumnos y otros a cada determinados alumnos, de tal manera que estarán repetidos algunos nombres. El Prof. dirá el nombre de una ciudad o país determinada, y los integrantes de la misma tendrán que cambiar rápidamente de lugar entre si, este juego se puede realizar quedando uno sin lugar y tratar de ganar a los demás, o bien solo cambiando de lugar algunos de ellos, también se puede dar nombres de frutas en vez de ciudades.

341.- PASE AL CAPITAN**TEMA: PASES Y LANZAR**

DESDE LOS 7 AÑOS**MATERIAL: PELOTAS**

Se coloca al grupo por columnas, y en frente de cada columna se encontrara un capitán a unos 5 metros de distancia con una pelota, a una señal el capitán lanzará al primero la pelota, este lo regresará al capitán y rápidamente se ira a colocar detrás de el, y así sucesivamente, el equipo que termine primero será el ganador, si a alguno de ellos se le va la paleta, tendrá que regresar a su lugar y desde ahí lanzar nuevamente la pelota.

**342.- TIRO AL CENTRO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN- LANZAR
MATERIAL: PELOTAS**

Se dibujan tres círculos concéntricos, de un tamaño grande, el juego consiste en que los jugadores del círculo mayor, trataran de tocar con la pelota a los ubicados en el círculo de en medio. Estos tendrán que desplazarse en circulo, los atacantes podrán realizar pases o golpear la pelota con el pie o hacerla llegar a los compañeros que se encuentran en el circulo mas pequeño luego de que hayan sido tocados todos, se intercambian los roles, ganara el equipo que lo realice en le menor tiempo.

**343.- PUNTO EN CONTRA
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: LANZAR
MATERIAL: PELOTA**

Se divide la chancha en tres partes, la parte media será mayor que las otras dos, y en cada una de ellas se encontrara un equipo diferente, Los equipos se distribuyen en las zonas por sorteo. Desde cualquier zona se puede eliminar jugadores. Iniciará el juego un jugador de la zona 2 quien tratara de tocar de la cintura para abajo a cualquier otro jugador de los equipos contrarios. El tocado suma un punto en contra para su equipo. Si la pelota sale del perímetro de juego, será buscada por un jugador preestablecido de cada equipo. La pelota fuera de juego corresponde al equipo de quien haya sido eliminado el último jugador, el tiempo de juego será de 5" por tiempo. En cada tiempo se rotarán las zonas. En cada zona existirá un aro el cual podrá ser utilizado, para que el jugador que ingrese momentáneamente y no podrá ser eliminado.

**344.- LAS DOMINADAS
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: VOLEO- UBICACIÓN ESPACIAL
MATERIAL: PELOTAS**

Se divide al grupo en dos equipos o tres según sea el número de participantes, se ubican en formación de círculo separados unos 60 cms. Entre sí cada integrante. A la señal del profesor un alumno de cada círculo lanzará la pelota al aire y la golpearán hacia arriba tratando de mantenerla dentro de los límites delimitado por el círculo, cuando la pelota se aleja o se cae, el equipo contrario se anota un punto, este círculo podrá moverse sin deformarse para seguir la trayectoria de la pelota. Ganará el equipo que tenga menos puntos en contra.

**345.- RELACION DE NUMEROS
DESDE LOS AÑOS****TEMA: MATEMÁTICAS Y RELACIÓN
MATERIAL: HOJAS Y LÁPICES**

Este juego se puede realizar en la parte final de la clase o dentro del salón de clase para una actividad menos activa. Se integran equipos de 3 o 4 niños y se les entrega una hoja con números dispersos en ella, los cuales tendrán un igual en una parte diferente de la hoja. El juego consiste en que el equipo de niños tendrá que encontrar y relacionar con una línea cada par de número iguales que se encuentran en la hoja, Este juego se puede ir incrementando la dificultad dependiendo del grado o nivel con que se este trabajando.

**346.- EL PARACIDAS
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: UBICACIÓN ESPACIAL
MATERIAL: TELAS Y PELOTAS**

Se divide el grupo en equipos y se le entrega una tela bastante amplia y una pelota o balón. El juego consistirá, en que cada equipo deberá ir avanzando hasta un punto previamente establecido para todos, pero irán lanzando hacia arriba la pelota, procurando que no se caiga o lanzarla a poca altura. Ganará el equipo que llegue primero a la meta establecida.

**347.- LOS BAILARINES
MATERIAL: AROS****TEMA: FLEXIBILIDAD**

Se forman varios círculos por los alumnos que estarán tomados de las manos, previamente el profesor les dará a cada equipo un aro, que intentaran que realice un recorrido completo del primer hasta el último lugar de cada equipo, pero sin que estos se suelten de las manos, pasándolo por todo el cuerpo. Ganará el equipo que lo complete primero el recorrido.

**348.- LOS ESPÍAS EJECUTORES
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Los niños se distribuirán libremente por el patio, previamente y sin que se de cuenta el grupo, el Prof. elegirá a tres espías. El grupo camina por el patio, los espías harán lo mismo sin hacerse notar y al guiñar un ojo automáticamente eliminarán al compañero quien contará hasta diez y dejara de caminar, y luego con un fuerte grito caerá.

Cuando alguien se de cuenta de quién es el espía se lo dirá al Profesor.

**349.- LOS INGENIEROS
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: ADAPTACIÓN- ORIENTACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

El grupo se convertirá en robots, solo unos cuatro serán los ingenieros, los robots empezaran a caminar con un brazo levantado al frente con cualquier dirección que ellos elijan, pero cuando un ingeniero pase cerca de ellos y les oriente su brazo hacia otra dirección, tendrán que cambiar de rumbo hacia donde fueron orientados. Cambiarán el papel de ingenieros y de robots cada determinado tiempo.

**350.- REGRÉSAME MI PAÑUELO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: LANZAR – REACCIÓN
MATERIAL: PAÑUELOS O PELOTAS**

Se divide al grupo en equipos iguales y se colocan en formación columna, con un capitán al frente cada uno a dos metros de distancia que tendrá un pañuelo o una pelota. A una señal del profesor iniciaran a lanzarlo al primero de cada columna para que lo atrape y se lo regrese, para después sentarse en el suelo, así sucesivamente con el que sigue, pero después del primer participante se irán sentando con las piernas separadas y lo más cerca posible al compañero que se encuentra adelante.

Ganará aquel equipo que termine primero realizando el recorrido de ida y de regreso.

**351.- ¿Y TU QUE ME DAS?
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: REACCIÓN-UBICACIÓN
MATERIAL: PROPIAS PRENDAS**

Se divide al grupo en dos equipos y se forman dos círculos concéntricos quedando cara a cara. A una indicación empezarán a girar, unos a la derecha y otros a la izquierda, a una señal dejan de girar y se preguntan: ¿y tu que me das?, cada uno de los participantes entregará algo a su compañero de enfrente, así continuarán de nuevo, ya cuando hayan juntado algunas prendas, todos se colocan al centro y a una indicación específica corren para entregar lo correspondiente a sus dueños.

**352.- ¿A QUÉ JUGAMOS GIGANTE?
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: VEL. DE REACCIÓN
MATERIAL: UN PAÑUELO**

De los niños del grupo se escogerá a uno, que será el gigante y los demás los enanitos. El gigante coloca en el suelo, su **tesoro** (un pañuelo con las puntas amarradas). Y lo vigila para que los enanitos no se lo roben, si los enanitos logran robarlo, echan a correr y se lo pasan de mano en mano, para que el gigante no lo recupere.

Si el gigante recupera el **tesoro** mientras los enanitos lo pasan camino a su base, al enanito que se lo haya interceptado o quitado, ese pasará a ser gigante. Una forma de detener a los enanitos antes de tocar su pañuelo, es nombrándolo o tocarle alguna parte del cuerpo.

**353.- CARRERA DE CUERDAS
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: SINCRONIZACIÓN
MATERIAL: UNA CUERDA POR COLUMNA**

Se divide al grupo en tantas columnas sea necesario en el mismo número de jugadores o aproximados. Se delimita el patio con una línea de salida y otra de llegada, se colocan los jugadores de los equipos con las piernas separadas y por debajo de ellos una cuerda larga de tal forma que todos la puedan tomar con la mano derecha por delante, y la mano izquierda por detrás.

A una indicación del profesor tratarán de avanzar **caminando** lo más rápido posible, ganará el equipo que rebase caminando hasta el último integrante del equipo la línea final, sin soltarse de la cuerda y no realice alguna conducta inadecuada para ganar.

**354.- EL LIMÓN
DESDE LOS 9 AÑOS**

**TEMA: COORDINACIÓN - RITMO
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo en círculo. Escuchan indicaciones y el ejemplo por parte del conductor del juego; se darán dos palmadas en los muslos, posteriormente se chasquean los dedos dos veces, cada vez que se dan las palmadas se dice: "un limón", dos limones, tres limones, etc. Y cuando se truenan los dedos; se dice "medio limón", quedando intercaladas las frases así: un limón, medio limón, dos limones, medio limón, tres limones y medio limón, cuatro limones y medio limón, etc.

**355.- UN JUEGO COOPERATIVO
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: LANZAR, ATRAPAR,
MATERIAL: CAJA DE CARTÓN Y PELOTA**

Se divide al grupo en equipos de 5, jugaran entre dos equipos, cada uno de ellos se le coloca en la mitad de la cancha de voleibol o alguna mas pequeña. El juego se inicia con un salto entre dos adversarios tratando de tomar una pelota para pasarla a sus compañeros que intentaran anotar a una caja mediana de cartón en la cancha del equipo contrario. El juego finaliza después de un tiempo preestablecido, ganara el equipo que cuente con mayor número de anotaciones.

Las reglas son las mismas que el baloncesto o de pueden modificar según la necesidades, no se debe regresar inmediatamente la pelota al compañero que envió el pase anterior.

**356.- QUEDATE AHÍ
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN, EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

Se organiza al grupo por parejas, determinando A y B, o 1 y 2. A la señal convenida, **A** debe ser perseguido por **B**, para no ser atrapado, **A** debe adoptar una posición estática, misma que imitará **B** en ese momento **A** puede escapar, en cuanto alguien sea tocado de forma correcta pasara a ser perseguidor y el otro perseguido.

**357.- TRAS EL
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: VELOCIDAD DE REACCIÓN
MATERIAL NINGUNO**

Cuando el maestro diga el nombre de algún niño o niña, todos lo persiguen, y éste para no ser atrapado, después de tres segundos aproximadamente, menciona el nombre de otro u otra y todos van tras él.

**358.- COLOR, COLOR
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Todo el grupo elige a un niño para que sea el que las trae, este debe decir "color, color" y mencionar un color cualquiera, todo corren a tocar un objeto, compañero o lugar dentro de un área establecida, quedando a salvo, mientras el que las trae trata de alcanzar alguno de sus compañeros rezagados.

**359.- PELOTA DOMINADA
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: SINCRONIZACIÓN
MATERIAL: PELOTA DE VINIL**

Se divide al grupo en equipos de igual número de participantes o aproximados, y cada equipo tendrá una pelota de vinil, en equipo, tratarán de ir avanzando, dominado la pelota con todas las partes del cuerpo posibles, sin tomarla, tendrán que avanzar una distancia establecida. Ganará aquel equipo que logre desplazarse con la pelota y que se la caiga las menos veces posibles.

**360.- EL ABRAZO SALVADOR
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NIGUNO**

Este es un juego típico de persecución. Se designa uno o varios atrapadores en el grupo. A una señal del docente se empiezan a perseguir. Y para salvarse de los perseguidores, los niños tendrán que abrazarse entre ellos, (solo entre dos) para no ser atrapados. Pero es importante señalarles que no pueden abrazarse con el mismo niño cada vez, sino con distinto niño. Una vez que un niño sea atrapado, pasara cambiar de rol con el niño atrapador.

**361.- EL PESCA- PECES
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: UBICACIÓN-REACCIÓN
MATERIAL: GIS, PELOTA**

Se dibujan algunos círculos con gis de tamaño mediano, en número menor a los participantes del grupo. Se colocan dentro de su círculo y habrá algunos niños con una pelota de vinil, que intentaran tocar con ella a sus compañeros cuando intenten cambiar de aro, el golpe solo podrá ser con fuerza moderada y por debajo del hombro para no causar algún daño, cambiará de rol aquel que sea tocado con la pelota antes de entrar al nuevo círculo.

**362.- EL CHIQUIGÜITE DE ALGODÓN
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: VELOCIDAD -REACCIÓN
MATERIAL: UN TENIS, HUARACHE**

Los niños forman una rueda sentados en el piso. Un niño se queda de pie y por fuera del círculo con un huarache en la mano, un tenis suave o un rollo de papel periódico. Este empieza a dar vueltas alrededor del círculo entonando la canción mientras los demás participantes se agachan para no verlo.

***Roon, roon, chiquihuite de algodón
Si se enoja mi comadre
Se le parte el corazón.***

El niño puede repetir varias veces la canción dando vueltas, luego deja el huarache detrás de uno de los niños y le avisa que ya puede voltear. El niño a quien le toco el huarache se levanta y corre, el que dejó el huarache lo hace, en sentido contrario a tratar de ganarle su lugar. El niño que queda de pie comenzara el juego de nuevo.

**363.- LOS OFICIOS
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: EXPRESIÓN CORPORAL
MATERIAL NINGUNO**

Es un juego de diálogo e imitación. Se forman dos grupos, el primero es "el que ya está" y el segundo es el que ya va llegando.

El segundo grupo dice:

- Ya vinimos...

El primer grupo pregunta:

- ¿De donde vienen,
- ***y les contestan de México (ejemplo)***
- ¿qué oficio traen?
- ***El que van a ver.***

Los niños del segundo grupo describen con mímica un oficio que conozcan, de preferencia de la región donde viven. El primer grupo intentará adivinar de qué oficio se trata. Y cambian de roles.

**364.- EL VENADO
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN – UBICACIÓN
MATERIAL: GIS**

Los jugadores forman un círculo tomados de la mano. Un niño es elegido para ser el venado, y permanece fuera de la rueda. Los demás marcan su lugar con una cruz o un círculo.

El venado entra al círculo y lo recorre saltando, luego sale del círculo y dice; derecha, y los niños girarán a la derecha, si dice izquierda, lo hará a ese lado. El venado tratará así de alejarlos de sus lugares. Cuando estén

lejos, el venado grita; "a sus lugares". Todos corren a su lugar y el venado intenta robar su lugar. Quien quede sin lugar tres veces, recibe un castigo que acuerden entre todos.

