

1º-DEFINICIONES DE JUEGO Y DEPORTE.

2º-CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.

3º-JUEGOS:

- EL TULIPAN.(Pág.3)
- MUÑECA.(Pág.4)
- EL LOBO.(Pág.5)
- RETROCESO.(Pág.6)
- ESCONDITE INGLÉS.(Pág.7)
- TRUQUE.(Pág.8)
- GUA.(Pág.9)
- ALFILERES.(Pág.9)
- CHURRO ,MEDIA MANGA ,MANGA ENTERA.(Pág.10)
- PAÑUELO.(Pág.11)
- ULTIMATE.(Pág.12)
- LA ARAÑA Y LAS MOSCAS.(Pág.13)
- ATRAPA EL RABO.(Pág.14)
- BANDAS DE LADRONES.(Pág.15)
- LA CADENA.(Pág.16)
- CARRERA LOCA.(Pág.17)
- BANCOS SUECOS.(Pág.18)
- LA BATALLA DEL COJO.(Pág.19)
- LOS CAZADORES.(Pág.20)
- EL BORDÓN.(Pág.21)
- LA BOTELLA BORRACHA.(Pág.22)
- CORTA HILOS.(Pág.23)

-RESCATE.(Pág.24)

-LA TORTUGA.(Pág.25)

-SAFARI DE CANGUROS.(Pág.26)

4ºBIBLIOGRAFÍA.

1º-DEFINICIONES DE JUEGO Y DEPORTE.

DEPORTE: Actividad recreativa, con predominio del ejercicio físico, sujeta a determinadas reglas.

JUEGO: Ejercicio recreativo sometido a reglas.

2º-CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.

- RESISTENCIA.
- LOCOMOCIÓN DE CARRERA (VELOCIDAD).
- SALTOS.
- PRECISIÓN.
- FUERZA.
- LANZAMIENTOS Y RECEPCIONES.
- FLEXIBILIDAD.

1º JUEGO: TULIPAN

-**CLASIFICACIÓN:** Resistencia.

-**DESARROLLO:** Uno de ellos se la liga, y los demás, tienen que intentar que no les pille, si cuando uno que no se la liga, cree que va a ser pillado por el que se la liga, se para, y dice tulipán, entonces uno de los que no se la liga, tiene que pasar por debajo de él, para que se pueda mover. Cuando uno es pillado, el que se la ligaba deja de pararla. Y así sucesivamente.

-**NÚMERO DE JUGADORES:** Se necesita un mínimo de 5 personas.

- **MATERIAL:** ninguno.

-**TERRENO:** Liso.

-**REGLAS:** No vale pillar a alguien cuando está pasando por debajo para salvar a alguien. No vale solo con tocar hay que coger.

-**VARIANTES:** Existe una variante, se denomina con el nombre de LOVE, pero en vez de que el que tiene que salvar tiene que pasar por debajo, este se tiene que meter en un círculo que tendrá hecho el que esta parado (el círculo con los brazos), meterse por debajo, y darle un beso.

- **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

2º JUEGO:"MUÑECA

- **CLASIFICACIÓN:** Saltos y precisión.

–**DESARROLLO:** Se dibuja la muñeca en el suelo, en cada casilla se pone un nº. Se tira una piedra en la primera casilla, y se va saltando a la pata coja hasta que se llegue al final, cuando llegues al final, tienes que volver hacia atrás, y cuando llegas a la casilla de antes de donde has tirado la piedra te paras y tienes que intentar coger la piedra a la pata coja sin caerte y sin tocar el suelo con las manos. Y así sucesivamente con todas las casillas.

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Todos los que se quiera.

– **MATERIAL:** Una piedra, y si se juega sobre suelo duro, también una tiza.

–**TERRENO:** Liso, si puede ser un terreno duro para poder pintar la muñeca con una tiza.

–**REGLAS:** Si la piedra cae fuera de la muñeca, se pasa turno, y si cae en una línea, se tira con los ojos cerrados.

