

30 JUEGOS de PLAYA

SIN JUGUETES

30 actividades para disfrutar del verano
usando solo arena, agua y
mucho imaginación.

EDAD
RECOMENDADA:

5-10
AÑOS

•  @tellmemygrade  •

Usos

Este recurso ha sido creado con mucho cariño para que niños, familias y docentes disfruten del verano jugando, explorando y creando recuerdos inolvidables.



USOS PERMITIDOS



Imprimir el recurso para uso personal o educativo.



Utilizarlo en casa, en el aula o en campamentos.



Plastificar las páginas para reutilizarlas.



Compartir fotografías utilizando el recurso mencionando @tellmemygrade (opcional).



USOS NO PERMITIDOS



Compartir el archivo PDF completo.



Subir este recurso a páginas web, redes sociales o plataformas de descarga.



Revender o modificar el recurso para distribuirlo.



Eliminar la autoría del material.



Gracias



IMPORTANTE

Algunas imágenes incluidas en este documento han sido generadas o modificadas con Inteligencia Artificial para su uso educativo y creativo.

El contenido ha sido revisado y adaptado para garantizar un uso adecuado y respetuoso.



@tellmemygrade



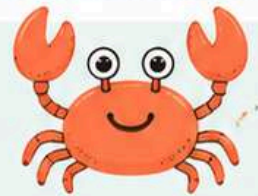
1

Carrera de cangrejos



OBJETIVO

Llegar a la meta caminando como un cangrejo.



MATERIALES

No necesitas ningún material.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Marca una línea de salida y otra de llegada.
- 2 Todos los jugadores se colocan de lado, apoyando manos y pies en la arena.
- 3 Deben desplazarse hacia la meta caminando como cangrejos (boca arriba).
- 4 Si alguien se levanta o corre hacia delante, vuelve al inicio.
- 5 Gana quien llegue primero a la meta.



VARIANTE

Haz relevos por equipos. Cada miembro del equipo debe completar el recorrido antes de que salga el siguiente.



¿QUÉ TRABAJAMOS?



Coordinación



Equilibrio



Motricidad gruesa



Trabajo en equipo



Diversión y movimiento



@tellmemygrade



Búsqueda del tesoro



OBJETIVO

Encontrar antes que nadie todos los elementos de la lista.



MATERIALES

Una lista de objetos o decirlos en voz alta.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Elige entre 5 y 10 elementos naturales de la playa (conchas, piedras, algas, palos...).
- 2 Todos los jugadores salen a buscarlos.
- 3 Solo valen objetos que se encuentren en la playa.
- 4 Cuando los tengan todos, vuelven al punto de inicio.
- 5 Gana quien complete primero la búsqueda.



VARIANTE

Buscar objetos de un solo color.



¿QUÉ TRABAJAMOS?



Observación



Atención



Clasificación



Memoria



Trabajo en equipo



Dibuja y adivina



OBJETIVO

Adivinar qué dibujo ha hecho el compañero.



MATERIALES

Arena.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Un jugador hace un dibujo en la arena.
- 2 Los demás observan en silencio.
- 3 Cada jugador tiene un intento para adivinar qué es.
- 4 Si nadie acierta, el que dibujó da una pista.
- 5 Cambia el turno y otro jugador dibuja.



VARIANTE

Usar solo figuras geométricas para hacer el dibujo.



¿QUÉ TRABAJAMOS?



Creatividad



Lenguaje



Atención



Comunicación



Imaginación



Construcción exprés



OBJETIVO

Construir algo en equipo en el menor tiempo posible.



MATERIALES

Arena.
No necesitas ningún material adicional.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Elegid qué vais a construir (un castillo, una torre, un puente, un animal...).
- 2 El equipo tiene 3 minutos para planificar rápidamente la construcción.
- 3 Cuando empiece el tiempo, todos trabajan juntos para construirlo.
- 4 Al terminar el tiempo, se detiene la construcción.
- 5 Mostrad vuestra creación a los demás.
- 6 Todos votan su construcción favorita.



VARIANTE

Añadir un reto: que la construcción tenga una bandera, un puente o respete una forma determinada.



¿QUÉ TRABAJAMOS?