**365.- EL VENADITO
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: FUERZA
MATERIAL: NINGUNO**

Los jugadores forman un círculo tomados de las manos e hincados en el suelo. Uno de los participantes es el venadito y queda afuera del círculo. El venadito **bala** a los participantes en la oreja y aquel que se ría recibe un tope. Entonces, el venadito intenta meterse al círculo por el lugar del que se ría, una vez que lo logre los niños se ponen de pie y se sujetan firmemente de las manos. El venadito tratará de romper el cordón de manos para escapar. Cuando logre sacar por lo menos una parte de su cuerpo del círculo, este podrá ocupar el lugar del que el designe por donde lo logró.

**366.- EL PANAL
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - UBICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Los jugadores colocan sus manos sobre la cabeza de un niño que esta en cuclillas o agachado. Otro niño golpea con su mano las manos de sus compañeros, es decir "torea el panal", entonces el niño que está en cuclillas se levanta y corretea a los demás. Al primer niño que atrape, será el panal, y al segundo le tocará "torear" el panal para iniciar nuevamente el juego.

**367.- AHÍ VIENE EL AGUA
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN – UBICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Los niños forman una rueda tomados de las manos. Uno de los peques se coloca dentro del círculo para hacerla de "agua". Y mientras los demás giran cantan los versos:

***Ahí viene el agua por la barranca
Y se moja mi burra blanca.
Ahí viene el agua por los ocotes
Y se me mojan mis guajolotes.***

Al final de la canción, quien la hace de agua, intenta tocar a un niño, toso se sueltan de las manos para escapar, y a quién logre tocar primero, ocupa su lugar y se repita el juego.

**368.- EL CIEGO
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: PERIODICO, PAÑUELO**

Para jugar al ciego se necesita una varita pequeña, un pañuelo y que todos los niños se conozcan por su nombre. Los jugadores formando un círculo tomados de las manos. Un niño, que escogen para que sea el ciego, se queda en el centro con los ojos vendados y su varita mágica en la mano.

El círculo gira lentamente mientras que los niños dicen: el gato dice "miau" el gallo kikiriliii. El perro dice guau guau., etc.

Entonces el ciego toca con su varita mágica a algún jugador y la rueda deja de girar, y el ciego imita el sonido de algún animal, el jugador tocado con la varita tiene que repetir lo mismo.

Si el ciego reconoce de qué jugador se trata, pasa a la ronda. Y el otro niño será el ciego hasta que logre identificar la voz de alguno de los de la rueda. Si lo intenta tres veces y no lo logra le pondrán un castigo.

**369.- EL GALLO Y LA GALLINA
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN- UBICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

*El gallo y la gallina
Se fueron a Portugal.
El gallo iba de botas
Y la gallina de delantal.
Iban de fren, fren, fren,
Iban de tras, tras , tras,
Iban de fren, fren, fren,
Iban de tras, tras , tras.*

Cuando dicen: iban de fren, fren, fren, todos los del círculo brincan al frente y aplauden, cuando digan iban de tras, tras , tras brincan atrás y aplauden también aplauden. Inmediatamente el niño que esta al centro les dará la indicación de saltar al frente o atrás de forma que si alguno de ellos se equivoca, cambia de lugar con el que esta en el centro del círculo.

**370.- VENENO
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: UBICACIÓN - REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se forma una rueda de niños por parejas, tomados de las manos. Un niño se queda afuera para dirigir el juego.

Si el que dirige dice "derecha", girarán hacia ese lado, si dice "izquierda" lo harán al lado contrario, y si dice la palabra "veneno", todos correrán por parejas al lugar de refugio, intentando no ser tocados por el niño que dirige, si lo logra cambiaran de roles.

**371.- EL CAZADOR Y LOS OSOS
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Forman un círculo en cuadrupedia (osos). En el centro se encontrará uno de ellos que será el cazador.

Los osos se van acercando al cazador lentamente sin que éste les vea. Si los ve, vuelve a la línea de salida. El oso que llegue junto al cazador pasará a ser cazador.

**372.- LAS ESTATUAS
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN - EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo en parejas, uno de cada pareja se mueve cuando y se detiene cuando el otro da una palmada, entonces, se queda quieto adaptando una postura como una estatua durante unos instantes. Vuelve a moverse. El otro tiene que colocarlo en la posición que había adoptado al dar la palmada.

**373.- EL ARCO IRIS
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se forman varias filas, Cada fila lleva el nombre de un color. Cuando el profesor dice un color, la fila de dicho color debe agacharse. Cuando dice otro color, se vuelven a levantar y se agacha la fila de este color. Si se repite el color se mantienen en la misma posición.

**374.- EL MUÑECO ENGANCHOSO
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo por parejas, uno hace de niño y el otro de muñeco de trapo. Primero, el niño hace mover al "muñeco" como él quiere. El niño que hace de muñeco debe estar totalmente relajado. Finalmente, el muñeco cobra vida, se identifica con el niño, le sigue por todas partes imitándole, mientras el niño intenta escaparse pero sin correr. A un tiempo prudente cambian de lugares.

**375.- FRENTE A FRENTE
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: IMAGEN CORPORAL – REACCIÓN
MATERIAL: AROS**

Los aros están distribuidos por el espacio. Se colocan por parejas. Cada pareja en un aro. Un niño o niña sin pareja en centro.

El que está en el centro va nombrando partes del cuerpo. Las parejas deben poner en contacto las partes nombradas. Cuando se nombra un objeto diferente a una parte corporal, todos se deben cambiar de aro, sin que sea necesario mantener las parejas. El que no tenía pareja busca también un aro. El que se quede sin aro será el que nombre las partes del cuerpo.

**376.- EL ENREDO
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: IMAGEN CORPORAL - REACCIÓN
MATERIAL: GIS**

Un círculo para cada pareja, cada una junto a su círculo. El profesor dice una parte del cuerpo y cada alumno la introduce en su círculo, en contacto con el suelo. A continuación dice otra parte y cada jugador la introduce sin sacar la anterior. Así, hasta formar un enredo con el cuerpo.

**377.- EL MOSQUITO VUELA VUELA
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN – IMAGEN CORP.
MATERIAL: UNA PELOTA PEQUEÑA**

La pelota representa a un mosquito. Forman un círculo sentados. El profesor fuera con el mosquito.

El profesor va caminando mientras va diciendo: "El mosquito vuela, vuela y se pone en..." y coloca el mosquito en alguna parte del cuerpo del niño o niñas que tenga más cerca, como por ejemplo, la nariz. El alumno debe de nombrar esta parte del cuerpo y a continuación todos dicen: "pica, pica la nariz", mientras se rasan la suya propia. Sigue el juego con otro alumno y otra parte del cuerpo.

**378.- REGATAS
DESDE LOS 5 AÑOS**

**TEMA: UBICACIÓN - REACCIÓN
MATERIAL: PELOTAS DE VINIL**

Se forman equipos de unos siete jugadores y se ponen en columna, sentados en el suelo con las piernas estiradas. El primero de la fila tiene la pelota,

Desarrollo: A la señal, el primero de la fila deja la pelota junto a sí. El siguiente toma la pelota y la coloca junto a sí pero en el lado contrario, de forma que debe de realizar un movimiento de torsión de tronco. Así

sucesivamente hasta que la pelota llegue al final de la columna. Cuando esto ocurre, el último se levanta y va corriendo a ocupar la primera posición y se reinicia el desplazamiento de la pelota. Seguimos así hasta que todos han pasado por la primera posición. Gana el equipo cuyos componentes vuelven primero a la colocación inicial.

**379.- OSOS DORMIDOS
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se Encontrarán cuatro o cinco alumnos estirados en el suelo, con los ojos cerrados (osos dormidos). El resto se distribuye por todo el espacio.

El resto se empeña en despertarlos, pueden hacerles cosquillas, llamarles, tocarles, etc. Los osos pueden despertarse inesperadamente y agarrar alguno de los niños o niñas. Éste pasa a ocupar el lugar del oso.

**380.- DIA Y NOCHE
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIALES: SOL Y LUNA DE CARTULINA**

Se distribuye libremente el profesor se pasea alzando alternativamente el sol y la luna sobre su cabeza. Cuando levanta la luna, es de noche y ellos deben correr haciendo el mínimo ruido posible. Cuando muestre el sol, es de día y, entonces, deberán correr haciendo el máximo ruido posible con los pies.

**381.- LA SOMBRA
AÑOS****TEMA: REACCIÓN DESDE LOS 5
MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca al grupo por parejas, uno delante de otro. El que está detrás persigue al otro e intenta cogerlo. Si éste se para en seco y levanta los brazos, el de detrás debe adoptar la misma posición sin tocar a su compañero. Se van variando las posiciones de inmovilidad. Como regla se deben hacer dos movimientos diferentes después de cada detenida. El que va detrás debe de hacerlo sin tocar a su compañero y lo más rápido posible, si logra tocarlo antes de que se detenga, entonces cambiaran de lugares.

**382.- EL BALANCÍN RUSO
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: FUERZA - EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

Se forman equipos con el mismo número de componentes. Los alumnos de cada equipo se colocan en columna, en pie, con las rodillas ligeramente flexionadas, de forma que cada uno quede sentado sobre las rodillas del de detrás.

Han de desplazarse de esta manera en la forma que indique el profesor. Pueden realizarse carreras.

**383.- POCOS PIES Y POCAS MANOS
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: FUERZA - EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

Se forman grupos de cinco tras una línea de salida. A cierta distancia marcamos la línea de llegada.

Cada equipo debe conseguir llegar a la meta apoyando en el suelo un total de cuatro pies y cuatro manos. Se puede cambiar el número de componentes y de pies y de manos. Ganara aquel equipo que logre llegar más rápido y sin cometer alguna falta.

**384.- GLOBO ARRIBA
DESDE LOS 9 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: UN GLOBO**

Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

**385.- MPIRA
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: PREDEPORTE
MATERIAL: UNA PELOTA**

Se coloca al grupo en equipos. Cada equipo forma una fila y se colocan delante por delante a una distancia de 8 a 12 metros.

Consiste en hacer pasar la pelota de una equipo a otro teniendo cuidado que la pelota pase entre los jugadores del equipo adversario que intentarán cogerla. Cada vez que la pelota pasa sin que la coja el equipo contrario el equipo que la ha lanzado suma un punto. El juego no tiene un final definido pero se puede establecer un número de puntos a conseguir.

**386.- NEGACAO DE IMPOSTO
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: GIS O TIZA**

Se dibujan dos grandes círculos en el suelo separados aproximadamente 7 metros. Un alumno se coloca dentro de un círculo y el resto dentro del otro.

Desarrollo: El que está solo representa al "sipai" y los otros a la "población". Entre el "sipai" y la "población" se establece el siguiente diálogo:

- Sipai: ¡Amigos míos, venid aquí!

- Población: Tenemos miedo.

. Sipai: ¿Miedo de qué?

- Población: De los impuestos.

- Sipai: Podéis venir, no pasará nada.

Después de esta última frase los alumnos salen del círculo y el "sipai" intenta atrapar a los que intentan huir. La población se refugia en el círculo donde estaba el sipai y éste se lleva al capturado al círculo contrario. A partir de aquí se repite el proceso y los alumnos capturados pasan a ser sipaios. El juego acaba cuando todos son sipaios.

**387.- ¿CUAL FUE TU COMPAÑERO?
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: DIFERENCIACION
MATERIAL: PAÑUELOS**

Se organiza a los participantes en parejas, uno de los dos con los ojos vendados, una vez que están listos, quien esta con los ojos vendados es conducido por su compañero por un paseo y después encontrar a un compañero, este deberá tocarlo, sentirlo. Después en un tiempo determinado.

Hacen nuevamente otro recorrido, a este se le quita el pañuelo de la cara y tendrá dos intentos de intentar adivinar por las características que tocó quien fue su compañero. Momento seguido cambian de roles.

**388.- SEGUIR AL REY
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: REACCIÓN –SINCRONIZACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Grupos de 3 ó 4 personas. Se colocan en fila, uno detrás de otro. El primero es el rey. El rey se desplaza libremente haciendo gestos, movimientos, siguiendo un determinado camino, etc. El resto imitan todo lo que hace el rey. Cuando el profesor dice "¡Cambio!" el rey pasa al final de la fila y el segundo jugador se convierte en el nuevo rey.

**389.- BALON TIRO NO COMPETITIVO
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: LANZAR – REACCIÓN
MATERIAL: UNA PELOTA**

Se divide al grupo en dos equipos. Se traza una línea central que divide el espacio de juego en dos mitades cada una de las cuales es ocupada por un equipo. Un jugador de uno de los equipos tiene un balón que lanza contra un jugador del equipo contrario. Si la pelota lo golpea y, posteriormente bota en el suelo, el jugador tocado cambia de equipo. El juego finaliza cuando todos forman parte de un mismo equipo.

**390.- EL CENTRIFUGADO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

Forman un círculo y se dan las manos, En el centro el profesor con el silbato. Los alumnos giran a la derecha o a la izquierda. El profesor va diciendo: "Más deprisa, más deprisa" y cuando lo considera conveniente hace sonar el silbato. En ese momento, ellos deben soltarse y permanecer quietos en una postura equilibrada contrarrestando la fuerza centrífuga.

**391.- PEQUEÑAS SERPIENTES ENCANTADAS
DESDE LOS 5 AÑOS****TEMA: ESQUEMA CORPORAL - REACCIÓN
MATERIAL: MÚSICA**

Los alumnos se encuentran acostados y distribuidos por el suelo. Al son de la música mueven un brazo o una pierna como si de la serpiente encantada se tratara. Cuando para la música, dejan caer el brazo o la pierna que estaba "bailando" lo más rápido posible, y después continúan con otra parte del cuerpo.

**392.- LA NARIZ DEL VECINO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: REACCIÓN - COORDINACIÓN
MATERIALES: NINGUNO**

Organización inicial: En círculo tomados de las manos. Uno en el centro dirige el juego.

Cuando el del centro dice "izquierda", todos tocan con la mano izquierda la punta de la nariz de su compañero de la izquierda. Cuando dice "derecha", todos tocan con la mano derecha la punta de la nariz del compañero de la derecha. El que se equivoque pasa a dirigir el juego.

**393.- EL GAVILAN POLLERO
5 AÑOS**

**TEMA: VELOCIDAD DE REACCIÓN DESDE LOS
MATERIAL: NINGUNO**

Uno de los alumnos o alumnas, la hace de gallina y los otros, rodeándola, son sus pollitos. Tanto la gallina como sus pollitos picotean con sus dedos el suelo. El que hace de gavilán se encuentra a cierta distancia y se establece el siguiente dialogo:

- **Gallina: ¿qué estás haciendo?**
- **¿Yo? Buscando comida para mis hijitos**
 - **¡A que te quito uno!**
 - **¡A que no me lo quitas!**

Los pollitos se agarran de la gallina buscando protección, mientras ella intenta alejar al gavilán para que no se robe a ninguno. Pero el gavilán trata de aprovechar un descuido para llevárselos de uno en uno. Gana el gavilán que consigue atrapar, al final, a todos los pollitos y la gallina es la ganadora que logra evitarlo.

