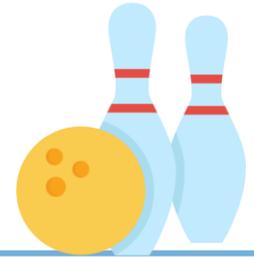


# COLECCIÓN DE JUEGOS PARA EL PATIO EN PRIMARIA



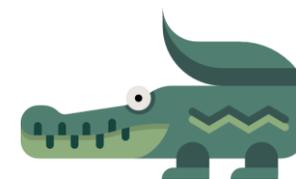
## La bolera humana



Nº participantes	Tres equipos como mínimo de 8 jugadores
Materiales	Una pelota de goma

Dos equipos se colocan en alineación paralela, uno frente al otro, a diez metros de distancia. En el espacio comprendido entre ambos se moverá a su antojo el tercer equipo. Los jugadores de los lados lanzarán un balón arrastrándolo por el suelo, intentando tocar a los del centro. Para lanzar el balón utilizarán indistintamente las manos o los pies. Quedarán eliminados los jugadores del equipo central que sean tocados por el balón en cualquier parte de la pierna. Será vencedor el último jugador que quede en el centro. Entonces, un nuevo equipo ocupa el centro, y el que ha estado jugando allí, le sustituye en su lugar y comienza el juego.

## El cocodrilo



Nº participantes	Mínimo de 12 a partir de 8 años
Materiales	Un balón de goma

Se forman 2 o más equipos de jugadores de un mínimo de 6 jugadores por equipo. A continuación se dibuja un gran círculo en el suelo, y, uno de los equipos se coloca en el centro del mismo, en fila y cogidos por la cintura, mientras el resto de los jugadores se reparten fuera del círculo y alrededor de él. Con una pelota, los jugadores del exterior tratan, desde fuera del círculo, de golpear al último jugador del equipo que está dentro del círculo formado en fila, es decir, hay que acertar a la "cola" del "cocodrilo", que se mueve en todas direcciones intentando esquivar el balón. Cuando el jugador de la cola es golpeado por el balón, pasa a la cabeza de la fila, y ahora hay que acertar al nuevo jugador que hace de "cola". Cuando todos han sido tocados, entra en juego otro equipo. Al final, el equipo que más tiempo aguantó en el centro del círculo es el vencedor.



## La carrera de tanques



Nº participantes	Mínimo de 12 a partir de 8 años
Materiales	Metros de cuerda para atar los tanques

Los jugadores se dividen en equipos, organizándose en un mínimo de dos equipos que tengan, si acaso, 6 jugadores cada uno. Cuantos más equipos haya, mejor y más divertido será el desarrollo del juego. Los jugadores de cada equipo se agrupan bien juntos, y el director del juego, junto a varios ayudantes, atan a los jugadores de cada equipo, uniéndolos con una cuerda con la que rodearán el "paquete" de jugadores. Cuando todos los equipos están unidos formando "paquetes" o "tanques", se les coloca uno junto a otro, se marca una meta de llegada 30 o 40 metros más allá, y se da la salida a la "carrera de los tanques." Las caídas, aglomeraciones, etc. , serán constantes, y la diversión de los participantes también. El equipo que sin perder ningún miembro llegue primero a la meta será el vencedor. Si un equipo se cae, deberá volver a levantarse y proseguir la carrera.



## Los contrabandistas



Nº participantes	Mínimo de 30 a partir de 12 años
Materiales	Banderines y pañoletas

Los jugadores se dividen en dos grupos: policías y contrabandistas. Con los contrabandistas se forman dos grupos de igual número, A y B. Cada uno de estos grupos establece su campo a una distancia de unos 300 metros el uno del otro. Posee cada grupo unos banderines que tiene que cambiarlos con los del otro grupo de contrabandistas, sin ser cogidos por los policías que están al acecho entre los dos campos. Para cogerse unos a otros se utiliza el sistema de los pañuelos colgando en la parte trasera del pantalón o del cinturón. Todo portador de un banderín al cual le sea cogido el pañuelo cuando llevaba un banderín propio hacia el campo del otro grupo de contrabandistas, queda eliminado y deberá volver a su campo y dejar el banderín allí. Si por el contrario, fue cogido cuando llevaba hacia su campo un banderín entregado a él por un contrabandista del otro grupo, deberá devolver el banderín al campo del otro grupo de contrabandistas. Un policía al que le hayan arrebatado su pañuelo no puede atacar a los contrabandista, pero sí vigilar y avisar a sus compañeros. Se da un tiempo fijo al cabo del cual acaba el juego, siendo vencedores los contrabandistas si han conseguido intercambiarse todos los banderines, y los policías si han evitado durante el tiempo de juego que eso no ocurriera.