–**VARIANTES:** A lo mejor existe una variante, solo en la forma de dibujar la muñeca o en algún tipo de regla. (no es seguro)

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

3º JUEGO: EL LOBO

– **CLASIFICACIÓN:**

–**DESARROLLO:** Una de ellas se la liga, y es el lobo. Los demás son huevos, y cada uno tiene que ser de un color. Cuando ya estén todos listos, el lobo dirá que quiere un huevo de un color, y la persona que tenga ese color tiene que salir corriendo para que el lobo no le pille, si la pilla antes de que vuelva a la casa, se la liga, sino, vuelve y se sigue con el juego.

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Mínimo de 4 personas.

– **MATERIAL:** Ninguno.

–**TERRENO:** Liso.

–**REGLAS:** El recorrido que hay que hacer mientras que el lobo intenta pillar al huevo, se marca antes de empezar a jugar.

– **EXPRESIONES LEXICALES:** Existe una canción, o dialogo entre el lobo y los huevos: Lobo_ ¡Pom, pom!

Huevos_ ¿Quién es?

L_ El lobo

H_¿Qué quieres?

L_ Un huevo

H_ ¿De qué color?

Y entonces el lobo empieza a decir colores y si no está el color, los huevos responden: ¡NO HAY!

Pero si por el contrario si que esta el color, pues el huevo sale corriendo. Y así sucesivamente.

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

4º JUEGO: RETROCESO

– **CLASIFICACIÓN:** Locomoción de carrera (Velocidad).

–**DESARROLLO:** Uno se la liga y tiene que ir en dirección contraria a los demás,. Cuando se tienen que encontrar en el punto, el que se la liga tiene que intentar pillar a los otros, sin retroceder, pero los que se la ligán tampoco puede retroceder

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Mínimo de 10 personas.

– **MATERIAL:** Ninguno.

–**TERRENO:** Se elige un sitio al que se pueda dar vueltas

–**REGLAS:** . Si alguien retrocede se la liga con el primero que se la ligaba, tienen que ir de la mano, y no pueden separar, si se separan, no vale. Si uno de los que se la ligán retrocede, no vale al que haya pillado, si uno de los que no se la ligán retrocede, se la tiene que ligar.

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

5º JUEGO: ESCONDITE INGLES.

– **CLASIFICACIÓN:**

–**DESARROLLO:** Uno se la liga, y se apoya en la pared, de espaldas a los demás, a una distancia de unos 10 m. El que se la liga, tiene que decir la frase, o la cancioncita (Ver en Expresiones Lexicales), mientras tanto los demás tienen que ir avanzando, cuando el que se la liga, termina de decir la canción, se da la vuelta, y los demás tienen que parase, si el que se la liga, ve a alguno que se mueve, vuelve hacia atrás. El primero que llegue a donde esta el que se la liga, gana, y se la liga él.

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Mínimo de 3 personas, aconsejable que sean más.

– **MATERIAL:** Ninguno.

–**TERRENO:** Cualquier terreno, a poder ser con una pared o un árbol para que el que se la liga cuente desde ahí.

–**REGLAS:** Cuando el que se la liga ha terminado de cantar la canción los demás no se pueden mover, si se mueven quedan eliminados.

– **EXPRESIONES LEXICALES:** Existe una canción, o dialogo que dice el que se la liga:

¡Al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies!

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

6º JUEGO: TRUQUE

– **CLASIFICACIÓN:** Saltos y precisión.

–**DESARROLLO:** Se dibuja el truque, y se hecha la piedra en la primera casilla, entonces a pata coja hay que intentar llevarla hasta la ultima casilla, si se sale, se pasa turno. Cuando ya has llevado la piedra hasta el final, la coges, y tienes que tirarla a la segunda casilla, entonces saltas desde fuera hasta la casilla segunda a pata coja sin tocar la pisar la primera casilla.