**394.- ADELANTE MIS VASALLOS
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA:
MATERIAL: UNA PIEDRA**

Se forman dos filas, una frente a otra, a unos 3 metros de distancia. Todos los integrantes se encuentran tomados con sus manos detrás en su espalda. Una vez decidido cual de los bandos inicia el juego, su capitán toma una piedrecita camina por detrás de cada uno de sus compañeros, les habla al oído y simula dejarle en sus manos la piedra. Luego se dirige al frente de su grupo y dice:

Manos adelante mis vasallos

El capitán del otro bando pasa a revisar a cada uno de los contrarios buscando para ver quien tiene la piedra, tiene 3 intentos, cuando este seguro que alguien la tenga dice:

Tú la tienes

Si acierta, el mismo anota un punto para su equipo, si no logra adivinarlo, se anotara al equipo contrario. Se cambian los papeles y gana el equipo que llegue mas pronto a cierta cantidad de puntos establecidos.

**395.- LA FLECHITA DEL INGLÈS
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: UN GIS O TIZA**

Forman un círculo tomados de las manos, en el centro del cual dibujan una flecha en el suelo. Mientras dan vueltas alrededor de ella todos cantan:

***La flechita del ingles
Dando la vuelta
y quitando los pies.***

Después de varias vueltas y que el profesor lo indique se detienen. El niño que queda frente a la punta de la flecha trata de pisarle el pie al compañero más cercano. Si al tratar de pisar a alguno, no lo logra en determinado tiempo, tiene que salir del juego o se le dará un punto en contra, si pisa a alguien este sale o se le da el punto en contra.

**396.- LA BOLA
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: UNA PELOTA**

Se hace un círculo, y uno de los jugadores se queda en el centro. Este es el guía del juego y comienza diciendo:

***A la una de la noche
Salió mi bola
Y no ha vuelto más.***

Al decir esto el profesor entrega a uno la bola, quien la pasa al que esta a su derecha, y así todos los demás. Así la bola va pasando alrededor del círculo mientras todos cantan. Sorpresivamente el profesor dice; que se pare la bola, el que tiene la bola en ese momento debe de soltarla, si no lo hace pierde del juego y tiene que salir, y así continua el juego.

**397.- PEDRO LLAMA A PABLO
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: INTEGRACIÓN REACCIÓN
MATERIAL: NUNGUNO**

El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes. Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María", María responde "Maria llama a Juan", Juan dice "Juan llama a Pablo", etc. El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.

**398.- LOS NOMBRES COMPLETOS
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: CONCENTRACIÓN
MATERIAL: TARJETAS, ALFILERES**

Objetivo: Presentación, ambientación.

Los participantes forman un círculo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. Se da un tiempo prudencial para que cada cual trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento.

Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos.

El ejercicio continúa hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros.

**399.- TIERRA
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: UNA PELOTA**

1. Los jugadores se ponen de pie formando un círculo, menos uno que se queda en el centro con una pelota en la mano.
2. Posteriormente el que se encuentra en el centro le tira la pelota a uno de los que se encuentran alrededor de él, por lo que el grupo deberá decir al unísono cual es el nombre del que tiene el balón, a la vez que el grupo deberá rodear a la persona que posea el balón.
3. Si el grupo no conoce el nombre del miembro que posee el balón, éste tendrá que castigar al grupo de alguna manera: Andar en círculo, sentarse en el suelo, andar en círculo a cuatro patas... y decirle al grupo cual es su nombre.

4. Posteriormente se reanuda el juego colocándose otro miembro del grupo en el centro.

**400.- EL CARTERO
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: HOJAS**

Los jugadores se colocan sentados en sus respectivas hojas en círculo, el que inicia el juego carece de asiento.

Reglas: El jugador que esta de pie inicia el juego numerando a los participantes, acto seguido, cita a tres o cuatro diciendo:

HAY CARTA PARA LOS NUMEROS X, X, X, y X (puede del color de las prendas de vestir u objetos, por ejemplo Hay carta para los que vienen vestidos de color azul, etc.) Los nombrados tiene que correr hacia el centro del círculo en cuanto al cartero dice: "CORRESPONDENCIA ENTREGADA", todos trataran de volver a sus asientos (hoja); como el que inicio el juego carecía de asiento, uno se quedara sin sentarse y tomara el lugar del Cartero, así se continua el juego.

**401 ¡LEVÁNTESE Y SIÉNTESE!
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA: CONCENTRACIÓN-REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Todos sentados en círculo. El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. Cuando dentro del relato dice la palabra "quien" todos se deben levantar, y cuando dice la palabra "no", todos deben sentarse.

Cuando alguien (no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice "quien" o "no", sale del juego o da una prenda.

El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente.

El que narra la historia, debe hacerlo rápidamente para darle agilidad.

402.- COLA DE VACA

TEMA: CONCENTRACIÓN-REACCIÓN

DESDE LOS 8 AÑOS

MATERIAL: NINGUNO

Sentados en círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza haciendo una pregunta a cualquiera de los participantes. La respuesta debe ser siempre "la cola de vaca". Todo el grupo puede reírse, menos el que está respondiendo. Si se ríe, pasa al centro y da una prenda.

Si el compañero que está al centro se tarda mucho en preguntar da una prenda.

**403.- PELOTA AL AIRE
DESDE LOS 8 AÑOS**

**TEMA REACCIÓN-ATENCIÓN
MATERIAL: UNA PELOTA**

El juego tiene que desarrollarse de forma rápida. Las jugadoras/es no pueden entrar dentro del círculo mientras no sean nombradas.

Los jugadores/as están de pie en el círculo, menos uno/a que está en el centro con el objeto a lanzar. La persona del centro lanza el objeto al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al círculo. La persona nombrada ha de tomarlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire diciendo otro nombre. El juego continúa hasta que todos/as han sido presentados.

**404.- RULETA DE PRESENTACION
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN- COMUNICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se hacen dos círculos de igual número de componentes. Las personas del círculo exterior miran hacia dentro, y las del interior hacia fuera, empiezan a girar los círculos en sentido contrario, y a una palmada del educador se paran los círculos, las personas de los distintos círculos que caigan juntas comenzarán a hablarse presentándose y contándose cosas de ellos, el educador marcará el tiempo, y a otra palmada comenzarán los círculos a girar de nuevo, así hasta estar todos presentados.

**405 OCUPAR EL TERRENO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: VELICIDAD- REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se hace un círculo entre todos los participantes. Comienza un componente que a la vez que grita el nombre de un compañero se lanza hacia el lugar que éste ocupa, éste correrá hacia otro compañero, y así sucesivamente, tratando de que cada vez sea más rápido.

**406.- PIO – PIO
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: REACCIÓN-DIFERENCIACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Una actividad maravillosa para grupos grandes (15 o más). Todos cierran los ojos y el monitor murmura a uno o una. "Tu eres papá o mamá gallina". Ahora todos/as empiezan a mezclarse, con los ojos cerrados. Cada uno/a busca la mano de otro u otra, la aprieta y pregunta: "¿Pío - pío?". Si el otro también pregunta "¿Pío - pío?" se suelta de la mano y siguen buscando y preguntando, aparte de la mamá o el papá gallina que mantiene siempre silencio. Cuando una persona no le contesta; ésta sabe que ha encontrado a papá o a mamá gallina y se queda atrapado de la mano guardando silencio. Siempre que alguien da con el silencio (ahora dos personas se quedan atrapados formando parte de ellos. Si alguien encuentra unas manos cogidas y silencio, puede entrar a formar parte del grupo. Pronto se oirán menos "Pío - pío" hasta que todos estén atrapados. Luego el responsable les dirá que abran los ojos. Siempre causa sorpresa y risa.

**407.- TORMENTA
DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Una persona hace de director de orquesta de la tormenta y se pone en el centro del círculo. Igual que con una orquesta, va reuniendo a todos, uno por uno, a la tormenta (sinfonía). Indica a una persona y frota las manos. Esta persona la imita, y el director va dando vuelta a todo el círculo hasta que estén todos frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicando que debe chiscar los demás siguen frotándose las manos. Ahora de la vuelta otra vez hasta que todos hayan dejado de frotar las manos y estén chiscando los dedos. Ahora indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos y luego que den palmadas en los muslos al mismo tiempo que pisotean el suelo – el crescendo de la tormenta - . Al igual que en una tormenta, el ruido afloja mientras el director da los mismos pasos en orden contrario hasta que la última persona deja de frotarse las manos.

**408.- REGAZOS MUSICALES
DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: REACCIÓN-EQUILIBRIO
MATERIAL: NINGUNO**

Es una versión cooperativa del juego de las sillas. El grupo entero forma un círculo, todos mirando en la misma dirección, muy juntos y con las manos en la cintura del que tiene delante. Cuando empieza la música todos comienzan a andar. Cuando para, intentan sentarse en el regazo de la persona que tiene detrás. Si el grupo entero consigue sentarse sin que nadie se caiga, el grupo entero gana. Si alguien se cae, la gravedad gana. Funciona mejor con más de diez personas de aproximadamente la misma talla.

**409.- PELOTA TIENE TRES SILABAS
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: UNA PELOTA**

DESARROLLO: Se sientan en círculo y se lanza el balón a uno de ellos diciendo una sílaba: "DO". El receptor dice otra sílaba - la que quiera -, y pasa el balón. Éste tendrá que intentar completar una palabra y pasar el balón. La palabra se amplía todo lo que dé de sí. El que consigue quedarse con la palabra se anota tantos puntos como sílabas tenga el término. Variantes con el pie, restando puntos si el balón cae....

410.- LOS AMIGOS**TEMA: REACCIÓN****DESDE LOS 8 AÑOS****MATERIAL: NINGUNO**

DESARROLLO: El conductor del juego canta o silba una canción conocida. Los demás tienen las manos colocadas abiertas sobre las rodillas. Cuando bruscamente el canto se interrumpe, cada mano procura tomar la mano de otro jugador. Se juega con las manos y ninguna debe quedarse sin pareja. Pero el conductor del juego, una vez cada dos, mete una mano en su bolsillo. Así es cómo hay siempre un número impar de manos, y forzosamente queda una desocupada. El propietario de esta mano "viuda" se la mete en el bolsillo hasta el final del juego. Gana el último jugador queda enfrentado con el conductor. ¡Atención! El conductor tiene interés en desplazarse de un extremo al otro de la zona de juegos.

NOTA: En caso de disputa: tres manos juntas, es el par más simétrico el que gana (Manos derechas juntas o manos izquierdas juntas). Si este criterio no basta para Desempatar: tres manos izquierdas, por ejemplo, hay empate. Resulta evidente que una tercera mano, llegada con retraso cuando las otras dos ya están asidas, es eliminada sin discusión posible.

411.- ¡HOP! ¡TOCADO!**TEMA: REACCIÓN****DESDE LOS 8 AÑOS****MATERIAL: NINGUNO**

CONSIGNAS DE PARTIDA: El conductor del juego se coloca en el pasillo que se forma entre los jugadores, delante de la puerta de la zona de juegos. Los jugadores se halan sentados en igual número en dos filas, con los pies descansando normalmente en el suelo.

DESARROLLO: El conductor del juego tiene las dos manos levantadas a la altura de los hombros; cuando cierra una, la derecha por ejemplo, los jugadores situados en este lado deben tomar, mediante "itocado!", a los jugadores del asiento de enfrente. Pero estos últimos son invulnerables si levantan los dos pies antes de ser tocados. Si el conductor cierra el puño izquierdo, los papeles quedan invertidos. Los jugadores del asiento de la izquierda deben tomar, mediante "itocado!", a los del asiento de la derecha, los cuales pueden igualmente convertirse en invulnerables con sólo levantar los pies antes de ser tocados. Cuando el conductor cierra ambos puños a la vez, nadie tiene que moverse, y los pies tienen que ser mantenidos en el suelo. El que se mueve pierde un punto. Cada falta es penalizada con un punto malo. Transcurrido el tiempo convenido de antemano, el jugador que tenga menos puntos de penalización es declarado ganador.

También pueden sumarse los puntos por bando, el árbitro los anota rápidamente cada vez. Resulta ganador el bando que suma menos.

VARIANTE: Si se estima difícil el arbitraje de los pies levantados o colocados en el suelo, se puede sustituir este gesto por otro, por ejemplo: colocar la mano derecha sobre la cabeza para ser invulnerable.

412.- LA MANO OBEDIENTE**TEMA: REACCIÓN****DESDE LOS 7 AÑOS****MATERIAL: NINGUNO**

CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores se hallan sentados. El director explica en primer término el sentido de las órdenes que dictará. Los jugadores tienen que ejecutar estas órdenes con la mano derecha. Hay cuatro "órdenes" a las cuales corresponden cuatro "posiciones" de la mano:

- Abajo: palma hacia arriba.
- Arriba: palma vuelta hacia el suelo.
- Guijarro: puño cerrado.
- Tijera: se extiende solamente el índice y el mayor.

DESARROLLO: A la orden dada por el monitor, por ejemplo "guijarro", los jugadores ejecutan inmediatamente esta orden extendiendo hacia el monitor su mano derecha con el puño cerrado. A la primera equivocación, el jugador se mete la mano izquierda en el bolsillo; a la segunda, se la pone encima de la cabeza; a la tercera, se levanta. Para aumentar la dificultad, el monitor puede dar una orden y hacer un ademán distinto. Se puede complicar más, utilizando las dos manos. El director del juego grita a todos: "1 guijarro, o 2 guijarros", "1 tijera o 2 tijeras". Resulta evidente que en el tal caso es preciso cambiar las penalidades de los jugadores que incurren en falta.

413.- LA MONEDA QUE CORRE**TEMA: REACCIÓN-PALABRAS****DESDE LOS 7 AÑOS****MATERIAL: UNA MONEDA**

CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores se hallan sentados en los asientos, con la mano derecha colocada, palma hacia arriba sobre la rodilla.

DESARROLLO: El jugador sentado en el extremo de cada asiento coloca en su mano derecha una moneda que pasa a sus vecinos si cerrar ni doblar la mano, sino, impulsándola con la palma hacia abajo en la mano derecha de su vecino de la izquierda. La moneda pasa así en dirección izquierda hasta el extremo del asiento. Vuelve de nuevo en sentido inverso por el mismo medio: mano derecha chocando con mano derecha del vecino de la derecha. Esto es ya más difícil. A la segunda vez se procede igual con las manos izquierdas. Ida y vuelta. A la tercera vez se utilizan las manos derechas, que ya no deben tocarse: se deja caer la moneda en la mano del vecino. Ida y vuelta. A la cuarta vez, ídem, con las manos izquierdas. Ida y vuelta. A la quinta vez se utilizan las manos derechas, que ya no pueden inclinarse: tiene que permanecer horizontales con la palma hacia arriba. Se pasa la moneda haciéndola saltar en la mano del vecino. Ida y vuelta. Cuando la moneda cae, se imputa la falta al lanzador. El receptor no mueve nunca la mano, colocada extendida sobre la rodilla.

