

- Convoco a los indios;
- cesta revuelta;
- la bomba;
- pelota zig-zag;
- Bedor y Pompo'n;
- Pío, pío;
- ángeles y diablos;
- Casa, inquilino, terremoto;
- Príncipes, princesas, brujas;
- Pepes y Pepitas;
- La Habana;
- Meter Gol;
- Cambio de Tarjetas;
- El Cantor;
- Minué;
- ¿Te gustan mis vecinos?;
- Los paquetes;
- El arca de Noe;
- No me ha picado el mosquito;
- La frontera;
- El poste;
- Jinetes y caballos;
- Stop doble;
- Los zapatos;
- La trenza;
- El ciempiés;
- Nudo humano;
- La cebolla;
- La cremallera;
- El reto;
- La tortilla;
- Aceitera, vinagrera;
- Serpiente Ciega;
- Tronco rodado;
- Diccionario;
- Aransasan;
- Animales;
- Sílabas;
- Loca, loca, la pelota;
- Las croquetas;
- Las 4 esquinas;
- La torre;
- Escondite Pí;
- Charca a la orilla;
- Pase de pelotas;
- Rey de la pista;
- La red;
- Bartolo;

- El pañuelo;
- Las cuadrigas;
- Pirata y ladrón;
- Mezcla de números;
- Hados, ogros, brujas;
- Estatuas;
- El pescador;
- Vuela globo;
- Las sillas;
- Ensalada;
- De la habana ha venido un barco cargado de....;
- El escondite;
- Paella;
- Los colores;
- Matao;
- Balón Prisionero;
- Pato, oca;
- Sangre;
- ¡A ciegas!;
- Los disparates;
- Teléfono Escacharrado;
- La serpiente;
- vikingo;
- Caos circulatorio;
- Ven y vete;
- Pañuelo travieso;
- Colocarnos es conocernos;
- Abuelita ¿qué hora es?;
- La isla;
- Futbolín ciego;
- Love;
- Relevo de chandals;
- No me muevo.

Nombre de juego: **Convoco a los Indianos**

Tipo de juego: de presentación.

Número de participantes: mínimo 6, máximo 20.

Edad/ curso: Desde 5 años.

Duración: entre 3 y 5 minutos (depende del número de participantes).

Espacio: interior.

Objetivos: Conocerse, crear buen clima, trabajar la desinhibición, el espacio, direccionalidad, atención...

Desarrollo: para empezar e ir adentrando a los niños en el juego, se les cuenta una historia de una tribu. Todos los jugadores se sientan en un círculo cerrado y uno queda en el centro, que es el que da la consigna (o retahíla; por ejemplo: convoco a los... que lleven gafas), y estos tienen que levantarse y cambiar de lugar, no se pueden quedar en el mismo sitio ni ir de derecha a izquierda. El del centro pasa a ocupar el lugar de uno de

los participantes que se han levantado.

Material: ninguno.

Normas: el q está en el centro es el que va dando la consigna.

Retahíla: Convoco a los indios e indias .....

Variantes: cambiar la consigna, la rehíla. Que los niños vayan cambiándola según les toque.

Observaciones: valores: tolerancia, colaboración, fuerza, rapidez...

Adaptaciones para NEE: ir en parejas (ciegos, sordos).

Dibujo:

Nombre de juego: **Cesta Revuelta**

Tipo de juego: de presentación.

Número de participantes: grupo clase.

Edad/ curso: a partir de 5–6/6–7, 2º ciclo de Ed. Infantil.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: conocerse, crear un buen clima, trabajar la desinhibición, trabajar la atención...

Desarrollo: se hace un círculo y un niño queda en el medio, que es el que va a iniciar el juego preguntando al azar a otro niños ¡tu naranja!, al contestar, el otro niño debe decir el nombre de la persona de su derecha ¡tu limón!, la persona de su izquierda, ¡tú tomate!, su propio nombre. Cuando el niño del centro diga: ¡cesta revuelta!, todos los niños deben levantarse y cambiar de sitio con los demás, mientras tanto, el niño del medio intenta coger sitio. El último que se siente es el que se queda en el medio e inicia de nuevo el juego.

Material: ninguno, o sillas si se jugase con ellas para sentarse.

Normas: El que está situado en el centro del círculo elige a quien pregunta, y en que momento dice cesta revuelta.

Retahíla: no tiene.

Variantes: cambiar la consigna. Denominar al juego con otro tema. Se podrían tratar así, diversos centros de interés.

Observaciones: colaboración, fuerza, rapidez...

Adaptaciones para NEE: que esté acompañado por otro niño.

Dibujo:

Nombre de juego: **La Bomba**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: grupo clase.

Edad/ curso: desde 6 años.

Duración: hasta que uno gane.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: cooperación, atención, compañerismo.

Desarrollo: se coloca a un niño en el centro de un círculo hecho por los demás. Mientras él cuenta hasta 20 con los ojos cerrados, los demás están pasándose una pelota. Cuando el que se la liga para de contar, dice: ¡Bomba!, la persona que en ese momento tenga la pelota se sienta en el suelo con las piernas abiertas. Cuando se inicia otra vez el juego, se tiene que saltar a la persona que esté en el suelo y así poder pasársela al siguiente compañero. Gana el último que quede de pie.

Material: una pelota de goma.

Normas: el que está en el centro decide si debe contar más deprisa, más despacio, etc.

Retahíla: no tiene, excepto el conteo.

Variantes: se puede eliminar al que tenga la pelota en vez de quedarse sentado, así se va reduciendo el círculo y se pasa la pelota más rápido.

Observaciones: velocidad, excitación y concentración.

Adaptaciones para NEE: para niños sordos, acompañar la consigna Bomba, con un movimiento de brazos ascendente.

Dibujo:

Nombre de juego: **Pelota Zig–Zag**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: ilimitado (número par).

Edad/ curso: a partir de 6–7 años.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: preferiblemente, exterior.

Objetivos: rapidez, reflejos, observación, atención, coordinación óculo–manual.

Desarrollo: formando dos filas enfrentadas y con dos pelotas (una de cada color), se comienzan a pasar al compañero que está enfrente del que está al lado tuyo, formando así una cadena en zig–zag. La pelota que

llegue antes al extremo de la fila es la pelota del grupo ganador. Si el balón se cae, se comienza de nuevo el recorrido completo. Se puede variar la puntuación a conseguir para ganar.

Material: dos pelotas de goma espuma de distinto color, para simbolizar los equipos.

Normas: Si la pelota de cae al suelo, se vuelve a empezar desde el principio.

Gana el equipo que consiga mandar la pelota más rápido al final de la fila.

Retahíla: no tiene.

Variantes: se puede empezar desde el final, o la que pasaba por arriba que pase por debajo,...

Observaciones: fuerza, coordinación, velocidad de acción.

Adaptaciones para NEE: para ciegos, rodar la pelota al que está enfrente, y éste pasársela de mano a mano al que está a su izquierda, y así sucesivamente.

Dibujo:

Nombre de juego: **Bedor y Pompón**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: ilimitado.

Edad/ curso: a partir de 3 años.

Duración: 15 minutos aproximadamente.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: desarrollar la coordinación oculo-manual, aumentar la destreza y la rapidez de acción, trabajar la lateralidad.

Desarrollo: colocamos a los niños en círculo. A uno le damos una de las pelotas y la llamamos Bedor, al siguiente, le damos la otra y la llamamos Pompón. A la señal de la profesora, se pasarán las dos pelotas en la misma dirección, intentando que Bedor pille a Pompón. Si una pelota se cae al suelo, la otra deberá seguir en movimiento.

Material: dos pelotas de goma espuma, a ser posible de distinto color, para denotar a Bedor y a Pompón.

Normas: Cuando Bedor alcance a Pompón pasará a ser Bedor el perseguido por Pompón.

Si alguna de las pelotas se cae al suelo la otra debe seguir en movimiento.

Retahíla: no tiene.

Variantes: cambiar la dirección en la que se van a pasar las pelotas e ir alternando para que los niños no se aburran. Cambiar el nombre de las pelotas.

Observaciones: velocidad de acción, concentración, descentración.

Adaptaciones para NEE: para niños ciegos, en vez de tirar la pelota, pasarlal de mano en mano.

Dibujo:

Nombre de juego: **Pío, pío**

Tipo de juego: tradicional.

Número de participantes: grupo clase.

Edad/ curso: a partir de 5 años.

Duración: 15 minutos aproximadamente.

Espacio: interior.

Objetivos: fomentar la curiosidad, aumentar la desinhibición y la descentración.

Desarrollo: uno es la madre y el otro el burro. El burro se coloca en el centro del círculo formado por el resto de los niños. La madre asigna a cada niño un color, y cuando dice el color, el correspondiente niño sale y le da una toba al burro; si éste adivina quién ha sido, deja de ser burro. Retahíla: ¿de dónde traes ese saco?. Del molino. Pues llévatelo que no es mío.

Material: no es necesario ningún material.

Normas: la mamá elige quién se levanta a darle la toba al burro.

Retahíla: ¿De donde traes ese saco?. Del molino. Pues llévatelo que no es mío (o si, y se queda como burro).

Variantes: se puede cambiar la retahíla. Cambiar los colores por animales.

Observaciones: cooperación, excitación y desinhibición.

Adaptaciones para NEE: para sordos, en vez de decir un color, sacar una tarjeta con ese color.

Dibujo:

Nombre de juego: **Ángeles y diablos**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: grupo clase.

Edad/ curso: a partir de 5 años.

Duración: según lo que tarde la elección, pero aprox. 15 minutos

Espacio: interior.

Objetivos: trabajar la atención, fomentar las relaciones con los demás, desarrollar la rapidez.

Desarrollo: hay un ángel, un diablo y una madre que asigna colores. Los participantes con su color ya

asignado. El ángel y el diablo tienen que ir diciendo colores hasta que adivinen el color del participante.  
Retahíla: (ángel): pom pom, soy el ángel que viene cruz a cuestas, quiero uno color,... (diablo): soy el demonio que viene a pincharos con el tenedor... Una vez elegidos todos los niños, se forman los dos grupos y se tira de una cuerda, intentando que el equipo contrario pase una línea intermedia.

Material: no es necesario ningún material.

Normas: La madre asigna los colores a los compañeros del ángel y del diablo.

Ángel y diablo irán eligiendo, alternativamente, un jugador para que se una a su equipo, diciendo colores. Si repiten o el color no está pierden la oportunidad.

Retahíla: Ángel: Pom, pom, soy el ángel con la cruz a cuestas, quiero un color.....

Diablo: Soy el diablo que viene a pincharos con el tenedor....

Variantes: cambiar la retahíla, cambiar colores por animales.

Observaciones: descentración, atención, rapidez.

Adaptaciones para NEE: para niños sordos, cambiar las consignas verbales de los colores, por tarjetas de dichos colores.

Dibujo:

Nombre de juego: **Casa, inquilino, terremoto**

Tipo de juego: contacto, cooperativo.

Número de participantes: grupo clase.

Edad/ curso: a partir de 6–7 años (1<sup>a</sup> ciclo de primaria).

Duración: 5 minutos, aproximadamente.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: trabajar la atención, rapidez, fomentar la cooperación, competencia.

Desarrollo: en trío, dos niños se cogen de la mano y uno se queda en medio de los dos. El niño que no tiene compañeros, se queda en medio y va diciendo: ¡inquilino!, los niños que estén en medio de los dos se tienen que mover y buscar otras casa. Si dice ¡casa!, las casas se mueven a buscar otro inquilino que permanece en el sitio. Si dice ¡terremoto!, todo el mundo se mueve. Así sucesivamente. El que se quede sin formar casa o sin ser inquilino queda en el medio y se sigue el juego.

Material: no es necesario ningún material.

Normas: El que está en medio elige quien se tiene que cambiar (inquilino, casa o todos).

Aquel que se quede sin formar parte de un grupo pasará al centro para indicar quienes se cambian ahora.

Retahíla: No tiene una canción o constante, pero se repiten tres palabras: Casa, Inquilino y Terremoto

Variantes: cambiar la consigna, la retahíla.

Observaciones: valores: colaboración, rapidez, compañerismo.

Adaptaciones para NEE: si el niño es ciego, que vaya acompañado con otro niño, y si es sordo, comunicárselo con signos.

Dibujo:

Nombre de juego: **Príncipes, princesas, bruja**

Tipo de juego: dramatización.

Número de participantes: grupos de 5 personas.

Edad/ curso: a partir de 6 años, 2º ciclo de Ed. Infantil.