Trabajo en equipo



Creatividad



Gestión del tiempo



Planificación



Coordinación y esfuerzo



Diversión



La diana de arena



OBJETIVO

Conseguir más puntos que el equipo contrario.



MATERIALES

Piedras planas o conchas.
Arena.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Dibujad una diana en la arena con círculos. En el centro vale más puntos.
- 2 Cada jugador o equipo se coloca detrás de una línea marcada en la arena.
- 3 Por turnos, lanzan una piedra o concha intentando acertar en la diana.
- 4 Se suman los puntos según la zona donde caiga cada lanzamiento.
- 5 Gana quien consiga más puntos.



VARIANTE

Aumenta la distancia de lanzamiento o crea varias dianas con diferentes puntuaciones.



¿QUÉ TRABAJAMOS?



Puntería



Coordinación
óculo-manual



Concentración



Cálculo
y conteo



Trabajo
en equipo



El río de lava



OBJETIVO

Llegar a la otra orilla
sin tocar el río de lava.



MATERIALES

- Piedras, conchas o cualquier elemento natural para marcar el río.
- Arena.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Se marca un "río de lava" en la arena con piedras o conchas.
- 2 El equipo debe cruzar de un lado a otro sin tocar el río.
- 3 Solo se puede pisar sobre los elementos seguros (piedras, conchas...).
- 4 Se cruza por turnos o en equipo, según lo acordado.
- 5 Si alguien toca el lava, vuelve al inicio.
- 6 Gana el equipo que consiga cruzar primero.



VARIANTE

Hacer el río más ancho o con más curvas para aumentar la dificultad.

¿QUÉ TRABAJAMOS?



Equilibrio



Planificación



Concentración



Coordinación



Diversión y
superación



Sigue las huellas



OBJETIVO

Descubrir a qué animal pertenece cada huella.



MATERIALES

- Ninguno.
- (Opcional: tarjetas con animales para comprobar las respuestas).



CÓMO SE JUEGA

- 1 En la arena hay diferentes huellas de animales mezcladas entre sí.
- 2 El equipo debe seguir cada rastro desde el inicio hasta el final.
- 3 Observar bien la forma, el tamaño y la cantidad de dedos o marcas.
- 4 Intentar adivinar de qué animal es cada huella.
- 5 Anotar o recordar el orden de las huellas encontradas.
- 6 Comprobar las respuestas al final del juego.



VARIANTE

Hacer un recorrido más largo o añadir obstáculos que deban sortearse mientras se sigue la huella.

¿QUÉ TRABAJAMOS?



Atención



Observación



Memoria



Razonamiento



Pensamiento deductivo



Diversión



Relevos de agua



OBJETIVO

Ser el primer equipo en llenar el recipiente final con agua.



MATERIALES



- Ninguno.
- Solo arena y agua.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Se forman equipos iguales en filas.
- 2 El primer jugador tiene un poco de agua en las manos (la cantidad que se indique).
- 3 Debe llevar el agua hasta el recipiente final que está vacío y verterla sin correr.
- 4 Regresa, da el relevo al siguiente compañero tocando su mano.
- 5 Cada jugador transporta el agua de la misma forma.
- 6 Gana el equipo que consiga llenar antes el recipiente final con la cantidad acordada.



VARIANTE

- Usar diferentes formas de transporte del agua (con las manos, con una esponja, con una concha...).
- Aumentar la distancia entre inicio y final.



¿QUÉ TRABAJAMOS?



Trabajo en equipo



Equilibrio



Concentración



Coordinación



Planificación



Diversión



≡ Crea un laberinto de arena ≡



OBJETIVO

Diseñar un laberinto en la arena y recorrerlo hasta encontrar la salida.



MATERIALES

No necesitas ningún material.



VARIANTE

Añade caminos sin salida, cruces o pequeños obstáculos naturales, como conchas o piedras, para hacerlo más desafiante.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Dibuja un laberinto grande en la arena con un palo o con el dedo.
- 2 Marca claramente una entrada y una salida.
- 3 Recorre el camino sin pisar las líneas del laberinto.
- 4 Si te sales, vuelve al punto donde te equivocaste o empieza de nuevo, según acordéis.
- 5 Después, intercambiad los laberintos para intentar resolver los de los demás.