414.- PALOMITAS PEGADIZAS**TEMA: SINCRONIZACIÓN****DESDE 8 AÑOS****MATERIAL: NINGUNO**

Cada palomita salta por la habitación, pero si en el salto se "pega" con otra deben seguir saltando juntas, agarrándose de las manos. De esta forma se van creando grupos de palomitas saltarinas, hasta que todo el grupo forme una bola gigante.

**415.- EVADIR EN ESPIRAL
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN
MATERIAL: PELOTA**

CONSIGNAS DE PARTIDA: El grupo formando un círculo. Cuatro jugadores en el centro del círculo, cada uno con los brazos alrededor de la cintura del jugador que está frente a él.

DESARROLLO: Los jugadores que forman el círculo se pasan una pelota entre ellos, tratando de buscar una oportunidad para lanzar la misma y tocar con ella al jugador que está al centro del pequeño círculo formado por los otros tres competidores que están dentro del gran círculo. Los tres jugadores que protegen al cuarto competidor deberán tratar que la pelota nunca le de al que está en el centro. El participante que finalmente logra tocar con la pelota al "viejo tarugo", es decir, ir al centro de los otros tres jugadores. El participante que fue tocado por la pelota reemplaza en el círculo que integra todo el grupo al jugador anterior.

416.- CONFLICTO DE NÚMEROS**TEMA: DIFERENCIACIÓN****DESDE LOS 8 AÑOS****MATERIAL: TARJETAS**

Todas las personas se colocan la tarjeta con su número en el pecho. El animador/a va diciendo números de diversas cifras. Los/as participantes intentarán formar estos números entre ellos/as pudiendo utilizar fórmulas matemáticas: sumas, restas, multiplicaciones, divisiones; y sobre todo la imaginación (un número al lado del otro,.... Hay que intentar evitar que queden participantes aislados.

417.- EL ARO**TEMA: COOPERACIÓN****DESDE LOS 8 AÑOS****MATERIAL: UN ARO**

El animador/a invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro. Se colocan muy juntos, poniendo los brazos sobre los hombros de las compañeras/os, de forma que el aro quede sobre sus pies. La idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter todos/as la cabeza dentro de él.

EVALUACION: Se puede hablar sobre la importancia del trabajo en equipo.

NOTAS: Otra posibilidad de juego con el aro, o una forma de terminar el juego con todo el grupo, puede ser el formar un círculo tomados de una forma un poco especial. Mirando todos/as en la misma dirección cada jugador/a pasa su brazo derecho por debajo de las propias piernas para tomar la mano izquierda de la persona que está detrás de él, al mismo tiempo que da su mano izquierda al que tiene delante. Un jugador/a introduce el aro y éste debe pasar por todo el círculo sin que los jugadores suelten las manos.

418.- PELOTA IMAGINARIA**TEMA: REACCIÓN****DESDE LOS 8 AÑOS****MATERIAL: NINGUNO**

Todos se paran en un círculo. El animador explica que tiene una pelota de goma en la mano. Muestra el tamaño, el peso y la rebota en el piso. Es una pelota imaginaria.

Debe preguntar a todos los participantes si la ven (por supuesto, el único loco no es el animador) hay que lanzarle la pelota a un compañero pero primero debe decirse el nombre de ese compañero. Este compañero recibe la pelota y nombra a otro. Si no sabe el nombre de alguien se lo pregunta.

El animador puede decir, en cualquier momento, que ya no es una pelota de goma, sino un balón de voleibol. Los gestos de lanzar y de recibir deben estar de acuerdo al peso y tamaño del objeto.

La persona que recibe puede cambiar de objeto diciendo ya no es un balón sino un guajolote, (acompañado por gestos) Es una oportunidad de desbloquear a un grupo que no se conoce, combinando una presentación de los nombres con la creatividad y del teatro.

419.- EL IMAN HUMANO**TEMA: UBICACIÓN****DESDE LOS 7 AÑOS****MATERIAL: NINGUNO**

Este juego permite el contacto físico entre los participantes, se requiere un espacio amplio y sin obstáculos.

El grupo se coloca de pie formando un círculo, deben extender los brazos, colocando la mano derecha abierta con la palma hacia arriba y la izquierda empuñada.

Se les pedirá que cierren los ojos y que caminen hacia el centro del círculo conservando la posición de los brazos. Cuando se encuentren juntos, se les pedirá que con la mano abierta localicen un puño y lo tomen, de igual forma su puño será tomado por una mano.

Al abrir los ojos seguramente se encontrarán hechos un nudo humano, ahora lo interesante será que lo vayan deshaciendo sin soltarse.

420.- TRONCO E' JUEGO**TEMA: SINCRONIZACIÓN****DESDE LOS 8 AÑOS****MATERIAL: NINGUNO**

¡Vamos a acostarnos! El juego se puede hacer en el pasto, o en la playa, sobre la arena, el juego facilita la cercanía física en el grupo

Todos los participantes se acuestan boca abajo, lo más cerca posible, y en fila hombro con hombro. Una persona de forma transversal sobre la cintura de los compañeros que están acostados.

Todos al mismo tiempo, comienzan a girar hacia la misma dirección. Mientras van dando vueltas, la persona que está arriba permanece inmóvil y es transportada a lo largo. Como todos van a querer probar este paseo encima de los compañeros se pueden organizar turnos.

421.- ONCE**TEMA: CÁLCULO MENTAL****DESDE LOS 8 AÑOS****MATERIAL: NINGUNO**

Se forman en grupos de tres personas. La idea es que, en estos grupos, cada persona y en un mismo momento, muestre en una de sus manos cierta cantidad de dedos. Es decir, los tres miran con la mano derecha escondida a la espalda y, al mismo tiempo los tres sacan la mano con el número de dedos que cada uno quiere mostrar, (desde cero hasta cinco) El objetivo es que la suma de los dedos que se muestren en las tres manos dé once.

422.- BUSCANDO LA COLA**TEMA: FUERZA-RESISTENCIA**

DESDE LOS 7 AÑOS

MATERIAL: NINGUNO

El juego viene de la República Popular China.

El grupo se forma en una columna, uno detrás de otro, la mano izquierda sobre el hombro izquierdo del compañero que se tiene adelante y con la mano derecha se le toma el pie derecho (del compañero que está adelante. Cuando todos están en esa posición el compañero de enfrente debe tratar de agarrar al compañero que esta al final.

Es necesario que todos los jugadores colaboren para que se pueda lograr. Todos tienen que saltar en un solo pie y al mismo ritmo. La idea es formar un círculo, todos tomados del hombro izquierdo y del pie derecho

423.- MAR, AIRE, TIERRA, MUNDO

TEMA: REACCIÓN

DESDE LOS 8 AÑOS

MATERIAL: PELOTA

Este juego es para personas mayores de 8 años, se escoge un objeto que se pueda lanzar y que no sea demasiado pesado. Los participantes se sentarán formando un círculo.

Alguien comenzará lanzando el objeto y dirá tierra, entonces la persona que lo atrape tendrá que decir el nombre de algún animal terrestre. Luego le tocará decir mar y aventará el objeto a otro compañero quien dirá el nombre de un animal marino, si prefirió decir aire será un animal volador.

Cuando se mencione la palabra mundo todos los participantes cambiarán de lugar.

424.- EL MUNDO AL REVÉS

TEMA: REACCIÓN

DESE LOS 7 AÑOS

MATERIAL. NINGUNO

Consiste en hacer lo contrario de lo que diga el director de juego. Por ejemplo: si dice correr, deben de hacer lo contrario, es decir pararse. El último que lo haga quedaría eliminando, hasta quedar solamente uno, el cual sería el vencedor. Las acciones pueden ser: Correr, saltar, sentarse, reír, llorar, brazos en cruz, cabeza quieta,...)

Variante: Hacerlo por patrullas y puntuar a los que se equivoquen. Gana la que al final de juego tenga menos puntos.

425.- DE LA HABANA HA VENIDO UN BARCO

TEMA: REACCIÓN

DESDE LOS 8 AÑOS

MATERIAL: PELOTA

El cerebro del juego dice: "De la Habana ha venido un barco cargadito de..." +

Y dice una palabra cualquiera, por ejemplo:
"Limonas"

El siguiente en jugar debe decir otra palabra que comience por la misma sílaba que la primera, por ejemplo:
 "Libros"
 El siguiente:
 "Literas"

Y así hasta que alguien no consiga encontrar una palabra que empiece por esa sílaba. Se puede jugar poniendo un tiempo máximo, pero en mis experiencias, no ha sido nunca necesario, porque cuando un jugador tarda mucho en encontrar una palabra, es él mismo el que abandona.

426.- LA REGLA HUMANA

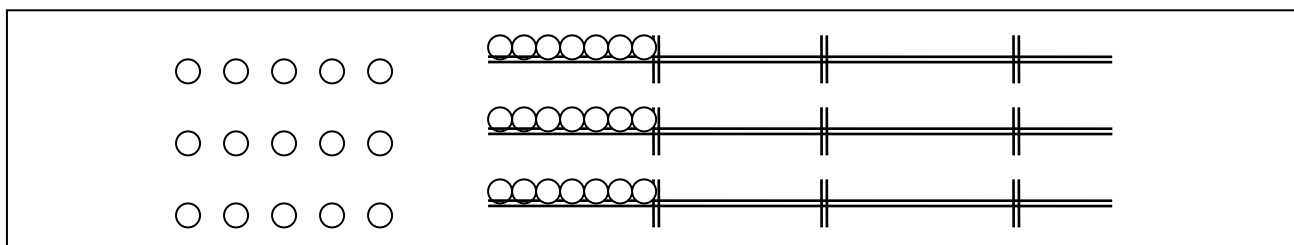
TEMA: UBICACIÓN Y CÁLCULO MENTAL

DESDE LOS 8 AÑOS

MATERIAL: GIS

Se coloca al grupo en equipos formando columnas, de preferencia de gran número de participantes, a una distancia de cada columna se trazara una línea larga, la cual estará dividida por líneas a criterio del docente, cada una de diferente color.

A una indicación del profesor, les pedirá a todos los equipos que sin ir a medir la marca señalada por el, a través de un cálculo mental, logren acercarse a que cantidad de integrantes requieren de su equipo para que colocadas encima de la línea en forma lateral y hombro con hombro logren aproximarse o llegar en forma exacta a la marca señalada. Gana el equipo que mas se aproxime, o en su caso el que lo haga de manera más exacta.



427.- b ó d

TEMA: UBICACIÓN ESPACIAL- LECTO ESCRITURA

DESDE LOS 5 AÑOS

MATERIAL: NINGUNO

Este juego siempre se realizara en números pares, la mitad de los niños tomaran el roll de “**bastoncito**” “**l**” y la otra mitad lo harán de “**ruedita**” “**o**”, caminarán todos ellos en forma libre y separada por el patio, y a una señal específica del docente de “b” o “d” los alumnos que tiene el roll de bastoncito “l” se detendrán y los alumnos que tienen el roll de ruedita “o” se colocarán atrás o adelante del bastoncito adoptando la postura de bolita o ruedita ya sea para “b” o para “d” según se requiera, a la señal del docente caminaran de nuevo por el patio para formar nuevamente la letra indicada.

428.- EL JUEGO DE LAS PALABRAS

TEMA: REACCIÓN- ESCRITURA

DESDE LOS 8 AÑOS

MATERIAL: GISES

Se forman los alumnos por columnas de preferencia largas, y al primero de cada fila se le da un gis, a la señal del maestro el primero de cada columna saldrá con el gis en la mano y una marca indicada del maestro escribirá en el suelo una letra y dejara el gis en el suelo, de ahí pasará a otra marca establecida por el docente, y en este momento saldrá el segundo de cada columna y tomara el gis escribiendo una segunda letra que coincida con la primera para ir formando una palabra (no sílaba) y así sucesivamente hasta que se forme una, puesto que las columnas son largas, el juego no se acaba ahí, sino continuarán pasando los demás niños hasta terminar todos, gana el equipo que escriba mayor cantidad de palabras sin faltas de ortografía.

429.- RETOS DE RANAS

TEMA: UBICACIÓN ESPACIAL- CÁLCULO MENTAL

DESDE LOS 6 AÑOS

MATERIAL: NINGUNO

Se distribuye al grupo por parejas en afinidad por el patio, y a la distancia que ellos decidan se separaran entre uno y otro, el juego consistirá en que cada uno de ellos adoptara la posición de ranita o sapito y le dirá al otro integrante en cuantos saltos largos o cortos lo alcanzara, pero tiene que ser todos los saltos hechos en forma anunciada, si por ejemplo uno dice te alcanzo en 5 saltos largos y uno mediano, con esos tiene que ser, no puede variar el tamaño de los saltos, ya así el otro integrante también pronosticara en cuantos saltos lo alcanzara.

430.- EL TAPETE MATEMÁTICO

TEMA: UBICACIÓN ESPACIAL- OPERACIONES MATEMATICAS

DESDE LOS 5 AÑOS

MATERIAL: GISES O TIZAS

Se dibuja en el suelo un “tapete” o rectángulo que contenga nueve números del 1 al 9, o bien se lleva en papel u otro material de su preferencia y necesidad de acuerdo a la edad de los alumnos. Por cada tapete podrán trabajar de a 5 alumnos. El juego consiste en que por turnos entraran saltando con un pie por cuadro en forma de cojito, o de dos, uno por cada cuadro, la acción consiste en que si es de cojito, una vez que entra al primer cuadro, cuando salte a los siguientes ira **sumando** el valor de cada uno de ellos, y se podrá llegar hasta el nivel deseado o alcanzado por el alumno. En el caso de que se decida que se con los dos pies a la vez, el juego se puede dirigir hacia **la resta**, si un pie cae en la casilla del numero 8 y el otro cae en la casilla del numero 6, se le pedirá al alumno que de el resultado de 8-6, y así sucesivamente.

6	4	1	0
9	3	8	5
5	7	2	4

431.- SÍLABAS

TEMA: REACCIÓN-ESCRITURA

DESDE LOS 6 AÑOS

MATERIAL: NINGUNO

Cierta cantidad de alumnos caminaran en forma libre por el patio con una mano a la cintura formando una especie de “aro” que se les denominaran las “consonantes”, mientras la otra parte del grupo caminan en forma libre, que serán las “vocales” que siempre serán en mayor número que las consonantes, a una señal

del maestro cuando diga la palabra "silabas", las vocales intentaran encontrar el aro formado por el brazo de una consonante y tratara de engancharse lo más rápidamente posible para no quedarse sin lugar, así se reanuda nuevamente el juego, hasta seguir formando silbas.