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Se necesita un mínimo de 2 personas. Va por turnos.

– **MATERIAL:** Una piedra y una tiza si el terreno es duro.

–**TERRENO:** Liso, si pude ser un terreno duro para pintar el truque con una tiza.

–**REGLAS:** Mientras que estas llevando la piedra por las casillas, no puedes pisar las líneas del dibujo

–**VARIANTES:** Es parecido a la muñeca pero cambia el dibujo sobre el suelo y la forma de llevar la piedra en el truque la tienes que llevar con el pie y en la muñeca solo tienes que cogerla y tirarla.

–**REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

7º JUEGO: GUA

– **CLASIFICACIÓN:** Precisión.

–**DESARROLLO:** Se hace un montoncito de arena en el suelo, con un agujero. Y hay que intentar colar la canica en el agujero.

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Se necesita un mínimo de 2–3 personas.

– **MATERIAL:** Canicas.

–**TERRENO:** Liso y hacer un agujero en el suelo.

–**REGLAS:** Solo se puede tocar a la canica una vez, no vale colocarla.

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

8º JUEGO: ALFILERES

– **CLASIFICACIÓN:** Precisión.

–**DESARROLLO:** Se ponen los alfileres en un montón de arena, y se esconden. Luego con una piedra se tira al montón, y los que se descubran, te los quedas.

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Los que se quiera.

– **MATERIAL:** Se necesitan alfileres de cabeza redonda y de colores y una piedra.

–**TERRENO:** Terreno con arena para cubrir los alfileres.

–**REGLAS:** Solo te quedas los alfileres que se descubran del todo, cuando tira uno se vuelven a cubrir los alfileres con arena.

– REPRESENTACIÓN GRÁFICA:

9º JUEGO: CHURRO, MEDIA MANGA, MANGA ENTERA

– CLASIFICACIÓN: Fuerza.

–DESARROLLO: Se hacen 2 equipos, y uno de ellos se la liga. Hacen una fila apoyándose en la pared, entonces los del otro equipo se suben encima de ellos saltando como al potro. Cuando los del equipo que salta, están encima de los otros, eligen una cosa de churro, media manga, y manga entera, y se dice: Churro, media manga, manga entera. Los del otro equipo tienen que adivinar lo han elegido porque sino no se bajan de encima, y aciertan se cambia de lugar.

–NÚMERO DE JUGADORES: Un mínimo de 8 personas, es aconsejable que sea pares.

– MATERIAL: No hace falta ningún material.

–TERRENO: Liso.

–REGLAS: Los que se ponían debajo, (sujetando) no pueden tocar el suelo con las manos, porque si no los que saltaban volvían a sentarse encima.

–VARIANTES: Puede existir variante respecto al nombre del juego.

– REPRESENTACIÓN GRÁFICA:

10º JUEGO: PAÑUELO

– CLASIFICACIÓN: Locomoción de carrera (Velocidad).

–DESARROLLO: La madre se coloca en el centro con el pañuelo y los demás se dividen en dos grupos. Se colocan un numero comprendido entre los que hayan acordado. Luego la madre dice un numero y el que tenga ese numero, sale corriendo a por el pañuelo. El que lo coja y vuelva a su sitio gana, el otro se queda eliminado.

–NÚMERO DE JUGADORES: Mínimo de 6 personas y la madre.

– MATERIAL: 1 pañuelo.

–TERRENO: Liso.

–REGLAS: No vale pasarse de donde estaba la madre, solo se puede pasar si el contrario ha cogido el pañuelo, para pillarlo.

–VARIANTES: Existe una variante en el que se utilizan 2 pañuelos y tienes que ir atándolos a distintas partes del cuerpo de tu contrincante y desatándoselo a los de tu equipo, hay 3 carreras y el primero que lleguen y le ate el pañuelo a la madre gana, el otro se elimina.

