
J U E G O S

S I M P L E S

1º C I C L O

A CIEGAS
AGRUPARSE
AMIGO
BOMBARDEO DEL CASTILLO
BUSCANDO CASA
CADA OVEJA CON SU PAREJA
CAMBIO DE TERRENO
CARRERA CON AROS POR PAREJAS
CARRERA DE CULEBRAS
CARRERA DE PAPELES
CARRERA DE 3 PIES
CIEMPIÉS
DIRIJO MI CABALLO
EL AEROPUERTO
EL CAZADOR Y LA LIEBRE
EL CIEGO BUSCA SU LAZARILLO
EL COCODRILO DORMILÓN
EL COCHE Y LOS PEATONES
EL RAPOSO Y LAS GALLINAS
EL RODILLO
EL TORNEO
EL TRÍO
ENCONTRARSE
ESTATUA CON PIERNAS ABIERTAS
GOMA DE PEGAR
JUEGO DE SALTO
JUEGOS DE EQUILIBRIO
LA CADENA O EL LÁTIGO
LA CARIOCA
LA CAZA DEL ZORRO
LA MURALLA
LA MURALLA CHINA
LA RECOLECCIÓN
LAS CUATRO ESQUINAS
LOBOS Y OVEJAS
LOS COLORES
LOS LAZARILLOS
LOS PATOS VAN DESCALZOS
LOS PENALTIS
LOS PRISIONEROS
LOS TOREROS
MAMÁ PATO
MINI BRILÉ
PASAR OBSTÁCULOS
PELOTA NUMERADA
PERSECUCIÓN

PITA CIEGA
¿QUIÉN LLEGA ANTES?
¿QUIÉN TIRÓ LA PELOTA?
RELEVO CON OBSTÁCULOS
RELEVOS DEL CIEMPIÉS
RELEVOS TRANSPORTANDO UN ARO
SACAR LOS PIES DEL SUELO
SUBE Y BAJA
TOC - BUM
VAMOS DE PESCA
VERDAD O MENTIRA

(A CIEGAS. Sensoriales orientación - observación

Dos equipos situados en línea a ambos lados de la pista. El profesor lanza un objeto al centro y los jugadores miran bien dónde ha caído el objeto.

Luego se vendan los ojos y el profesor llama a un número. Los jugadores que lo tengan salen a por el objeto, y si lo encuentran, un punto para su equipo.

(AGRUPARSE. Locomoción - velocidad de reacción

Los alumnos corren libremente por toda la cancha. Cuando el profesor dice un n°, deben formar grupos de tantos elementos como ha dicho el profesor; los que no lo consigan se van eliminando.

Se va repitiendo el juego cambiando los números hasta conseguir que queden 2 ganadores.

(AMIGO. Locomoción y velocidad de reacción

Los alumnos corren libremente por la cancha y cuando el profesor grita "amigo" cada uno debe juntarse con el primero que encuentre, eliminándose cada vez uno.

El profesor jugará veces alternativas para conseguir que siempre sean impares.

(BOMBARDEO DEL CASTILLO.

Se coloca un plinto sin su parte superior en el medio de una circunferencia con un radio de 6 metros. Seis alumnos (los defensores) rodean el plinto interceptando las pelotas que lanzan los atacantes desde fuera de la circunferencia.

(BUSCANDO CASA.

Dispersos por la pista, se pondrán tantos aros como alumnos menos 1. Los niños correrán libremente entre los aros sin pisarlos y a la señal se colocan rápidamente dentro de un aro. Queda eliminado el alumno que no logre colocarse dentro de un aro.

(CADA OVEJA CON SU PAREJA.

Todos los niños se quitan la chaqueta del chándal y se sitúan detrás de una línea de espaldas.

El profesor distribuirá desordenadamente las chaquetas detrás de otra línea paralela a la primera y a cierta distancia de la misma.

A una señal del profesor, todos se dan la vuelta, corren hacia su prenda y regresan con ella hasta su sitio. El primero que traspasa la línea gana la partida.

Variante:

- Hay que buscar la prenda, ponérsela y regresar con ella puesta.

(CAMBIO DE TERRENO.

Se organizan 2 equipos de igual n° de jugadores enfrentados en 2 campos separados unos 20 metros.

Se trata de que a la señal, un equipo vaya a ocupar el campo del otro y viceversa lo más rápido posible.