Duración: 5 minutos aproximadamente.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: fomentar el compañerismo, la competencia, desarrollar la rapidez, la imaginación y la atención.

Desarrollo: Los príncipes dicen: cásate conmigo, princesa, las princesas dicen: paso de ti, príncipe, y la bruja dice: con esta poción te volveré cañamón. Hay tres grupos de 5 personas, cada grupo es un personaje. Un niño se queda en el medio y es el que comienza la historia, en la cual tienen que aparecer estos tres personajes y cada vez que se nombre alguno, estos deben decir esa frase gesticulando. Si se dice la palabra entonces, todos se cambian de sitio y el que quede sin sitio continúa la historia.

Material: se pueden utilizar sillas, para sentarse si se juega en un espacio interior.

Normas: El que está de pie se irá inventando la historia.

Cuando se nombre alguno de los tres personajes estos deberán decir su frase, si alguno se equivoca, al centro.

La palabra entonces indica cuando se tiene que cambiar todo el mundo de sitio.

Retahíla: Bruja: con esta poción te volveré cañamón.

Príncipe: Cásate conmigo princesa.

Princesa: Paso de ti príncipe.

Variantes: cambiar las consignas.

Observaciones: compañerismo, imaginación, motivación...

Adaptaciones para NEE: ir en parejas para niños ciegos, o comunicárselo por signos en caso de ser niños sordos.

Dibujo:

Nombre de juego: **Pepes y Pepitas**

Tipo de juego: persecuciones.

Número de participantes: grupo clase.

Edad/ curso: a partir de 3 años.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: exterior.

Objetivos: desarrollar la motricidad gruesa, la velocidad de reacción, fomentar la atención.

Desarrollo: existen dos equipos, que se colocan en fila espalda contra espalda (del equipo contrario), un equipo son Pepes y el otro Pepitas. Cuando el director de juego grita ¡Pepes!, éstos se giran rápidamente y corren tras el equipo contrario; si grita ¡Pepitas!, estas se giran y persiguen al otro equipo. Cada miembro que consigan coger en la carrera, será un punto para el equipo. El campo está delimitado, y es obligatorio correr en línea recta.

Material: se pueden utilizar banderines para delimitar los campos.

Normas: Sólo hay un director de juego, que dirá en cada momento Pepes o Pepitas.

Cada persona del grupo contrario cogida será un punto positivo para el grupo captor.

Ganará el equipo que antes llegue a X puntos.

Retahíla: Únicamente para el director de juego, que repetirá el nombre de los grupo, Pepes y Pepitas.

Variantes: para trabajar con niños pequeños, se pueden cambiar las consignas para que no sean tan similares; por ejemplo: tigres y leones.

Observaciones: velocidad, emoción y excitación.

Adaptaciones para NEE: para niños sordos, cambiar las consignas verbales por tarjetas de identificación.

Dibujo:

Nombre de juego: **La Habana**

Tipo de juego: juego dirigido.

Número de participantes: grupo clase.

Edad/ curso: a partir de 5–6 años.

Duración: 5 minutos aproximadamente.

Espacio: interior.

Objetivos: adquirir vocabulario, confianza dentro de un grupo, utilizar la comunicación.

Desarrollo: se ponen todos en círculo, uno de los niños tiene el balón y tiene que cantar la canción, cuando se acabe se dice una palabra y lo lanza a otro niño y éste tiene que decir otra palabra que empiece por la primera letra que ha dicho el que ha empezado, y así sucesivamente. Retahíla: desde La Habana ha venido un barco cargado de....

Material: un balón de espuma.

Normas: El primero elige la letra con la que deben empezar las siguientes palabras, por ejemplo la C de casa.

Retahíla: De la Habana ha venido un barco cargado de cosas que empiezan por la letra....

Variantes: cambiar la retahíla; en vez de empezar con la misma letra, empezar con la última letra de la palabra anteriormente dicha.

Observaciones: cooperación, confianza, compañerismo, concentración, atención.

Adaptaciones para NEE: no se necesitan adaptaciones.

Dibujo:

Nombre de juego: **Meter gol**

Tipo de juego: juego dirigido.

Número de participantes: grupo pequeño.

Edad/ curso: a partir de 5–6 años.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: interior y exterior.

Objetivos: desarrollar la puntería.

Desarrollo: formando un círculo, los jugadores se abren de piernas juntando pie con pie. Con las manos se hace rodar una pelota por el suelo dando toques para intentar meter gol en las piernas de los compañeros. Si a alguien le meten gol, tiene que jugar con una sola mano, si le vuelven a meter gol, es eliminado.

Material: un balón de goma espuma.

Normas: El balón no puede salir del círculo formado por los niños.

Al que se le meta un gol pasará a jugar con una mano a la espalda, dos goles, las dos manos en la espalda.

Retahíla: no tiene.

Variantes: cambiar la consigna, ponerse de espaldas.

Observaciones: excitación, divertimento, velocidad de acción.

Adaptaciones para NEE: para niños ciegos, que se pongan por parejas, y uno le vaya diciendo hacia dónde tirar la pelota.

Dibujo:

Nombre de juego: **Cambio de tarjetas**

Tipo de juego: de presentación .

Número de participantes: grupo clase.

Edad/ curso: a partir de 5–6 años.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: interior, preferiblemente.

Objetivos: trabajar la desinhibición y el conocimiento de los miembros del grupo.

Desarrollo: cada niño escribe su nombre en una tarjeta (con dibujos, colores, como quiera). Todos los miembros del grupo se mueven libremente y mientras suena la música se van cambiando las tarjetas (que están boca abajo). Cuando la música deja de sonar, cada uno da la vuelta a la tarjeta, mira el nombre, y debe buscar a su dueño.

Material: cartulinas, colores, música.

Normas: Se intercambiarán las tarjetas indistintamente, para al final buscar al dueño de la tarjeta.

Retahíla: no tiene.

Variantes: no se conocen.

Observaciones: cooperación, comunicación e interacción con el grupo en general y con cada niño en particular.

Adaptaciones para NEE: para niños sordos, en vez de utilizar música, se pueden apagar las luces para indicar el momento de búsqueda.

Dibujo:

Nombre de juego: **El Cantor**

Tipo de juego: corto.

Número de participantes: gran grupo.

Edad/ curso: a partir de 6 años.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: trabajar las relaciones del grupo, direccionalidad, espacio, desarrollar la desinhibición.

Desarrollo: en un círculo, se forman parejas y uno queda libre que se pone en el centro. Este que queda libre,

canta una canción (la que quiera), mientras las parejas bailan. Cuando el cantor para de cantar, todos tienen que cambiar de pareja y el cantor tiene que encontrar una. Vuelve a quedar uno libre y hace lo mismo.

Material: no es necesario ningún material.

Normas: Sólo canta el que está en medio, mientras que el resto baila.

Retahíla: No tiene una retahíla específica, teniendo en cuenta que el que está en medio tiene que cantar.

Variantes: según el número de jugadores, se pueden agrupar en tríos o, en lugar de que uno solo cante, que lo hagan dos.

Observaciones: desinhibición, atención, relaciones de grupo.

Adaptaciones para NEE: para niños ciegos, irá en pareja para que le indique qué pareja queda libre.

Dibujo:

Nombre de juego: **El Minué**

Tipo de juego: juego de canción.

Número de participantes: grupo clase.

Edad/ curso: a partir de los 4–5 años.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: trabajar la cooperación, la confianza, el compañerismo, estimular el sentido del equilibrio.

Desarrollo: se colocan todos en círculo, mirando hacia la derecha, mirando la espalda del compañero de delante. Empiezan todos a bailar, primero con el pie derecho, luego con el pie izquierdo y luego se irán siguiendo las instrucciones que se vayan indicando durante el juego. Se empieza sin tocarse unos a otros, luego se van acercando; se van poniendo los brazos sobre los hombros del compañero de delante, luego le cogerán de la cintura, etc., así hasta sentarse sobre las rodillas del compañero de detrás. Todos irán cantando la canción mientras siguen los pasos. Retahíla: En un salón francés se baila el Minué, en un salón francés se baila el Mi–nu–é.

Material: no es necesario ningún material.

Normas: Se empezará sin agarrar al compañero de delante, pero poco a poco nos iremos agarrando a los hombros, cintura, cintura del anterior, etc.

Retahíla: En un salón francés se baila el minué, en un salón francés se baila el Mi–nu–é.

Variantes: se puede cambiar la canción, y hacer la misma actividad con cualquier otra.

Observaciones: cooperación, coordinación, desinhibición, aguante físico.

Adaptaciones para NEE: para niños ciegos, trabajaremos tocándoles y describiéndoles cada movimiento.

Dibujo:

Nombre de juego: **¿Te gustan mis vecinos?**

Tipo de juego: reglado, de presentación.

Número de participantes: grupo – clase.

Edad/ curso: a partir de 6/7 años.

Duración: 15, 20 minutos aprox.

Espacio: interior preferiblemente.

Objetivos: compañerismo, conocer a los compañeros, movilidad y ejercicio físico, fomentar la atención a lo largo de un juego.

Desarrollo: Los niños se colocarán en círculo, sentados en sus sillas (preferiblemente), todos menos uno que se pondrá en el centro. Éste empezará preguntando a sus compañeros Pepe, ¿te gustan tus vecinos? a lo que contestará sí pero me gustan más los de ..... Acto seguido los vecinos de Pepe y los de la persona que haya dicho se intercambiarán los sitios teniendo en cuenta que el que está en medio también se quiere sentar. El que llegue más tarde se pondrá en medio.

Material: Tantas sillas como alumnos menos una.

Normas: Siempre debe haber alguien en medio.

Siempre se empieza preguntando a alguien diciendo antes su nombre.

Retahíla: .....¿Te gustan tus vecinos?, Sí pero me gustan más los de .....

Variantes: Cambiar las sillas por el suelo, o cojines lo que lo puede hacer más lúdico y movido.

Observaciones: interacción entre compañeros, relación social.

Adaptaciones para NEE: podemos hacerlo por signos señalando por quien cambiamos los vecinos.

Dibujo:

Nombre de juego: **Los paquetes**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: a partir de 10. El grupo, clase.

Edad/ curso: 6/7 años.

Duración: 10, 15 minutos.

Espacio: Interior o exterior indiferentemente.

Objetivos: desarrollo motor, agilidad, atención en el juego.

Desarrollo: Se hace un círculo con toda la clase menos dos personas. El círculo se formará por parejas, es decir, uno delante de otro. Quedarán dos personas que serán perseguidor y perseguido. El perseguido deberá correr alrededor de sus compañeros (círculo) y cuando se canse ponerse delante de alguna pareja. La persona que da hacia fuera del círculo pasará a ser perseguidor y el perseguidor perseguido. Así alternativamente. En el caso de que el que la liga coja al perseguido se cambiarán los papeles.

Material: un espacio amplio.

Normas: El perseguido puede ponerse delante de cualquier paquete.

El que salga de la pareja pasará a ser perseguidor.

Retahíla: no tiene.

Variantes: según el número de jugadores, se pueden agrupar en trios o hacer alguno de tres, etc.

Observaciones: atención, maldad a la hora de elegir delante de quien te pones.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **Arca de Noé**

Tipo de juego: Gran juego

Número de participantes: más de 10.

Edad/ curso: 8, 9 años.

Duración: 1 hora.

Espacio: exterior.

Objetivos: cooperación en el grupo, acatar las pruebas puestas por los controles.

Desarrollo: Formamos equipos de 3 – 4 personas cada uno aproximadamente. Se marcará un circuito en el que habrán una serie de controles. Cada equipo se identificará por un animal que previamente le ha sido asignado. El objetivo de cada grupo es el de ir pasando por todos los controles y realizando una serie de pruebas para conseguir unos trozos de un puzzle. Hay que conseguir todas las piezas del puzzle y por orden del 1 – 6, para que finalice el juego y para que un equipo venza. Los primeros que reúnan todas las piezas del puzzle y lo formen, ganarán el juego.

Material: Dividir y numerar las piezas de los puzzles, repartiéndolas por los puestos de control.

Para estas edades tarjetas en cada puesto de control con las pruebas escritas.

Normas: Los trozos del puzzle se deberán conseguir de una manera ordenada, es decir del 1 – 6.

Las pruebas que nos pidan que realicemos en cada control, las deberemos realizar correctamente para que nos den el trozo del puzzle.

Retahíla: no tiene.

Variantes: Variar el número de personas en un equipo según edad, y número de alumnos.

Observaciones:

Adaptaciones para NEE: para los ciegos ir acompañados, con una pareja.

Dibujo:

Nombre de juego: **No me ha picado el mosquito**

Tipo de juego: de presentación.