– REPRESENTACIÓN GRÁFICA:

11º JUEGO: ULTIMATE

– CLASIFICACIÓN: Precisión y resistencia.

–**DESARROLLO:** El objetivo fundamental (y el concepto de consecución de punto o gol) es la recepción del disco (frisbee) en la zona de gol del equipo contrario.

Cada equipo se sitúa en su zona de ensayo y el equipo que va a defender lanza el disco a campo contrario. A partir de allí se inician los lanzamientos y recepciones entre jugadores / as de un mismo equipo para conseguir el tanto, o intercepciones por parte del otro equipo, para evitarlo.

El tiempo de juego puede ser variable, por lo general se juegan dos tiempos de 20 minutos.

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Dos equipos de 10 jugadores / as cada uno.

– **MATERIAL:** Disco volador de plástico (frisbee)

–**TERRENO:** Campo de balonmano, fútbol sala o baloncesto; en su defecto patio grande

–**REGLAS:** Está prohibido andar o correr con el disco en la mano, aunque es posible pivotar.

No se puede retener el disco sin lanzarlo más de 15 segundos.

Si se realiza un lanzamiento y el disco sale fuera o cae al suelo, es falta del equipo cuyo lanzador lo haya tocado por última vez.

Las faltas se sacan en la zona donde se producen, salvo que se hayan cometido en la zona de ensayo, en cuyo caso se sacará del punto más próximo fuera de ella.

Si un disco es lanzado y lo cogen dos jugadores / as de equipos contrarios, su posesión es para el equipo que realizó el lanzamiento.

Está prohibido tocar a un contrario y en caso de que sea el jugador que tiene en su poder el disco, la distancia mínima de acercamiento es de 1 metro.

Cuando un equipo consigue un ensayo (gol, punto, etc.) se cambia de campo y saca realizando un lanzamiento al equipo contrario para que se comience una posesión.

El disco (frisbee) solo puede ser interceptado en el aire.

Las faltas las sanciona el jugador/a que las comete.

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

12º JUEGO: LA ARAÑA Y LAS MOSCAS

– **CLASIFICACIÓN:** Locomoción de carrera (Velocidad).

–**DESARROLLO:** Para la realización de este juego se inhabilita el rectángulo central del terreno.

El juego consiste en que el jugador que hace las veces de araña (preferentemente un jugador con buenas condiciones físicas) persigue a las moscas para capturarlas y colocarlas en el lugar que considere oportuno formando su tela de araña.

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Desde seis hasta varias decenas.

–**MATERIAL:** Sin material.

–**TERRENO:** Liso.

–**REGLAS:** La araña siempre correrá hacia delante, estando prohibido retroceder o cambiar de sentido. Las moscas capturadas se quedarán inmóviles con brazos y piernas abiertas, dificultan el paso a las otras moscas, que quedarán momentáneamente obstaculizadas y serán presa fácil. La telaraña se puede abrir para el paso de la araña. La última mosca cazada se convierte en araña.

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

13° JUEGO: ATRAPA EL RABO.

– **CLASIFICACIÓN:** Locomoción de carrera (Velocidad).

–**DESARROLLO:** Cada participante se coloca detrás, enganchado al pantalón pero que se pueda sacar el peto o las cuerdas y lo que tienen que hacer los participantes es robar el rabo a los otros.

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Grupo numeroso.

– **MATERIAL:** Cuerdas o petos

–**TERRENO:** Liso.

–**REGLAS:** Cada vez que robamos un rabo pues este lo separamos y no se puede volver a usar. Los que no tienen rabo pueden seguir jugando y robando otros rabos. El juego acaba cuando no queden más rabos.

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

14° JUEGO: BANDAS DE LADRONES

– **CLASIFICACIÓN:** Locomoción de carrera (Velocidad).

