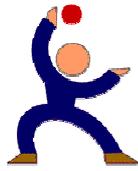


BATERIA DE JUEGOS POLIVALENTES



EL PAÍS DE PIEDRA.

Edad: infantil, inicial y medio

Nº de jugadores: a partir de 15

¿Qué trabajamos? Agilidad, expresividad, atención, cambios de roles, control tónico, ...

Material: cintas rojas y pelotas blandas.

Material no imprescindible pero que iría bien:

Existe un país donde hay unos diablillos malos que cuando tocan a alguien con unas pelotas y dicen a la vez "piedra" le convierten en piedra. También hay unos angelitos protectores que tocando con su "varita mágica" a los niños de piedra son liberados si dicen la palabra "libre" o "salvado". Cuatro niños serán los diablillos y sólo dos, los angelitos. Irán corriendo en un espacio delimitado hasta que el MEF dé la orden de cambiar y se cambien los roles. La varita mágica será un pañuelo rojo (por ejemplo). Los diablillos no pueden tocar los angelitos.

DESLIZA-ZANCO.

Edad: medio y superior

Nº de jugadores: a partir de 4

¿Qué trabajamos? Organización del espacio, atención, agilidad, fuerza, ...

Material: zancos de pie, conos

Material no imprescindible pero que iría bien: petos

En un espacio delimitado hay dos equipos sentados en el suelo con un zanco de pie pequeño por niño en cada mano. Se trata de marcar gol con una pelota de tenis en la zona de gol del equipo contrario tocando sólo la pelota con el zanco y deslizándola por suelo. Los niños se colocan en la zona de gol y no pueden salir mucho. Si la pelota toca cualquier parte del cuerpo se considera gol del contrario. Se contabilizan los goles.

Nota: los zancos para este juego son muy pequeños, se cuelgan con cuerdas y tienen palo.

EL LOBO Y LAS OVEJITAS.

Edad: infantil y inicial.

Nº de jugadores: a partir de 14.

¿Qué trabajamos? Agilidad, expresividad, rapidez, cambios de roles, ..

Material: aros

Material no imprescindible pero que iría bien:

Todos los niños, excepto dos, están dentro de aros colocados por la pista. Los aros son las casas de las ovejitas. Hay una ovejita que no tiene casa y es perseguida por el lobo. Cuando la ovejita sin casa entra en casa de otra ovejita, la ovejita que la ocupaba sale corriendo y ahora es ella la que no tiene casa. Cuando el lobo toca a la ovejita se cambian los papeles. Si el lobo se cansa mucho también se cambian. Tenemos que procurar que salgan a correr todas las ovejitas como mínimo una vez.

FUTBOLÍN HUMANO.

Edad: medio y superior.

Nº de jugadores: a partir de 8

¿Qué trabajamos? Colocación en el espacio, agilidad, fuerza, acuerdo de grupo, ...

Material: pelota blanda, 4 conos

Material no imprescindible pero que iría bien: petos.

Se juega en un espacio donde hay cuatro líneas gruesas marcadas en el suelo. Los dos equipos están partidos ocupando dos líneas no consecutivas. Existe la línea de ataque y la defensiva; no hay porteros. En el fondo se hacen dos porterías de mucha amplitud con conos. Como en un fútbolín, los jugadores no pueden salir de la línea pero sí moverse lateralmente para tocar la pelota. Ésta se puede tocar con los pies o con las manos pero sólo golpearla: no está permitido cogerla. Si sólo se permite jugar con los pies, la pelota tiene que ser de foam o muy floja. Los que cometan infracciones estarán un minuto penalizados sin jugar. Se contabilizan los goles hasta 10, por ejemplo.

LAS PELOTAS DE FUEGO

Edad: inicial y medio

Nº de jugadores: más de 10

¿Qué trabajamos? Coordinación, agilidad, control tónico, ...

Material: piques redondas pequeñas, pelotas de tenis.

Material no imprescindible pero que iría bien: petos, aros desde donde salen.