Número de participantes: grupo, clase.

Edad/ curso: 5, 6 años.

Duración: 10, 15 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: conocer a nuestros compañeros, desinhibición.

Desarrollo: Se sientan todos en el suelo formando un corro, y les damos la siguiente consigna. Sólo vamos a decir esta frase A mí (mi nombre) no me ha picado un mosquito esta noche, ¿y a ti (nombre de un compañero)? El juego seguirá así sucesivamente nombrando a todos los compañeros.

Material: ninguno.

Normas: Siempre diremos primero nuestro nombre.

Retahíla: A mi ( mi nombre) no me ha picado un mosquito esta noche, ¿y a ti (nombre de un compañero)?.

Variantes:

Observaciones: ante todo se trabaja la permanencia del nombre en nuestros compañeros. Se puede trabajar en la segunda o tercera sesión, cuando más o menos se sepan algún nombre.

Adaptaciones para NEE: para niños sordos se podría hacer a través de signos, señalando al compañero que preguntamos.

Dibujo:

Nombre de juego: **La Frontera**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: a partir de 10.

Edad/ curso: 6, 7 años.

Duración: 15 minutos en adelante.

Espacio: interior o exterior, pero amplio.

Objetivos: cooperación, desinhibición, atención, rivalidad.

Desarrollo: se coloca toda la clase menos uno en un lateral de la zona de juegos. El que está solo se pone justo en medio y hará las veces de muro. Cuando la clase intente pasar de un lado a otro él tendrá que agarrar a alguno o algunos compañeros que se incorporaran al muro. Poco a poco se irán poniendo más compañeros hasta que sólo quede uno, el ganador. El primero al que ha cogido es el que se la liga la siguiente partida.

Material: ninguno.

Normas: El primero en ser atrapado se la ligará en la posterior partida.

Todas las personas que estén formando el muro se podrán desplazar hacia delante y los lados dificultándoles el paso a sus compañeros.

En el desplazamiento hacia delante no podrán correr, tendrán que ir andando.

Si cogen a alguien y no están de la mano, no es válido.

Retahíla: no tiene.

Variantes: En verano se juega en la piscina, donde no se llega a hacer pie, y se conoce por el nombre de Bulldog. La variante es q aquí no tienen que ir de la mano, pero no pueden desplazarse hacia delante deprisa.

Otra variante sería en un espacio más pequeño, todos con los ojos vendados, pero con un cascabel en las zapatillas para que el que está en medio se guíe por el sonido del mismo.

Observaciones: es un juego que fomenta la astucia a la hora de elegir el momento exacto para que no me pillen, por que sitio tengo más hueco.

Adaptaciones para NEE: para niños ciegos ir con una pareja que le indique por donde ir.

Dibujo:

Nombre de juego: **El Poste**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: en pequeños grupos, 4 o 5, mejor que gran grupo.

Edad/ curso: 6, 7 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior o exterior (indiferente).

Objetivos: Picardía, destreza, fuerza, colaboración.

Desarrollo: Se divide la clase en grupo de 5 o 6 personas. Uno se coloca de pie, sin moverse mientras el resto

se coloca alrededor agarrando las manos de los compañeros. El que está en medio hace de poste, mientras los que forman el corro deben evitar tocar al poste. De esta manera se irán forzando unos a otros a tocar el poste. Aquel que toque el poste se eliminará, ganando el último en tocarlo, o no.

Material: ninguno.

Normas: El que toque el poste se elimina.

No se pueden soltar las manos de los compañeros.

El poste no puede moverse del sitio, debe estar quieto.

Retahíla: no tiene.

Variantes: En vez de agarrar a los compañeros por las manos, agarrarse por los antebrazos.

Dar vueltas alrededor del poste, andando o corriendo, y así no forzar tanto la situación tirando de la gente para que de al poste.

Observaciones: se fomenta la picardía, tanto individual como en grupo, pudiendo ponerse dos de acuerdo para eliminar al resto y ser ellos los que se jueguen al final quien gana.

Adaptaciones para NEE: para un deficiente motórico, en vez de empujar a los compañeros para que den al poste, que sea el poste el que se desplace y el corro lo evite.

Dibujo:

Nombre de juego: **Jinetes y Caballos**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: a partir de 10.

Edad/ curso: 7, 8 años.

Duración: 15 minutos en adelante.

Espacio: interior o exterior, pero amplio.

Objetivos: cooperación, desinhibición, atención, rivalidad.

Desarrollo: Dividimos la clase en dos grupos de igual número, intentando que los dos grupos sean pares, porque se tendrán que poner por parejas. En cada pareja habrá un jinete y un caballo. Para identificar cada grupo les daremos un pañuelo a cada pareja. Pondremos un balón en juego y los jugadores de un mismo equipo se tendrán que pasar el balón si que se les caiga al suelo o se lo quite el equipo contrario. Si por algún casual el balón cae al suelo o se lo quita el equipo contrario es un punto para el otro equipo y se quedan el balón. Ganará el equipo que más puntos consiga, o que antes llegue a la puntuación marcada.

Material: un balón, preferiblemente de goma espuma.

Normas: Se puntúa en dos ocasiones, si el balón se le cae al equipo contrario al suelo, o si se lo robamos.

Sólo pueden coger el balón los jinetes, no los caballos.

Esta permitido agarrar a los jugadores del equipo contrario pero no tirarlos al suelo.

Retahíla: no tiene.

Variantes: En vez de ser por parejas, como jinete y caballo, en dos grupos jugando un simple mareo, sin puntuación, por el gusto de quitarle el balón al otro equipo.

Observaciones: buen juego que fomenta la rivalidad, el afán por conseguir un objetivo. En primaria se juega mucho con un balón de fútbol y el pie en vez de las manos, porque a los niños les encanta eso de marear a otra persona.

Adaptaciones para NEE: Para un ciego, se podría jugar con una pelota cascabel (con un cascabel dentro), y todos con los ojos vendados, guiándose por el sonido, a modo de partido de fútbol de ciegos.

Dibujo:

Nombre de juego: **Stop Doble**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: a partir de 10.

Edad/ curso: 5, 6 años.

Duración: 15 minutos en adelante.

Espacio: interior, exterior espacioso.

Objetivos: cooperación, desinhibición, atención, velocidad.

Desarrollo: Se divide la clase en parejas, y se le entregará a cada pareja un pañuelo con el que se atarán una pierna. Una pareja se la ligará y deberá perseguir al resto del grupo. Si consigue tocar a alguien se cambiarán los papeles. Cualquier pareja antes de ser tocado, si se encuentra en peligro, podrá gritar STOP, abriendo las piernas, levantando la que tienen atada. De esta manera deberán permanecer inmóviles hasta que otra pareja les salve pasando por debajo de ellos. El juego finaliza cuando alguien consigue dejar inmovilizados a todo el grupo

Material: un pañuelo o tela por pareja.

Normas: mientras se está salvando no pueden ser capturados.

Sólo se salva si la pareja pasa por debajo de las piernas.

Una vez que se dice Stop no se pueden mover.

Retahíla: no tiene.

Variantes: en vez de por parejas individual. Marcar con una tela o prenda de ropa la pareja o persona que se la liga.

Observaciones: fomenta el compañerismo (salvar), la velocidad de reacción para decir Stop si te van a dar.

Adaptaciones para NEE: para niños ciegos ir con una pareja que le indique por donde ir.

Dibujo:

Nombre de juego: **Los Zapatos**

Tipo de juego: de presentación.

Número de participantes: a partir de 10.

Edad/ curso: 5, 6 años.

Duración: 10 minuto.

Espacio: interior.

Objetivos: desinhibición, atención.

Desarrollo: Todo el mundo se quita los zapatos, y los va colocando en el centro de la clase. Nos sentamos en corro alrededor de los zapatos. El juego consiste en buscar todos a la vez a los dueños de los zapatos.

Material: los zapatos de los alumnos.

Normas: ninguna.

Retahíla: no tiene.

Variantes: en vez de levantarnos todos a la vez a buscar al dueño de los zapatos, levantarnos por turnos, teniendo cada uno 3 oportunidades para encontrar al dueño de unos zapatos.

Observaciones: se trabaja la cooperación (que te chiven de quien son unos zapatos), la picardía al elegir los de alguien que sabes seguro que son suyos. Sobre todo fijarse en los compañeros, en su forma de vestir, etc.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **La Trenza**

Tipo de juego: contacto, cooperativo, dirigido.

Número de participantes: más de 10.

Edad/ curso: 5, 6 años.

Duración: 10, 15 minutos repitiéndolo un par de veces.

Espacio: interior.

Objetivos: cooperación, compañerismo, atención, destreza.

Desarrollo: Se pone toda la clase en corro, agarrados por las manos, menos uno. El que se la liga se dará la vuelta mientras los que forman el corro se liaran, se enredarán formando un gran lío. Cuando hayan terminado los del corro el que se la liga tendrá que desenredarlos. Se puede dificultar dando como tiempo para desenredar el mismo que han tardado en enredarse.

Material: ninguno.

Normas: Los del corro no se podrán soltar las manos para enredarse o desenredarse.

Retahíla: no tiene.

Variantes: situar el tiempo para desenredar en el mismo que han tardado en enredarse.

Dar la posibilidad al que desenreda de soltar una mano, un movimiento.

Observaciones: fomenta la astucia a la hora de elegir como enredarse, y como desenredarles. El contacto entre compañeros.

Adaptaciones para NEE: en este caso, un niño ciego no necesitaría adaptación porque está acompañado constantemente.

Dibujo:

Nombre de juego: **El Ciempiés**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: en grupos de 6 en adelante.

Edad/ curso: 7, 8 años.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: interior.

Objetivos: cooperación, desinhibición, ritmo, coordinación.

Desarrollo: Dividimos la clase en dos grupos de igual número. Se sentarán en el suelo, uno detrás de otro con las piernas abiertas. El juego consistirá en que intentando seguir un ritmo de balanceo consigan darse la vuelta, apoyando los pies y las mano, todos a la vez.

Material: ninguno.

Normas: el primer grupo que se de la vuelta gana.

Hay que darse la vuelta todos los del grupo a la vez.

Para darse la vuelta sólo podemos utilizar el impulso de nuestro cuerpo.

Retahíla: no tiene.

Variantes: lo único que variaría sería el número de integrantes de los grupos según la edad de los niños.

Observaciones: juego divertido, ameno, hay una gran cooperación, compañerismo, rivalidad entre grupos.

Adaptaciones para NEE: para un niño ciego se iría dando la consigna de izquierda, derecha, ¡ahora!.

Para el niño sordo sería con los brazos y seguiría a los de delante.

Dibujo:

Nombre de juego: **Nudo Humano**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: a partir de 10.

Edad/ curso: 6, 7 años.

Duración: 10, 15 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: atención, oído, cooperación.

Desarrollo: Toda la clase se pondrá con los ojos cerrados. Una persona, preferiblemente el maestro irá tocando un tambor y la clase seguirá ese sonido con los brazos en alto y los ojos cerrados. Cuando deje de sonar la música y sin abrir los ojos hay que agarrar las manos más cercanas que tengan. Abrirán los ojos y tendrán que tratar de desenredarse.

Material: un tambor.

Normas: No se pueden abrir los ojos hasta haberse agarrado a otras personas.

No se pueden soltar las manos para intentar desenredarse.

Retahíla: no tiene

Variantes:

Observaciones: se trabaja la desinhibición, la confianza al tener que ir con los ojos cerrados, la colaboración para desenredarse.

Adaptaciones para NEE: En el caso de un niño sordo iría acompañado de otro niño oyente que le guiaría.

Dibujo:

Nombre de juego: **La Cebolla**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: a partir de 10.

Edad/ curso: 5, 6 años.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: interior.

Objetivos: cooperación, desinhibición, atención, compañerismo, confianza en uno mismo y en los demás.

Desarrollo: Se forma una fila, todos sentados en el suelo menos dos. Se tienen que agarrar muy fuerte las piernas y brazos del de delante. Los dos jugadores que se han quedado fuera, con el fin de deshacer la cebolla y averiguar cuantas capas tiene tirando de ellos. Los demás ayudarán a sus compañeros de corro, evitando que les saquen del grupo.

Material: ninguno.

Normas: Se pueden hacer cosquillas para quitar una capa de la cebollar, pero no pegar.

Retahíla: no tiene.

Variantes: Se llama El gusano Loco y es igual pero sentados en círculo, y hay que descubrir donde está la cabeza y donde la cola.