–**DESARROLLO:** Los equipos se disponen en línea mirando hacia un punto central y colocan el banderín delante del primero. A la señal, empieza una carrera de relevos, sale el primero, que pasa entre todos los equipos y sus respectivos conos y da una vuelta completa. Al llegar a su equipo pasará el relevo al segundo, y así hasta que todos corran

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Grupo numeroso

– **MATERIAL:** Un banderín, cono o similar por equipo

–**TERRENO:** Liso.

–**REGLAS:** No vale salir antes de que llegue el que lleva el relevo.

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

15° JUEGO: LA CADENA.

– **CLASIFICACIÓN:** Locomoción de carrera (Velocidad).

–**DESARROLLO:** Un participante corre a por el resto del grupo, mientras el resto escapa y evita que no le cojan, cuando el perseguidor coge a alguien se unen de la mano y van a por otra persona. Así al coger a muchas personas se van uniendo de la mano, el juego acaba cuando están todos en la cadena

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Grupo numeroso

– **MATERIAL:** Sin material

–**TERRENO:** Amplio y liso.

–**REGLAS:** Si la cadena se rompe los miembros de la cadena no podrán pillar a nadie.

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

16º JUEGO: CARRERA LOCA.

– **CLASIFICACIÓN:** Locomoción de carrera (Velocidad).

–**DESARROLLO:** Se reparten los jugadores en cuatro equipos de igual número cada uno. Con los banderines, conos o el material que se vaya a utilizar se delimitan cuatro esquinas. Cuando se dé la salida un miembro de cada equipo debe salir y dar una vuelta completa cuando esto lo haga da el relevo al siguiente hasta que corran todos los miembros de su equipo.

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Veinte participantes

– **MATERIAL:** Cuatro conos, banderas o picas

–**TERRENO:** Liso.

–**REGLAS:** Cada vez que pasa por una esquina tiene que pasar por donde están los otros equipos, no vale atajar por dentro del banderín

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

17º JUEGO: BANCOS SUECOS

– **CLASIFICACIÓN:** Saltos.

–**DESARROLLO:** Cada grupo se dispone en fila detrás de dos bancos suecos unidos por sus extremos. A una señal estipulada el primero de cada fila irá saltando de un lado a otro sujetándose con las manos. Cuando termine saldrá el siguiente, hasta realizar el recorrido todos los niños.

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Grupo numeroso

– **MATERIAL:** Bancos suecos o si no obstáculos pequeños

–**TERRENO:** Liso.

–**REGLAS:** Para que salga el siguiente el participante debe ir y volver de la misma forma. Gana el grupo que antes termine

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

18º JUEGO: LA BATALLA DEL COJO.

– **CLASIFICACIÓN:** Saltos.

–**DESARROLLO:** En este juego los participantes se mueven a la pata coja y hay un perseguidor, escogido previamente, ir a por los otros participantes para cogerle y que sea el cogido que valla a por otro participante

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Grupo numeroso

– **MATERIAL:** Sin material

–**TERRENO:** Liso.

–**REGLAS:** Vale cambiar de pierna para ir a la pata coja.El que ha sido pillado no puede ir a por el que le ha pillado.

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

19º JUEGO: LOS CAZADORES.

– **CLASIFICACIÓN:** Lanzamientos y recepciones.

–**DESARROLLO:** Cinco cazadores con balones blandos, tratan de cazar (dar con el balón) a los animales (demás compañeros), El tocado se tumbará en el suelo hasta que no quede ninguno.

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Grupo numeroso

– **MATERIAL:** Balones blandos

–**TERRENO:** Liso.

–**REGLAS:** No vale tirar a la cabeza.

–**VARIANTES:** Se podría hacer que cuando lo coge un participante que esté en el suelo pues se salva y puede pasarlo a otros participantes que están en el suelo y salvarse.

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

20º JUEGO: EL BORDÓN.

– **CLASIFICACIÓN:** Fuerza.