≡ ¿QUÉ TRABAJAMOS? ≡



Pensamiento lógico



Atención



Resolución de problemas



Planificación



Creatividad



El reloj de sol

Descubre cómo cambia la sombra con el paso del tiempo mientras observas el entorno.



¿Hacia dónde se moverá la sombra después?



OBJETIVO

Descubrir cómo cambia la posición de la sombra con el paso del tiempo mientras observan el entorno.



MATERIALES

- Ninguno.
- Un palo encontrado en la playa (opcional).



CÓMO SE JUEGA

- 1 Clavad un palo en la arena o utilizad la sombra de una persona.
- 2 Marcad con una concha el extremo de la sombra.
- 3 Esperad unos minutos.
- 4 Volved a marcar dónde llega ahora la sombra.
- 5 Comparad cómo ha cambiado.
- 6 Intentad adivinar hacia dónde se moverá después.



VARIANTE

- Dibujar un pequeño reloj de sol con varias marcas.
- Comparar la sombra de distintos objetos (palo, sombrilla, mochila, persona...).



Observación



Atención



Curiosidad científica



Paciencia



Orientación espacial

¿QUÉ TRABAJAMOS?

@tellmemygrade

Escribe con conchas



OBJETIVO

Formar letras, palabras o mensajes usando conchas.



MATERIALES

- Ninguno.
- Solo arena y conchas.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Busca conchas de diferentes formas y tamaños.
- 2 Elige las conchas que más te gusten para escribir.
- 3 Forma letras, palabras o mensajes sobre la arena.
- 4 Puedes escribir tu nombre, una palabra bonita o lo que se te ocurra.
- 5 Los demás pueden intentar leer tu mensaje.



VARIANTE

Podéis escribir frases secretas, nombres, vuestra palabra favorita o incluso intentar escribir sin que los demás adivinen qué dice.



¿QUÉ TRABAJAMOS?



Creatividad



Atención



Escritura



Comunicación



Trabajo en equipo



Diversión



Mandalas de playa



OBJETIVO

Crear mandalas en la arena usando elementos naturales.



MATERIALES

- Ninguno.

Solo arena y elementos naturales que encuentres en la playa (conchas, piedras, algas, palitos, caracolas...).



CÓMO SE JUEGA

- 1 Busca elementos naturales en la playa.
- 2 Elige un lugar en la arena para crear tu mandala.
- 3 Coloca los elementos formando figuras circulares y simétricas, desde el centro hacia fuera.
- 4 Usa tu creatividad para combinar formas, colores y texturas.
- 5 Cuando lo termines, admira tu obra de arte y respeta las de los demás.



VARIANTE

Podés hacerlo por equipos o compitiendo por ver quién crea el mandala más grande, más simétrico o más colorido.



¿QUÉ TRABAJAMOS?



Creatividad



Atención



Concentración



Paciencia



Trabajo en equipo



Bienestar y conexión



Rayuela marina



OBJETIVO

Divertirse saltando y equilibrando el cuerpo en la Rayuela marina.



MATERIALES

- Ninguno.
Solo arena.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Dibuja una rayuela en la arena con el dedo o con un palo.
- 2 El jugador lanza una piedra pequeña a la casilla 1.
- 3 Salta con un pie por las casillas, evitando la que tiene la piedra.
- 4 En las casillas dobles (3-4 y 6-7), coloca un pie en cada una.
- 5 Al llegar al final, da la vuelta y regresa por el mismo camino para recoger la piedra.
- 6 Pasa el turno al siguiente jugador.



VARIANTE

Puedes jugar por parejas o equipos, hacerla más grande, cambiar el recorrido o añadir retos (dar una vuelta, saltar hacia atrás...).



¿QUÉ TRABAJAMOS?



Coordinación motora



Equilibrio



Fuerza



Concentración



Planificación y control



Diversión



Tres en raya gigante



OBJETIVO

Conseguir colocar tres de tus símbolos en línea (horizontal, vertical o diagonal) antes que tu rival.



MATERIALES

- Ninguno.
- Solo arena y elementos naturales (piedras, conchas, palos...).



CÓMO SE JUEGA

- 1 Dibujad un cuadrado grande en la arena.
- 2 Dividido en 9 casillas (3x3).
- 3 Elegid un símbolo cada jugador (por ejemplo, conchas y piedras).
- 4 Por turnos, colocad vuestro símbolo en una casilla vacía.
- 5 El primero en alinear tres símbolos en línea recta (horizontal, vertical o diagonal) gana la partida.
- 6 Si se llenan todas las casillas y nadie ha conseguido la línea... ¡habéis empatado!



VARIANTE

- Jugad por parejas o en equipos.
- Usad palos para un jugador y conchas para el otro.
- Podéis hacer el tablero más grande (4x4) para un reto mayor.



¿QUÉ TRABAJAMOS?



Pensamiento lógico



Estrategia



Toma de decisiones



Turnos y respeto



Concentración



Resolución de problemas



Carrera de saltos



OBJETIVO

Saltar por un recorrido en la arena lo más rápido posible, siguiendo el orden de las figuras.



MATERIALES

- Ninguno.
- Solo arena y ganas de moverse.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Dibuja en la arena un recorrido con diferentes formas (círculos, cuadrados, triángulos...).
- 2 Marca claramente la salida y la meta.
- 3 El jugador debe saltar de una forma a otra respetando el orden.
- 4 Se salta con los dos pies juntos (o con uno, si decidís).
- 5 Gana quien llegue primero a la meta sin salirse de las figuras.



VARIANTE

- Cambiad las figuras (círculos, cuadrados, triángulos, zigzag...).
- Haced el recorrido más largo.
- Jugad por equipos y haced relevos.

¿QUÉ TRABAJAMOS?



Coordinación global



Equilibrio



Concentración



Agilidad



Trabajo en equipo



Diversión



Mini golf de arena



OBJETIVO

Diseñar un campo de mini golf en la arena e intentar meter la "bola" natural en el hoyo con el menor número de golpes posible.



MATERIALES

- Ninguno.
- Solo arena y elementos naturales (opcional: palitos, conchas, piedras pequeñas, algas...).



CÓMO SE JUEGA

- 1 Diseña tu campo de mini golf en la arena.
- 2 Haz un hoyo en la arena para la meta.
- 3 Crea el recorrido con curvas, montículos, túneles, barreras o lo que se te ocurra.
- 4 Elige una "bola" natural pequeña (una piedra redonda, una concha cerrada o una bolita de alga compactada).
- 5 Desde la salida, golpea tu "bola" con el dedo o con un palito para intentar meterla en el hoyo.
- 6 Cuenta los golpes que necesitas. ¡Intenta mejorar tu récord!



VARIANTE

- Jugad por turnos o por equipos.
- Estableced un número máximo de golpes por hoyo.
- Cread varios hoyos y sumad los golpes totales: ¡el que menos tenga, gana!



Planificación y estrategia



Coordinación ojo-mano



Precisión



Perseverancia



Resolución de problemas



Diversión y motivación



Derriba el castillo



OBJETIVO

Derribar el castillo de arena lanzando bolas de arena desde una distancia determinada.



MATERIALES

- Ninguno.
- Solo arena y elementos naturales para decorar (opcional).



VARIANTE

- Jugad por turnos o por equipos.
- Aumentad la distancia de tiro para más dificultad.
- Poned un límite de intentos y contad puntos por cada torre derribada.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Construid un castillo de arena con torres y decoradlo con conchas, piedras o algas (opcional).
- 2 Marcad una línea de tiro a una distancia acordada.
- 3 Formad varias bolas de arena del tamaño de una pelota pequeña.
- 4 Por turnos, lanza una bola de arena intentando derribar el castillo.
- 5 Cuenta cuántas torres o partes del castillo has conseguido derribar.
- 6 Gana quien derribe más con el menor número de intentos o quien lo derribe todo primero.



¿QUÉ TRABAJAMOS?



Coordinación
ojo-mano



Precisión



Fuerza



Atención y
concentración



Planificación
y estrategia



Diversión



Adivina el dibujo en la espalda



OBJETIVO

Desarrollar la comunicación, la atención y la imaginación mientras nos divertimos en la playa.