Observaciones: Hay que tener cuidado con este juego, pues es fácil hacerse daño. El profesor deberá controlar en todo momento la dinámica del juego

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **La Cremallera**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: a partir de 10.

Edad/ curso: 9, 10 años.

Duración: 15 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: cooperación, desinhibición, atención, compañerismo, confianza.

Desarrollo: se tumba toda la clase menos uno. Se tumbarán intercalados, es decir cabeza con cabeza. Estirarán los brazos hacia arriba. El que no se ha tumbado se dejará caer sobre los primeros de la fila y poco a poco les irán pasando hasta llegar al final, como si estuviesen en un concierto.

Material: ninguno.

Normas: hay que dejarse caer con suavidad para que el peso se reparta bien.

Retahíla: no tiene.

Variantes: es conveniente que haya alguien más de pie para ayudar a caer al primero, por si a alguien le

flaquean las fuerzas y hay que ayudarle a salir al final.

Observaciones: juego entretenido pero que se debe jugar con cuidado porque puede hacer daño. Se trabaja la confianza en los compañeros y en uno mismo muy bien.

Adaptaciones para NEE: trabaja la confianza en los demás y en uno mismo, que en muchos casos les falta.

Dibujo:

Nombre de juego: **El Reto**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: a partir de 10.

Edad/ curso: 6, 7 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: Desarrollar la coordinación. Favorecer el compañerismo. Agilidad.

Desarrollo: Se divide la clase en dos grupos. Daremos pañuelos de dos colores, según el grupo. Cada persona deberá ponerse el pañuelo en la espalda, agarrado al pantalón, que no atado. Intentaremos que los grupos sean del mismo número porque tendrán que retarse de 1 en 1. Hay que conseguir quitarle al del otro equipo el pañuelo de la espalda sin perder el nuestro. Por cada pañuelo conseguido se sumará un punto.

Material: pañuelos de dos colores.

Normas: No se pueden atar los pañuelos, deben estar enganchados.

Cada pañuelo es un punto.

La puntuación que determina el ganador se establece al comienzo del juego.

Retahíla: no tiene.

Variantes: en vez de ser 2 grupos y retarse de manera individual, formar equipos de 5 o 6 personas y retarse por grupos. La puntuación será igual, pero aquí puedes ayudarte de una ambientación de aula diciendo que somos dragones que vamos robando colitas.

Observaciones: Se favorece la picardía, hay q estar atento a que los retos sean individuales, 1 a 1 y no 2 contra 1. En el caso de la variación los equipos no se podrán deshacer en ningún momento, deberán ir siempre unidos.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **La Tortilla**

Tipo de juego: Motriz y de coordinación de fuerzas, competitivo.

Número de participantes: 2.

Edad/ curso: 6 años.

Duración: Hasta que los dos participantes voltean al otro, 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: Coordinar movimientos que faciliten la centralización de las fuerzas para conseguir un resultado óptimo, el favorecer contacto físico con los demás y por tanto la desinhibición.

Desarrollo: Sobre una colchoneta en el aula de psicomotricidad o en el mismo suelo. Un niño se tumba boca abajo y el otro debe darle la vuelta, sin hacerle daño, cuando lo consiga o después de un tiempo ya prolongado se cambian los papeles.

Material: colchonetas.

Normas: no pueden hacer daño y cosquillas

Retahíla: no tiene.

Variantes:

Observaciones: Solo se necesitan dos personas nada más. Hay que estar pendiente de que no se hagan daño.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **Aceitera, Vinagrera**

Tipo de juego: juego reglado, psicomotriz.

Número de participantes: más de 7.

Edad/ curso: 7, 8 años.

Duración: 15 minutos.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: desinhibición, atención, compañerismo, rapidez motora.

Desarrollo: Se pone una persona como madre, sentada en una silla y otra se pondrá agachada con la cabeza en sus rodillas de espaldas al resto de la gente. El resto del grupo se pone alrededor y repite la retahíla que va diciendo la madre. Cuando se termina la retahíla se echa a correr hasta que el que está agachado coge a alguien, que se pondrá como burro.

Material: ninguno.

Normas: Si alguien se equivoca en la retahíla se pondrá como burro.

Al que coja el burro se pondrá como burro.

Retahíla: Aceitera, vinagrera, ras con ras, amagar y no dar, dar con duelo que se murió mi abuelo, dar sin reír que se murió mi tío Luis, dar sin hablar que se murió mi Blas, un pellizquito en el culo y a echar a volar.

Variantes: delimitar el espacio donde pueden ir corriendo la gente, para facilitar el trabajo al burro.

Observaciones: juego entretenido que provoca risas y fallos prácticamente constantes.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **Serpiente ciega**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: grupos de 2.

Edad/curso: 8, 9 años.

Duración: 10, 15 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: cooperación, desinhibición, atención, compañerismo, confianza, experimentar el espacio, el ambiente.

Desarrollo: dividimos la clase en parejas. Uno de ellos tendrá que cerrar los ojos mientras el otro le va guiando sin hablar. Le guía mediante leves toques en la espalda o en los hombros. El significado de cada golpe se habrá pactado antes de comenzar

Material: ninguno.

Normas: EL que va delante no puede abrir los ojos.

Retahíla: no tiene.

Variantes: en vez de ser por parejas hacer grupos de 4 o 5 y que el único que vea sea el último y vaya guiando al resto, teniendo que llegar al primero la señal de hacia donde debe ir, si a la derecha o a la izquierda, recto o hacia atrás.

Observaciones: juego que favorece la confianza en uno mismo y en los demás.

Adaptaciones para NEE: tanto para un ciego como para un sordo esta adaptado porque se va con ojos cerrados y no se habla.

Dibujo:

Nombre de juego: **Tronco Rodado**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: más de 7.

Edad/curso: 5, 6 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: desinhibición, confianza.

Desarrollo: se tumba toda la clase menos uno. El que se ha quedado de pie se tumbará sobre el primero y pasará rodando sobre el resto de sus compañeros y así el siguiente, etc.

Material: ninguno.

Normas: tener cuidado al pasar por encima de alguien y no clavarle un codo.

Retahíla: no tiene.

Variantes:

Observaciones: juego divertido pero peligroso, hay que estar atento de cómo pasan por encima.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **El juego del Diccionario**

Tipo de juego: cooperativo / equipos

Número de participantes: A partir de 3.

Edad/curso: a partir de 8 años.

Duración: Hasta que un equipo llegue a la puntuación máxima.

Espacio: interior.

Objetivos: Conocer nuevo vocabulario, desarrollar la destreza motriz fina.

Desarrollo: Se buscan palabras acordes a su edad y vocabulario, cada grupo da una definición sobre una palabra, se recogen y se leen, cada grupo elige la que cree correcta, el equipo que acierta gana un punto.

Material: diccionario, papel y lápiz.

Normas: elegir un portavoz en cada grupo.

Retahíla: no tiene.

Variantes: en vez de con palabras, se puede hacer con frases características de cuentos y cada grupo tiene que adivinar de qué cuento se trata.

Observaciones: cuanto mayor sean los niños, más rápido y fluido será el juego.

Adaptaciones para NEE: para niños sordos, se utilizarán tarjetas con símbolos de las palabras.

Dibujo:

Nombre de juego: **Aransansan**

Tipo de juego: canción.

Número de participantes: gran grupo (unos 15).

Edad/curso: A partir de 4 años.

Duración: hasta que se pierda el interés.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: Desarrollar la atención, dominar el esquema corporal.

Desarrollo: Un niño la liga y sale fuera. El resto elige a un director de orquesta el cual tiene que hacer un movimiento para que lo imiten los demás. El que se ha salido tiene que adivinar quién es el director de la orquesta. Mientras se va cantando una retahíla.

Material: ninguno.

Normas: Solo puede haber un director de orquesta y todos tienen que cantar la misma canción.

Retahíla: aransansan aransansan, culi culi culi culi culi aransansan (bis), arabi, arabi culi culi culi culi culi aransansan.

Variantes: que el director solo indique cuando se empieza y se para de cantar.

Observaciones: se debe tener picardía para que no sea reconocido el director.

Adaptaciones para NEE: para un niño ciego, verbalizar lo que se va hacer (se lo dirá un compañero que tenga al lado).

Dibujo:

Nombre de juego: **Animales**

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: A partir de 7.

Edad/curso: 5, 6 años.

Duración: hasta que se pierda el interés.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: Desarrollar la atención y la memoria.

Desarrollo: Nos ponemos en círculo de pie, uno en el centro tiene que ir señalando a un niño y le dice un animal el cual tiene que representar y el niño de cada lado tiene que hacer un gesto según sea el animal nombrado (los gestos de cada animal se dirán antes de empezar). Si alguno falla, pasará a ligarla

Material: ninguno.

Normas: No se puede decir ningún animal del que no se hallan dicho primero que gestos hacer.

Retahíla: no tiene.

Variantes: En vez de gestos, se pueden utilizar sonidos.

Observaciones: Con este juego conocemos características de animales.

Adaptaciones para NEE: Para un niño sordo, utilizaremos tarjetas con el dibujo del animal.

Dibujo:

Nombre de juego: **Sílabas**

Tipo de juego: Lenguaje.

Número de participantes: unos 10 o más.

Edad/curso: 5, 6 años.

Duración: Hasta que se pierda interés.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: desarrollar el lenguaje y la atención.

Desarrollo: uno se sale de la clase, se divide la clase en dos y a cada grupo tiene que decir una sílaba de una palabra. Entra el niño que se ha ido y a su señal cada grupo dice su sílaba para que la adivine.

Material: ninguno.

Normas: tienen que decir cada grupo su sílaba a la vez.

Retahíla: no tiene.

Variantes: se puede hacer con canciones.

Observaciones: dependiendo de la edad, se pueden aumentar el número de sílabas.

Adaptaciones para NEE: para un niño sordo, formar palabras con tarjetas de sílabas.

Dibujo:

Nombre de juego: **Loca, loca, la pelota**

Tipo de juego: psicomotor

Número de participantes: unos 10 o más.

Edad/curso: a partir de 4 años.

Duración: Hasta que se pierda interés.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: desarrollar la atención y la motricidad gruesa.

Desarrollo: Los jugadores se sitúan de pie, formando un corro, sin moverse hasta que alguien les pase la pelota. El que la liga, se situará fuera del círculo y su misión es la de atrapar al niño o niña que lleve la pelota. Si lo consigue, este no podrá pararse hasta que se dé por terminado el juego.

El juego se inicia con uno que corre con la pelota y otro que le persigue para atraparle. Cuando el niño consiga dar una vuelta completa, puede pasársela a otro compañero, y de esta forma salvarse colocándose sentado en el interior del corro.

Material: 1pelota.

Normas: Tienen que dar una vuelta completa antes de pasar la pelota y no pueden pasar por el centro del círculo.

Retahíla: no tiene.

Variantes: pasando la pelota al de al lado sin moverse del sitio.

Observaciones: Puede resultar cansado para el que se la liga.

Adaptaciones para NEE: para un niño con minusvalía motora se puede realizar la variante anteriormente propuesta.

Dibujo:

Nombre de juego: **Las croquetas**

Tipo de juego: psicomotor

Número de participantes: unos 10 o más.

Edad/curso: a partir de 5 años.

Duración: Hasta que se pierda interés.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: desarrollar la motricidad y la orientación espacial.

Desarrollo: Se forman dos grupo. La mitad serán las croquetas, que se situarán tumbadas en el suelo, y el resto los tenedores, que estarán de cuclillas tras ellas.

Cuando comience el juego, las croquetas comenzarán a rodar a la mayor velocidad posible para que no las pillen los tenedores, que vienen dando saltos para pincharlas.

Al final se hará recuento y se verá que grupo ha ganado.

Material: ninguno.

Normas: los tenedores deberán ir todo el rato de cuclillas y las croquetas rodando por el suelo.

Retahíla: no tiene.

Variantes: en una pendiente se puede jugar a rodar solamente.

Observaciones: puede darse el caso de que algún niño que haga de croqueta se maree, por eso conviene que las distancias sean cortas.

Adaptaciones para NEE: para un niño ciego, cuando haga de tenedor al que vaya a perseguir se la pondrá un objeto sonoro para que siga el sonido.

Dibujo:

Nombre de juego: **Las cuatro esquinas**

Tipo de juego: psicomotor

Número de participantes: cinco.

Edad/curso: a partir de 5 años.

Duración: Hasta que se pierda interés.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: desarrollar psicomotricidad gruesa y la atención.

Desarrollo: Se dibuja un cuadrado en el suelo y en cada esquina se coloca un niño. En el centro hay un niño que intentará atrapar a alguno de ellos cuando cambien de lugar. Los niños que estén en las esquinas, mediante gestos y señales, buscarán el momento en que el que ocupa el centro esté distraído para moverse.