–**DESARROLLO:** Nos agarramos todos de las manos formando un círculo y dejando un árbol o pivote (pica vertical) en el centro del mismo. El cono nos servirá para mantener la pica vertical. A la señal todos traccionan hacia atrás evitando acercarse al pivote. Quien toque el pivote, pierde

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Grupo numeroso

– **MATERIAL:** Picas y conos

–**TERRENO:** Liso.

–**REGLAS:** No vale soltarse de las manos de los demás.

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

21º JUEGO: LA BOTELLA BORRACHA.

– **CLASIFICACIÓN:** Fuerza.

–**DESARROLLO:** Una serie de jugadores forman un círculo dentro del cual se coloca el elegido como la botella borracha. A la señal los distintos jugadores del círculo deben de ir moviendo la botella evitando que ésta caiga al suelo.

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Grupo numeroso

– **MATERIAL:** Sin material

–**TERRENO:** Liso.

–**REGLAS:** La botella debe adoptar una posición totalmente rígida con pies juntos y brazos pegados a los costados y estar a merced del manejo de sus compañeros

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

22º JUEGO: CORTA HILOS .

– **CLASIFICACIÓN:** Resistencia.

–**DESARROLLO:** Los participantes ocupan todo el espacio, y uno tendrá que perseguir a los demás hasta cogerlos. Primero persigue a uno hasta que otro compañero se cruce en su camino; entonces tendrá que perseguirlo a él. Así sucesivamente

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Grupo numeroso

– **MATERIAL:** Sin material

–**TERRENO:** Liso.

–**REGLAS:** No vale ir a por el mismo que te ha pillado antes.

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

23º JUEGO: RESCATE .

– **CLASIFICACIÓN:** Resistencia.

–**DESARROLLO:** Consiste en que los policías tienen que capturar, en el terreno libre, a los ladrones. El juego empieza cuando los ladrones salen a burlarse de los policías. Los ladrones en prisión se colocan en cadena para ser mejor liberados por su equipo.

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Grupo numeroso

– **MATERIAL:** Sin material

–**TERRENO:** Cualquiera.

–**REGLAS:** Se juega a dar o agarrar, depende de lo que se dijese al principio. Los ladrones en prisión si pisan a un policia sin soltarse de la cadena se salvan. Si u ladrón no pillado toca la mano a los que están en la carcel estos se salvan

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

24º JUEGO: LA TORTUGA .

– **CLASIFICACIÓN:** Resistencia.

–**DESARROLLO:** El que se la liga intenta coger a las tortugas tocándolas en las manos. Éstas escapan a cuatro patas y defienden su cuerpo colocándose boca arriba. Pero en un corto espacio de tiempo deben colocarse otra vez en la posición inicial, sino quedará eliminado.

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Grupo numeroso

– **MATERIAL:** Sin material

–**TERRENO:** Liso.

–**REGLAS:** . El que se la liga no puede esperar a que una tortuga sé de la vuelta, sino que deberá de ir a por otra

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

25º JUEGO: SAFARI DE CANGUROS.

– **CLASIFICACIÓN:** Flexibilidad.

–**DESARROLLO:** Cada participante con una pelota entre los pies. Tres se la ligan y a cuatro patas tratarán de quitar la pelota a los canguros que saltando huirán. Cuando un cazador saque la pelota de los pies de un canguro, cambio de puesto.

–**NÚMERO DE JUGADORES:** Grupo numeroso

– **MATERIAL:** Balones

–**TERRENO:** Liso.

–**REGLAS:** Si a un canguro se le escapa la pelota de entre los pies el primer cazador que coja la pelota se convertirá en canguro.

– **REPRESENTACIÓN GRÁFICA:**

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS:

– Enciclopedia Planeta.

– Enciclopedia Planeta. **Todos los juegos del Mundo.** Barcelona: Editorial Planeta; 1994.

- Nicolás Garrote Escribano. **Juegos populares**. Valladolid. Diputación de Valladolid; 1999.

PÁGINAS WEB:

- www.planeta.es