MATERIALES

- Ninguno.
- Solo arena y muchas ganas de jugar.



VARIANTE

- Jugad por equipos.
- El que adivina suma un punto para su equipo.
- Gana el equipo que más puntos consiga.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Formad parejas y sentaos uno detrás de otro.
- 2 El jugador que va detrás dibuja un objeto, animal o forma en la espalda de su compañero con el dedo.
- 3 El compañero de delante debe adivinar qué es.
- 4 Cambiad los roles.
- 5 Podéis hacerlo por turnos o por tiempo.
- 6 ¡El que más acierte, gana!



¿QUÉ TRABAJAMOS?



Comunicación



Atención



Imaginación



Trabajo en equipo



Confianza



Diversión



El tesoro escondido



OBJETIVO

Desarrollar la cooperación, la orientación y la resolución de pistas mientras nos divertimos en la playa.



MATERIALES

- Ninguno.
- Solo arena y elementos naturales para el "tesoro" (opcional: conchas, piedras bonitas, algas...).



VARIANTE

- Esconded varios tesoros y cread un mapa del tesoro.
- Jugad por equipos.
- Añadid pequeños retos o pruebas antes de encontrar el tesoro.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Elegid un pequeño "tesoro" natural (conchas, piedras bonitas, etc.).
- 2 Un jugador esconde el tesoro enterrándolo en la arena.
- 3 Puede dar pistas orales (caliente/frío) o crear un mapa sencillo con referencias (cerca de la toalla, detrás de la piedra, entre las algas...).
- 4 El resto del grupo busca el tesoro siguiendo las pistas.
- 5 Cuando lo encuentren, ¡han ganado!
- 6 Cambiad los roles y esconded un nuevo tesoro.



Observación



Pensamiento estratégico



Orientación espacial



Cooperación



Persistencia



Diversión

Puntería con piedras



OBJETIVO

Mejorar la coordinación ojo-mano, la concentración y la competencia sana mientras nos divertimos en la playa.



MATERIALES

- Ninguno.
- Solo piedras pequeñas y elementos naturales para crear los objetivos (conchas, algas, palitos, montículos de arena...).



VARIANTE

- Jugad por turnos o por equipos.
- Aumentad o reducid la distancia.
- Cambiad el tamaño de los objetivos para más o menos dificultad.
- Estableced un tiempo límite por turno.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Cread varios objetivos en la arena usando elementos naturales (cada uno con una puntuación diferente).
- 2 Marcad una línea de lanzamiento a una distancia adecuada.
- 3 Cada jugador, por turnos, lanza una piedra intentando acertar en los objetivos.
- 4 Sumad los puntos de cada lanzamiento.
- 5 Gana quien consiga más puntos al final de la partida.



Coordinación
ojo-mano



Concentración



Precisión



Perseverancia



Estrategia



Diversión

¿QUÉ TRABAJAMOS?

Construye un puente

Usa tu creatividad y los materiales naturales para construir un puente resistente.

¿Soportará tu puente el paso de todos?



OBJETIVO

Fomentar la creatividad, la cooperación y la resolución de problemas mientras construimos y probamos nuestra estructura.



MATERIALES

- Ninguno.
- Solo elementos naturales que encuentres en la playa (palitos, piedras, conchas, algas...)



VARIANTE

- Jugad por equipos.
- Elegid un muñeco, piedra o concha para que cruce el puente.
- Dadle un límite de tiempo.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Buscad un pequeño "río" o canal de agua en la arena (o creadlo cavando).
- 2 Reunid materiales naturales para construir el puente.
- 3 Construid un puente que una las dos orillas.
- 4 Probad su resistencia: haced que pase una piedra, una concha o un palito por encima.
- 5 Si se cae, mejorad el diseño y volved a intentarlo.
- 6 Gana quien consiga el puente más resistente o el más creativo.



Resolución de problemas



Trabajo en equipo



Creatividad e imaginación



Persistencia

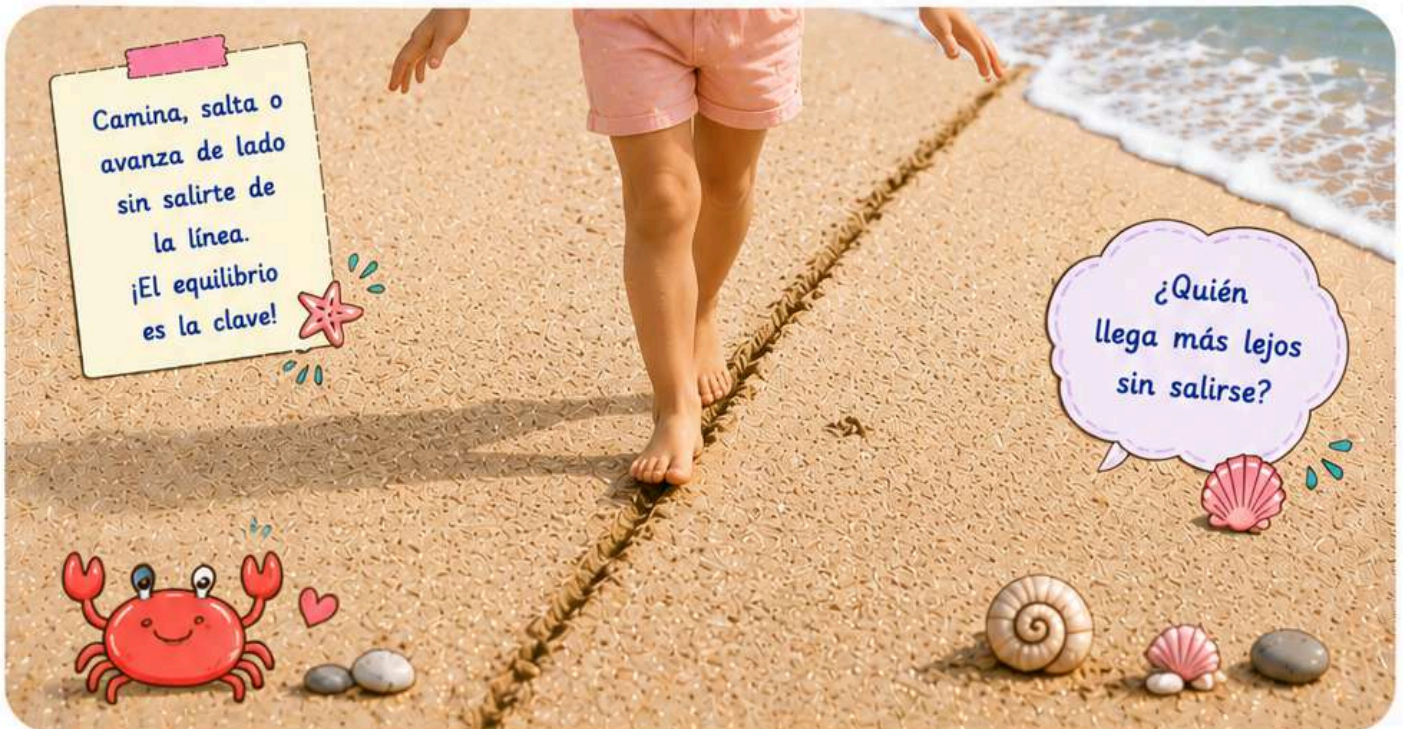


Observación y planificación



Diversión

Equilibrio sobre la línea



OBJETIVO

Mejorar el equilibrio, la concentración y el control corporal mientras nos divertimos al aire libre.



MATERIALES

- Ninguno.
- Solo arena y creatividad para trazar la línea (recta, curva, en zigzag...).



VARIANTE

- Jugad por turnos o por equipos.
- Caminad hacia atrás.
- Id de lado como cangrejos.
- Haced relevos en equipo.
- Probad con los ojos cerrados (si estáis en un lugar seguro).



CÓMO SE JUEGA

- 1 Dibujad una línea en la arena con el dedo, un palo o con conchas.
- 2 El jugador debe recorrer la línea sin salirse.
- 3 Puedes avanzar caminando, saltando, de puntillas o de lado.
- 4 Si te sales de la línea, vuelves al inicio.
- 5 Podéis medir quién llega más lejos o quién lo hace en menos intentos.
- 6 Cambiad los retos para hacerlo más divertido.



Equilibrio



Concentración



¿QUÉ TRABAJAMOS?



Control corporal



Coordinación



Perseverancia



Diversión

El río más largo



Excavad, diseñad y construid el río más largo para que el agua llegue lo más lejos posible. ¡La creatividad hace la diferencia!

¿Quién conseguirá que el agua llegue más lejos?



OBJETIVO

Fomentar la creatividad, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la persistencia mientras nos divertimos en la playa.



MATERIALES

- Ninguno.
- Solo arena, agua y elementos naturales para decorar (piedras, conchas, palitos, algas...).



VARIANTE

- Jugad por equipos.
- Poned un límite de tiempo.
- Usad una concha o piedra como "meta" y tratad de que el agua llegue hasta ella.
- Includid puentes, presas o bifurcaciones.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Buscad un lugar donde haya arena húmeda cerca del agua.
- 2 En equipos o individualmente, empezad a excavar un canal para llevar el agua lo más lejos posible.
- 3 Podéis hacer curvas, túneles, puentes, presas o desvíos para mejorar vuestro río.
- 4 Llevad agua con las manos o con un cubo pequeño para llenar el canal.
- 5 Observad cómo fluye el agua y haced cambios para que llegue más lejos.
- 6 Gana quien consiga que el agua llegue más lejos de la orilla o hasta la "meta" acordada.



Creatividad



Resolución de problemas



Trabajo en equipo



Persistencia



Observación



Diversión

Carrera de sombras



OBJETIVO

Mejorar la agilidad, la atención, la coordinación, y el control corporal mientras nos divertimos al sol.



MATERIALES

- Ninguno.
- Solo el sol y un poco de espacio.



VARIANTE

- Jugad por equipos o por turnos.
- Usad tarjetas con retos: (animales, deportes, profesiones...)
- Aumentad la dificultad con posturas más complicadas.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Elegid una línea de salida y otra de meta a unos metros de distancia.
- 2 Todos los jugadores se colocan en la salida.
- 3 A la señal, debéis correr hacia la meta intentando que nadie pise vuestra sombra.
- 4 Si alguien pisa tu sombra, ¡vuelves a la salida!
- 5 Puedes moverte en cualquier dirección para evitar que te pisen y para intentar pisar la sombra de los demás.
- 6 Gana quien llegue primero a la meta sin que le hayan pisado la sombra.



Atención



Agilidad



Coordinación



Trabajo en equipo



Diversión

¿QUÉ TRABAJAMOS?

La isla segura



OBJETIVO

Fomentar la velocidad, la atención, la toma de decisiones y la cooperación de una forma dinámica y divertida.



MATERIALES

- Ninguno.
- Solo arena y un objeto para marcar la isla segura (aro, toalla, cuerda...).



VARIANTE

- Jugad por equipos.
- Un jugador la queda y los demás deben rescatar a sus compañeros llegando todos juntos a la isla.
- Cambiad el tamaño de la isla para subir el nivel de dificultad.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Delimitad un círculo en la arena: esa será la isla segura.
 - 2 Elegid a uno o dos jugadores que serán los "cazadores".
 - 3 Los demás jugadores se colocan fuera de la isla.
 - 4 A la señal, deben correr evitando ser pillados por los cazadores.
 - 5 Si un cazador te toca, quedas atrapado en el lugar.
 - 6 Para salvarte, debes correr hasta la isla segura y tocarla con los pies.
- ¡Todos a salvo! El cazador cambia.



Atención



Velocidad



Cooperación



Toma de decisiones



Diversión

El camino secreto



OBJETIVO

Trabajar la orientación espacial, la confianza, la comunicación no verbal y la cooperación.



MATERIALES

- Ninguno.
- Solo un palo o dedo para dibujar en la arena.



VARIANTE

- Jugad por equipos y competid para ver quién llega antes.
- Haced el camino más largo o con más obstáculos.
- Usad conchas o piedras como referencia (sin tocarlas).



CÓMO SE JUEGA

- 1 Un jugador dibuja en la arena un camino desde la salida hasta el tesoro, añadiendo curvas, rodeos y obstáculos naturales.
- 2 El resto del equipo se coloca en fila india, con los ojos vendados (excepto el último).
- 3 El último jugador es el guía: dará indicaciones solo con toques suaves en los hombros del compañero de delante:
 - Izquierda = toque en el hombro izquierdo.
 - Derecha = toque en el hombro derecho.
 - Adelante = toque en los dos hombros.
 - Parar = toque en los dos hombros y presión suave.
- 4 El equipo debe avanzar siguiendo las indicaciones sin salirse del camino.
- 5 Si alguien se sale del camino, el equipo vuelve a la salida.
- 6 Si llegan al tesoro... ¡lo habrán conseguido!



Atención



Orientación espacial



Confianza



Comunicación no verbal



Cooperación



Diversión

Esculturas de arena

El escultor no puede hablar, solo puede usar sus manos para hacer la figura. Los demás deben adivinar qué es. ¡Creatividad y diversión aseguradas!



¿Qué escultura habrán hecho?



OBJETIVO

Fomentar la creatividad, la expresión no verbal, la observación, la atención y el trabajo en equipo.



MATERIALES

- Ninguno.
- Solo arena y, si queréis, un cubo o pala para ayudar.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Se elige a un jugador para ser el escultor.
- 2 El escultor piensa en un objeto, animal, personaje o cosa.
- 3 Con las manos (y sin hablar), empieza a construir su escultura en la arena.
- 4 El resto del grupo observa y hace turnos para adivinar qué es.
- 5 Si alguien acierta, se convierte en el nuevo escultor.
- 6 Si nadie adivina antes de que termine el tiempo, el escultor da la respuesta.



VARIANTE

- Jugad por equipos.
- Estableced un tiempo máximo (ej.: 1 minuto).
- Dad pistas con gestos si está siendo muy difícil.



Observación



Creatividad



Expresión no verbal



Trabajo en equipo



Diversión

¿QUÉ TRABAJAMOS?

@tellmemygrade

El rey de la playa

Un jugador será el "rey" y va inventando movimientos. Los demás deben imitarlo. ¡Atentos al rey y a divertirse!

¿Qué movimientos inventará el rey?



OBJETIVO

Mejorar la coordinación, la creatividad, la atención y la capacidad de imitación.



MATERIALES

- Ninguno.



VARIANTE

- Se puede jugar por equipos.
- El rey puede hacer tres movimientos seguidos.
- Se puede cambiar de rey cada cierto tiempo.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Se elige a un jugador para ser el rey.
- 2 El rey inventa un movimiento (caminar como cangrejo, saltar como rana, girar, caminar de puntillas, aplaudir por encima de la cabeza...).
- 3 Los demás jugadores deben imitar exactamente el movimiento del rey.
- 4 El rey puede cambiar de movimiento cuando quiera y los demás deben seguirlo.
- 5 El que se equivoque o no consiga imitar a tiempo queda eliminado (o pierde la ronda).
- 6 Gana el último jugador que quede en juego.



Atención



Coordinación

¿QUÉ TRABAJAMOS?



Creatividad



Imitación



Diversión

Memoria de conchas



Observa bien las conchas, intenta recordar su posición porque después tendrás que encontrarlas.

¿Serás capaz de recordar dónde estaba cada concha?



OBJETIVO

Desarrollar la memoria visual, la atención, la concentración y el trabajo en equipo.



MATERIALES

- Conchas variadas.
- Una toalla o tela para taparlas.



CÓMO SE JUEGA

- 1 Se colocan las conchas sobre la arena formando un dibujo (filas, cuadrado, círculo...).
- 2 Todos observan en silencio durante 30 segundos para memorizar la posición de cada concha.
- 3 Se tapa el dibujo con una toalla o tela.
- 4 El jugador (o equipo) debe volver a colocar cada concha en su sitio, de memoria.
- 5 Se destapa para comprobar cuántas posiciones son correctas.
- 6 Gana quien consiga recordar todas las posiciones con el menor número de intentos.



VARIANTE

- Se puede jugar por parejas o por equipos.
- Aumentad o reducid el número de conchas.
- Cambiad las conchas de lugar en cada ronda.



¿QUÉ TRABAJAMOS?



Memoria visual



Atención



Concentración



Trabajo en equipo



Diversión