El niño que sea atrapado la ligará y se situará en el centro.

Material: ninguno.

Normas: no se puede permanecer todo el rato en la misma esquina.

Retahíla: no tiene.

Variantes: obligar a los niños a cambiarse de sitio cuando se da una palmada

Observaciones: se puede adaptar para hacerlo con un gran grupo.

Adaptaciones para NEE: Para un niño ciego, se puede jugar por parejas.

Dibujo:

Nombre de juego: **La torre**

Tipo de juego: cooperativo

Número de participantes: a partir de 2 hasta 10.

Edad/curso: 2 años.

Duración: Hasta que se pierda interés.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: desarrollar la atención.

Desarrollo: Consiste en poner un puño encima del de otro jugador siguiendo un orden. Primero todos ponen el puño dercho y cuando el último lo haya puesto, el primero pondrá el puño izquierdo.

Cuando todos hayan puesto los dos puños, se empezará a quitar de abajo para arriba. Si alguno se equivoca, se comenzará de nuevo.

Material: ninguno.

Normas: deben esperar cada uno su turno para poner el puño.

Retahíla: no tiene.

Variantes: se puede hacer con la mano abierta

Observaciones: con grandes grupos resulta muy difícil jugar.

Adaptaciones para NEE: Para un niño ciego, se le avisará para poner el puño.

Dibujo:

Nombre de juego: **Escondite Pí**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: grupo, clase.

Edad/ curso: 8, 9 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: exterior.

Objetivos: atención, orientación espacial.

Desarrollo: Uno se la liga, y con los ojos cerrados contará hasta 20 (ejemplo) con los brazos extendidos. El resto de compañeros se tendrá q esconder. Cuando termine de contar pi uno, pi dos, ... podrá dar tres pasos intentando encontrar a alguno de sus compañeros. Si no ve a nadie volverá a empezar a contar y tendrán que venir a darle en los brazos y volver a esconderse. Si encuentra alguno de sus compañeros pasará a ligársela.

Material: ninguno.

Normas: El que se la liga sólo puede dar tres pasos, aunque serán del tamaño que quiera, pero nunca saltos.

El que es encontrado pasa a ligársela.

Retahíla: no tiene.

Variantes: este juego es una variación del escondite tradicional.

Observaciones: Es un juego ameno, divertido y entretenido además de dinámico.

Adaptaciones para NEE: en el caso de un niño sordo podría ir acompañado por un niño oyente que le avisaría de cuando termina de contar o cuando empieza de nuevo.

Dibujo:

Nombre de juego: **Charca a la orilla**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: Más de 10.

Edad/ curso: 5, 6 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: atención, orientación espacial, picardía.

Desarrollo: Se ponen cuatro cuerdas en el suelo formando un cuadrado. El grupo se pone fuera del cuadrado menos uno q se pone dentro, justo en el medio del mismo. Empezará a decir charca, y todos tendrán que saltar dentro del cuadrado, orilla y saltarán fuera del cuadrado. El que se equivoca se pone en medio, se la liga.

Material: cuerdas para formar el cuadrado.

Normas: El que se equivoca se la liga.

Sólo habla el que se la liga.

Retahíla: Charca, orilla.

Variantes: en vez de hablando se podría poner más difícil utilizando dos pañuelos. Uno para charca y otro para orilla. Esto además sería una adaptación para un niño sordo.

Observaciones: Es un juego divertido, entretenido y activo porque no se para desde que se empieza.

Adaptaciones para NEE: en el caso de un niño sordo, utilizar pañuelos que representen la charca y la orilla en vez de por palabras.

Dibujo:

Nombre de juego: **Pase de Pelotas**

Tipo de juego: juego dirigido (reglado).

Número de participantes: indeterminado, pero pares para poder hacer 2 grupos.

Edad/ curso: a partir de 3 años.

Duración: 10 minutos, según puntuación establecida.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: juego breve, sedentario, en equipos, cooperativo, competitivo, hay perdedores.

Desarrollo: colocados en dos equipos, y en dos filas paralelas uno detrás de otro. Sentados con las piernas abiertas deben pasarse el balón por encima de la cabeza. El que consiga que el balón llegue antes a la última persona gana. Si el balón se cae se vuelve a empezar.

Material: dos balones.

Normas: Se lleva un punto el equipo que antes mande el balón a la última persona de la fila.

Si se cae el balón se vuelve a empezar.

Retahíla: no tiene.

Variantes: pasarse el balón por el lado, o ponerse de pie, de pie y pasarse el balón por debajo de las piernas.

Observaciones: desarrollan la cooperación de unos con otros (se socializan), la competitividad con el equipo contrario y saber que no siempre se puede ganar.

Adaptaciones para NEE: un sordo no tiene problemas y con un ciego se podría utilizar una pelota sonora.

Dibujo:

Nombre de juego: **Rey de la Pista**

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: más de tres grupos de 3 o 4 personas.

Edad/ curso: 5, 6 años.

Duración: ilimitado, hasta que se cansen.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: atención, orientación espacial, picardía, deportividad.

Desarrollo: Este juego está basado en un deporte cualquiera. Puede ser fútbol, baloncesto, voleyball, balonmano, etc. La base de este juego es que el que gana permanece en la pista y juega contra el siguiente grupo, y así sucesivamente. En clase se jugó al fútbol, en equipo de 3 y a un gol. Se juega a pocos goles o canastas para que sea rápido y los que no están jugando en ese momento no se aburran.

Material: un balón.

Normas: El que gana permanece jugando.

Retahíla: no tiene.

Variantes: se pueden cambiar el número de goles o canastas, los integrantes de un equipo, las normas del deporte, el espacio.

Observaciones: Es un juego divertido, activo porque se pretende que no se pierda demasiado tiempo y no se aburra la gente.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **La Red**

Tipo de juego: juego reglado.

Número de participantes: Más de 10.

Edad/ curso: 4, 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: atención, orientación espacial, picardía, cooperación, compañerismo.

Desarrollo: Se forma un círculo con aproximadamente 5 personas. Estas 5 personas se cogerán de las manos y se juntarán para decidir un número del 1 al 10. Cuando lo hayan decidido y sin que el resto de la gente se haya enterado se abrirán, sin soltar las manos de tal manera que dejen pasar a la gente por debajo de sus brazos mientras cuentan. La gente tendrá que cruzar el círculo formado. En el momento que lleguen al número que habían pensado bajarán los brazos atrapando los peces en la red. Todos aquellos que queden atrapados en la red pasarán a formar parte de la misma.

Material: ninguno.

Normas: Los que se queden atrapados en la red pasarán a formar parte de ella.

Hay un ganador, pero puede haber un empate.

Los peces tienen que cruzar la red de lado a lado, no pueden entrar y salir por el lado más cercano.

Retahíla: el conteo del uno al diez.

Variantes: Según la edad de los niños, aumentar la variedad de números.

Observaciones: Es un juego matemático, que se trabaja en infantil para introducir a los niños en el número.

Adaptaciones para NEE: para un niño ciego no se jugaría a coger a otros compañeros sino que se podría jugar tipo corro de la patata. En el caso de un niño sordo es más complicado, tendría que ser a través de la grafía del número, y eso es más adelante.

Dibujo:

Nombre de juego: **Bartolo**

Tipo de juego: juego reglado.

Número de participantes: grupo, clase. A partir de 10.

Edad/ curso: 5, 6 años.

Duración: ilimitado, hasta que se cansen.

Espacio: interior a ser posible.

Objetivos: atención, picardía, memoria.

Desarrollo: Se sientan en círculo. Se reparten los papeles, presidente (presi), vicepresidente (vice), secretario (secre), tantos números como sea posible y al último se le llama Bartolo. Se hace un ritmo con pitos y palmas que deberemos acompañar de nuestra posición (presi, vice, etc), y decir otra posición. Primero decimos nuestra posición y luego la de nuestro compañero. Si nos equivocamos al decir nuestro cargo nos ponemos como Bartolo, al final de la cola.

Material: ninguno.

Normas: Si fallas te pones como Bartolo.

Siempre se dice primero nuestro cargo y luego el destinatario.

Se dice siempre acompañado del ritmo.

Retahíla: nuestro cargo y el del destinatario después. Ejemplo: Bartolo, Bartolo, Presi, Presi. Presi, Presi, 4, 4.

Variantes: En vez de ponerte directamente como Bartolo, cambiarte la posición con el que ha mandado.

Observaciones: Es un juego divertido, activo porque se pretende que no se pierda demasiado tiempo y no se aburra la gente.

Adaptaciones para NEE: Un niño ciego no necesita adaptación porque es hablado. Para el niño sordo además de oral sería señalándome primero a mí y luego al destinatario.

Dibujo:

Nombre de juego: **El Pañuelo**

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: unos 10 o más.

Edad/curso: 8, 9 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: desarrollar el lenguaje y la atención.

Desarrollo: Dos grupos de personas uno frente a otro.

Los grupos deben tener el mismo número de participantes.

Cada miembro será un número. Se comenzará por el 1 hasta el número total

de miembros. Esto se hará en secreto para que sólo su grupo conozca la numeración. Dos personas situadas entre ambos grupos (en un lateral) sujetando un pañuelo cada una. Una persona de las que sujetan el pañuelo (pañuelera) dirá un número y saldrán de cada equipo los miembros que tengan ese número para hacer la siguiente secuencia:

- Se coge el pañuelo y se va al equipo contrario a atarlo en el brazo de alguien, se va hacia el lado contrario a recoger el otro pañuelo.
- Recoge el pañuelo y va al equipo contrario a atarlo en la pierna; recoge el del otro lado y se lo entrega al pañuelero.
- El primero que lo entregue, gana.
- El último queda eliminado.

El equipo que antes se quede sin jugadores, pierde. Si el número de jugadores de un lado y otro no es igual, un miembro (o dos) del equipo que tenga menos componentes, jugará con dos números.

Material: ninguno.

Normas: tienen que decir cada grupo su sílaba a la vez.

Retahíla: no tiene.

Variantes: se puede hacer con canciones.

Observaciones: dependiendo de la edad, se pueden aumentar el número de sílabas.

Adaptaciones para NEE: para un niño sordo, formar palabras con tarjetas de sílabas.

Dibujo:

Nombre de juego: **Las Cuádrigas**

Tipo de juego: reglado y psicomotor.

Número de participantes: un mínimo de 12 y conviene que sean mas..

Edad/curso: a partir de 10 años

Duración: entre 10 minutos y lo que se alargue después

Espacio: espacios amplios y diafanos

Objetivos: trabajar la cooperación, la atención, el equilibrio

Desarrollo: con la cuerda se marca, en el espacio elegido para jugar, un gran cuadrado que será el campo de juego. Cada grupo se coloca en uno de los laterales del cuadrado, pueden ser dos equipos, tres o un máximo de cuatro. De los componentes del equipo se elegirá a cuatro personas que serán las cuadrigas, el resto del equipo se colocará en el centro del cuadrado en cuclillas y con las manos atadas por detrás de la espalda y cerca de los tobillos, en esta postura tendrán que moverse como puedan, dando saltos, etc. para que no les eliminan. El juego consiste en ir eliminando a los componentes de los otros grupos, esto lo harán las cuadrigas, para ello de los cuatro jugadores uno se colocará con la espalda arqueada, otro se subirá de pie o de rodillas encima y los otros dos se pondrán a los lados para sujetar al que va encima que será el encargado de eliminar a los demás tirando el balón. Cada vez que se lanza un balón hay que salir del campo de juego coger el balón y volver a la carga. Gana el equipo del que al final sobreviva algún componente.

Material: se necesitan de dos a cuatro balones, dependiendo del número de grupos que jueguen. También se necesitará algún tipo de distintivo para saber quien pertenece a cada equipo. Y algún material,

como una cuerda, para delimitar el campo de juego..

Normas: el campo está delimitado, los componentes de cada equipo que están en el centro del campo tiene que estar de una forma determinada y tienen que ir identificados igual que su equipo. No se puede tirar dos veces seguidas el balón sin haber salir del campo y luego vuelta a entrar en el caso de que esto ocurriera si se eliminase a alguien en esa acción, no se daría por válido y el equipo no podría volver a entrar hasta que no entrase el siguiente equipo.

Retahíla: no tiene.

Variantes: en este juego se pueden hacer muchas variantes. Si estamos en verano, en vez de con balones podemos jugar con globos de agua. Las cuadrigas se pueden sustituir por dos personas a caballito. Se puede cambiar la situación o postura en la que deben estar los componentes que se encuentran en el centro del campo

Observaciones: desarrolla y trabaja principalmente la cooperación, la psicomotricidad y también la atención a la hora de intentar que no te den con el balón.