Es un juego de relevos. Hay dos equipos. Cada niño tiene un "plato hondo" (pica redonda) en la mano. A unos cuantos METROS hay distintos platos hondos con una pelota de tenis dentro. Resulta que las pelotas queman mucho, que son pelotas de FUEGO y sólo se pueden coger con los platos porque no transmiten el calor; no se pueden tocar con las manos porque nos quemaríamos. Los niños tienen que correr hasta donde están los platos, cogerlos, vaciar la pelota en su propio plato, dejar el plato donde estaba la pelota en su sitio y volver a la fila con la pelota donde la dejarán dentro de un aro. Lo harán en relevos hasta que se acaben las pelotas. Después se contarán las pelotas de FUEGO para ver que equipo ha cogido más.

LAS PELOTAS ESCONDIDAS.

Edad: infantil, inicial y medio.

Nº de jugadores: más de 10.

¿Qué trabajamos? Memoria visual, agilidad, orientación espacial, ...

Material: piques pequeñas, pelotas de tenis, aros.

Material no imprescindible pero que iría bien: petos.

Hay dos grupos que hacen dos filas, cara a cara, en medio de la pista en la misma área de penal.

Dentro de esta área están dispuestos unos treinta conos pequeños redondos (platos hondos)

colocados al revés de manera que se pueda meter una pelota dentro, sin ser vista. El MEF deberá colocar quince pelotas de tenis dentro de los conos. A la orden de empezar, saldrán los alumnos en relevos corriendo hasta el área. Una vez lleguen dentro tienen

cinco segundos para abrir un plato, coger la pelota, si hay alguna y volver. En el caso de encontrar alguna pelota, la deja dentro de un aro cerca de la fila. Sólo pueden abrir un plato por turno y no podrán abrir ningún plato abierto con anterioridad porque no habrá ninguna pelota. Si no hay ninguna pelota, volverán a hacer el relevo tan rápido como puedan para no perder tiempo. El equipo que encuentre más pelotas gana. Una variante es que un equipo coloca las pelotas mientras el otra está vuelto de espaldas. Puede colocar dos pelotas en un mismo plato; la sorpresa será doble. En este caso, se puede cronometrar cuando tarda el equipo que abre los "platos". En niños muy pequeños no tiene sentido cronometrar porque aún no entienden el concepto de tiempo.

LA CAJA

Edad: medio y superior.

Nº de jugadores: a partir de dos

¿Qué trabajamos? Técnica del lanzamiento en baloncesto, organización del grupo, ...

Material: pelota de baloncesto y canasta

Material no imprescindible pero que iría bien: un aro en el suelo, desde donde lanzan
Se colocan todos los niños en fila india delante de la canasta de baloncesto. Tirarán tiros libres por orden. Si un niño acierta, acumula dos puntos en la canasta; si el niño siguiente falla, se queda estos dos puntos. Si acierta el lanzamiento, acumula dos puntos más que se sumarán a los que ya hay en la "caja"(canasta). El primero en fallar se quedará los puntos acumulados y después se volverá a partir de cero. Si no hay puntos acumulados y falla, no pasa nada. Quien llegue primero a veinte puntos (o más, según se establezca antes de empezar el juego), queda eliminado. En niños mayores, se puede jugar al rebote que da una segunda opción de lanzamiento y un punto por acumular. Estas mismas normas pueden servir para jugar al fútbol o a balonmano y también por el sistema de penaltis.

"FOOT-CRANC"

Edad: medio y superior

Nº de jugadores: a partir de 8

¿Qué trabajamos? Fuerza, resistencia, flexibilidad, orientación espacial, acuerdo de grupo, ...

Material: pelota, conos

Material no imprescindible pero que iría bien: petos

Hay dos equipos en un terreno de juego reducido. Unos conos marcan las porterías . Los dos equipos se colocan en posición de cangrejo: tumbados en el suelo panza arriba con pies y manos en el suelo y sin tocar con el culo en el suelo. No hay porteros. Al empezar el juego, todos están en su portería. Se deja la pelota en medio de la pista y comienza el juego. Han de moverse en posición de cangrejo y intentar hacer gol, en la portería contraria, con los pies. En ningún momento se puede tocar la pelota si se tiene el culo en el suelo. Cuando la pelota va fuera de los límites del campo, se tira de nuevo al terreno de juego. Las porterías se pueden ampliar para dar ocasión de hacer más goles. Si un jugador toca la pelota mientras tiene el culo en el suelo, la pelota pasa al otro equipo y el jugador es amonestado con un minuto fuera del juego.