**432.- CHIFLIDOS INDIOS
DESDE LOS 7 AÑOS**

TEMA: REACCIÓN-UBICACIÓN

MATERIAL: PAÑUELOS

Se dividen los jugadores en dos equipos. En cada equipo se designa un silbador que emitirá un chiflido característico y bien definido. Los demás jugadores, con los ojos vendados, se ubicarán en el centro del patio mezclados entre sí. El guía los hará girar en el lugar para hacerles perder el sentido de la ubicación. Los chifladores se ubicaran en sus lugares una vez que todos los participantes se hallan tapado los ojos. Dada la señal, cada chiflador deberá reunir a su tribu orientándola con el sonido que le es propio. La tribu que se reúne antes es la ganadora.

Una forma de simplificar es que un solo animador se coloca en uno de los extremos del patio. El animador dará en tiempo una señal y el primer jugador que llega es el ganador. El animador se podrá agachar para evitar que lo toquen, pero no podrá cambiar de lugar.

**433.- EL ESPEJO
DESDE LOS 8 AÑOS**

TEMA: EQUILIBRIO

MATERIAL: PAÑUELOS

Se dividen por parejas, a cada miembro le corresponde una letra: "A" y "B" respectivamente. Uno de ellos el "A" en una posición cualquiera (cuadrupedia, sentado, piernas cruzadas) y el "B" tendrá los ojos tapados y deberá descubrir por medio del tacto, la posición en la que se encuentra su compañero y colocarse de la misma manera, manteniendo los ojos cerrados. Durante el transcurso del juego se mantendrán sin hablar. Cuando el guía da la orden, los que tenían los ojos tapados los podrán descubrir y así verán si forman realmente un espejo. Luego se invertirán los papeles.

Una vez elegida la posición del jugador, no se podrá modificar.

**434.- EL INDIQ QUIETO
DESDE LOS 8 AÑOS**

TEMA: REACCIÓN-PERCEPCIÓN

MATERIAL: PAÑUELOS

Todos los jugadores menos uno formarán un círculo tomados de la mano. El indio quieto estará en el centro con los ojos vendados. A la señal la rueda comienza a girar y el indio debe dirigirse a ella. Cuando toca a alguno la rueda detendrá su marcha. El indio adivinará el nombre, palpándole la cara; si no acierta seguirá siendo indio y si acierta pasa a ser indio el que fue identificado.

**435.- LETRAS BORDADAS
DESDE LOS 7 AÑOS**

TEMA: PERSEPCIÓN VISUAL

MATERIAL: LÁPIZ Y PERIÓDICO

Se dividen los jugadores en parejas. A cada pareja se le entrega un lápiz y una columna de periódico, en lo posible de la misma longitud y características. A la señal el animador dirá una letra. Los jugadores deberán redondear en la columna del periódico esa letra, tantas veces como la encuentren. El animador determina el tiempo del que se disponen. Por cada letra tendrán un punto. La pareja que logre mayor puntaje gana.

Una variante sería: pedir verbos, separar las oraciones en sujeto y predicado, palabras agudas, graves, esdrújulas. Estos temas pueden ir variando según los temas vistos en clase.

436.- LAS TORRES PETROLERAS

TEMA: REACCIÓN-VELOCIDAD

DESDE LOS 6 AÑOS

MATERIAL: PELOTAS DE VINIL

Sentados en dos círculos, a la señal del maestro empezar a pasar una pelota de mano en mano al resto de los compañeros de uno en uno como si fuese una papa caliente, a otra señal del maestro se detendrá la pelota y el niño que tenga la pelota en sus manos se levantara de su lugar, elevando a los mas alto sus brazos junto con la pelota, formando "una torre petrolera, ganara mas puntos el equipo que se levante mas rápido y forme su torre petrolera.

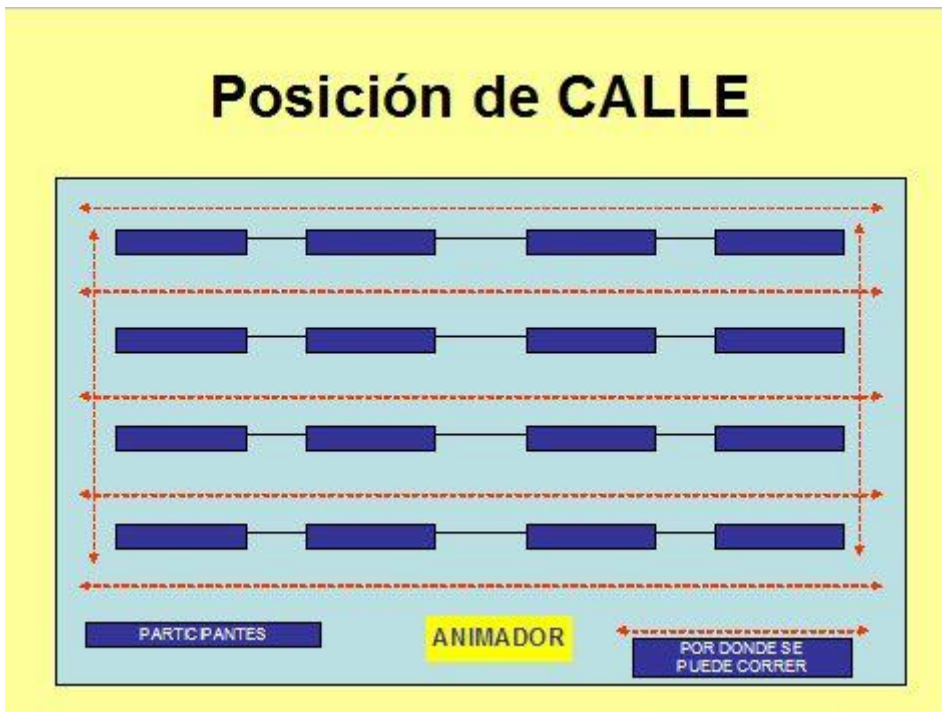
437.- CALLE, AVENIDA

TEMA: REACCIÓN, VELOCIDAD, UBICACIÓN

DESDE LOS 7 AÑOS

MATERIAL: NINGUNO

Todos los alumnos de dispondrán en varias filas con los brazos alargados, prácticamente rozando las manos del compañero. Todos menos dos, de los que uno tratará de coger al otro, y éste evitar ser atrapado. Pero para correr solo pueden hacerlo por la calle o la avenida, que vendrá marcada por la posición del resto de participantes. Si se sitúan de forma horizontal es que están representando una calle; si se sitúan de forma vertical están representando una avenida. Permanecerán quietos. Los dos que corren no pueden pasar bajo los brazos, y sólo corren en el sentido marcado por la calle o la avenida. El monitor se sitúa frente a todos e irá indicando si los participantes deben situarse en forma de calle o de avenida. La indicación la realizará al grito de ¡¡¡CALLE!!! O ¡¡¡AVENIDA!!! Este podrá cambiar cada vez que quiera a calle o avenida. En el momento que un participante coge al otro se para el juego y ocupan su lugar otros dos.





438.- PELOTA LOCA

TEMA: COOPERACIÓN

DESDE LOS 7 AÑOS

MATERIAL: CUERDAS Y PELOTAS DE VINIL

Se integran equipos de 5 alumnos, uno al centro y los demás formarán un cuadro con la cuerda tensa para que no se caiga, a la altura de la cintura sin sujetarla con las manos. Se tendrán que desplazar determinado o en diferentes direcciones según se establezca previamente. La persona que queda al centro deberá manipular de diferentes formas el implemento (pelota) en caso de que se caiga el implemento el equipo deberá volver al inicio.

439.- LIGAS O ACORDEÓN

TEMA: REACCIÓN COOPERACIÓN

DESDE LOS 8 AÑOS

MATERIAL: NINGUNO

Se forman dos hileras con el mismo número de integrantes cada una deberá quedar frente a frente, a la señal el último de cada hilera sale corriendo por su lado derecho para dar la vuelta al equipo contrario, el cual se desplaza sin soltarse de las manos, lo más que sea posible con el fin de que el integrante del equipo contrario corra mayor distancia, de inmediato la hilera debe compactarse para que su compañero que salió corriendo de la vuelta a su equipo y gane el testigo.

Al término del juego el alumno adquiera una mejor reacción en convivencia con sus compañeros.

440.- ENSALADA DE FRUTAS

TEMA: REACCIÓN-COOPERACIÓN

DESDE LOS 9 AÑOS

MATERIAL: NINGUNO

Se forman equipos de 3 a 5 integrantes, se determinan las zonas en las que se ubicará cada equipo, a cada equipo se le da el nombre de una fruta. Se mencionaran dos frutas de las que se les asignaron a los equipos y éstos deben de cambiar de lugar cargando a un integrante del equipo, si se indica "ensalada de frutas" todos los equipos cambian de lugar.

441.- CONO PROTEGIDO**DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: REACCIÓN- COOPERACIÓN****MATERIAL: CONOS Y AROS**

Se divide al grupo en equipos de cinco integrantes, cada equipo tendrá un aro y un cono (los conos pueden sustituirse por pelotas), cada equipo deberá vigilar que no sea saqueado el cono del aro que tiene como resguardo. Para evitar esto deberá organizarse y actuar rápidamente, mientras otros integrantes buscan saquear el cono de otros equipos. Custodiar de forma cooperativa que el cono no sea sacado del aro.

442.- CÍRCULOS CONCÉNTRICOS**DESDE LOS 9 AÑOS****TEMA: COMUNICACIÓN****MATERIAL: NINGUNO**

Los alumnos se sitúan en dos círculos concéntricos. Los del círculo interior se colocan mirando hacia fuera, de manera que tengan en frente su pareja del círculo exterior. El director del juego irá leyendo unas frases que serán el tema de conversación con su respectiva pareja, cuando el animador diga "¡ya!", comienza a girar el círculo exterior un lugar, si anteriormente habló solamente el del círculo exterior, ahora sólo hablará el del círculo interior igualmente hasta que el director del juego diga "¡ya!". Tras varias tandas se puede cortar el juego.

443.- PISTOLEROS**DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN****MATERIAL: NINGUNO**

Colocamos al grupo en círculo. El director del grupo va nombrando a los participantes, los cuales están formando un círculo, de uno en uno. Cada participante escucha su nombre se agacha y los que están a su lado "combaten" el más rápido queda en pie, y el más lento "muere" quedándose sentado en el suelo. Así se hará sucesivamente con todos los integrantes del grupo.

444.- "METO EN LA MOVIDA"**DESDE LOS 6 AÑOS****TEMA: APRENDER NOMBRES****MATERIAL: AROS O CIRCULOS DE PAPEL**

Se forma un círculo con aros o círculos de papel de modo que una persona no tenga aro.

Esta persona se sitúa en el centro y una vez allí dice "meto en la movida a todos aquellos que.... (Y dice una cualidad)". Todos los que hayan sido aludidos deben cambiarse de aro intentando, la persona del centro ocupar un de los aros vacíos. Quien se quede sin aro envía otro mensaje.

445 "CANASTA REVUELTA":**DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: APRENDER NOMBRES****MATERIAL: NINGUNO**

Nos colocamos en círculo y nos aprendemos los nombres de las personas que tenemos a ambos lados. La de la derecha puede ser nuestra naranja y la de la izquierda nuestro limón. Quienes en ese momento lleven el juego salen al centro del círculo y comienzan a preguntar rápidamente a todos por sus frutas. Si preguntan a alguien por su naranja tendrá que responder el nombre de la persona que tenga a su derecha. Tras una ronda rápida en donde se haya preguntado al menos una vez a cada participante se complica un poco más añadiendo al segundo de la derecha (que

podría ser la manzana) y el segundo por la izquierda (que podría ser el melón). Puestos y aprendidos los nombres volveríamos a preguntar. Cuando ya están aprendidos los nombres de los vecinos podemos decir "frutas" y todas/os deberán cambiarse de lugar rápidamente.

**446 .- LA TEMPESTAD. EL MURO
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: COOPERACIÓN-COMUNICACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se dividen los participantes en dos grupos. El primero será el muro, y se colocará en línea recta. El segundo grupo, se colocará en una fila perpendicular que cruce por la mitad del muro.

Cuando se de una señal el último de la fila intenta que el primero le oiga un mensaje que le había dicho un jefe. Mientras tanto, el muro, deberá gritar cuanto pueda para que el primero de la fila no consiga escuchar el mensaje. El mensaje que sea largo.

**447.- TU ERES EL JEFE INDIIO
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN-DIFERENCIACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Prueba de atención de las antiguas tribus indias para iniciar como guerreros a los adolescentes. Se trata de legar sigilosamente hasta donde está el jefe y tocarle la espalda. El que lo logre ocupará su puesto.

Todos los aprendices de guerrero se sitúan en una fila y el jefe de la tribu se sitúa enfrente de ellos. Mirándolos a todos, elige a uno de ellos y le dice solemnemente señalándolo con el dedo: "Tú puedes ser el jefe". Acto seguido se aleja, se agacha rostro a tierra y con los ojos cerrados escucha para poder detectar por dónde viene el aprendiz de guerrero. Si nota algún ruido, apunta con la mano hacia su procedencia y dice: ¡alto, te escuché! Si la dirección de la mano es correcta, el aprendiz descubierto vuelve a la fila con los demás, reconociendo en voz alta: "Tú eres el jefe indio". Si no es señalado el aprendiz, no tiene por qué detenerse y puede seguir su sigiloso camino hasta tocar la espalda del anciano guerrero, el cual, al reconocer que ha llegado al final de su carrera, le otorga los poderes y le convierte en jefe, volviendo a comenzar el ciclo.

(En realidad en algunas tribus no se hablaba, sino que el jefe disparaba una flecha contra el que venía)

**448.- EL JUEGO DE LOS NÚMEROS
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN-COOPERACIÓN
MATERIAL: Una pañoleta por equipo, alguna pintura para pintar sobre la cara.**

Se hacen dos equipos (como mínimo) y se delimitan sus bases colocando en su interior una pañoleta. Cada jugador deberá llevar pintado en su frente o en un lugar visible un número. Para poder atrapar a un adversario, deberás tener un número mayor que el del otro adversario. Si no es así, será el adversario quien te pueda atrapar a ti. Para atacar y defenderse, se podrán unir

Cogidos de la mano como máximo tres personas y sus números se sumaran para realizar el ataque.