Adaptaciones para NEE:

Ciegos el juego se realizaría casi igual. Los componentes del equipo que estén en centro para ser capturados llevaran algún tipo de elemento que produzca ruido para poder orientar a las cuadrigas. Por lo demás, se estaría atentos por si hubiese que orientarlos en un momento dado.

Dibujo:

Nombre de juego: **Pirata y Ladrón**

Tipo de juego: psicomotor, reglado.

Número de participantes: Dos grupos de igual numero mas o menos.

Edad/curso: Alrededor de los seis años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: Preferible un interior para estar descalzos.

Objetivos: Mejorar la atención, el compañerismo, la estrategia, la discriminación ruido–silencio y las habilidades motoras.

Desarrollo: Un jugador se ofrece voluntario para ser el "pirata". Los

demás miembros del juego se dividen en dos grupos con el mismo número de participantes en cada uno, y se disponen en dos filas paralelas la una de la otra. En frente de ambas filas se sentará el pirata con los ojos vendados y al cuidado de su tesoro, las llaves. Los primeros de cada fila, es decir, los ladrones deberán intentar coger las llaves, pero con todo el silencio posible de manera que el pirata sea capaz de discriminar el ruido que oiga. Cuando

oiga algo, señalará en la dirección donde lo ha escuchado, y si coincide con uno de los ladrones, este deberá volver al final de su fila dando la oportunidad al siguiente ladrón. Cuando se realiza el cambio de jugadores, el juego se parará un instante para no confundir al pirata. Ganará el equipo que antes consiga el tesoro.

Material: unas llaves o pelota de goma espuma.

Normas: Cada persona que coge las llaves puntúa uno para su equipo.

Si te oye el pirata estás eliminado hasta que te vuelva a tocar.

Los primeros salen al tiempo pero luego es cada vez que eliminan al de tu equipo o consiga la pelota.

Retahíla: no tiene.

Variantes: a ciegas.

Observaciones: favorece la atención, el cuidado por no hacer ruido.

Adaptaciones para NEE: para un niño ciego la dificultad estaría en averiguar donde está el objeto. Podría ir acompañado de otra persona que le fuese indicando.

Dibujo:

Nombre de juego: **Mezcla de números**

Tipo de juego: reglado.

Número de participantes: a partir de 7 y conviene que sean más

Edad/curso: a partir de 10 años.

Duración: entre 10 minutos y lo que se alargue después.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: trabajar la cooperación y la atención.

Desarrollo: el número de participantes se dividirá en dos grupos y uno de ellos hará de jefe. Se colocarán los dos grupos en el mismo extremo del campo y el jefe en el otro extremo. Cada grupo asignará a cada jugador un número secreto (los dos equipos tendrán los mismos números) y posteriormente se colocarán todos en fila

mirando al jefe, este dirá uno o varios números y asignará una prueba que deberán realizar dichos números mientras se dirigen corriendo hacia el jefe. Puede decir que el 1 vaya a la pata coja, que el 3 y el 5 vayan haciendo la carretilla, que el 4, 5 y 1 a la sillita la reina, etc. El que primero llegue a la posición del jefe, es el que se asigna un punto, al final el que más puntos tenga, es el que gana. Las pruebas que puede mandar el jefe son muchísimas.

Material: en principio no se necesita ningún material a no ser que el jefe ordene algún tipo de prueba que necesite un balón, una cuerda,.... pero llevar materiales no es obligatorio.

Normas: no hay demasiadas normas. El número de los participantes en cada grupo siempre tiene que ser el mismo. Los números tienen que ser iguales y el campo está delimitado.

Retahíla: no tiene.

Variantes: el juego varía constantemente con las distintas pruebas que se mandan. También se puede hacer el juego como si fuera el pañuelo pero en vez de salir simplemente a por el pañuelo, se tiene que ir a por él realizando las distintas pruebas.

Observaciones: desarrolla y trabaja principalmente la atención a la hora de realizar lo que el jefe ordena y también la cooperación entre los participantes.

Adaptaciones para NEE: Sordos, el juego se realizará igual pero el jefe mandará pruebas mediante señas y láminas.

Dibujo:

Nombre de juego: **Hadas, ogros y brujas**

Tipo de juego: psicomotriz y reglado.

Número de participantes: entre 10 y 20 no puede ser un número muy pequeño.

Edad/curso: 8, 9 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: Potenciar el ejercicio físico y el contacto entre los compañeros. Potenciar el dialogo y el acuerdo entre el grupo.

Desarrollo: se hacen dos grupos de chicos. El juego es parecido al juego de piedra papel y tijera pareo con hadas, brujas y ogros. Las hadas encantan a los ogros, los ogros persiguen a las brujas y las brujas capturan a las hadas. Cada grupo tiene que ponerse de acuerdo de que personaje va a representar sin que el otro grupo se entere. Cuando el monitor dice ya cada el grupo al completo representará el personaje de la siguiente manera: las hadas se pondrán de puntillas y alargando un brazo hacia arriba como sujetando una varita mágica

y haciendo y un sonido parecido a una campanilla; los ogros darán un grito y los brazos como intentando coger al de enfrente y las brujas se encorvarán un poco y se frotarán las manos mientras hace una risa "siniestra". El grupo en el que su personaje gane perseguirá al otro grupo hasta que alcancen un punto anteriormente determinado. Los que sean atrapados pasarán a formar parte del otro grupo y se repetirá la misma operación cambiando cada vez de personaje. El juego acabará cuando en uno de los grupos no quede ningún miembro.

Material: ninguno.

Normas: Tener claro que hada gana a ogro, ogro a bruja y bruja hada.

Todos los que sean cogidos pasarán a formar parte del otro grupo.

Retahíla: no tiene.

Variantes: en este juego también los chicos podrían quedar eliminados en vez de pasar de equipo. Las variantes de este tipo de juegos son múltiples por ejemplo Pepes y Pepitas y con colores.

Observaciones: Favorece el que tomen acuerdos a la hora de elegir personaje.

Adaptaciones para NEE: sordos, se sacarán tarjetas con el dibujo de cada personaje.

Dibujo:

Nombre de juego: **Las Estatuas**

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: a partir de 5.

Edad/curso: 6 años.

Duración: hasta que se pierda interés.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: fomentar la orientación espacial.

Desarrollo: se hacen grupos de dos personas, uno se coloca como una estatua. Otro con los ojos tapados trata de percibir la postura para luego reproducirla. Cuando termina se comprueba el resultado.

Material: pañuelo.

Normas: la estatua no se puede mover.

Retahíla: no tiene.

Variantes:

Observaciones:

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **El Pescador**

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: unos 10 o más.

Edad/curso: a partir de 6 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior / exterior amplio.

Objetivos: Favorecer la distensión, la rapidez, los reflejos del grupo.

Desarrollo: Uno se la liga (será el pescador), se colocará en un extremo de la habitación. Los demás (los peces) se pondrán en el otro extremo. Se marcará una línea para delimitar cual es la tierra y cual el agua donde están los peces. El pescador tendrá que pescar todos los peces que pueda, de uno en uno. Se terminará cuando no quede ningún pez en el agua.

Material: ninguno.

Normas: Cada vez que pesque un pez este se convertirá en pescador. Será indispensable que el pescador para poder coger un pez coja oxígeno, para ello en cuanto entre en el agua deberá hacer un ruido sin parar, si para de hacerlo tendrá que volver a la tierra para no ahogarse..

Retahíla: no tiene.

Variantes: para controlar el tiempo que está el pescador en el agua los peces contarán hasta cinco.

Observaciones:

Adaptaciones para NEE: para un niño sordo, que se tape la nariz.

Dibujo:

Nombre de juego: **Vuela Globito**

Tipo de juego: cooperación.

Número de participantes: 2 o más.

Edad/curso: 4 años.

Duración: hasta que se pierda el interés.

Espacio: interior.

Objetivos: fomentar un buen ritmo respiratorio.

Desarrollo: Los jugadores se reparten a suerte formando dos o tres equipos con el mismo número de

integrantes. Cada equipo recibe un globo de color diferente que deberá inflar y anudar antes de comenzar el juego. A una señal, cada equipo lanza su globo al aire e intenta mantenerlo flotando mediante soplos cuando cae. El equipo que mantenga el globo en el aire más tiempo será el ganador.

Material: globos.

Normas: No se puede tocar el globo.

Retahíla: no tiene.

Variantes: darle con la cabeza en vez de soplarle.

Observaciones:

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **El juego de las sillas**

Tipo de juego: Visual y lúdico

Número de participantes: 10 ó 12 participantes.

Edad/curso: De 5–9 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: Lograr que el niño tenga mayor capacidad de atención.

Desarrollo: Se acomodan las sillas o bien en círculo, con el respaldo hacia dentro o bien en línea, respaldo contra respaldo; de forma que haya un jugador más que el número de sillas. Al sonar la música, los jugadores correrán alrededor de la sillas. Al cesar la música, que se hará a intervalos irregulares y cortos, los jugadores correrán a ocupar una silla. Por supuesto cada vez quedará un jugador menos y sin asiento y dejará de jugar, ya que cada vez se elimina una silla.

Material: Sillas..

Normas: Sólo pueden sentarse cuando deje de Sonar la música. No se pueden agarrar unos a otros y tampoco pueden tocar las sillas.

Retahíla: no tiene.

Variantes: Se puede realizar con aros..

Observaciones:

Adaptaciones para NEE: para un niño sordo, en vez de música luz.

Dibujo:

Nombre de juego: **Ensalada**

Tipo de juego: De corro. Desarrollo cognitivo( atención y memoria) y motriz.

Número de participantes: a partir de 10 mas o menos.

Edad/curso: 6, 7 años.

Duración: la pactada antes del juego o hasta que empiece a ser monótono.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: Coordinar los movimientos del cuerpo, al correr y estimulando la atención y la memoria.

Desarrollo: Una persona se la liga y los demás nos colocamos en circulo y esta nos pone nombres de productos de los que consta una ensalada: Tomate, pepino y lechuga.

La persona que se la liga una vez bautizados todos, dice en alto pepino en este momento todos los que sean pepino deben correr y dar una vuelta entera hasta llegar a su sitio original.

Nos fijaremos en quien es él ultimo en llegar.

Material: ninguno.

Normas: Respetar a los que corren por delante de nosotros para no hacer daño.

Retahíla: no tiene.

Variantes: Se pueden decir dos pepino y lechuga o incluso tres.

También se puede hacer con nombres de ciudades, con números .....

Observaciones:

En caso de realizar cualquier variación, extremar las precauciones para no atropellarnos todos.

Adaptaciones para NEE: trabaja la idea de grupo, autoafirmación.

Dibujo:

Nombre de juego: **De la Habana ha venido un barco ...**

Tipo de juego: de corro. Psicomotor y cognitivo. Potencia la atención y la rapidez.

Número de participantes: Unos 10 mínimo.

Edad / curso: a partir de 5 .

Duración: la pactada antes del juego o hasta que se haga monótono.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: Psicomotor y cognitivo. Potencia la atención y la rapidez.

Desarrollo: Colocamos sillas en círculo y nos sentamos, todos menos uno, este en el centro dice **De la Habana ha venido un barco cargado de...** alguna prenda, color de ojos, pelo, brazo, oreja... y todo aquél que tenga la palabra que se nombre debe levantarse de su silla y cambiar a otra. Ese será el momento en que el del centro buscara una silla para sentarse, por lo tanto otro quedar de pie y será el que continúe el juego.

Material: sillas.

Normas: No se puede hacer el bruto y se deben controlar las aproximaciones a las sillas y a los compañeros para que nadie salga dañado.

Retahíla: De la Habana ha venido un barco cargado de....

Variantes:

Observaciones: Debemos intentar que el juego no se convierta en algo particular y sea un grupo de jugadores los qué se coloquen en el centro, sino que sea general y nos movamos todos.

Adaptaciones para NEE: para niños sordos utilizaremos tarjetas con la palabra escrita. Para poder realizar esto tendríamos que tener un buen abanico de palabras.

Dibujo:

Nombre de juego: **El escondite**

Tipo de juego: reglado.

Número de participantes: 10 o más.

Edad/curso: 8, 9 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: desarrollar el lenguaje y la atención.

Desarrollo: Dos grupos de personas uno frente a otro.

Los grupos deben tener el mismo número de participantes.