SUELO-BOL

Edad: inicial, medio y superior

Nº de jugadores: a partir de 8

¿Qué trabajamos? Fuerza, resistencia, flexibilidad, orientación espacial, acuerdo de grupo, ...

Material: pelota, conos

Material no imprescindible pero que iría bien: petos

Hay dos equipos en un terreno de juego reducido y que permite el fácil deslizamiento: un pasillo ancho o un gimnasio sería perfecto. Unos conos hacen las porterías. Los dos equipos se colocan boca abajo y tienen que moverse con el impulso de los brazos. Se trata de hacer gol golpeando la pelota sin cogerla. Coger la pelota supone 1 minuto de expulsión. Para iniciar el partido, los dos equipos se colocan en su portería y el MEF tira la pelota en el centro del campo. Evidentemente, no vale levantarse bajo ningún concepto en pleno juego. Hay una variante que se juega en postura cuadropédica: con las rodillas y las manos en el suelo.

LOS GIGANTES DEL BALONCESTO

Edad: superior

Nº de jugadores: a partir de 12

¿Qué trabajamos? Fuerza, agilidad, estrategia, lanzamiento de baloncesto, acuerdo de grupo, ...

Material: pelota de baloncesto, dos canastas

Material no imprescindible pero que iría bien: petos

Se trata de jugar un partido de baloncesto con la peculiaridad que para hacer canasta se ha de estar sobre un niño del mismo equipo (gigantes). Los niños que hacen de gigantes pueden desmontar y volver a montarse cuando quieran y todos pueden hacer de gigante del baloncesto en algún momento del partido. Los rivales no podrán tocar a los gigantes o serán castigados con tres tiros libres. La única forma de quitarse la pelota es saltando y tocándola. Los gigantes no pueden hacer más de cinco pases con la pelota. El resto de niños jugarán un partido normal pero no podrán hacer canasta: se dedicarán a pasar la pelota al gigante mejor situado. Hacer falta a un gigante supone tres tiros libres; si los niños se pasaran de listos y pudieran ver que es más efectivo para su equipo provocar tres tiros libres, haría falta tirar cinco a más tiros libres, a criterio del MEF.

COAST TO COAST o PECES AL AGUA

Edad: medio y superior

Nº de jugadores: a partir de 12

¿Qué trabajamos? velocidad, estrategia

Material:

Material no imprescindible pero que iría bien:

En la pista polideportiva los niños tienen que ir de una área de balonmano a la otra sin ser tocados por otro niño que puede moverse por donde quiera menos por las áreas. Los que tienen que conseguir el objetivo son los peces y el perseguidor es el pescador. Al grito de "¡Peces al agua!" empezarán a correr. Los tocados serán pescadores. No vale quedarse dentro del área mucho rato (se llegará a un acuerdo de cuantos segundos pueden permanecer en el área el MEF tendrá que controlarlo). Al final todos serán perseguidores o gana el último en ser cogido. Para hacer el juego más rápido se puede decir que el último en entrar en el área pierde y tiene que hacer de perseguidor.

EL RÁPIDO

Edad: medio y superior

Nº de jugadores: a partir de 4

¿Qué trabajamos? Agilidad, estrategia, rapidez, técnica

Material: pelota y portería

Material no imprescindible pero que iría bien:

En una portería de fútbol se coloca un portero y una fila india de niños a fuera del área. Cada niño tiene cinco puntos. Irán chutando a gol por orden y quien marque gol vuelve a la cola y el portero pierde un punto. Cuando un niño falla tiene que ir rápidamente a la portería a colocarse de portero. Está permitido chutar muy rápido aunque que el portero no esté preparado; de esta manera no se distraen y el juego es más ágil. El que llega a cero, queda eliminado. Gana el último. Se puede jugar con el pie o con la mano simulando el balonmano. Se tiene que chutar siempre desde fuera del área. No se puede hacer con grupos muy numerosos. Será necesario partir la clase en dos grupos y jugar cada grupo en una portería.

¡ ADIVINA, ADIVINA RÁPIDO !