OBSERVACIONES: Para hacerlo más justo repartir los números los monitores e intentar que la gente más pequeña y que corra menos tenga los números más altos y que los más mayores tengan números más bajos, de esta forma obligaras a que se tengan que unir para poder atacar con más ventaja. También por modificarlo un poco en vez de que lleven a los pillados a su base, que los lleven a una especie de cárcel común donde estén los monitores, allí o se les hace una prueba para poder salir, o simplemente se les baja el número que tengan pintado.

**449.- ELECTRONES
DESDE LOS 7 AÑOS 7**

**TEMA: REACCIÓN-FÍSICA ELEMENTAL
MATERIAL: NINGUNO**

Todos los jugadores son electrones y como ya se sabe están siempre en movimiento y dando Vueltas a la ver que gritan "*electrones, electrones....*". Hay un director del juego, que cuando le parezca dará una orden de este tipo: "*Electrones en grupos de cinco cogidos de la mano*", así pues los electrones deben agruparse en grupos de ese número y hacer lo que se haya dicho. Los que no formen un grupo de las características indicadas, quedaran eliminados y el resto seguirá una ronda más.

**450.- EL JUEGO DE SERIACIÓN
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: SERIACIÓN-UBIACIÓN ESPACIAL
MATERIAL: DOS AROS Y UNA PELOTA**

Se enumera al grupo del número 1 hasta donde llegue, se colocan en el piso dos aros en forma separada uno del otro a muy lejana distancia, en ese momento se les pide que empiecen a trotar por el patio, el profesor tendrá en sus manos una pelota de vinil u otro objeto, cuando el lo decida, lanzará la pelota a uno de ellos al azar, el cual deberá inmediatamente ir a colocarse adentro de uno de los aros y gritar su número, inmediatamente algunos alumnos se formarán detrás de él hasta llegar al final de la serie, mientras tanto en el otro aro se colocarán formados de igual forma en columna a partir del número antecesor

**451.- HURACAN
DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: COOPERACIÓN- IDENTIFICACION SONIDOS
MATERIAL: 2 PAÑULEOS**

Se coloca al grupo en círculo tomados de las manos, numerándolos alternadamente en número uno y número dos, se escoge a uno de ambos equipos y se les vendarán los ojos, siempre por fuera del círculo y tocándolos, uno intentará tocar al otro con la ayuda de las voces de sus compañeros, sin dejar de tocar al grupo formado en círculo para evitar accidentes, en el momento que sea tocado, se escogerán a otros dos compañeros.

**452.- 3 PALMADAS
GRADOS; DESDE LOS 7 AÑOS****TEMA: REACCIÓN-UBIACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se colocará al grupo en dos círculos concéntricos en igual número de participantes, uno le dará la espalda al otro, la actividad consiste en que todos de manera uniforme deberán de realizar las indicaciones que de el profesor de acuerdo a 3 palmadas; es decir, cuando el profesor de una palmada, el que se encuentra detrás deberá pasar por debajo y por entre las piernas de su compañero, cuando de dos el compañero de enfrente deberá pasar por encima de su compañero de atrás y este le ayudará colocándose en posición baja, y cuando de tres palmadas deberán recorrerse un lugar hacia un lado, los de atrás a la derecha y los de adelante hacia el lado izquierdo. Es un juego de trabajo en equipo.

**453.- ENCARCELAR
DESDE LOS 8 AÑOS****TEMA: COOPERACIÓN-ADAPATACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se divide al grupo en 2 o más equipos, dentro de un límite en una cancha de voleibol o basquetbol, el juego consiste en que un equipo a otro deberá "encarcelar" al otro equipo, únicamente colocándose uno al lado del otro lo más cerca posible desde los pies hasta los hombros de tal manera que el encarcelado no logre pasar por el medio de dos alumnos, logrará encerrarlo cuando con el cuerpo de ellos y las esquinas de las canchas no tenga lugar hacia donde moverse, cada vez que sea encarcelado un alumno tendrá que salir de la cancha y esperar a que sus compañeros sean atrapados en su totalidad, este juego se puede realizar contra reloj.

**454.- RELEVOS CON LOS PIES
DESDE LOS 6 AÑOS**

**TEMA: COOPERACIÓN
MATERIAL: 2 O MÁS PELOTAS**

Se divide al grupo en equipos que será en círculos y sentados si la temperatura del suelo lo permite, a cada uno de ellos se les entregará una pelota de vinil y a la indicación del profesor intentarán entregar a su compañero de a lado con sus pies la pelota, y este la recibirá de igual manera, de tal forma que logrará vencer el reto el equipo que logre hacerlo sin dejar de manejar la pelota con los pies. Nota: si a un chico se le cae la pelota, podrá seguir participando siempre y cuando reinicie desde el lugar en que se le cayó la pelota.

**455.- LATA DE SARDINAS EN NÚMERO DE.....
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: REACCIÓN-COOPERACIÓN
MATERIAL: NINGUNO**

Se dispersa al grupo por el patio caminando o trotando libremente, a una indicación el profesor dirá con voz fuerte LATA DE SARDINAS DE....., POR EJEMPLO 5, todos los alumnos intentaran recostarse en el suelo con la cara hacia arriba pero de tal forma que se vaya alternando la cabeza de uno con los pies del otro, es decir se recostará del lado contrario, así hasta ver que equipo lo hace mejor y más rápido.

**456.- LAS SIETE PIEDRAS
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: VELOCIDAD-COOPERACIÓN
MATERIAL: BALONES O COSTALITOS DE SEMILLAS**

El desarrollo de este juego es sencillo, ya que consta de dos equipos de entre ocho y diez jugadores que inicialmente están situados en su parte del campo rectangular. Una vez que comienza el juego se trata de lograr robar los balones del campo enemigo, pero una vez que pasamos nuestro campo, podemos ser hechos prisioneros solamente con que nos den una palmada en la espalda. Una vez hechos prisioneros, debemos quedarnos paralizados en el lugar en el que hemos sido tocados. Podemos ser salvados simplemente con que un compañero nos de un simple toque en el cuerpo, de manera que podremos seguir jugando. Cada vez que traspasemos el campo contrario solamente podremos coger un balón o piedra pudiendo salvar también a algún compañero que haya sido atrapado y hecho prisionero.

**457.- PECHO TIERRA
DESDE LOS 7 AÑOS**

**TEMA: JUEGO COOPERATIVO, REACCION
MATERIAL: OBJETOS SENCILLOS**

Todo el grupo formando columnas, el de adelante, tiene un objeto, que iran pasando hacia atrás de mano en mano, cuando el maestro indique PECHO TIERRA, todos sin desformarse, se tiraran pecho tierra en el suelo, el que tiene el objeto correra por fuera del equipo debera completar una vuelta, hasta llegar nuevamente a su lugar de donde salio.

458.- PROTEGER AL QUE NOMBRAMOS

TEMA: COOPERACIÓN

MATERIAL: NINGUNO

Un jugador nombra a otro. El jugador nombrado se escapa mientras que sus compañeros lo protegen para que el jugador que lo nombro no lo toque.

459.- LA REGADERA
DESDE LOS 8 AÑOS

MATERIAL: CUBOS CON AGUA

Los alumnos se disponen en fila para iniciar el juego. El primero llevará un cubo con agua en las manos y lo pasará al que le sigue en la fila y éste al otro... así sucesivamente hasta que se llegue al árbol, planta, etc... y se riegue.

Para no romper la cadena, cuando un jugador pase el cubo tiene inmediatamente que colocarse el último en la fila.

Una vez regado el árbol, quien ha echado el agua se coloca el último y el penúltimo va a llenar nuevamente el cubo de agua.

OBSERVACIÓN: Este juego se recomienda realizarlo cuando hace calor.

460.- LOS TRONCOS LOCOS
DESDE LOS 6 AÑOS

MATERIAL: NINGUNO

Todos los participantes se colocan en el suelo tumbados hacia arriba y unidos los costados como si en una lata de sardinas estuvieran. De todos ellos, uno estará fuera y será el tronco.

El juego consiste en que el tronco realizará giros transversales sobre los tumbados y cuando llegue al final de la "plataforma" se colocará y saldrá un nuevo tronco, en este caso el primero que está tumbado, así hasta que todos los participantes hayan sido troncos.

Es un juego que exige mucha cooperación para que no queden vacíos en la plataforma y el tronco no pueda deslizarse correctamente.

El juego finaliza cuando los participantes lo crean oportuno.

OBSERVACIÓN: Es conveniente que los participantes se descalcen para evitar golpes y arañazos.

461.- FOTO
DESDE LOS 7 AÑOS

TEMA: E. CORPORAL, RELAJACIÓN
MATERIAL:NINGUNO

Todo el grupo se coloca como si fuera a hacerse una bonita foto. Todos menos uno, que es el fotógrafo.

Éste observará durante unos segundos la posición estática de todos los que posan pero para la foto. Después saldrá fuera de clase y el grupo realizará un cambio de posición o situación(uno se coloca donde estaba otro, la mano que pasaba por el hombro ahora pasa por la cintura, uno que tenía la boca cerrada ahora la tiene abierta...) y cuando entre el fotógrafo ha de adivinar el cambio que ha habido.

OBSERVACIONES: El grupo ha de estar muy quieto y sólo habrá una modificación por foto para no complicar al fotógrafo. Aunque si alguien se atreve a superar más modificaciones...

462.- CANGREJO
DESDE LOS 5 AÑOS

TEMA: ESTIMACIÓN DE TIEMPO Y ESPACIO
MATERIAL: PAÑUELOS Y TIZAS

El maestro traza una línea recta de 5 a 6 metros. El primer jugador avanza con los ojos vendados sobre la línea. Cuando cree haber alcanzado su final, se para y se sienta. El maestro, hará una señal en este lugar escribiendo las iniciales del jugador.

Resulta ganador el que, desviándose menos de la línea trazada, llega más cerca de la meta.

463.- EL DESPERTADOR RADAR TEMA: SENSORIAL, P. ESPACIAL
DESDE LOS 6 AÑOS MATERIAL: BANDEROLA, DESPERTADOR, PAÑUELOS O VENDAS.

Los jugadores se hallan en un extremo de la habitación con los ojos vendados.

El maestro coloca el despertador en un lugar cualquiera y la banderola (o cualquier otro objeto convenido) a un metro aproximadamente del despertador.

Los jugadores guiados por el "tic-tac", tienen que descubrir la banderola al tacto.

El timbre del despertador se encuentra regulado por un tiempo determinado. Cuando toca, pierden los que no lo han conseguido saliendo del juego. el juego prosigue hasta que sólo quede un jugador.

No vale tocar el despertador, empujar a los jugadores o hacerse guiar por ellos.

464.- EL PASO DIFÍCIL SENSORIAL, HABILIDAD
. DESDE LOS 10 AÑOS MATERIAL: BANCOS, SILLAS, MESAS Y UN PAÑUELO.

El maestro traza un itinerario con la ayuda del mobiliario.

Por turnos y alternadamente, un jugador de cada uno de los equipos inicia el recorrido con los ojos vendados.

Sus compañeros de equipo le ayudarán con sus consejos, mientras que los del bando contrario le proporcionarán falsas indicaciones.

Resultará ganador el equipo que invierta menos tiempo en hacer el recorrido.

465.- LOS LADRONES Y LOS GUARDIAS
DESDE LOS 4 AÑOS
MATERIAL: UN PAÑUELO POR JUGADOR, UN OBJETO CUALQUIERA Y UNA MESITA.

Se coloca el objeto encima de la mesa. A continuación se vendan los ojos a todos los jugadores. La mitad de ellos, serán guardias encargados de la vigilancia del tesoro. Los otros son los ladrones que intentarán apoderarse del tesoro.

Cada uno por su lado, guardias y ladrones, se dan una palabra de contraseña y después el maestro los dispersa por la habitación.

Los guardias tienen por misión conservar el objeto e intentar detener a los ladrones. Cuando dos jugadores se encuentran se dicen el santo y seña. Como es lógico, si un ladrón se ha encontrado con un guardia, el ladrón intenta escapar.

El juego es ganado por los guardias cuando han apresado a los ladrones, o por estos últimos cuando uno de los ladrones ha conseguido apoderarse del objeto.

466.- EL PRISIONERO DE LA TORRE

DESDE LOS 6 AÑOS DE EDAD

De 6 a 10 jugadores, según su número total, se colocan en círculo, de espaldas al centro del mismo. Estos jugadores llevan los ojos vendados y se hallan lo bastante separados los unos de los otros como para que al extender los brazos no se toquen. Se ponen de pie con las piernas separadas. Se trata de los centinelas de la torre.

En el centro se halla otro jugador: el prisionero.

Los demás jugadores, que permanecen en el exterior del círculo, son los caballeros que quieren liberar al prisionero.

A una señal del maestro, los caballeros intentarán penetrar en el círculo, para lo cual tienen que pasar entre las piernas de un jugador o entre dos jugadores. Éstos no pueden moverse ni juntar las piernas, pero pueden azotar el aire con sus brazos e intentar tocar a los caballeros.

Cuando un caballero es tocado tres veces, queda eliminado.

Cuando dos caballeros consiguen penetrar en el círculo, la partida queda ganada.

467.- ARAÑA
A PARTIR DE 5

MATERIAL: NINGUNO

Es un juego de persecución. Uno o una la posa siendo la terrible araña que intentará con sus redes atrapar a los insectos. ¿Cómo?. Sencillamente alrededor de la escuela (perímetro exterior).

La araña sólo puede correr hacia un sentido. Así, si un jugador corre más que ella y le aventaja en una vuelta, no podrá capturarle aunque esté detrás.

Pero no es todo tan fácil. Cuando la araña pilla a alguien, lo coloca en su "red", espacio, de la forma que considere con el fin de hacer barrera y entorpecer a los demás jugadores cuando corran. No olvidemos que las carreras son exclusivamente por el perímetro y cerca de las cuatro paredes (por la acera que rodea muchas escuelas).

Un jugador cuando pasa por el sitio que hay colocado otro capturado e inmóvil, debe pasar sin tocarlo: por debajo de las piernas, por un lado, saltándolo...

En caso de tocar a la barrera, la araña dispondrá también del jugador tocado para colocarlo en el circuito donde considere oportuno.

La complicación viene cuando la araña nos pisa los pies, perdón, las patitas, y tenemos que salvar las barreras, insectos en la red.

Finaliza el juego cuando la araña ha capturado a todos los jugadores.

OBSERVACIÓN: Son ideales las escuelas que se puede correr por todo su alrededor y no tienen paredes que corten la carrera.

468.- V

TEMA: VELOCIDAD DE DESPLAZAMIENTO

DESDE LOS 10 AÑOS

MATERIAL: NINGUNO

Este juego necesita para su desarrollo mucho espacio. Es un juego de estrategias, lealtades y traiciones. Los que en un momento son aliados, después pueden ser tus adversarios.

Todo comienza haciendo dos equipos. Se esconderán y deambularán por los campos, eras, pistas y recovecos cercanos al pueblo.