## Los cangrejos locos



Nº participantes	A partir 10, desde los 8 años
Materiales	Esparadrapo o pañuelo

Los jugadores se constituyen en un mínimo de dos equipos de 5 jugadores cada uno. (Se pueden, por tanto, hacer más equipos, y de más miembros cada uno) En un patio, o cualquier otro lugar despejado de obstáculos, se coloca una línea de salida y al fondo, a unos 30 metros aprox. , la línea de llegada. Los equipos se colocan en la línea de salida, separados entre sí, para no molestarse un equipo a otro. Los jugadores de cada equipo, se colocan hombro con hombro, y, a continuación, atan con sus pañoletas sus pies de manera que el pie izquierdo de cada jugador este unido al pie derecho del jugador colocado a su izquierda, y el pie derecho esté atado al pie izquierdo del jugador situado a su derecha. Los jugadores de los extremos sólo tendrán que atar un pie. A una señal del director del juego, comienza la carrera. El "cangrejo" que primero llegue a la meta, es el vencedor. **VARIANTE:** Puede incluso hacerse una carrera de ida y vuelta. La curva será "espectacular" con toda seguridad.



## La bomba de relojería

Nº participantes	Mínimo de 10 a partir de 8 años
Materiales	Un gorra o una caja por jugador, y un reloj despertador

Los jugadores se dividen en dos equipos, colocándose a una distancia aproximada de unos 40 metros un equipo de otro. Cada equipo coloca en el suelo una gorra por jugador (o una caja), y a cada jugador se le asigna una de ellas, sin que el equipo contrario sepa de quien es cada una de las gorras. Colocadas las gorras delante de cada equipo en el suelo, el director del juego se saca del bolsillo un pequeño despertador y avisa: "Esta es una bomba de relojería, y explotará dentro de pocos minutos, pero vosotros no sabéis cuando ocurrirá esto". Inmediatamente después, introducirá la "bomba" en una gorra cualquiera de uno de los dos equipos. En ése momento, el jugador dueño de la gorra, cogerá rápidamente la "bomba" y correrá hasta donde está el equipo contrario y la introducirá en cualquier gorra. El juego consiste, como es fácil de adivinar, en que los jugadores corran de un lado para otro, desembarazándose de la "bomba" con rapidez, pues si en el trayecto "explota" (suena el despertador) quedará eliminado el jugador que la transportaba. Vence el equipo en el que, tras las sucesivas "explosiones", quede algún miembro "vivo". NOTA: El director del juego, a cada "explosión", volverá a poner la alarma del reloj, para que vuelva a sonar en lapsos de tiempo no superiores a dos o tres minutos (dependerá de si hay muchos o pocos jugadores)



## El pulpo



Nº participantes	Entre 10 y 40 a partir de 8 años
Materiales	

En una zona amplia bien delimitada, sin obstáculos, los jugadores se concentran. Uno de ellos es designado "el pulpo". A una señal del director del juego, todos los jugadores echan a correr huyendo del "pulpo", que les persigue. Cuando el "pulpo" atrapa a un jugador, se cogen ambos de las manos y siguen corriendo, para atrapar nuevas presas, las cuales se irán cogiendo sucesivamente de las manos, constituyendo una fila de jugadores que conforman un "pulpo" cada vez con "tentáculos" más largos. El juego termina cuando se atrapa al último jugador que quedaba libre, y que ahora, al reanudarse el juego, será el "pulpo".



## La bomba de relojería



Nº participantes	Mínimo de 10 a partir de 8 años
Materiales	Un gorra o una caja por jugador, y un reloj despertador

Los jugadores se dividen en dos equipos, colocándose a una distancia aproximada de unos 40 metros un equipo de otro. Cada equipo coloca en el suelo una gorra por jugador (o una caja), y a cada jugador se le asigna una de ellas, sin que el equipo contrario sepa de quien es cada una de las gorras. Colocadas las gorras delante de cada equipo en el suelo, el director del juego se saca del bolsillo un pequeño despertador y avisa: "Esta es una bomba de relojería, y explotará dentro de pocos minutos, pero vosotros no sabéis cuando ocurrirá esto". Inmediatamente después, introducirá la "bomba" en una gorra cualquiera de uno de los dos equipos. En ese momento, el jugador dueño de la gorra, cogerá rápidamente la "bomba" y correrá hasta donde está el equipo contrario y la introducirá en cualquier gorra. El juego consiste, como es fácil de adivinar, en que los jugadores corran de un lado para otro, desembarazándose de la "bomba" con rapidez, pues si en el trayecto "explota" (suena el despertador) quedará eliminado el jugador que la transportaba. Vence el equipo en el que, tras las sucesivas "explosiones", quede algún miembro "vivo". NOTA: El director del juego, a cada "explosión", volverá a poner la alarma del reloj, para que vuelva a sonar en lapsos de tiempo no superiores a dos o tres minutos (dependerá de si hay muchos o pocos jugadores)



## El banderín



Nº participantes	A partir 10, desde los 8 años
Materiales	Un banderín

Los jugadores se colocan en círculo, y se cogen de las manos. En el centro del círculo se clava un banderín de 1,5 a 2 metros de largo. A una señal del director del juego, todos los jugadores empiezan a tirar hacia atrás, con lo que el círculo tenderá a moverse o a romperse. Queda eliminado el jugador que tropiece con el banderín y lo haga caer; además, también serán eliminados los dos jugadores que, por no caer el banderín al encontrarse cerca de él, levanten sus brazos por encima del mismo. También quedarán eliminados los dos jugadores por donde se rompa el círculo. El juego concluye cuando sólo queda un jugador, que será el vencedor.