Edad: inicial, medio y superior

Nº de jugadores: a partir de 4

¿Qué trabajamos? Mímo, memoria, agilidad de palabras

Material: papel

Material no imprescindible pero que iría bien:

El MEF da un papel a un niño con títulos de películas conocidas, artistas conocidos, series de TV., objetos, animales, ... Éste, con mímo, tiene que intentar que los compañeros adivinen el título. Los otros pueden hacer preguntas que sólo tengan como respuesta SI o NO. Se van cambiando los papeles a medida que vayan acertando. También se puede hacer una competición por equipos. Es necesario mantener un orden de preguntas y respuestas y saldrá un miembro de cada equipo en cada tanda. Quien acierte la respuesta se queda el papel. Al final se contarán los papeles ganados.

BAILANDO POR EL PASILLO

Edad: infantil, inicial y medio.

Nº de jugadores: a partir de 6

¿Qué trabajamos? Desinhibición personal, danza,...

Material: todo tipo de ropa, cuerdas, indiacas, etc..

Material no imprescindible pero que iría bien: cuantas más cosas, mejor.

Con los bancos suecos o cuerdas si no tenemos suficientes, hacemos un pasillo. Nos imaginaremos que estamos en un "pase" de modelos y los niños tienen que disfrazarse con cualquier cosa imitando ser "top models". Puede haber un montón de ropa donde poder coger complementos rápidamente. A partir de una música marchosa, irán saliendo uno a uno mientras los otros aplauden. Se puntuarán la originalidad, la clase y la elegancia.

LOS CAZA-MARIPOSAS

Edad: infantil y inicial

Nº de jugadores: a partir de 8

¿Qué trabajamos? Agilidad, rapidez, atención, ...

Material: aros

Material no imprescindible pero que iría bien:

Unos cuantos niños intentaran con aros cazar a los otros niños. Los cazadores son los CAZAMariposasy los otros mariposas que intenten escaparse para que no los cacen. Los niños cazados se convierten en CAZA-mariposas y viceversa. Se aconseja utilizar aros grandes para evitar que se hagan daño.

LOS MEC-MEC

Edad: inicial y medio.

Nº de jugadores: a partir de 12

¿Qué trabajamos? Control tónico, estrategia, orientación espacial, ...

Material:

Material no imprescindible pero que iría bien:

Aprovechando las líneas de la pista polideportiva se hace el juego del "come-cocos". Los cocos o víctimas van caminando, no corriendo, sobre las líneas marcadas en el suelo. Un niño o dos (los MEC-MEC) salen de un extremo de la pista caminando sobre las mismas líneas con las manos hacia delante y gritando: MEC, MEC, MEC, MEC. Cuando alguien es tocado, se convierte en perseguidor y hace lo mismo que el MEC-MEC. Al final no queda nadie a quien cazar. No vale andar hacia atrás. Muy importante: se puede caminar rápido pero no correr. Tampoco vale saltar de línea a línea: se tienen que reseguir las líneas con los pies.

EL CODI SECRET

Edad: medio y superior

Nº de jugadores:

¿Qué trabajamos? Utilización de los sentidos, acuerdo de grupo, estrategia, ...

Material: papel

Material no imprescindible pero que iría bien:

Dos grupos. Cada grupo escoge un componente que hará de títere con los ojos tapados. Sin utilizar las palabras *delante*, *detrás*, *izquierda*, *derecha* o similares, tendrán que inventar un código secreto para que el títere pueda coger un tesoro que el MEF colocará en el terreno de juego. El resto del grupo estará en una zona que no podrán atravesar. Cada grupo saldrá de un extremo del terreno de juego. El que coja antes el tesoro, gana. El código puede ser dado por el MEF antes de empezar. Por ejemplo: delante = coche ; detrás = camión ; parar = bicicleta

EL PUNTO MÁS CERCANO

Edad: medio y superior

Nº de jugadores: a partir de 2

¿Qué trabajamos? Orientación espacial, ...

Material: cinta para los ojos, objeto (cualquier cosa)

Material no imprescindible pero que iría bien:

Con los ojos tapados los niños tendrán que poner un objeto lo más cerca posible de una línea dibujada en el suelo. Antes, tendrán que contar los pasos y lo habrán mirado bien. El que se pasa, queda eliminado. Lo harán uno a uno. Cada uno deberá buscar el código propio que mejor le vaya para conseguir el objetivo: pasos juntos, pasos separados, palmos, etc.

¡BOMBAS FUERA!