Si un adversario toca en la espalda de otro con la mano antes que reaccione, queda inmovilizado. Sólo puede salvarlo otro compañero de su equipo tocándolo nuevamente.

La cuestión es que uno toque la espalda del otro antes que toquen la suya.

Quizás se vean las caras dos adversarios y... no interese "atacar". Se van a localizar a otros rivales más débiles.

El juego comienza a tener interés cuando se elaboran estrategias de ataque y empiezan las alianzas y traiciones. Así, pueden aliarse dos contra los demás, ir uno por libre, sálvame y me alío contigo... Os podemos asegurar que del equipo original poco quedará. Gana el dúo, trío, equipo, etc. Que neutralice a todos los demás jugadores.

OBSERVACIÓN: El terreno de juego ha de quedar bien delimitado.

Los fondistas y resistentes tienen muchas posibilidades de éxito al igual que los "negociadores".

469.- RUEDA LOCA

Se ubicará al grupo en equipos, cada uno de ellos se tomara de las manos, en cada uno de los equipos se quedara uno en el centro, este intentara tocar a uno designado, y el equipo intentara evitarlo girando cuidadosamente a la izquierda o derecha según sea lo mas conveniente. Si logra tocarlo, cambiaran de papeles.

470.- EL SAFARI

El grupo se integra en varios equipos, y cada uno de ellos se les asigna el nombre de un animal, en el centro del patio se encontrara el cazador, cuando este diga el nombre de una especie, todo ese equipo saldrá corriendo al extremo contrario del patio, intentado escaparse del cazador, si es tocado, le ayudara al cazador. Ganará aquel equipo que en cierto tiempo tenga más integrantes.

471.- ACIERTA Y PEGA.

Los alumnos formarán un círculo sentados, el profesor escribirá una palabra en una hoja o una pizarra, que deberán adivinar los niños conociendo una o varias letras. Quien haya acertado podrá tomar un pañuelo e intentar darle a sus compañeros por unos segundos.

472.- LA PESCA

Del grupo, se colocan unos cuantos tomados de la mano, formando un un círculo abierto, a la señal intentarán perseguir a los demás, intentando encerrarlos dentro de el, los demás se escaparan corriendo lejos de ellos, cuando un alumno es encerrado pasa a ayudar a los pescadores.

473.- EL PELMAZO

Se coloca al grupo por parejas colocados hombro con hombro, uno de ellos será el que dirigirá el recorrido a seguir, se pretende que permanezcan lo mas cerca hombro con hombro cambiando de dirección cada vez que cambie de recorrido.

474.- LAS JAULAS DE LAS FIERAS

Dentro de un cancha de basquetbol o voleibol se colocaran cierta cantidad de aros en el suelo y por cada aro uno alumno, el resto de los alumnos se les vendara los ojos y deberán caminar por el patio cuidando de no ser tocados por las fieras, cambiara de lugar por aquel que lo toque

475.- LA PALABRA DESCONOCIDA

Se coloca al grupo sentado en posición de círculo, se le pedirá a una cantidad de alumnos de 3 a 5 que se retire del grupo, el profesor o uno de los alumnos escogerá una palabra de 3 a 4 sílabas y al regresar el equipo la podrán decir por sílabas en orden o desorden, estos tratarán de adivinarla en el menor tiempo posible. .

476.- LAS ÓRDENES EN LA LINEA

Por parejas, se colocaran espalda con espalda sobre la línea central de una cancha, el profesor ira nombrando cierta cantidad de pasos, formas de pasos, adelante o atrás, pero nunca podrán regresar mas atrás de la línea de partida entonces cada pareja hará lo que se indique, a la voz de terremoto.....cada uno intentara llegar a la línea final de la cancha, intentado ver que equipo llega lo mas pronto posible en conjunto.

477.- VEO VEO.

Se coloca al grupo en pequeños equipos de 8 a 10 alumnos, nombrando a uno de cada equipo que se coloque en el centro, y tras la frase "veo veo" dirá la primera sílaba del objeto que intentaran de adivinar el resto de los alumnos en una cantidad no mayor a 5 intentos dependiendo del grado escolar con que se este trabajando.

478.- CADENA DE PALABRAS

Se coloca al grupo sentado formando un círculo, alguien inicia diciendo una palabra, el que continua dirá una nueva pero iniciando con la última sílaba de la anterior, así hasta terminar el turno de todos, si alguien se equivoca, ahí inicia de una nueva cadena de palabras.

479.- AL ARO

Se colocan por equipos pequeños de tal forma que quepan dentro de un aro o círculo pintado por el suelo, a una señal se cubren los ojos o los cierran, caminarán fuera de el la cantidad de pasos que el profesor diga, pero tendrán que memorizar, pues a la siguiente señal tendrán que intentar regresar todos lo mas cerca posible.

480.- DE BOCA EN BOCA.

Se coloca al grupo en dos equipos colocado un integrante uno al lado del otro separado entre cada uno metro y medio aproximadamente, el profesor llama al primero de cada equipo y les cuenta una historia corta, cuando este termine ira a contárselo al segundo y así sucesivamente hasta que uno de los equipos termine la historia lo mejor contada.

481.- EL CAZADOR CIEGO

Se coloca al grupo en equipos, un integrante se encontrara en el centro con los ojos vendados, el equipo intentara hacer llegar rodando una pelota hecha de trapo con dos o tres cascabeles, el que esta en el centro intentara interceptar la pelota que va de un lugar a otro. Aunque el que esta en el centro no logre interceptar la pelota, no es conveniente que permanezca más de un minuto.

482.- EL REY DE LOS ANIMALES

Se colocan en círculo con una pelota de vinil, esta será lanzada a otro jugador, pero antes de lanzarla dirá he visto al...lobo, y así cada uno deberá nombrar un animal diferente, no se puede repetir nombre de animales, hasta que inicie una nueva ronda.

CANTOS PARA JUGAR

1 CUCA BURRA (IMAGEN CORPORAL)

SI TU NO CONOCES EL CUCA BURRA,
BUSCA UN ÁRBOL VERDE Y UN AGUA PURA;
NO HAY AVE MÁS FELIZ,
COMO EL CUCA BURRA EN UN VELÍS.
¿EN DONDE CREEN QUE LE PEGO EL CAZADOR?
¡EN LA CABEZA!, ¡EN LA PATA!

2 MIS DEDITOS (IMAGEN CORPORAL, MOTRICIDAD FINA)

PONGO MIS DEDITOS PARA ADENTRO,
PONGO MIS DEDITOS PARA AFUERA,
PONGO MIS DEDITOS DERECHITOS
Y ME RASCO LA NARIZ, ¡ATCHIS!

3 DOS HERMANITAS (IMAGEN CORPORAL, MOTRICIDAD FINA)

HOY MIS MANOS SE SALUDAN, SE ABRAZAN Y SE BESAN,
O SE ENOJAN SE PELEAN, Y SE VUELVEN A DORMIR.
HOY MIS MANOS SE DESPIERTAN, SE LEVANTAN Y SE ALEJAN
DAN UN SALTO Y CAMINANDO VAN JUNTITAS A PASEAR.

4 MI BURRO (IMAGEN CORPORAL)

MI BURRO, MI BURRO,
LE DUELE LA CABEZA, EL MEDICO ME HA DICHO,
HELADO DE FRAMBUESA, HELADO DE FRAMBUESA.

MI BURRO, MI BURRO,
LE DUELE EL CORAZÓN, EL MEDICO ME HA DICHO,
HELADO DE LIMÓN, HELADO DE LIMÓN.

MI BURRO, MI BURRO,
LE DUELE LA PANCITA, EL MEDICO ME HA DICHO,

HELADO DE PASITA, HELADO DE PASITA.

MI BURRO, MI BURRO,
LE DUELE EL OJITO, EL MEDICO ME HA DICHO,
HELADO DE COQUITO, HELADO DE COQUITO.

**5 LA NEGRA SIMONA
(CORDINACIÓN, CREATIVIDAD)**

LA NEGRA SIMONA Y EL NEGRO SIMON,
ANDABAN POR LA CALLE DE GRAN CONVERSACIÓN,
LA NEGRA LE DIJO COMPRA UN PEINETON,
EL NEGRO SE DIO VUELTA, Y LE DIO UN CACHETÓN.

**6 LAS CALAVERAS
(COORDINACIÓN FINA)**

CUANDO EL RELOJ, MARCA LA UNA
LAS CALAVERAS SALEN DE SU TUMBA.
CHUMBALA CACHUMBALA, CACHUMBALA,
CHUMBALA CACHUMBALA CACHUMBALA.

CUANDO EL RELOJ, MARCA LAS DOS
LAS CLAVERAS, MIRAN SUS RELOJ.
CHUMBALA CACHUMBALA, CACHUMBALA,
CHUMBALA CACHUMBALA CACHUMBALA.

CUANDO EL RELOJ, MARCA LAS TRES
LAS CALAVERAS JUEGAN AJEDREZ.
CHUMBALA CACHUMBALA, CACHUMBALA,
CHUMBALA CACHUMBALA CACHUMBALA.

CUANDO EL RELOJ, MARCA LAS CUATRO
LAS CALAVERAS MIRAN SU RETRATO.
CHUMBALA CACHUMBALA, CACHUMBALA,
CHUMBALA CACHUMBALA CACHUMBALA.

CUANDO EL RELOJ, MARCA LAS CINCO
LAS CLAVERAS PEGAN UN GRITO.
CHUMBALA CACHUMBALA, CACHUMBALA,
CHUMBALA CACHUMBALA CACHUMBALA.

CUANDO EL RELOJ MARCA LAS SEIS,
LAS CALAVERAS SE TOMAN SU TÉ.
CHUMBALA CACHUMBALA, CACHUMBALA,
CHUMBALA CACHUMBALA CACHUMBALA.

CUANDO EL RELOJ MARCA LAS SIETE, LAS
CALAVERAS SE PEINAN EL COPETE.
CHUMBALA CACHUMBALA, CACHUMBALA,
CHUMBALA CACHUMBALA CACHUMBALA.

CUANDO EL RELOJ MARCA LAS OCHO,

LAS CALAVERAS, JUEGAN A PINOCHO.
CHUMBALA CACHUMBALA, CACHUMBALA,
CHUMBALA CACHUMBALA CACHUMBALA.

CUANDO EL RELOJ MARCA LAS NUEVE,
LAS CALAVERAS SE TOMAN SU NIEVE.
CHUMBALA CACHUMBALA, CACHUMBALA,
CHUMBALA CACHUMBALA CACHUMBALA.

CUANDO EL RELOJ MARCA LAS CERO,
LAS CALAVERAS, REGRESAN A SU AGUJERO.

**7 EN LA CASA DE MI ABUELA
(COORDINACIÓN GRUESA)**

EN LA CASA DE MI ABUELA, HAY UN ÁRBOL DE LIMÓN,
OTRO ÁRBOL DE CEREZAS, Y UNA CUEVA DE RATÓN.
A LAS OCHO DE LA NOCHE, MI ABUELITA DUERME YA,
Y LOS RATONES MUY CONTENTOS, SALEN TODOS A BAILAR.

**8 DESDE CÓRDOBA A SEVILLA
(COORDINACIÓN GRUESA, MEMORIA)**

DESDE CÓRDOBA A SEVILLA SE HA FORMADO UNA PARED,
POR LA PARED PASA UNA VÍA, POR LA VÍA PASA UN TREN,
TREN, TREN.
EN EL TREN VA UNA SEÑORA ACOMPAÑADA DE UN SEÑOR,
Y EL SEÑOR LE VA DICRIENDO, EN LA VÍA MANDO YO,
YO, YO.
PUES SI USTED MANDA EN LA VÍA, YO MANDO EN LA PARED,
POR LA PARED PASA UNA VÍA, POR LA VÍA PASA UN TREN,
TREN, TREN.

**9 MI GORRO
(COORDINACIÓN FINA)**

MI GORRO DE TRES PICOS, TRES PICOS TIENE MI GORRO,
SI NO TUVIERA TRES PICOS, NO SERÍA MI GORRO.

**10 SE LEVANTA LA NIÑA
(COORDINACIÓN FINA, SERIACIÓN)**

SE LEVANTA LA NIÑA A LA UNA,
PORQUE LLEGA LA MADRUGADA, SE LEVANTA LA NIÑA A LA UNA,
A LAS CERO, A LA NADA, HAY QUE LINDA LA MADRUGADA.

**11 HAY UN BALDE
(CONCENTRACIÓN)**

HAY UN BALDE EN EL FONDO DE LA MAR, CLAP, CLAP,
HAY UN BALDE EN EL FONDO DE LA MAR, CLAP, CLAP,
HAY UN BALDE, HAY UN BALDE,

HAY UN BALDE EN EL FONDO DE LA MAR.
HAY UN BALDE, UN HOYO EN EL FONDO DE LA MAR, CLAP, CLAP,
HAY UN BALDE, UN HOYO EN EL FONDO DE LA MAR, CLAP, CLAP,
HAY UN BALDE, HAY UN BALDE,
HAY UN BALDE, UN HOYO EN EL FONDO DE LA MAR, CLAP, CLAP.

**12 CUANDO TENGAS MUCHAS GANAS
(CONCENTRACIÓN, CREATIVIDAD)**

CUANDO TENGAS MUCHAS GANAS DE APLAUDIR, CLAP, CLAP,
CUANDO TENGAS MUCHAS GANAS DE APLAUDIR, CLAP, CLAP,
CUANDO TENGAS LA RAZÓN Y NO TE PONGAN ATENCIÓN,
NO TE QUEDES CON LAS GANAS DE APLAUDIR, CLAP, CLAP,

13 UNA HORMIGUITA

TENGO, TENGO, TENGO UNA HORMIGUITA EN LA PANCITA,
QUE ME, QUE ME, QUE ME HACE MUCHAS COSQUILLITAS,
CON A:
TANGA, TANGA, TANGA ANA HARMAGATA AN LA PANZATA,
CAMA, CAMA, CAMA HASA MACHAS CASCALLATAS.

**14 LAS HORAS
(COORDINACIÓN FINA)**

TOCO LA UNA CON OJOS DE LUNA, TOCO LAS DOS DICIÉNDOTE ADIÓS,
TOCO LAS TRES TOMANDO JEREZ, TOCO LAS CUATRO CON UN GARABATO,
TOCO LAS CINCO CON SALTO Y CON BRINCO,
TOCO LAS SEIS CON GRANOS DE MIES
TOCO LAS OCHO CON UN PALO MOCHO,
TOCO LAS NUEVE CON BOLAS DE NIEVE, TOCO LAS DIEZ ASÍ COMO VES,
TOCO LAS ONCE COMO DE BRONCE, TOCO LAS DOCE SI NADIE ME TOSE.

**15 PEDRO CONEJITO
(CONDINACIÓN FINA)**

PEDRO CONEJITO TENIA UNA MOSCA EN LA NARIZ,
PEDRO CONEJITO TENIA UNA MOSCA EN LA NARIZ,
LA ESPANTO, LA ESPANTO Y LA MOSCA VOLÓ,
LA ESPANTO, LA ESPANTO Y LA MOSCA VOLÓ

**16 UNA RATA VIEJA
(COORDINACIÓN FINA)**

UNA RATA VIEJA QUE ERA PLANCHADORA,
POR PLANCHAR SU FALDA SE QUEMO LA COLA,
SE PUSO POMADA, SE AMARRO UN TRAPITO,
Y A LA POBRE RATA LE QUEDO EL RABITO.
LERO, LERO, LE DIJO EL ESPOSO,

POR ANDAR DE LOCA, SE QUEMO LA COLA.
UN VIEJO RATÓN QUE ERA CARPINTERO,
POR CLAVAR UN CLAVO, SE PEGO EN EL DEDO,
SE PUSO POMADA, SE AMARRÓ UN TRAPITO,
Y AL POBRE RATÓN, LE DOLIÓ EL DEDITO.

**17 UNA CASITA
(COORDINACIÓN FINA)**

YO TENGO UNA CASITA, QUE ES ASÍ Y ASÍ,
Y CUANDO SALE EL HUMO, LO HECHA ASÍ Y ASÍ,
Y CUANDO QUIERO ENTRAR, TOCO ASÍ Y ASÍ,
ME LUSTRO LOS ZAPATOS, ASÍ, ASÍ Y ASÍ.

**18 ABEJA CHIQUITA
(COORDINACIÓN FINA)**

LA ABEJA CHIQUITA, ZUM, ZUM ZUM
HA PERDIDO SU CASITA, ZUM, ZUM, ZUM,
¿QUIEN LE AYUDA A BUSCARLA ZUM, ZUM, ZUM?,
QUE ES MUY FÁCIL ENCONTRARLA ZUM, ZUM, ZUM.

**19 EL CALENDARIO
(REACCIÓN)**

UNO DE ENERO, DOS DE FEBRERO, DOS DE MARZO,
CUATRO DE ABRIL, CINCO DE MAYO, SEIS DE JUNIO,
SIETE DE JULIO, SAN VALENTIN, LOS DE LA GAITA, LOS DE LA GAITA,
LOS DE LA GAITA YA ESTAMOS AQUÍ, **BARRIGÓN, BARRIGÓN,
BARRIGÓN, BARRIGÓN**, (CONTESTAN), EL QUE NO SE SALUDE.

**20 UN KILOMETRO A PIE
(REACCIÓN, RITMO)**

UN KILÓMETRO A PIE YA HICE, YA HICE
UN KILÓMETRO A PIE YA HICE CON MIS PIES, UNO, DOS,
DOS KILÓMETROS A PIE YA HICE, YA HICE,
DOS KILÓMETROS A PIE YA HICE CON MIS PIES.

**21 DOÑA CIGÜEÑA
(EQUILIBRIO)**

DOÑA CIGÜEÑA PICO COLORADO,
UNA PATITA SE HA QUEBRADO,
POR ESO CAMINA CON MUCHO CUIDADO,
CON UNA EN EL SUELO Y PICO LEVANTADO.

**22 EL PISTÓN
(REACCIÓN, RITMO)**

ES EL PISTÓN PISTÓN QUE HACE ANDAR A LA MAQUINA,
ES EL PISTÓN PISTÓN, QUE HACE ANDAR AL VAGÓN,
ES EL PISTÓN QUE HACE ANDAR A LA MAQUINA,

ES EL PISTÓN QUE HACE, ANDAR AL VAGÓN.

**23 UN BURRO
(EQUILIBRIO)**

UN BURRO MUY PEQUEÑO, ORONDO AL CAMINAR,
MOVÍA SU COLITA, PUES LE GUSTABA JUGAR,
UN DÍA AL ESTAR CORRIENDO, SU PATITA SE ROMPIÓ,
Y POR NO CURARSE PRONTO, ASÍ SE QUEDO, IJIA, IJIA
IJIA, IJIA, IJAA.

**24 CON TODOS MIS AMIGOS
(UBIACIÓN TEMPORAL, RITMO)**

CON TODOS MIS AMIGOS HAREMOS UNA RONDA,
QUE ME DA MUCHA RISA, PORQUE ES TODA REDONDA,
DAREMOS UNA VUELTA, ME QUEDO EN MI LUGAR,
YO BRINCO HACIA ADELANTE, YO BRINCO HACIA TARAS.

**25 COMO UN AVIÓN
(UBIACIÓN, EQUILIBRIO)**

COMO UN AVIÓN, YO QUIERO SER,
POR EL AIRE IRÉ, LLEGARÉ HASTA AQUÍ,
Y TAMBIÉN ACÁ, CUANDO VAYA POR LO ALTO,
TOMARÉ UN ATAJO, Y LLEGARÉ HASTA TI.

**26 UNA VEZ
(EQUILIBRIO)**

UNA VEZ HUBO UN JUEZ, QUE VIVÍA EN ARANJUEZ,
FUE A PESCAR UN GRAN PEZ, UNO, DOS Y TRES.

**27 CONEJO SALTARÍN
(UBIACIÓN, FUERZA)**

YO SOY UN CONEJO SALTARÍN
Y QUIERO BRINCAR TANTO, COMO UN CHAPULIN,
SALTO ADELANTE, Y PARA ATRÁS,
SALTO A LOS LADOS, Y BRINCO MÁS.

**29 PERIQUITO
(REACCIÓN, UBIACIÓN)**

PERIQUITO, PERIQUITO SE PARECE A SU PAPA,
POR ARRIBA, POR ABAJO, POR DELANTE Y POR DETRÁS.

**30 CINCO RATONCITOS
(VELOCIDAD DE REACCIÓN)**

CINCO RATONCITOS, DE COLITA GRIS,
MUEVEN LAS OREJAS, MUEVEN LA NARIZ,
UNO, DOS, TRES, CUATRO, CORREN AL RINCÓN,
PORQUE VIENE EL GATO A COMER RATÓN.

**31 LA PLAYA
(VELOCIDAD DE REACCIÓN)**

VAMOS A LA PLAYA, VAMOS A JUGAR,
TODOS MUY CONTENTOS, QUE FELICIDAD,
AHÍ VIENE LA BALLENA, AHÍ VIENE EL TIBURÓN,
CORRAMOS A ESCONDERNOS, EN AQUEL RINCÓN.

**32 SALTA LA PERDIZ
(VELOCIDAD DE REACCIÓN)**

SALTA, SALTA LA PERDIZ POR LOS CAMPOS DE MAÍZ,
AHÍ VIENE EL CAZADOR, LA PERDIZ YA SE ESCAPÓ.

**33 EL PERRO POLICÍA
(VELOCIDAD DE REACCIÓN)**

EL PERRO POLICÍA, ES UN PERRO DORMILÓN,
QUE NO SE DESPIERTA, AUNQUE LE TOQUEMOS EL TAMBOR
UNO, DOS Y TRES, PERRO DORMILÓN,
UNO, DOS Y TRES, PERRO DORMILÓN.

**34 EL SAPITO
(COORDINACIÓN)**

ME ENCONTRÉ UN SAPITO, QUE FELIZ VIVÍA,
DEBAJO DE UN PUENTE, DONDE UN CHARCO HABÍA,
TULA, TULA TULA, PLAS, PLAS, PLAS,
ÑAQUI, ÑAQUI, ÑAQUI, ÑAQUI, ÑAQUIÑÁ,
PARA MI QUE SUS OJITOS, ME DECÍAN AJA,
PARA MI QUE SUS OJITOS, ME DECÍAN AJA,
ME ENCONTRÉ UN SAPITO AJA, ME ENCONTRÉ UN SAPITO AJA.,

**35 CARACOL
(RELAJACIÓN)**

CARACOL, COL, COL, SAL DE TU CASITA,
QUE ES DE MAÑANITA, Y HA SALIDO EL SOL,
CARACOL, COL, COL, VUELVE A TU CASITA,
QUE ES DE NOCHECITA, Y SE HA PUESTO EL SOL.

**36 PULGA MORELIANA
(MEMORIA, COORDINACIÓN)**

UNA PULGA MORELIANA, NA
CABEZONICA, SALTONICA Y ROMÁNTICA
AL DAR LAS DOS EN PUNTO, TO,
PEGO UN SALTO A LA CAJA DEL DIFUNTO, TO,
MI MAMA SE FUE A LA CHINA, NA,

PARA VER QUE ERA LA CHINA, NA, Y CUANDO VIO QUE ERA LA CHINA, NA,
DABA VUELTAS, DABA VUELTAS,, A LA CHINA, NA, NA,
MI PAPA SE FUE AL JAPÓN, PON, PARA VER QUE ERA EL JAPÓN, PON,
CUANDO VIO QUE ERA EL JAPÓN, PON, DABA VUELTAS, DABA VUELTAS,
AL JAPÓN, PON., MI HERMANA SE FUE AL HAWAI, WAI
PARA VER QUE ERA EL HAWAI, WAI,
CUANDO VIO QUE ERA EL HAWAI, WAI,
DABA VUELTAS, DABA VUELTAS,, AL HAWAI, WAI.
MI HERMANO SE FUE A LA CHUMBALA CACHUMBALA
PARA VER QUE ERA LA CHUMBALA CACHUMBALA,
Y CUANDO VIO QUE ERA LA CHUMBALA CACHUMBALA
DABA VUELTAS, DABA VUELTAS, A LA CHUMBALA CACHUMBALA.

37 EL TREN (REACCIÓN)

EL TREN POR LA VÍA, CORRE CHUCUCHU,
HUMO NEGRO MANCHA EL CIELO AZUL,
CORRE TRENECITO, CORRE SIN PARAR,
PORQUE MIS AMIGOS, QUIEREN YA VIAJAR.

38 MARCHA DE ANIMALES (COOPERACIÓN, SINCRONIZACIÓN)

Y UNO, Y DOS, Y TRES Y CUATRO
Y UN PERRO Y UN GATO Y UNA GALLINA
ADELANTE, ATRÁS
IZQUIERDA, DERECHA
... Y UNO Y DOS Y TRES....

LAS ABEJAS

Reunidos en equipos según como indique el maestro

SE OYEN LAS ABEJAS
ZUMBANDO EN EL JARDIN
COJEREMOS UNA QUE ZUMBE PARA MI
ZUM, ZUM ZUM, ZUM, ZUM
ZUM, ZUM ZUM ZUM ZUM ZUM
DEJALAS SALIR, SI SE ESCAPAN 5
CUANTAS QUEDAN AQUÍ

SI LLEGAN 3 CUANTAS HAY AQUÍ?

SAPITO TO

LAS RUEDAS DEL AUTOBUS

**LAS RUEDAS DEL AUTOBUS GIRAN SIN PARAR, GIRAN SI PARARAR, GIRAN SI PARAR
LAS RUEDAS DEL AUTOBUS GIRAN SIN PARAR, POR TODA LA CIUDAD.**

**LAS PUERTAS DEL AUTOBUS SE ABREN Y CIERRAAN, SE ABREN Y CIERRAN, SE ABREN Y CIERRAN.
LAS PUERTAS DEL AUTOBUS SE ABREN POR TODA LA CIUDAD.**

**LOS PASAJEROS ALLI SE SUBEN Y BAJAN, SE SUBEN Y BAJAN, SE SUBEN Y BAJAN
LOS PASAJEROS ALLI SE SUBEN Y BAJAN POR TODA LA CIUDAD.**

**EL CONDUCTOR DICE FUERTE TICKET PORFAVOR, TICKET PORFAVOR, TICKET PORFAVOR
EL CONDUCTOR DICE FUERTE TICKET PORFAVOR POR TODA LA CIUDAD.**

**LA CORNETA SUENA Y SUENA TA TA TA, TA TA TA, TA TA TA
LA CORNETA SUENA Y SUENA TA TA TA POR TODA LA CIUDAD.**

**LOS FRENOS DEL AUTOBUS HACEN, ZUM ZUM ZUM, ZUM ZUM ZUM ZUM ZUM ZUM
LOS FRENOS DEL AUTOBUS HACEN ZUM ZUM ZUM POR TODA LA CIUDAD.**

BIBLIOGRAFÍA

D. BLÁZQUEZ SANCHEZ, INICIACIÓN A LOS DEPORTES DE EQUIPO, EDICIONES MARTINEZ ROCA, S.A. BARCELONA 1991.

S. GILB STELLA, JUEGOS ESCOLARES, EDITORIAL PAX-MÉXICO. MÉXICO 1984.

ORTEGA GÓMEZ EMILIO, ENCICLOPEDIA GENERAL DEL EJERCICIO, EDITORIAL PAIDOTRIBIO, S.A. TOMO VI, BARCELONA 1990.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PUBLICA, PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE PRIMARIA, 2ª. EDICIÓN, MÉXICO D.F. 199.

ZAPATA A. OSCAR, AQUINO FRANCISCO. PSICOPEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN MOTRIZ EN LA ADOLESCENCIA. EDITORIAL TRILLAS, MÉXICO 1985.

ZAPATA OSCAR A. AQUINO FRANCISCO. PSICOPEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN MOTRIZ EN LA JUVENTUD. EDITORIAL TRILLAS 1985, MÉXICO.

DEL POZO HUGO, RECREACIÓN ESCOLAR. EDITORIAL AVANTE, MÉXICO 1979.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO, DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EL ESTADO DE MICHOACÁN. PROGRAMA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN MICHOACÁN. MORELIA 1995.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN FÍSICA. PROGRAMA NACIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA, 1ª. EDICIÓN, MÉXICO 1994.

DÖBLER ERIÑA Y DR. DÖBLER HUGO, JUEGOS MENORES. EDITORIAL PUEBLO Y EDUCACIÓN, LA HABANA CUBA, 1977.

EDUCACIÓN FÍSICA EN PRIMARIA, GIL EDITORES, PUEBLA MÉXICO 1999.

CULTURA FÍSICA PARA NIÑOS DE 3 A 7 AÑOS, EDITORIAL RADUGA, MOSCU, 1982.

LOS JUEGOS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS 6 A LOS 12 AÑOS, PUBLICACIONES INE, BARCELONA ESPAÑA, 1998.

ZAPATA OSCAR A. APRENDER JUGANDO EN LA ESCUELA PRIMARIA. DIDÁCTICA DE LA PSICOLOGÍA GENÉTICA, EDITORIAL PAX MÉXICO 1995.

ICARBONE OSCAR JUEGO Y MOVIMIENTO. GIL, SA DE CV, COLOMBIA 2001