Cada miembro será un número. Se comenzará por el 1 hasta el número total

de miembros. Esto se hará en secreto para que sólo su grupo conozca la numeración. Dos personas situadas entre ambos grupos (en un lateral) sujetando un pañuelo cada una. Una persona de las que sujetan el pañuelo (pañuelera) dirá un número y saldrán de cada equipo los miembros qué tengan ese número para hacer la siguiente secuencia:

– Se coge el pañuelo y se va al equipo contrario a atarlo en el brazo de alguien, se va hacia el lado contrario a recoger el otro pañuelo.

– Recoge el pañuelo y va al equipo contrario a atarlo en la pierna; recoge el del otro lado y se lo entrega al pañuelero.

– El primero que lo entregue, gana.

– El último queda eliminado.

El equipo que antes se quede sin jugadores, pierde. Si el número de jugadores de un lado y otro no es igual, un miembro (o dos) del equipo que tenga menos componentes, jugara con dos números.

Material: ninguno.

Normas: tienen que decir cada grupo su sílaba a la vez.

Retahíla: no tiene.

Variantes: se puede hacer con canciones.

Observaciones: dependiendo de la edad, se pueden aumentar el número de sílabas.

Adaptaciones para NEE: para un niño sordo, formar palabras con tarjetas de sílabas.

Dibujo:

Nombre de juego: **Paella**

Tipo de juego: de corro.

Número de participantes: mas de 10, cuanto más mejor.

Edad / curso: a partir de 6.

Duración: Depende de los que seamos.

Espacio: indistintamente: interior exterior.

Objetivos: Potenciar la memoria y la atención para no repetir los ingredientes.

Desarrollo: Nos colocamos en un círculo sentados y cada uno debe decir por orden que ingrediente le va a poner a la paella exceptuando el aceite, el agua y la sal. Cuando todos hemos elegido nuestro ingrediente, sin repetir ninguno, la madre dice Bueno ahora vamos a decir: Yo por las mañanas cuando me levanto me lavo.... el ingrediente que hemos elegido

Material: Ninguno

Normas: No se puede repetir ningún ingrediente y no se pueden decir ni agua, sal y aceite.

Retahíla: Yo por las mañanas cuando me levanto me lavo...

Variantes: Se puede hacer con cocido, fabadas, gazpachos...

Observaciones: Debemos estar atentos de que no se repitan ingredientes.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **Los colores**

Tipo de juego: Competitivo.

Número de participantes: por grupos con mas de 5 o 6 miembros, aunque con menos también se puede jugar pero es mas repetitivo.

Edad / curso: a partir de 7.

Duración: depende de la cantidad de participantes que haya y del nivel que tengan los grupos.

Espacio: indistintamente: interior exterior.

Objetivos: Potenciar y coordinar los movimientos propios del cuerpo y fomentar las experiencias de dominio que fomentan confianza en sí mismo.

Desarrollo: Nos colocamos por grupos a un lado y a otro de un recorrido recto. La madre nos designa un color a cada grupo verde o azul. Nos vamos acercando lentamente los grupos hacia un centro imaginario, y a una distancia prudencial la madre dice un color y será ese equipo el que se dará la vuelta y correrá a casa para no ser cogido por el contrario que ira a cogerlo. El juego acaba cuando un grupo ha sido capturado por el otro.

Material: Ninguno.

Normas: Depende: hay que coger o con tocar vale.

Retahíla: No hay

Variantes: No es necesario que sean colores pueden ser ciudades, números, nombres, flores, animales...

Observaciones: Es un juego, no unas olimpiadas.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **Matao**

Tipo de juego: competitivo.

Número de participantes: 2 Grupos.

Edad / curso: a partir de 7 años

Duración: depende de las habilidades de los grupos.

Espacio: indistintamente: interior exterior.

Objetivos: Potenciar y coordinar los movimientos propios del cuerpo y fomentar las experiencias de dominio

que fomentan confianza en sí mismo.

Desarrollo: Dividimos un espacio a la mitad y lo delimitamos claramente con cuerdas o con tizas. Los equipos se sitúan a un lado y a otro. Sin salirse del territorio marcado lanzan la pelota contra el equipo contrario tratando de dar en el cuerpo del adversario sin que la pelota bote antes, de esta manera el jugador queda momentáneamente eliminado, si este coge la pelota con las manos sin que se caiga tendrá la posibilidad de salvar a un compañero que estuviera eliminado y eliminara al jugador que haya lanzado la pelota.

El jugador que recibe el impacto de la pelota se coloca de forma que el equipo rival quede entre el y sus compañeros, para que se pueda realizar un fuego cruzado el juego concluye cuando todos los miembros de un equipo acaban en el mismo lado, esto es, han recibido el impacto de la bola alguna vez.

Material: Pelota.

Normas: Si nos dan cuando la pelota ha votado no vale, no se pueden rebasar las líneas y no se puede tirar a la cara y con demasiada fuerza.

Retahíla: No hay

Variantes: Serán todas aquellas que cambien la forma en la que llevamos la pelota; las nucas, los cuellos, los brazos, espaldas...

Observaciones: Es un juego, no una batalla en la que se tenga que herir al contrario.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **Balón prisionero.**

Tipo de juego: competitivo.

Número de participantes: 2 Grupos.

Edad / curso: a partir de 7 años

Duración: depende de las habilidades de los grupos.

Espacio: indistintamente: interior exterior.

Objetivos: Potenciar y coordinar los movimientos propios del cuerpo y fomentar las experiencias de dominio que fomentan confianza en sí mismo.

Desarrollo: Dividimos un espacio a la mitad y lo delimitamos claramente con cuerdas o con tizas. Los equipos se sitúan a un lado y a otro. Sin salirse del territorio marcado lanzan la pelota contra el equipo contrario tratando de dar en el cuerpo del adversario sin que la pelota bote antes, de esta manera el jugador queda momentáneamente eliminado, si este coge la pelota con las manos sin que se caiga tendrá la posibilidad de salvar a un compañero que estuviera eliminado y eliminara al jugador que haya lanzado la pelota.

El jugador que recibe el impacto de la pelota se coloca de forma que el equipo rival quede entre el y sus compañeros, para que se pueda realizar un fuego cruzado el juego concluye cuando todos los miembros de un equipo acaban en el mismo lado, esto es, han recibido el impacto de la bola alguna vez.

Material: Pelota.

Normas: Si nos dan cuando la pelota ha votado no vale, no se pueden rebasar las líneas y no se puede tirar a la cara y con demasiada fuerza.

Retahíla: No hay

Variantes: Serán todas aquellas que cambien la forma en la que llevamos la pelota; las nucas, los cuellos, los brazos, espaldas...

Observaciones: Es un juego, no una batalla en la que se tenga que herir al contrario.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **Pato y Oca.**

Tipo de juego: De corro.

Número de participantes: Un mínimo de unos 8 o 9

Edad / curso: a partir de 7.

Duración: dependerá de las repeticiones que hagamos del juego. Una vez puede durar un par de minutos como mucho.

Espacio: indistintamente: interior exterior.

Objetivos: Potenciar y coordinar los movimientos propios del cuerpo y fomentar las experiencias de dominio que fomentan confianza en sí mismo y el intentar coger desprevenido al compañero para dar mas ventaja en el juego.

Desarrollo: Situados todos en corro sentados, uno camina alrededor tocando en las cabezas de los jugadores diciendo oca, oca, oca... hasta que elija al jugador que quiera para que este le persiga. El jugador debe correr para sentarse en el lugar que el compañero deja libre para ir a buscarle. Cuando consigue sentarse se repite el juego con otros protagonistas.

Material: Ninguno.

Normas: Se debe correr siempre en la misma dirección o por el contrario no, esto se debe consensuar antes de comenzar el juego.

Retahíla: No hay

Variantes: No es necesario que sean pato y oca puede ser cualquier par de palabras o incluso sonidos.

Observaciones: Debemos cuidarnos de que todos deben participar que no sean siempre los mismos..

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **Sangre**.

Tipo de juego: competitivo.

Número de participantes: Mas de 6 o 7 cuanto más mejor.

Edad / curso: a partir de 6.

Duración: Depende de las repeticiones que hagamos de lo mismo.

Espacio: indistintamente: interior exterior.

Objetivos: Potenciar y coordinar los movimientos propios del cuerpo y fomentar las experiencias de dominio que fomentan confianza en sí mismo. Potenciar la memoria para recordar los nombres de los países.

Desarrollo: A cada jugador se le asigna un país o bien lo puede elegir, uno se la liga, coge el balón y dice Declaro la guerra a mi peor enemigo que es... y dice el nombre de un país. El jugador que haya sido asignado con ese país debe coger la pelota, cuando la tenga dice Sangre los demás se paran y esperan a que el que tiene la pelota se decida por uno y tras dar tres pasos intente darles con el balón. Si da a alguien este es el que declarara la guerra a otro sino se la liga el que tiro la pelota y no alcanzo a nadie.

Material: Pelota.

Normas: No se puede tirar a la cara ni con fuerza excesiva y los pasos son solo tres y sin coger carrera.

Retahíla: Declaro la guerra a mi peor enemigo que es...

Variantes: Además de países pueden ser ciudades comidas, animales.... y no tiene por que ser declarar la guerra sino cualquier otra retahíla puede valer.

Observaciones: Es un juego, no una guerra de verdad, hay que respetar y no cebarse con una misma persona.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **¡A ciegas!**

Tipo de juego: Atención.

Número de participantes: Es preferible que el grupo sea de unos 10 o mas, cuanto mas participantes haya, mejor.

Edad / curso: a partir de 7.

Duración: depende de las repeticiones que se hagan y del nivel de atención de los participantes.

Espacio: Donde no haya ruidos que dificulten aun más la atención.

Objetivos: Coordinar los movimientos del cuerpo y explorar las posibilidades sensoriales.

Desarrollo: Nos colocamos en corro sentados, uno se coloca en el centro con los ojos tapados, sin que pueda

ver nada. Se colocan unas llaves junto a él sin que sepa donde están, entonces uno de los jugadores se levanta y tiene que intentar coger las llaves sin que le toque el que se ha colocado en el centro. Cuando consigues coger las llaves ganas y si te toca el del centro pierdes.

Material: llaves o cualquier objeto que haga ruido o no.

Normas: En el momento que toquen al que va a por las llaves pierde.

Retahíla: No hay

Variantes: Si tocara a alguno también podría intentar adivinar quien es. Aunque es bastante difícil.

Observaciones: El nivel de silencio debe ser extremo y los sentidos deben multiplicar su función para que tenga alguna posibilidad de salir del centro.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **Los disparates**.

Tipo de juego: De lenguaje y corro.

Número de participantes: Un mínimo de 6 o 7 cuantos mas mejor.

Edad / curso: 6 o 7.

Duración: Dependiendo del numero de jugadores. 5 min. Aproximadamente.

Espacio: indiferente exterior o interior.

Objetivos: Estimular la atención y la memoria así como originar la imaginación y la creatividad.

Desarrollo: Nos sentamos en corro y consiste en que uno pregunta al de su derecha algo y este le contesta, el siguiente igual y así hasta que contestamos todos. Tendremos que acordarnos de lo que nos han contestado y lo que nos han preguntado.

Cuando todos tenemos nuestra pregunta y nuestra respuesta se dice en alto Sergio me ha preguntado que para que sirven las letras y Gonzalo me ha contestado que para darle consistencia a la sopa p.e. La historia del juego esta en que la respuesta a la pregunta del de tu izquierda es la contestación a tu pregunta del de la derecha.

Material: Ninguno.

Normas: Hay que respetar los turnos para que tenga cierto sentido el juego.

Retahíla: No hay.

Variantes: No hay.

Observaciones: Para que este juego sea de verdad divertido los jugadores tienen que tener un cierto dominio de la lengua para que jueguen y se impliquen en los resultados finales de las preguntas.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **El teléfono escacharrado**

Tipo de juego: De lenguaje y corro.

Número de participantes: Un mínimo de 6 o 7 en este juego cuanto mas sean mas graciosos serán los resultados.

Edad / curso: 6 o 7.

Duración: Dependiendo del numero de jugadores un par de minutos.

Espacio: indiferente exterior o interior.

Objetivos: Estimular la atención y la memoria así como originar la imaginación.

Desarrollo: Nos situamos en corro o en línea y uno comienza contando una historia dando detalles e información variada para perder al que le escucha, sin que lo oigan los demás participantes. Cuando haya terminado de contarla el segundo hará lo propio con el siguiente tratando de que la mayor parte de la información sea transmitida y así sucesivamente.

Cuando llega al ultimo este se dirige en voz alta al resto de los participantes reproduciendo lo que le haya dicho su compañero.