Edad: medio y superior

Nº de jugadores: a partir de 12

¿Qué trabajamos? Resistencia, fuerza, agilidad, rapidez, ...

Material: muchas pelotas, indiacas, etc..

Material no imprescindible pero que iría bien: petos

Dos equipos. Cada equipo tiene un terreno de juego. En cada terreno hay el mismo número de pelotas de todo tipo y que serán las bombas. En un tiempo determinado tienen que sacar todas las bombas que tengan en su campo y devolver las que les lleguen. Pasado el tiempo, gana el equipo que tenga menos bombas en su campo. No vale chutar las pelotas. También puede haber indiacas u otro tipo de material.

DUELO A TRES METROS

Edad: medio y superior

Nº de jugadores: a partir de 8

¿Qué trabajamos? Rapidez, fuerza, agilidad, equilibrio, puntería, ...

Material: pelotas blandas y aros.

Material no imprescindible pero que iría bien: una cuerda desde donde salen.

Dos equipos. Se numeran y se colocan a unos veinte METROS cara a cara. A la misma distancia de unos y otros, habrá una pelota por cada equipo dentro de un aro. Cuando el MEF diga un número, quien lo tenga saldrá corriendo (como en el juego del pañuelo) hasta coger la pelota del aro y lanzarla contra el rival del mismo número que estará a unos tres METROS. No vale salir del aro para lanzar la pelota ni para esquivar el "tiro". Se puntúan los aciertos de cada equipo.

EL JUEGO DE LOS NOMBRES

Edad: medio y superior

Nº de jugadores: a partir de 12

¿Qué trabajamos? Velocidad de reacción, rapidez de palabra, juego de conocimiento

Material: pelota

Material no imprescindible pero que iría bien:

Círculo. Un niño está en el centro y dice un nombre de un niño al mismo tiempo que le señala. El niño aludido se sentará en el suelo rápidamente y los que están a su lado se señalan y dicen su nombre lo más rápidamente posible. El que tarda más en reaccionar tiene que sentarse en el suelo. Los eliminados se quedan sentados en el suelo para complicar más el juego a los que aún están en pie. Al final, sólo quedan dos. Entre estos dos se escogerá mediante sorteo, quien irá empezará en el centro la próxima vez.

CAZA DE REBOTE

Edad: medio y superior

Nº de jugadores: a partir de 8

¿Qué trabajamos? Velocidad, puntería, agilidad, estrategia, ...

Material: pelota que bote.

Material no imprescindible pero que iría bien:

Es un juego de persecución con pelota, del tipo del popular *mata-conejos*. Todos "paran" cuando tienen la pelota y gana el último que quedar vivo. Se eliminan los tocados. Para tocar a alguien, la pelota tiene que votar una vez en el suelo antes de tocar a un perseguido. También se puede hacer como variante del juego del *mata-conejos* o el juego de *pelotas salvadoras y matadoras*. Cuando no se dispone de pelotas blandas, el rebote evita que se hagan daño.

JUEGO DE LA SEDUCCIÓN

Edad: medio y superior

Nº de jugadores: a partir de 12

¿Qué trabajamos? Orientación espacial, acuerdo de grupo, observación, atención, ...

Material: aros

Material no imprescindible pero que iría bien:

En un aro hay parejas de alumnos, espalda con espalda a medio metro de distancia. Dos niños no tienen pareja. Para conseguir pareja tendrán que guiñar el ojo a los niños que estén delante.

Cuando éstos reciben el mensaje, irán a formar pareja con los que los han llamado. Si el de detrás ve la intención, puede retener a su pareja sin moverse de su sitio. Si queda sin pareja deberá guiñar el ojo a alguien para conseguir otra pareja. Para motivar se dirá (¡cuidando en cómo se dice!) que los de delante son las mujeres de la pareja y los de detrás son los hombres. Se cambiarán los papeles cada cuando decida el MEF (cada cinco minutos o cada tres minutos, ...)

ESPALDERAS OCUPADAS

Edad: inicial, medio y superior

Nº de jugadores: a partir de 5.

¿Qué trabajamos? Fuerza, equilibrio, ...

Material: espalderas, bancos suecos, ...