Variantes:

- A la pata coja, en cuclillas, a pies juntos, saltando.

(CARRERA CON AROS POR PAREJAS.

Se introducen los dos miembros de cada pareja en un aro y se sitúan todas las parejas tras la línea de salida. A la señal, las parejas correrán hasta la meta sin salirse del aro.

Los que caigan al suelo o lleguen en último lugar van quedando eliminados.

(CARRERA DE CULEBRAS.

Desarrollo anatómico

Se forman 2 equipos los cuales se sentarán en el suelo en fila sujetando al de delante por la cintura. Cuando el profesor dé la señal, saldrán ambos equipos arrastrándose sentados y sin soltarse.

Gana el equipo que primero haga el recorrido señalado.

(CARRERA DE PAPELES.

En cuadrupedia y soplando llevan una hoja o trozo de papel de un sitio a otro.

(CARRERA DE 3 PIES.

Colocados en filas, correr con un compañero llevándole la pierna al lado, delante o detrás.

(CIEMPIÉS.

Desarrollo anatómico - Flexibilidad

Se colocan en 2 filas, donde el de cabeza avanzará hacia la meta en cuadrupedia, y los demás en cuclillas agarrados con las manos por la cintura.

(DIRIJO MI CABALLO.

Por parejas, sujetando los extremos de dos cuerdas y los dos en el mismo sentido, el de delante camina con los ojos cerrados siguiendo indicaciones que, mediante tirones de las cuerdas, le hace el de atrás.

(EL AEROPUERTO.

Tantos aros (aeropuertos) dispersos como niños haya.
Los alumnos corren entre los aeropuertos con los brazos en cruz y a la señal, aterrizan y despegan de los aeropuertos.

(EL CAZADOR Y LA LIEBRE.

Todos los alumnos hacen de liebres menos uno que es el cazador. Éste lanza una pelota tratando de hacer diana en alguna de las liebres. La liebre cazada se convierte en cazador.

Variantes:

Hay que detenerse para lanzar la pelota.

Poner a varios cazadores.

Al que le dan se sienta y sólo se libera tocando la pelota con la mano.

(EL CIEGO BUSCA SU LAZARILLO.

Los alumnos parados y dispersos por el terreno.

Uno con los ojos vendados, trata de atrapar a alguno que podrá evitarlo agachándose o dando únicamente 2 pasos.

(EL COCODRILO DORMILÓN.

Un "cocodrilo" duerme en un extremo del patio (refugio). El grupo se desplaza a su alrededor tratando de despertarlo con gritos.

Repentinamente el cocodrilo se despierta y trata de agarrar a alguno de los que están a su alrededor.

El grupo corre hacia un refugio que estará en el otro extremo del patio (no a más de 20 metros).

(EL COCHE Y LOS PEATONES.

Se traza en el patio una calle de 3 metros de ancho por 5 - 10 de largo. Dos alumnos hacen de coches trotando de un lado a otro de la calle intentando atropellar a los peatones.

A los lados de la calle se situará al resto de los alumnos que intentarán cruzar de un lado a otro procurando evitar a los coches.

Variantes:

- En la forma de cruzar la calle.
- Más o menos niños-coche.

(EL RAPOSO Y LAS GALLINAS.

Se sortea entre los niños 3 ó 4 raposos y el resto serán gallinas. Cada raposo tiene sus nidos y sale a cazar gallinas. Cada raposo lleva a su casa las gallinas que pilló y gana el que pille más gallinas.

(EL RODILLO.

Habilidad, fuerza de brazos y rapidez

En la línea de salida se colocan 5 ó 6 jugadores en posición de cuadrupedia invertida. Cada uno de ellos tendrá una pica delante de sus pies.

Se trata de llegar lo antes posible a la meta haciendo rodar la pica con los pies.

(EL TORNEO.

Se hacen dos equipos, en cada equipo unos hacen de caballos y otros hacen de jinetes. Hacer un torneo y el equipo que derribe a todos los del equipo contrario vence.

(EL TRÍO.

Coordinación y locomoción

Colocados en grupos de 3, se cogen de la mano y el del centro de espaldas a la meta. Ala señal, salen corriendo y el que antes llegue es el grupo ganador.

(ENCONTRARSE.

Dos compañeros situados en extremos opuestos del campo tratan de reunirse mientras los demás tratan de impedirlo haciendo barrera con sus cuerpos.

(ESTATUA CON PIERNAS ABIERTAS.

Alrededor de 3 ó 4 perseguidores van tras los demás. Al que toquen, tiene que quedarse parado y sólo podrá volver a correr cuando alguien se les meta por debajo de las piernas.

Los perseguidores tratarán de que todos los demás compañeros se queden parados.

(GOMA DE PEGAR.

Se forman 2 equipos del mismo nº de alumnos, uno de ellos en fila tras una línea y el otro al azar sobre la pista.

A una orden, el 1º de la fila sale a tocar a alguno del equipo contrario. Cuando lo consigue vuelve a la fila y da la mano al 2º que tocará a otro contrario y volverá, etc.

Cuando el último jugador toca a uno de los que está sobre la pista se para el cronómetro.

Luego se cambia de puestos y se cronometra el tiempo del otro equipo.

(JUEGO DE SALTO.

Se numera a cada alumno con un nº del 1 al 2.

Van corriendo por todo el espacio sin chocarse. Cuando el maestro diga un nº, todos los poseedores de este nº adoptan la posición de tumbado y el resto salta por encima de cada uno de

ellos. Cuando diga el otro nº se cambian los papeles.

(JUEGOS DE EQUILIBRIO.

- Ir corriendo y, a la señal, adoptar una posición de equilibrio (a la pata coja por ejemplo).

- Ir corriendo sobre un banco y caer dentro de un aro: con los 2 pies, sobre un pie, en cuclillas, ...

(LA CADENA O EL LÁTIGO. Locomoción - velocidad - resistencia

Corren libremente, quedando uno para perseguir a los demás. Cada uno que va tocando, le irá cogiendo de la mano y así irán formando una cadena que no podrá romperse hasta que todos sean alcanzados. Los que corren, sólo podrán ser cogidos al ser tocados por uno de los extremos de la cadena.

(LA CARIOCA. Desarrollo anatómico - fuerza

Se coloca a los niños en fila, sujetos con las manos en la cintura del de delante. A la señal, el que está en la cabeza intentará coger al que está en la cola, quién tratará de escapar.

Si lo consigue, o si tarda mucho, se cambian los extremos con otros 2 jugadores.

(LA CAZA DEL ZORRO.

La mitad de los alumnos con un pañuelo sujeto por la cintura y la otra mitad sin él todos dispersos por el terreno.

A la señal, los que no tienen pañuelo tratan de coger uno a alguno de los que lo llevan, los cuales tratarán de evitarlo. Si alguno lo consigue, se coloca el pañuelo y escapa de los demás. Está prohibido ir a por alguien que se está colocando el pañuelo.

(LA MURALLA.

Se hace un círculo en el suelo y se pone un balón en el centro. Alrededor del balón y dentro del círculo los defensores tratarán de que los de fuera no entren a coger el balón. Si lo consiguen se cambian las posiciones.

Sólo está permitido empujar.

(LA MURALLA CHINA.

En el centro de la pista se situarán 2 líneas paralelas a 2 metros una de otra. En uno de los extremos de la pista se sitúan todos los jugadores menos uno que será el guardián de la muralla. Éste se sitúa entre las 2 líneas centrales que figuran ser la muralla china.

Todos los jugadores tratarán de pasar al otro lado del campo sin ser agarrados por el guardián. Los jugadores agarrados por éste pasan a ayudarlo dentro de la muralla en la labor de agarrar a los demás cuando quieran pasar al otro lado.

El último en pasar será el próximo guardián.

(LA RECOLECCIÓN.

Por grupos, el profesor lanza objetos para ver quién es el grupo que recoge más.

(LAS CUATRO ESQUINAS.

Locomoción - velocidad de reacción

Se numeran las 4 esquinas de la cancha. Todos los alumnos deben correr en distintas direcciones. Cuando el profesor dice un nº, todos los alumnos corren hacia la esquina que tiene ese nº, y los 3 últimos en llegar quedan eliminados.

Se repite el juego hasta conseguir que queden 2 ganadores.

(LOBOS Y OVEJAS.

Se organiza a los alumnos en 2 grupos, unos serán las ovejas y otros serán los lobos, que estarán situados unos 2 metros detrás de las primeras. A cierta distancia de las ovejas habrá un círculo (corral) en el que las ovejas podrán ponerse a salvo.

A la señal, los lobos corren detrás de las ovejas intentando atraparlas antes de que lleguen al corral. Si cogen a alguna, ésta es comida y queda eliminada. Así hasta que cojan a todas. Intercambiar.

(LOS COLORES.

Corren dispersos por el terreno y a la señal, van a tocar el color indicado. Queda eliminado el último en tocar el color.

(LOS LAZARILLOS.

Por parejas, uno detrás de otro. El de detrás, con los ojos cerrados, apoyará sus manos sobre las del de delante, que tiene los brazos extendidos atrás y camina libremente, conduciendo a su compañero, que lo seguirá por el simple contacto de las manos.

(LOS PATOS VAN DESCALZOS.

Se reúne a los niños por parejas, y uno de cada pareja pasa a formar parte de un círculo en el que se unen con los brazos extendidos, situándose los dos círculos en forma concéntrica.

El círculo exterior gira hacia un lado mientras que el interior lo hace hacia otro. A la señal, se deshacen los círculos y cada uno busca a su pareja sentándose frente a ella los dos en el suelo. La última en sentarse queda eliminada.

Se repite el juego hasta que sólo quede una pareja.

(LOS PENALTIS.

Se forman dos grupos, uno para cada portería. Cada grupo se divide en dos mitades: unos quedarán de porteros tratando de que los demás, con un balón cada uno les metan algún gol disparando siempre tras una raya a cierta distancia. Cambiar.

(LOS PRISIONEROS.

Resistencia y decisión

Dos equipos A y B. Uno formando un círculo con los jugadores cogidos de las manos y el otro con los jugadores sueltos en el centro.

A la señal, los del centro del círculo deben salir de su prisión lo más rápidamente posible pasando por entre los brazos o las piernas del equipo contrario (nunca por encima).

Los jugadores del círculo pueden agacharse para oponerse al paso, pero deben permanecer de pie si ninguna tentativa se hace en dirección.

Cambiar los papeles.

(LOS TOREROS.

Se hacen dos grupos, por parejas, la mitad de ellos (uno de cada pareja) se colocan en el extremo de la pista, mientras el resto se colocarán en el centro con un pañuelo cada uno. Los del centro gritarán "¡Ole!" cuando los compañeros pasen de un extremo

a otro de la pista pasando bajo los pañuelos. Cambiar.

(MAMÁ PATO.

Se coloca a todos los niños en fila india, con el tronco flexionado hacia delante.

La mano derecha coge por entre sus piernas la del jugador de atrás, y la izquierda pasa por entre las piernas del adelantado cogiéndole la suya.

Caminan así unidos al tiempo que cantan una canción. Si la fila se rompe por algún sitio, los jugadores implicados quedan eliminados y sigue el juego con los demás.

(MINI BRILÉ.

Se divide a los alumnos en dos grupos y se coloca a uno dentro de un rectángulo. En 2 lados opuestos del mismo se colocan los del otro grupo dividido en 2 mitades, que lanzando 2 balones de un lado a otro tratarán de dar a los que están dentro del rectángulo. Los que vayan siendo tocados por algún balón quedan eliminados. Al eliminar a todos los del centro, se cambian los papeles.

(PASAR OBSTÁCULOS.

Se hacen 2 ó 3 equipos de varios jugadores que se disponen en filas frente al extremo de un banco sueco.

En medio del banco se coloca uno o más jugadores de cada equipo.

Los demás deben pasar al otro extremo del banco sin caerse. Si lo hacen tendrán que volver al principio.

Gana el equipo que pasa antes todos los jugadores al otro lado, incluido el o los que sirven de obstáculo.

(PELOTA NUMERADA.

Dos equipos en filas paralelas con un balón colocado en el medio de ellas. Cada equipo numerado del 1 en adelante.

Al número, los jugadores irán a por el balón logrando un punto para su equipo si lo alcanzan.

(PERSECUCIÓN.

- Se forma un rectángulo con 4 sillas y una cuerda. Los alumnos se disponen por parejas con uno de sus miembros en uno de los vértices del rectángulo y el otro en el vértice opuesto. A la señal, todos

los de un mismo vértice tratan de atrapar a los demás. Cambiar.

(PITA CIEGA.

Se forma un ruedo o círculo de niños y en el centro otro niño con los ojos vendados por un pañuelo y que tiene que reconocer a los del círculo.

El jugador identificado se cambia por el otro. La identificación se hace tocando la cara, vestimenta, pelo, etc.

Cuando falla el reconocimiento ha de seguir buscando a otro.

(¿QUIÉN LLEGA ANTES?

Cubiertas

Todas las cubiertas están dispuestas por el suelo en fila. Los equipos se sitúan delante de cada fila de cubiertas, saliendo a la señal el primero de cada uno para hacer el recorrido pisando dentro de las mismas. Al llegar al final, sale el segundo de cada equipo y así sucesivamente hasta que todos pasen.

Gana el equipo que antes pase a todos sus jugadores.

Variantes:

La partida puede hacerse a una o más vueltas, y también sin que el segundo espere a que el primero finalice, sino inmediatamente. También podrá hacerse prohibiendo tocar o no las cubiertas.

(¿QUIÉN TIRÓ LA PELOTA?

En grupos dispuestos en círculos con uno en el centro.

El del centro cierra los ojos y los del círculo se pasan la pelota hasta que uno tira sobre el del centro (no se podrá repetir tirada 2 veces), quien tratará de adivinar el que haya sido. Si lo adivina, pasa al círculo y el que ha tirado pasa al centro.

(RELEVO CON OBSTÁCULOS.

Se forman 2 equipos en filas detrás de una línea y frente a las banderolas que deben rodear. Al 1º de cada fila se le da un testigo. A la señal, los primeros de cada equipo corren a rodear la banderola saltando y sorteando los obstáculos (bancos, cubiertas, elásticos,...) que vayan encontrando en su camino para volver y entregar el testigo al compañero quien hará lo mismo.

(RELEVOS DEL CIEMPIÉS.

Dos equipos se colocan en fila india formando una L con una separación entre los jugadores lo mayor posible. El primer jugador estará a cierta distancia de una línea de meta.

A una señal, el último de cada equipo corre hacia el siguiente y lo agarra de la cintura. Luego corren los 2 hacia el siguiente y lo agarran, continuando el juego hasta que se forme el ciempiés completo.

Gana el equipo que primero traspasa la meta con todos sus jugadores sin romper el gusano.

(RELEVOS TRANSPORTANDO UN ARO.

Los equipos en filas, y el primero de cada fila con un aro en su cintura.

A la señal, los primeros de cada equipo corren, pasan por encima de un banco situado a cierta distancia y vuelven para entregar el aro a los siguientes, que hacen lo mismo y así sucesivamente.

(SACAR LOS PIES DEL SUELO.

Un cazador persigue a los demás, quienes podrán salvarse subiéndose a una altura sobre el suelo.

Si alguien es cazado con alguno de los pies en el suelo, pasa a ser el cazador.

Ni el cazador ni los demás pueden permanecer esperando en un sitio fijo durante mucho tiempo.

(SUBE Y BAJA.

Se hace un recorrido, y cada 2 niños cogen una pica o una cuerda corta por los extremos; unos la ponen alta, otros baja ...

Los demás deben realizar el recorrido saltando la pica o agachándose según corresponda. Luego se cambian los puestos.

(TOC - BUM.

Atención

Los jugadores están en círculo con el árbitro en el medio. Deben decir uno detrás de otro un n° en el orden 1 - 2 - 3 - 4 ...,

pero en el nº 7 tiene que ser reemplazado por TOC y el nº 10 por BUM.

El jugador que se equivoque queda eliminado, y el siguiente inmediatamente empieza a contar desde 1.

Si alguno de los jugadores tarda mucho en decir el número también quedará eliminado.

(VAMOS DE PESCA.

Se esparcen cuerdas por todo el terreno (una menos que alumnos) y los alumnos van corriendo entre ellas.

A la señal van de pesca, quedando eliminado el que no pesque.

(VERDAD O MENTIRA.

Atención - velocidad de reacción

Sentados los niños en el suelo, el profesor va enunciando frases: "el niño habla" , "el pájaro vuela", ...

Cuando sea verdad, los niños levantarán los brazos rápidamente, y si es mentira, los mantendrán bajos.

Se van eliminando los que se confundan o los últimos que levanten las manos.