## La pelota capitana



Nº participantes	Más de 20, de 8 a 12 años
Materiales	Una pelota

Los jugadores, entre 4 y 12 por equipo, se colocarán en hileras. Delante de cada una se ubicará un capitán. La distancia se determinará según el peso de la pelota y puede ser de 1 a 6 metros. A la voz del director del juego, el capitán lanzará la pelota al primer jugador quien la devolverá al capitán, sentándose luego en su lugar. Después, la pelota será lanzada al segundo jugador, quien la devolverá de igual manera que el primero, sentándose también del mismo modo. La hilera que se siente primera después de cada uno de los jugadores haya lanzado la pelota será la ganadora.

**VARIANTE:** De la misma forma se puede seguir la posta desde atrás hacia adelante. El último adoptará la posición de sentado y se levantará rápidamente para recibir el nuevo lanzamiento; luego se sentará y su compañero de delante se levantará para recibir la pelota de pie. Esta posta es por consiguiente de ida y vuelta.



## La serpiente pitón

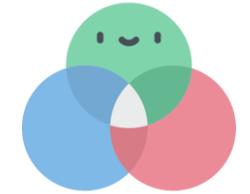


Nº participantes	A partir 10, desde los 8 años
Materiales	Una cinta métrica

Es necesario constituir un mínimo de dos equipos de por lo menos 5 jugadores cada uno. (Se pueden hacer más equipos y con más jugadores cada uno) Los jugadores, a una señal del director del juego, deberán construir con sus ropas, una larga "serpiente", a fuerza de anudar de la manera mejor posible sólo las ropas que llevan en ese momento puestas (chalecos, calcetines, camisas, pañoletas, . . . ) Al finalizar el tiempo, el director del juego medirá con una cinta métrica las "serpientes" e indicará cual es la serpiente más larga, que será la ganadora. **VARIANTE:** Los jugadores, antes de empezar el juego, se vendarán los ojos, de forma que durante su desarrollo podrán hablar, anudar ropa, . . , pero no podrán ver absolutamente nada.



## Los platillos flotantes



Nº participantes	Entre 4 y 12, desde los 10 años
Materiales	Círculos de cartulina

El director del juego explica que un nuevo y sensacional invento permite atravesar los mares a pie seco. Cada viajero dispondrá de tres pequeños círculos de papel rígidos. Los jugadores se colocan en una línea de salida, cada uno con sus tres círculos de papel, y a una señal del director del juego, parten hacia una meta prefijada. La forma de correr sin embargo, no es sencilla: Colocan dos círculos en el suelo y ponen sus pies sobre ellos. El tercer círculo lo colocan delante, y ponen un pie en ellos. Ahora, se recupera el círculo que quedó detrás y se pone delante. Así, sucesivamente, se va avanzando sobre los círculos. Vence el jugador que llegue primero a la meta. Quedarán eliminados los que pongan un pie fuera del círculo o la mano plana sobre el suelo.



## Avión sin piloto



Nº participantes	Mínimo de 4, desde los 8 años
Materiales	Venda para los ojos

Los jugadores se dividen en parejas. Uno de ellos será el avión y el otro, el piloto. Cada pareja se pondrá secretamente de acuerdo para establecer las palabras que sustituirá a las palabras "adelante", "atrás", "izquierda" y "derecha". (Ej: Limón significará "adelante", patata significará "atrás". . . ) Los aviones llevan una misión de reconocimiento consistente en alcanzar un lugar desconocido para ellos que en su momento vendrá marcado por un pañuelo u otra señal. Todos los "aviones" llevan los ojos vendados, y se colocan en la línea de salida. Los pilotos se colocan detrás de sus aviones. A una señal del director del juego, los aviones parten hacia el objetivo que en ese momento marcará el director, a la vista de los pilotos, los cuales dirigirán a sus aviones a distancia, con las palabras claves acordadas previamente por ellos. Vence el primer avión que llega a la meta. **VARIANTE:** El objetivo puede ser móvil, de manera que a cada dos minutos, por ejemplo, es cambiado de lugar, con lo cual el juego se complica.



## Acorralado



Nº participantes	A partir de 9, desde los 8 años
Materiales	Un balón de goma

Se forma un círculo de 8 a 20 jugadores, mirando hacia el centro, con una distancia de 1 a 3 metros entre un jugador y otro. Dentro del círculo se encuentran de uno a dos jugadores. Una pelota está en posesión de quienes forman el círculo; el objetivo de estos es tirarla hacia los jugadores del centro, y acertarles pero, primero, les convendrá "marearlos" o "cansarlos", para lograr una posición de puntería más favorable. Los del centro tienen dos posibilidades de evitarlo: podrán esquivar la pelota o atajarla. Los errores de recepción son considerados lanzamientos quemados, y, entonces, él o los jugadores del centro deberán permanecer en su lugar. Si logran atajar la pelota podrán ser sustituidos.