Los resultados son bastante sorprendentes, lo que difiere el relato final de lo que en un principio se hizo.

Material: Ninguno.

Normas: Hay que respetar los turnos para que tenga cierto sentido el juego.

Retahíla: No hay.

Variantes: No hay.

Observaciones: La utilización de ciertas palabras con dobles sentidos o de difícil entendimiento por ciertas personas hace que la transmisión del mensaje distorsione del original. El nivel de habla y entendimiento por parte del grupo debe ser similar.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **La serpiente.**

Tipo de juego: Motor

Número de participantes: Dos grupos de mas de 6 o 7 por grupo cuanto más mejor.

Edad / curso: 6 o 7.

Duración: Dependiendo de la habilidad de los grupos y del numero de jugadores.

Espacio: indiferente exterior o interior.

Objetivos: Tener experiencias para el control progresivo del cuerpo y y coordinar los movimientos dependiendo de las situaciones. Potenciar la capacidad de descentración para conseguir nuestro objetivo intentando frustrar los intentos del equipo contrario.

Desarrollo: Nos colocamos en dos filas con igual cantidad de jugadores e intentaremos alcanzar la cola del equipo contrario frustrando mediante cambios de ritmo y movimientos del cuerpo no ser tocados por la cabeza del grupo adversario.

Material: Ninguno.

Normas: Hay que respetar la continuidad de nuestro grupo como serpiente n pudiendo desmembrarla a causa de los cambios de ritmo que nos veremos obligados a hacer para coger y no ser cogidos.

Retahíla: No hay.

Variantes: No hay.

Observaciones: Los equipos deben estar mas o menos equilibrados para que las oportunidades de ganar sean parejas y la duración del juego sea la precisa para que tiempo a disfrutar y que no se haga pesado, tarea algo complicada.

Adaptaciones para NEE: sólo tendría dificultad para un motórico.

Dibujo:

Nombre de juego: **El vikingo**.

Tipo de juego: de corro.

Número de participantes: mas de 10, cuanto más mejor.

Edad / curso: a partir de 6.

Duración: el tiempo acordado antes del mismo o hasta que ya no resulte divertido.

Espacio: indistintamente: interior exterior.

Objetivos: Cognitivos y Motrices. Implica atención.

Desarrollo: Nos colocamos en circulo sentados en el suelo o en sillas, es indiferente, el juego consiste en no equivocarse en lo que nos toque hacer, remar o hacer de vikingo. El vikingo va en una barca con las manos en la frente moviéndolas rápidamente mientras el vecino inmediato de su derecha remara hacia fuera de la barca y el compañero de la derecha lo hará hacia sé derecha. Cuando el vikingo estime dejara de agitar las manos y las juntara en dirección a un compañero del circulo que comenzara a hacer lo propio mientras sus vecinos remaran.

Material: sillas ( no son necesarias).

Normas: solo pueden remar o hacer de vikingos aquellos a los que les toque no más. Acordándolo desde el principio el que falle sigue jugando o se elimina.

Retahíla: no tiene

Variantes: no tiene

Observaciones: Cuidar de que jueguen todos y que no sea solo un sector el que disfrute del juego.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **Caos Circulatorio**

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: más de 7.

Edad/curso: a partir de 6 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: fomentar velocidad y atención.

Desarrollo: se elige un director de juego. Se le da a cada jugador un balón. Delimitamos el campo. Los jugadores se distribuyen por todo el campo de juego, y tratarán de seguir las órdenes del director de juego (izquierda, derecha, delante, detrás) pero al contrario, es decir si dice derecha me muevo hacia la izquierda.

Material: balones.

Normas: se elimina el jugador que se equivoque de dirección o que moleste al compañero. También se elimina al que se le escapa el balón.

Retahíla: no tiene.

Variantes:

Observaciones: buen juego para terminar de desarrollar la lateralidad.

Adaptaciones para NEE: en vez de desplazarse botando un balón, simplemente desplazarse al contrario.

Dibujo:

Nombre de juego: **Ven y Vete**

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: más de 9.

Edad/curso: 6, 7 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: exterior preferiblemente.

Objetivos: Fomentar la rapidez y agilidad en el movimiento y carrera.

Discriminación de los conceptos ven y vete.

Desarrollo: Se forman cuatro grupos de igual número de personas. Una persona se la ligará. Se sentarán formando una cruz en el suelo. El que se la liga irá pasando y cuando decida dará al último de una fila en la cabeza y le dirá ven o Vete. Si dice ven se tendrán que levantar los de la fila y correr en la dirección que lo hace el que la liga. Si dice vete, será en dirección contraria. El último en sentarse la liga.

Material: ninguno.

Normas: El último en sentarse la liga.

Si dicen vete es en dirección contraria, ven es en la misma dirección.

Retahíla: no tiene.

Variantes: que el que la liga decida como hay que correr: Ven a la pata coja.

Observaciones: buen juego motor, entretenido y dinámico.

Adaptaciones para NEE: para un niño sordo, en vez de hablar sería señalar la dirección.

Dibujo:

Nombre de juego: **El Pañuelo Travieso**

Tipo de juego: reglado.

Número de participantes: más de 10.

Edad/curso: 5, 6 años

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: rapidez de reacción, picardía.

Desarrollo: Se sientan todos menos uno que se la liga. Los que están sentados estirarán los brazos hacia arriba. El que la liga irá andando y pasando un pañuelo por las manos de los compañeros, hasta que uno lo coja y tendrá que salir corriendo detrás del que está de pie. Si le coge sigue de pie el mismo, si no se la liga el otro.

Material: un pañuelo.

Normas: El que se la liga debe sentarse en el sitio del que se levanta a por él.

Si el que la liga es cogido antes de sentarse se la sigue ligando, si no se cambian los papeles.

Retahíla: no tiene.

Variantes:

Observaciones: juego de atención y picardía, darse cuenta de quien puede cogerme el pañuelo, quien no.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **Colocarnos es Conocernos**

Tipo de juego: reglado, estático.

Número de participantes: más de 10

Edad/curso: 6 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: conocernos, relacionarnos con nuestros compañeros.

Desarrollo: Se ponen varios bancos suecos seguidos. Se suben todos a ellos y el profesor de las consignas. Ordenarse por alturas, color de ojos, color de pelo, talla de pie, etc. Todos los desplazamientos deberán ser sin bajarse de los bancos.

Material: bancos suecos.

Normas: No se puede bajar del banco

Retahíla: no tiene.

Variantes:

Observaciones: juego que nos permite situarnos entre nuestros compañeros (el tercero en altura, quinto en color de ojos, etc).

Adaptaciones para NEE: para un niño ciego los colores ni tienen sentido, más bien sería por alturas o tallas.

Dibujo:

Nombre de juego: **Abuelita ¿Qué hora es?**

Tipo de juego: reglado.

Número de participantes: más de 10

Edad/curso: 6 años.

Duración: 10 minutos, pero según como quiera la abuelita.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: conocer diferentes formas de andar de los animales, competitividad con un moderador.

Desarrollo: Se colocan todos en fila menos uno que será la abuelita. La abuelita se pondrá en el otro extremo de la habitación. El primero de la fila preguntara abuelita, abuelita, ¿qué hora es?, la 1, las 2 o las 3. Y así sucesivamente. La abuelita contestará a cada pregunta 1, 2 o 3 pasos de ....(hormiga, elefante, etc.) Ganará el primero en llegar hasta la abuelita.

Material: ninguno.

Normas: Gana el primero en llegar hasta la abuelita.

Se pregunta en orden de la fila.

La abuela decide el tipo de pasos que debe dar cada uno.

Retahíla:abuelita, abuelita, ¿qué hora es? La 1, las 2 o las 3.

Variantes: q además de dar los pasos del animal o persona, lo representen.

Observaciones: juego donde la abuelita va a decidir casi siempre quien gana (amiguismo).

Adaptaciones para NEE:..

Dibujo:

Nombre de juego: **La Isla**

Tipo de juego: lúdico, reglado

Número de participantes: más de 10.

Edad/curso: 4, 5 años.

Duración:10 minutos.

Espacio: interior

Objetivos: fomentar la colaboración, cooperación, relación entre compañeros.

Desarrollo: se colocan varios bancos a modo de isla y todos se deben subir en ellos. Los que están encima se agarraran muy fuerte y juntos intentando ocupar el menor número de bancos posibles. El profesor irá quitando bancos de tal manera que al final sólo quede un banco. Si se a caído alguien intentaremos que se coloque en el último banco.

Material: bancos suecos, y colchonetas.

Normas: Hay que estar bien juntos.

No se puede bajar de los bancos, a no ser que te caigas.

Retahíla: no tiene.

Variantes: parecido a colocarnos es conocernos.

Observaciones: se fomenta la colaboración, para que no se caiga la gente. Se nota quien son más amigos y quien no.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **Futbolín Ciego**

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: varios grupos de 5.

Edad/curso: 7 años.

Duración: 15 minutos.

Espacio: interior, delimitado.

Objetivos: desarrollo de la coordinación, juego en equipo, competitividad, escuchar a los compañeros.

Desarrollo: Se hacen varios equipos con sus respectivas hinchadas. Se hacen dos porterías y se colocan como quieran los jugadores por el campo, siempre en grupos de 2 o 3. Jugarán con los ojos cerrados. Serán las hinchadas las que digan hacia donde hay que moverse (izquierda, derecha, etc). Ganará el equipo que consiga marcar más goles.

Material: un balón y algo que haga las veces de portería.

Normas: No se pueden abrir los ojos.

No hay centro del campo pero tampoco vale ir hasta la portería contraria.

Retahíla: no tiene.

Variantes: en vez de ser ciego, normal, con los ojos abiertos y sin hinchada. Jugar con dos balones en vez de uno.

Observaciones: buen juego para la orientación espacial y confianza en los compañeros (hinchada).

Adaptaciones para NEE: para el niño sordo, jugar con los ojos abiertos.

Dibujo:

Nombre de juego: **Love**

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: más de 10.

Edad/curso: 6 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: picardía, motricidad, atención.

Desarrollo: Es un juego igual que el Stop, pero se dice Love en vez de Stop. Se la liga uno, que tiene que intentar coger a otra persona para que la ligue. Aquel que vayan a coger puede pararse y decir love, quedándose quieto. Tendrá que poner los brazos formando un círculo. Para salvar a esa persona tiene que ir un compañero y pasando por el círculo darle un beso en la mejilla.

Material: ninguno

Normas: no se puede pillar mientras se da un beso.

Hay que decir love y quedarse quieto.

Retahíla: Love.

Variantes: Stop.

Observaciones: Juego donde va a predominar la relación afectiva, a ti te salvo porque eres mi amigo, a tí no, porque no lo eres.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **Relevo de Chandals**

Tipo de juego: psimotor.

Número de participantes: 2 grupos de 5 más o menos.

Edad/curso: 5, 6 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: rapidez, agilidad, atención.

Desarrollo: Se hacen dos grupos de igual número de personas. Se chocan en el otro extremo de la clase un aro y una chaqueta por grupo. Los equipos se ponen en fila y el primero tendrá que ir corriendo, ponerse la chaqueta y dar cinco vueltas al aro. Cuando haya dado las vueltas ir corriendo quitarse la chaqueta y dársela al siguiente de la fila, y así sucesivamente. El primero en terminar gana.

Material: dos aros y dos chaquetas.

Normas: El primero en acabar gana.

Hay que dar las cinco vueltas con la chaqueta puesta.

La chaqueta hay que darsela al siguiente de la fila.

Retahíla: no tiene.

Variantes:

Observaciones: se fomenta la habilidad y rapidez en la acción. Tener en cuenta el tamaño de la chaqueta pues puede dificultar la acción, por exceso o por defecto.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

Nombre de juego: **No me Muevo**

Tipo de juego: psicomotor.

Número de participantes: más de 10.

Edad/curso: 6 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: destreza psicomotora, habilidad, atención.

Desarrollo: Se pone una música y el maestro irá diciendo partes del cuerpo que no se pueden mover hasta que solo quede la cara. Cuando solo quede la cara, cada parte que diga el maestro se podrá ir moviendo. Si alguien se equivoca, se elimina.

Material: música.

Normas: Se elimina aquel que se equivoque.

No se pueden mover las partes del cuerpo que se vayan diciendo.

Retahíla: no tiene.

Variantes: en vez de dejar de mover esa parte del cuerpo, juntarnos a otra persona por eso parte.

Observaciones: juego de habilidad motora, donde queda reflejado si se tiene la capacidad de frenar la acción o el movimiento.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:

