

JUEGO N°1: AGRUPACIONES POR NÚMEROS

Objetivo: Cooperación - Oposición, trabajo con números.

N° de participantes: Gran Grupo.

Material: Ninguno

Organización: Todos los niños deberán estar repartidos por un espacio (previamente delimitado) y en movimiento.

Desarrollo: Los alumnos estarán en movimiento, al indicar, el profesor un número los alumnos deberán agruparse, recibe un punto el grupo que mejor y más rápido lo haga.

JUEGO N°2: ESPALDA CONTRA ESPALDA

Objetivo: Cooperación.

N° de participantes: Parejas.

Material: Ninguno.

Organización: Los alumnos estarán repartidos por parejas y deberán estar de pie, espalda contra espalda.

Desarrollo: A la señal deberán intentar sentarse en el suelo, pero sin dejarse caer, ya que podrían hacerse daño. Una vez en el suelo, deberán intentar levantarse.

JUEGO N°3: LA PESCADILLA

Objetivo: Velocidad de reacción

N° de participantes: Grupos de 6-8.

Material: Ninguno.

Organización: Los alumnos deberán estar repartidos por el terreno, formando una fila y agarrados por los hombros.

Desarrollo: A la señal, el primero de la fila deberá intentar pillar al último de su fila, a la vez que el último intenta no ser pillado. Si esto ocurre el último pasa a la primera posición.

JUEGO N° 4: LA RONDA COMUNITARIA

Objetivo: cooperación

Ámbito: Recreación

N° de participantes:

Material: sillas, o aros.

Edad: Todas

Organización: una ronda con sillas, o aros para cada participante

Desarrollo: Al comienzo de la música empezamos a bailar alrededor de la ronda de sillas o aros. Cuando ésta finaliza, cada participante deberá sentarse (silla), o meterse (aro). Se van retirando las sillas o los aros y cada vez que se apague la música todos deberán sentarse, uno arriba de otro (silla), o ayudar a meterse y que no se caiga nadie (en el aro). En este juego nadie pierde, todos

nos ayudamos y nos divertimos.

Enviado por: Mariela

JUEGO N° 5: EL CAZADOR CIEGO

Objetivo: Manipular con habilidad pelotas en situaciones de movimiento

Ámbito: Habilidades y destrezas

Material: 1, 2 ó 3 pelotas

Edad: De 5 a 11 años.

Organización: Sentados en círculo con uno o dos jugadores en el centro y con ojos vendados

Desarrollo: El juego se desarrolla cuando los jugadores sentados en círculo comienzan a pasarse rodando las pelotas que intervengan en el juego. Los cazadores "ciegos" intentarán atrapar las pelotas, cuando lo consigan cambio de rol.

Enviado por: Birry

JUEGO N° 6: GIRA LA RUEDA LOCA

Objetivo: Reconocer a nuestr@s compañer@s mientras la rueda gira

Ámbito: Percepción visual.

Material: Ninguno

Edad: 6 a 12 años.

Organización: Todos juntos

Desarrollo: Se ponen todos en círculo cogidos de la mano, uno en medio y el profes@r. A la señal todos giran a su alrededor, transcurridos unos segundos el profesor tapa los ojos con las manos al alumno que esta en medio. Dice a uno que este en el círculo que se esconda donde no le vea el que esta en el medio (se lo dice con una mueca para q no se entere el de el medio). Una vez escondido, todos los alumnos del círculo empiezan a girar rápidamente alrededor del que esta en medio y este con los ojos destapados tiene que saber en unos segundos qué compañero es el que falta. Tanto como si lo adivino como si no todos le aplauden por lo bien que lo ha hecho y se pone otro alumno en medio.

Enviado por: richo

JUEGO N° 7: PITA, PITA QUE TE ESCUCHO

Objetivo: Que el niñ@ se desplace al lugar que corresponde en cada pitido

Ámbito: Sensorial

Material: Un silbato, tambor, cualquier instrumento u objeto que produzca sonidos

Edad: Preferiblemente de 7 a 9 años

Organización: Repartidos por el gimnasio, en cualquier lugar

Desarrollo: Todos en el gimnasio. La profesora emite por ejemplo un pitido y

tienen que ir hacia las espalderas; dos pitidos: debajo de la canasta; tres pitidos: sentados en un banco (así trabajamos también un poco de dinámica de grupos). Se va efectuando una progresión para que vayan relacionando los pitidos correspondientes con el lugar. Cada vez se va intensificando mas los pitidos (dejando que vayan llegando al puesto propuesto). Es divertido cuando, les "engañamos" y hacemos dos veces seguidas el mismo pitido (por ejemplo, pitamos una vez y van hacia espaldera y cuando han llegado el próximo pitido es otra vez el mismo).

Enviado por: richo

JUEGO Nº 8: CANGURITOS

Objetivo: Aprender a coordinar el salto con un móvil de velocidad.

Ámbito: Habilidades y destrezas.

Material: Una cuerda de unos 3 metros, 5 aros.

Edad: 10-14 AÑOS

Organización: Grupal. todos los alumnos forman un círculo y el maestro se coloca en medio del círculo.

Desarrollo: Atamos un extremo de la cuerda al conjunto de los cinco aros. El grupo de alum@s se coloca formando un círculo de unos 3 m. de radio y el maestr@ se ubica en el centro del círculo cogiendo la cuerda por el lado opuesto a donde están atados los aros. Comienza el juego cuando el maestr@ hace girar (en una u otra dirección) al conjunto de aros (siempre muy cerca del suelo), los alum@s irán saltando cuando pase el haz de aros para no ser tocados por este. El maestr@ imprimirá mayor velocidad en cada giro. Los alum@s tocados por el conjunto de aros pasan ayudar al maestr@ a girar los aros o se les asigna otra tarea (dar una vuelta alrededor del círculo, etc).

Enviado por: FRANCISCO CENTELLA

JUEGO Nº 9: LA CONQUISTA DEL CASTILLO

Objetivo: Mejora de las habilidades motrices básicas, lanzamientos, recepciones, percepción espacial, coordinación óculo-segmentaria.

Ámbito: Motriz.

Material: Balones, estafetas y cuerdas.

Edad: 6-12 años.

Organización: Dos equipos, uno atacante y otro defensor, con un alum@ dentro del castillo.

Desarrollo: Una zona cuadrada, redonda, rectangular... con una especie de ring colocado en el centro(hecho con cuatro estafetas unidas con cuerdas) y con un alum@ atacante, entre el castillo (ring) y la línea delimitadora de la zona se encuentra el equipo defensor, fuera de esta el equipo atacante. el equipo atacante debe conseguir lanzar el balón dentro del castillo y que lo recepcione su compañero, establecemos un tanteo, un pto cada balón que consiga llegar. al tiempo cambiar roles o después de varios lanzamientos...

Enviado por: gelo_O@HOTMAIL.COM

JUEGO Nº 10: ¿DONDE ESTÁ EL SILBATO?

Objetivo: Vuelta a la calma

Ámbito:

Material: Un silbato

Edad: De 8 años en adelante.

Organización: Los alumnos sentados en círculo , en el suelo o en sillas; el profesor en el medio.

Desarrollo: El profesor elige a un par de alumnos, los cuales abandonan el gimnasio , sala, patio, etc. El profesor se deja colgando el silbato por atrás (desde la cintura); todos los alumnos sentados en círculo y con las manos atrás, simulando esconder o entregar el silbato a otro compañero. Se hace pasar a uno de los alumnos que abandonaron el lugar de la actividad (parado dentro del círculo, junto con el profesor) y se le dice, que sus compañeros tienen el silbato y debe descubrir quien lo tiene. El profesor se desplaza a los extremos opuestos del alumnos que busca el silbato, dando la espalda al círculo, entonces los alumnos que están el círculo toman el silbato (que tiene colgado el profesor) y los hacen sonar escondiendo las manos rápidamente (el silbato sigue colgado del profesor), El alumno que busca tardara un buen rato en descubrir el escondite del silbato.

Enviado por: LUKAS

JUEGO Nº 11: LA RED

Objetivo: Conocer los nombres del grupo

Ámbito:

Material: Un ovillo de lana

Edad: 7-12 años.

Organización: el grupo colocado en un gran círculo.

Desarrollo: El animador rompe el hielo y da la bienvenida a los miembros de un grupo, tiene entre sus manos un ovillo de lana, dice su nombre, su lugar de procedencia y el lugar de un país que le gustaría visitar. a continuación cogiendo el extremo del ovillo lo lanza a otro compañero del grupo. este se presenta del mismo modo sujeta el ovillo de lana y lanza el ovillo a otro compañero así hasta que todos se hayan presentado y el hilo de lana dibuja una especie de red el animador invita a expresar lo que puede representar para cada uno este dibujo que se ha formado.

Enviado por: RO y ANA

JUEGO Nº 12: LA CADENA

Objetivo: Desarrollar la velocidad junto con la fuerza

Ámbito: Motricidad

Material: Ninguno.

Edad: Desde 7 años.

Organización: Gran grupo en espacio delimitado

Desarrollo: Un niño se la queda. Cuando pilla a otro lo agarra de la mano y siguen pillando al resto. Sucesivamente y si son pillados se van uniendo niños a la cadena (3, 4, ...) , formándose una gran cadena.

Enviado por: p.muelas

JUEGO N° 13: LUCHA DE CANGREJOS

Objetivo: Arrastrar al contrario

Ámbito: Potencia de tren inferior

Material: Ninguno.

Edad: Cualquiera.

Organización: Por parejas de similar peso y estatura.

Desarrollo: Habrán de colocarse los participantes por parejas dándose la espalda sentados en el suelo. A la voz del organizador deberán intentar arrastrar al compañero solo con el empuje de sus piernas y el apoyo de las manos en el suelo. Ganara el que arrastre al otro hacia su espalda.

Enviado por: Luisma

JUEGO N° 14: LUCHA LATERAL

Objetivo: Llevar a tu compañero hacia el lado que tu tires

Ámbito: Fortalecimiento de oblicuos

Material: Ninguno.

Edad: Cualquiera.

Organización: Por parejas.

Desarrollo: Se colocaran las parejas en el suelo dándose la espalda y con los brazos entrelazados. A la voz del organizador cada uno, con las piernas abiertas para mejor apoyo, intentara llevar a tocar el suelo al otro componente de la pareja haciendo fuerza hacia un lado teniendo en cuenta que si se decide tirar hacia la izquierda cada uno habrá de tirar a su izquierda para realizar el esfuerzo.

Enviado por: Luisma

JUEGO N° 15: CORRE NIÑO

Objetivo: Desarrollo de la velocidad y la coordinación.

Ámbito: Coordinación.

Material: Ninguno.

Edad: 8 A 12 años.

Organización: El grupo se organizara por parejas

Desarrollo: Ya formadas las parejas deberán ponerse de acuerdo quien de cada pareja será uno y quien dos. Los números uno formaran un círculo pequeño en el centro de la cancha y los números dos formaran un círculo mas

grande al rededor de el circulo de los uno. A una señal el circulo de los uno girara a la derecha y el circulo de los dos a la izquierda a un silbatazo todos se soltaran y buscaran a su pareja colocándose de espaldas ambos y sentándose la ultima pareja en sentarse se ira saliendo del juego, y así sucesivamente hasta quedar una pareja ganadora.

Enviado por: JUVENAL

JUEGO N° 16: BALÓN QUEMADO

Objetivo: Coordinación óculo-manual, velocidad de reacción.

Ámbito: Psicomotricidad

Material: Un balón de goma

Edad: 7 a 13 años.

Organización: Formados en un círculo cerrado con una distancia prudente, para pasar el balón al del compañero del lado que ese pida.

Desarrollo: Empiezan a pasar el balón de derecha a izquierda, y cuando el profesor hace sonar el pito el que tiene el balón en su poder, va saliendo del juego y como multa debe dar 1 vuelta por fuera del círculo de los compañeros. Este juego se puede ir modificando, cambiando el estímulo sensorial, y la forma de pagar penitencia. Con niños de más edad se puede jugar hasta con cuatro balones a la vez , dependiendo de la cantidad de alumnos que tengamos

Enviado por: Margarita

JUEGO N° 17: LUCHA GRECOROMANA

Objetivo: Desarrollar la fuerza y la destreza.

Ámbito: Psicomotricidad

Organización: Parejas

Desarrollo: Un niño se coloca en posición prono (boca abajo) en el suelo o en una colchoneta. El compañero debe intentar darle la vuelta y que su espalda llegue a tocar el suelo, y el que está tendido intentará que no lo consiga

Enviado por: Beatriz

JUEGO N° 18: IAS REBAJAS

Objetivo: Potenciar la autosuficiencia

Ámbito: Destreza

Material: Ropa de los niños

Edad: Cualquiera

Organización: Grupos del mismo n° de niños (unos cuatro en cada grupo)

Desarrollo: Cada niño, antes de comenzar dejará una prenda en el centro de la pista (puede ser una zapatilla, la chaqueta del chandal, el profesor elige). Se forman equipos, que correrán en una carrera de relevos al centro del campo, buscarán su prenda, se lo colocarán perfectamente (abrochar botones y cremalleras, atar cordones, etc) y volverán a dar el relevo a su compañero. Gana el equipo que termine antes.

Enviado por: Beatriz (Zhaguero@terra.es)

JUEGO Nº 19: RELEVO CONTINUO

Objetivo: Mejora coordinación óculo-mano y general.

Ámbito:

Deporte: Juegos alternativo

Material: Indiacas tipo escolar.

Edad: 10 años en adelante.

Organización: Grupos de 4, separados por una red de voley , bádminton o similar.

Desarrollo: En un espacio limitado (6x12) y dividido por una red, se enfrentan los dos equipos de 4 jugadores que golpeando uno por uno por turno tratarán de que la indiaca caiga al suelo del campo contrario y evitando a su vez que la devuelvan al propio. La devolución será siempre al primer toque. Cada jugador que cometa un fallo se convierte en defensor, es decir no puede pasar la indiaca de campo aunque si evitar que caiga en el propio. Para diferenciarlos llevarán en la mano el peto que anteriormente llevaban puesto, de esta forma se distinguen perfectamente y se evita la eliminación del juego ante el fallo.

Enviado por: José Ignacio Alonso

JUEGO Nº 20: PILLA - PILLA POR PAREJAS

Objetivo: Desarrollo de la Resistencia y Velocidad..

Ámbito:

Material: Ninguno.

Edad: 6 años en adelante.

Organización: Parejas.

Desarrollo: Las parejas estarán situadas libremente por el espacio, cada componente de la pareja tendrá un número, uno será el 1 y el otro el 2. A la señal, el nº 1 deberá pillar al nº 2 si lo consigue, cambiarán de funciones.

JUEGO Nº 21: TRANSPORTE EN GRUPO

Objetivo: Mejorar la coordinación en grupo.

Ámbito:

Material: Balón medicinal.

Edad: 6 años en adelante.

Organización: Grupos de seis. Cada grupo de pie en círculo, tocando espalda con espalda y el balón medicinal en medio, situados detrás de la línea de salida.

Desarrollo: A la señal, cada grupo debe transportar el balón, sin usar las manos, hasta un punto intermedio, que previamente deberá ser marcado y volver. Si el balón tocara el suelo o algún jugador lo tocara con las manos, el grupo debe empezar de nuevo.

JUEGO N° 22: LOS CAMIONEROS

Objetivo: Mejorar de la Velocidad , Fuerza, Coordinación y Cooperación en grupo.

Ámbito:

Material: Colchoneta por grupo.

Edad: 6 años en adelante.

Organización: Grupos de siete. Cada grupo con una colchoneta, un compañero sentado encima y detrás de la línea de salida.

Desarrollo: A la señal, cada grupo debe transportar su "carga", sin arrastrar la colchoneta, hasta un punto intermedio, que previamente deberá ser marcado y volver al punto de salida.

JUEGO N° 23: EL CORTA HILOS

Objetivo: Mejorar la atención y del aparato locomotor.

Ámbito: Calentamiento.

Deporte:

Material: Ninguno

Edad: a partir de 6 años.

Organización: Gran grupo

Desarrollo: Uno del grupo pilla. cuando corra tras de alguien tiene que decir su nombre; si mientras esta corriendo alguien se cruza entre los dos (el que pilla y al que lo intentan pillar), el que pilla ha de cambiar de objetivo e intentar pillar al que se ha cruzado. si pilla a alguien, será ese el que pille entonces

Enviado por: LUZ DIVINA

JUEGO N° 24: EL MOLESTO

Objetivo: Desarrollar el aparato locomotor y lateralidad.

Ámbito: Calentamiento.

Deporte:

Material: Ninguno.

Edad: A partir de 6 años.

Organización: Todos los participantes en parejas

Desarrollo: Uno de la pareja se desplaza por todo el espacio y el otro que será el molesto tiene que impedirselo colocándose junto a su hombro y molestándole. después cambian los papeles.

Enviado por: LUZ DIVINA

JUEGO N° 25: EL LOBO Y LAS OVEJAS

Objetivo: Desarrollar la velocidad y la percepción espacial.

Ámbito: Habilidades básicas.

Deporte:

Material: Ninguno.

Edad: A partir de 7 años.

Organización: Todos los participantes (menos uno), colocados en un extremo del terreno de juego, el que se la queda está en medio.

Desarrollo: El terreno de juego debe estar perfectamente delimitado, sobre todo por los lados. El alumno colocado en el centro del terreno de juego es el "lobo", el resto son las "ovejas". El juego consiste en pasar de un extremo a otro del campo del juego sin que el lobo pille a las ovejas. El lobo sólo puede moverse lateralmente y un corto espacio hacia delante y hacia atrás (depende del espacio que tengamos). Cuando el lobo captura a una oveja, ésta se convierte en lobo y se coge de la mano de quien la atrapó, y así sucesivamente. Los lobos SOLO pueden pillar si están todos cogidos de la mano; por consiguiente, solo pueden atrapar a las ovejas los lobos de los extremos. Cuando hay varios lobos, las ovejas pueden pasar por debajo de los brazos de los lobos.

Enviado por: tangela

JUEGO N° 26: ZOOMBIES

Objetivo: Desarrollar la velocidad y la percepción espacial.

Ámbito: Habilidades básicas.

Material: Ninguno.

Edad: A partir de 9 años.

Organización: Dos se la quedan, y los demás se esconden mientras que los que quedan cuentan cien.

Desarrollo: Si te han visto los que quedan, escapa y si te dan tu también quedas. para la próxima partida quedan los 2 primeros que hayan pillado.

Enviado por: Edrian

JUEGO N° 27: LA EPIDEMIA

Objetivo: Trabajar en equipo mejorando las cualidades físicas

Ámbito: Cualidades Físicas

Material: 4 Colchonetas

Edad: 5 en adelante

Organización: Todo el grupo

Desarrollo: Se colocan las colchonetas en cada esquina de un campo delimitado (ej: cancha de básquetbol, voleibol, etc.) que serán "Los Hospitales".

Se designa a uno o dos jugadores (as) que sera (án) "La Epidemia" y el resto de los participantes dispuestos por todo el espacio. La epidemia debe contagiar a todos los jugadores

- Se contagian solo con el hecho de ser tocados
- Cada jugador contagiado debe caer al suelo
- Los participantes contagiados pueden ser liberados por dos jugadores (que no han sido tocados) llamados "Ambulancia" quienes los

transportan: uno desde los brazos y el otro toma sus piernas para llevarlos al hospital más cercano donde quedan liberados de la epidemia y pueden continuar jugando

- La epidemia puede, o no, contagiar a las ambulancias. (Depende del guía del juego)
- El juego finaliza cuando todos los participantes han sido contagiados

Enviado por: Chinita

JUEGO Nº 28: EL COHETE

Objetivo: Ser capaces de observar una trayectoria y adecuar el movimiento

Ámbito: Percepción espacial: trayectorias. Desplazamientos

Material: balones pequeños

Edad: 6-10 años

Organización: todo el grupo

Desarrollo: El profesor reunirá a los alumnos en el centro del patio, a su señal lanzará al aire todos los balones que poseía en una bolsa grande, y los alumnos rápidamente deberán recoger los balones y traerlos de vuelta a la bolsa.

Variantes: distintas formas de desplazamiento a la hora de ir a recoger los balones, por parejas, en cuadrupedia, etc...

Enviado por: angeljlv1976@hotmail.com

JUEGO Nº 29: TRENITO CIEGO

Objetivo: Respuesta a estímulos táctiles. Equilibrio, confianza en los amigos

Ámbito: Sensorial.

Material: pañuelos para tapar los ojos.

Edad: a partir de 8 años.

Organización: hacer grupos en filas indias (un tren) de no más de 5 personas.

Desarrollo: Dispuestos en filas indias, todos con los ojos vendados excepto el último. Éste dirigirá el tren: un toque en el hombro izdo. ir para la izda., un toque en el de la dcha para ir a la derecha y suave en la cabeza (tener cuidado con eso) para parar. Se puede hacer un recorrido por donde el tren tenga que pasar

Enviado por: iker.camara@wanadoo.

JUEGO Nº 30: SEGUIR LA NUMERACIÓN

Objetivo: Trabajar las habilidades básicas (desplazamientos, giros, cuadrupedias...etc.)

Ámbito: Habilidades físicas básicas

Material: Folios y celo

Edad: a partir de 6 años

Organización: Grupos de 3o 4 niños.

Desarrollo: Se colocan folios numerados por las paredes del gimnasio. debajo de cada uno se indica una forma de desplazamiento. cada grupo llevará un folio con una secuencia numérica. a la señal, irán de unos números a otros desplazándose como se indique en cada folio. ganará el equipo que primero termine todo el recorrido.

Enviado por: VMPS

JUEGO N° 31: ACHICAR BALONES

Objetivo: Velocidad de reacción, calentamiento,

Ámbito:

Material: balones o pelotas.

Edad: todas

Organización: los participantes se dividirán en dos grupos iguales, no es necesario un número determinado de jugadores.

Desarrollo: El profesor/a, monitor/a, etc. entregará a cada grupo un número similar de balones, cuantos más mejor. Cada grupo tendrá delimitado un terreno propio, al que no podrá acceder el contrario (media cancha). A la señal, los alumnos deberán lanzar sus balones al campo contrario, de forma que habrá un continuo ir y venir de balones de un campo a otro, el juego consiste en tener el menor número de balones en nuestro campo. Cuando el profesor diga !stop!, los balones quedarán donde estén, ganando el equipo que menos balones tenga en su campo.

Enviado por: orlandofer55@hotmail.com

JUEGO N° 32: DEBAJO LA PIEDRA.

Objetivo: Mejorar las cualidades físicas de velocidad de reacción , acelerativa , máxima y resistente.

Ámbito: Desarrollo de la velocidad y resistencia.

Material: Multicancha, o espacio amplio, conos (mínimo 20),pelotas de tenis.

Edad: Desde los 6 años en adelante.

Organización: Repartir los conos ocupando el mayor espacio posible, escondiendo en algunos de ellos las pelotas de tenis

Desarrollo: El grupo debe encontrarse en un lugar alejado de la cancha, para cuando el profesor de la señal, corran a empezar la búsqueda y recolección de pelotas. Gana el que junta más pelotas.

Variantes:

- Se puede esconder sólo una pelota.
- La búsqueda se puede realizar variando el tipo de desplazamiento.
- El que camina queda eliminado.

Enviado por: TUTO(2TO)

JUEGO Nº 34: LILIPUT

Objetivo: Mejorar Agilidad

Ámbito: Psicomotricidad

Material: Conos, Picas e Indiacas

Edad: 8 a 12 años

Organización: Se divide a la clase en dos grupos y se colocan en fila detrás del circuito.

Desarrollo: El juego consiste en formar dos circuitos iguales colocando las picas (aprox. 4) encima de los conos correspondientes, y colocar la Indiacas al final del circuito, el objetivo es que el niño intente coger la indiacas pasando por debajo de las picas sin tirar ninguna ya que si ocurriese esto tendría que llegar al final pero no podría coger la indiacas. Ganaría el equipo que más indiacas cogiese.

Enviado por: Thorwind

JUEGO Nº 35: "EL PIOJO VA A CAER"

Objetivo: Desarrollar la coordinación y la fuerza de piernas

Ámbito: Habilidades y destrezas básicas

Material: Una pelota

Edad: 8 a 12 años

Organización: Todos los niños de pie formando un círculo, excepto uno que se sienta en el centro.

Desarrollo: Los niños se van pasando rápidamente una pelota, siempre en el mismo sentido. Mientras, el del centro, con los ojos cerrados, va contando, en voz baja. Cuando llega al 10 grita: "El piojo va a caer" y continua contando. Al llegar al 20, dice: "El piojo cayó". En ese momento, el niño/a que tenga la pelota debe sentarse en el suelo con las piernas estiradas. Comienza otra vez el juego, pero ahora, el niño que está situado al lado del que se ha sentado debe saltar por encima de sus piernas. El juego termina cuando todos los niños/as están sentados en el suelo excepto el ganador.

Enviado por: de.cima

JUEGO Nº 36: LA CAZA DEL ZORRO

Objetivo: Desarrollar la percepción espacial y la agilidad

Ámbito: Percepción espacial

Material: aros

Edad: 6-8 años.

Organización: Se distribuye la clase por el terreno de juego como si fueran árboles.

Desarrollo: Uno@ se la liga y debe perseguir al "zorro", quien pueda utilizar los árboles para esquivar. No está permitido tocar los "árboles". Puede haber más de un@ cazad@or y zorro

Enviado por: perezsaul@wanadoo.es

JUEGO Nº 37: CARA Y CRUZ

Objetivo: Pérdida de timidez y divertirse

Ámbito: Expresión corporal

Material: Una moneda que tenga cara o cruz

Edad: Cualquier edad

Organización: Se divide en dos grupos no importa el número, cuanto más gente mejor.

Desarrollo: Los dos grupos se colocan en fila uno al lado del otro y miran al grupo que tienen en frente. Un grupo se llamará cara y el otro cruz. Se tirará la moneda y el monito gritará si ha salido cara o cruz, si ha salido cruz, este grupo tendrá que hacer reír al grupo cara, estos permanecerán serios sin poder reírse, si algún@ del grupo cara se ríe, pasará al grupo cruz. El juego terminará cuando en cualquiera de los grupos no quede nadie. (si no hay moneda puedes hacer la moneda con cartón o similar).

Enviado por: colectivo-arrabal.org

JUEGO Nº 38: LAS RANAS PELIGROSAS

Objetivo: Mejorar la percepción espacial y los desplazamiento

Ámbito: Percepción espacial-coordinación general

Material: Petos, cuatro. (no imprescindible. Cancha de balonmano, suficientemente ancha.

Edad: 7-14 años

Organización: Gran grupo.

Desarrollo: En mitad de la cancha, justo sobre la línea del centro del campo se colocan cuatro alumnos/as en cuclillas (siempre deben partir de tres apoyos para impulsarse y tocar a los que cruzan) de tal forma que éstos son los encargados de tocar a aquellos (el resto de la clase) que va a cruzar de portería a portería. La salida se obtiene a toque de pito. Hay que esquivar a las ranas e intentar cruzar sin que estas te toquen.

Enviado por: Johan

JUEGO Nº 39: LA ADUANA

Objetivo: Desarrollo del intelecto estrategia físico

Ámbito: Locomotriz y estrategia.

Material: una pieza pequeña

Edad: +8

Organización: Dividirse en dos equipos, uno en cada campo de la cancha. Unos serán los "traficantes" y otros los "aduaneros"

Desarrollo: Los Traficantes deben pasar la Aduana que será la línea de medio campo. Los traficantes tienen que pasar un objeto que quepa en la mano, ese objeto sólo lo podrá llevar uno de ellos y será el que tenga que pasar la Aduana

y llegar hasta el final de la cancha. Los Aduaneros tendrán que detenerles pillándoles (tocándoles), los pillados y sus correspondientes pilladores (aduaneros) se quedarán en el sitio donde han sido pillados. Los aduaneros lógicamente no saben quién de ellos lleva el contrabando. MUY DIVERTIDO, COMPROBADO.

Enviado por: iker.camara@wanadoo.es

JUEGO Nº 40: BANDOS CONTRARIOS (CARA O CRUZ)

Objetivo: Mejorar la velocidad de reacción.

Ámbito:

Material: ninguno

Edad: 9 a 13 años

Organización: Participan dos equipos de 5 a 20 jugadores cada uno. Se divide el campo en dos partes mediante una línea central, donde se encuentra el árbitro. A unos 2 m. y a ambos lados de dicha línea se colocan los equipos. Al fondo de cada equipo existe una línea que delimita su zona de defensa. Un equipo se le llama cara y el otro cruz.

Desarrollo: El árbitro arroja una moneda al aire y al caer dará la voz de cara o cruz según la parte de la moneda que haya quedado hacia arriba. Si sale cara, el equipo correspondiente debe salir corriendo en dirección al equipo contrario, que tratará de refugiarse en su zona de defensa. Todos los cogidos antes de llegar al refugio quedarán presos en la zona de defensa del equipo cara. Si sale cruz, se realiza lo mismo, pero en sentido contrario. Con objeto de que los prisioneros de uno y otro bando no se queden inactivos se pueden hacer intercambios.

Enviado por: franciscojavier_11@hotmail.com

JUEGO Nº 41: CIEMPIÉS VENENOSO

Objetivo: cooperación

Ámbito:

Material: ninguno

Edad: desde 7 años

Organización: Se forman filas de tres o cuatro jugadores/as cogidos por los hombros o la cintura

Desarrollo: Se establecen dos "casas" en los extremos del espacio acotado. Al comenzar las filas se encuentran en una de las casas, todas menos una elegida al azar que es el ciempiés venenoso; éste intentará "picar" a otro para que ocupe su lugar mientras se trasladan de una casa a otra. Si la fila se deshace durante el trayecto es como si hubiera sido picada. Hay que intentar esquivar al ciempiés venenoso sin perder la formación

Enviado por: mamápato

JUEGO Nº 42: A QUE NO ME SACAS

Objetivo: Mejorar la destreza y fuerza

Ámbito: Fuerza y unión

Material: ninguno

Edad: desde 8 años en adelante

Organización: Un equipo que este concentrado en una zona especifica o rayada en el piso y otro que este por fuera de esta

Desarrollo: Los integrantes que esta dentro de la zona dibujada en el piso no deben dejar que la persona que esta afuera los saque, si saca a alguno este pasa a ayudarlos, hasta que queda solo uno... o ninguno

Enviado por: melibea

JUEGO N° 43: FLORENCIO Y SUS HIJOS VAN EN BUSCA DE LOS DEMÁS

Objetivo: Mejorar la fuerza de piernas y la coordinación en los saltos

Ámbito: Habilidades y destrezas básicas

Material: Sin material

Edad: 9 a 12 años

Organización: Gran grupo

Desarrollo: Un niño/a, Florencio, empieza el juego desde su casa; los demás se dispersan por el terreno de juego. Florencio sale a pillar desplazándose a la "pata coja"; los demás se desplazan a "pies juntos". Cuando Florencio pille a alguien, lo lleva hasta su casa (andando, para recuperar), convirtiéndose en su hijo. Seguidamente, Florencio y su hijo, que también se desplaza a la "pata coja", salen en busca de los demás. El juego continúa hasta que todos los niños/as se han convertido en hijos de Florencio.

Enviado por: de.cima

JUEGO N° 44: ATRAPA AL ELEGIDO

Objetivo: Lograr la interacción con los compañeros.

Ámbito: Resistencia y velocidad

Material: Sin material

Edad: 8 años

Organización: Se dividen en equipos de 4

Desarrollo: Tres se toman de las manos y uno queda fuera, este, dirá el nombre de uno de los tres que están agarrados, y tratara de agarrarlo, pero los otros do se lo impedirán girando para que no lo agarre su compañero

Enviado por: AaaM

JUEGO N° 45: PASO-CAÑA

Objetivo: Regates y fintas al adversario

Ámbito: Motricidad general

Material: Sin material

Edad: 6-9 años.

Organización: Comienzan todos los alumn@s en la línea de la portería de la pista de balonmano, menos uno que la lleva y se coloca en el centro de la pista.

Desarrollo: Cuando el que está en el centro dice "paso-caña" todos tratarán de pasar hasta el otro lado, la otra línea de fondo, sin que el que la lleva le toque. Todos aquell@s que sean tocados se quedarán ayudando en el centro al que la lleva. Cuando todos hayan cruzado se vuelve a hacer lo mismo, pero ahora la llevaran además de el de antes todos los que han sido cogidos y así hasta que estén todos cogidos

Enviado por: Carmen_Isla Cristina.

JUEGO Nº 46: FUERZA

Objetivo: Trabajar la la fuerza.

Ámbito: Desarrollo de la fuerza.

Material: Ninguno.

Edad: 10 a 12 años.

Organización: Se forma un círculo, con todos los participantes agarrados de la mano.

Desarrollo: Cuando el profesor diga "FUERZA A LA DERECHA", el círculo girará a la derecha, Cuando el profesor diga "FUERZA A LA IZQUIERDA", el círculo girará a la izquierda. Si dice "DOBLE FUERZA A LA DERECHA" todos girarán mas rápido hacia el lado que se diga.

Si el profesor dice "FUERZA" solamente, se deja de girar, y todos deben estirar el círculo todo lo que se pueda, si el círculo se rompe, las dos persona por donde se rompió, pasan al centro y comienzan un nuevo círculo. Si alguien del círculo exterior, toca a alguno del interior, pasa al círculo del centro.

JUEGO Nº 47: CONEJO, CONEJITO Y CONEJA

Objetivo: Mejorar las cualidades físicas de velocidad de reacción.

Ámbito: Desarrollo de la velocidad.

Material: Prendas.

Edad: Desde los 6 años en adelante.

Organización: Se forman tríos, que serán CONEJO, CONEJITO y CONEJA, se formará un gran círculo. Todos irán colocados de igual manera, a la izquierda el CONEJO, en el centro el CONEJITO y ala derecha la CONEJA, en el centro se colocarán las prendas.

Desarrollo: Cuando el profesor diga CONEJO, este saldrá corriendo hacia el lado izquierdo, dará la vuelta al círculo, pasará por debajo de las manos de los compañeros (los cuales las deberán tener cogidos) y coger la prenda del centro, si la coge primero tendrá un punto. Las CONEJAS saldrán hacia la derecha y los conejitos por el lado que prefieran.

JUEGO Nº 48: RODEO

Objetivo: Resistencia en velocidad

Ámbito: acondicionamiento

Material: multicancha, cronometro

Edad: 6 a 10 años

Organización: dos grupos iguales

Desarrollo: Un grupo atrapa al otro pero uno por uno un grupo se ordena en una fila del mas lento al mas rápido el primero sale a pillar al otro grupo que esta ubicado en la mitad de la multicancha no se puede salir de la cancha o si no esta atrapado se toma el tiempo que grupo se demora menos si algún alumno no puede pillar se puede hacer un cambio una vez que se pilla un compañero se lleva al niño al costado de la cancha a esperar que se pillen a todos.

Enviado por: OEMS

JUEGO N° 49: EL BURLADERO

Objetivo: Desarrollar la carrera y los giros mediante desplazamientos, apreciando la trayectoria de adversarios

Ámbito: Habilidades y destrezas básicas

Material: 4 vallas

Edad: 6-10 años

Organización:

Desarrollo: El desarrollo es similar al del torito en alto salvo que para evitar ser pillado por el toro deberemos resguardarnos detrás de las vallas, que imitaran a los burladeros de las plazas de toros. El pillado pasa a ser torito. Si observamos que existe dificultad para que el torito pille, reduciremos el espacio o bien iremos eliminando algún burladero

Enviado por: TITO

JUEGO N° 50: EL BOCADILLO

Objetivo: Memoria Visual

Ámbito: Juego sensorial

Material: Dos colchonetas

Edad: A partir de 7 años

Organización: En círculo menos uno que se la queda en el centro

Desarrollo: Todos los alumnos/as se colocarán en un círculo y en el centro habrá dos colchonetas. Un@ se la queda en el centro y tiene un tiempo para ver como están dispuestos sus compañeros, llegado el momento se pone de espaldas al círculo mientras un@ se esconderá en medio de las dos colchonetas dejando que se vean sólo las zapatillas. A la señal, el que se la quedaba debe adivinar quien se esconde en el bocadillo teniendo como única pista sus zapatillas.

Enviado por: M^a Jose

JUEGO N° 51: EL RELOJ

Objetivo: Desarrollar la coordinación oculo manual y la velocidad.

Ámbito: Habilidades físicas básicas y percepción espacio temporal.

Material: Un balón

Edad: 7-12 años

Organización: La clase se divide en dos equipos uno de ellos se sitúa formando un círculo y el otro en fila.

Desarrollo: El equipo que se coloca en círculo dispone de un balón que deberán pasarse (lanzándolo) de unos a otros de izquierda a derecha.

El equipo colocado en fila tiene como misión correr alrededor del círculo en una carrera de relevos, es decir, cuando el primero hace el recorrido, da la salida al segundo.

A la señal del profesor, el equipo del círculo comienza a pasarse el balón y el equipo colocado en fila comienza a correr alrededor del círculo. El balón se sigue lanzando hasta que finalice la carrera del último de los corredores, en ese momento se para. El profesor cuenta los círculos completos que describe el balón. Después se cambian los papeles y gana el equipo que más vueltas consiga dar al balón.

Lo importante de este juego es que los corredores corran lo más rápido posible para que los lanzadores tengan menos tiempo para pasarse el balón. Igualmente los lanzadores deberán lanzar y recibir con precisión para no perder tiempo y conseguir un mayor número de vueltas

Enviado por: María