Material no imprescindible pero que iría bien:

En cada extremo de las espalderas se sitúa un grupo de niños. A la señal, empezarán a subir por orden, intentando llegar hasta el extremo contrario. Cuando se crucen con los otros no se podrán

tocar de ninguna manera ni desestabilizarse. Se les dirá que en el suelo hay cocodrilos para motivar el hecho de no tocar con el pie en el suelo. Para bajar y hacer el juego más motivador se pueden colocar bancos suecos en forma de tobogán y colchonetas.

También pueden transportar alguna cosa para hacerlo más interesante y difícil, como por ejemplo, una pelota de tenis o un aro.

PAUSA - PLAY

Edad: superior

Nº de jugadores: a partir de 8

¿Qué trabajamos? Expresividad, control tónico, ...

Material:

Material no imprescindible pero que iría bien: algún elemento para disfrazarse.

En grupos de tres o cuatro niños se organizan pequeñas representaciones de teatro de uno o dos minutos, como mucho. Las escenas pueden ser de la vida cotidiana o de cualquier película o serie de dibujos animados. Después, por orden, cada grupo representará su escena ante los demás. Por orden, los espectadores irán diciendo "pausa" y "play" para parar y reproducir "la imagen" de lo que están viendo en la tele conectada al vídeo. Las pausas pueden durar unos tres segundos y las escenas serán siempre en cámara lenta para ayudar a las pausas y para que sea más divertido.

LAS CAJITAS

Edad: infantil y inicial

Nº de jugadores: a partir de 8

¿Qué trabajamos? Expresividad,...

Material:

Material no imprescindible pero que iría bien:

Es para niños de muy corta edad. Están desperdigados por el espacio destinado al juego. Cuando el MEF dice: "¡Cajitas!"; todos se agacharán simulando ser cajitas. Después el MEF dirá: -

"Dentro de las cajitas hay ... (cualquier cosa, por ejemplo unos leones)". Todos los niños imitarán a los leones hasta recibir nuevas instrucciones para convertirse en cajitas. Se puede hacer con sonidos o callados; con figuras estáticas o en movimiento.

LOS BARCOS ("hundir la flota")

Edad: medio y superior

Nº de jugadores: A partir de 10

¿Qué trabajamos? Estrategia, acuerdo de grupo, ...

Material: bolígrafo, papeles ya hechos, bancos suecos, colchonetas, ...

Material no imprescindible pero que iría bien:

Para jugar con más de veinte niños. Dos grupos jugarán al juego de los barcos pero siendo ellos mismos los torpedos, los barcos. Cada equipo tendrá dos papeles cuadriculados, en uno de los

cuales apuntarán donde se encuentran sus propios barcos (las coordenadas serán entre la "E" y el número 5); en el otro papel anotarán los tiros que lancen al enemigo (para eso necesitarán el

bolígrafo) . Según el número de niños por equipo se harán más o menos barcos. Cada miembro de cada barco tendrá un papel donde se indicará en qué posición se encuentra. Este papel sólo deberá mostrarse en el momento en que se hunda la parte de barco que él representa (p.ej: B-4).

Los capitanes, por orden, dirán una coordenada; si es válida para tocar una parte del barco, el niño del otro equipo que la tenga, enseñará el papel y el torpedo chocará contra él y se quedará sentado. Si la coordenada es "agua" también saldrá un torpedo pero caerá al suelo (colchoneta)

cerca de los barcos contrarios. No es necesario que los barcos se coloquen como si estuvieran sobre un recuadro; pueden colocarse como quieran pero siempre unidos entre ellos. Un lanzamiento que toca tiene derecho a conservar el turno. Cada vez saldrá un torpedo diferente de los dos que tiene cada equipo. Equivalencias según el número de niños: 1) 15 niños por grupo =

1 barco de 5; 1 de 4; 1 de 3 + 2 torpedos + 1 capitán. 2) 14 niños por grupo = 1 barco de 5; 1 de 4; 1 de 2 + 2 torpedos + 1 capitán. 3) 13 niños por grupo = 1 barco de 5; 1 de 3; 1 de 2 + 2 torpedos + 1 capitán. 4) 12 niños por grupo = 1 barco de 4; 1 de 3; 1 de 2 + 2 torpedos + 1 capitán. 5) 11 niños por grupo = 1 barco de 4; 2 de 2 + 2 torpedos + 1 capitán. 6) 10 niños por grupo = 1 barco de 3; 2 de 2 + 2 torpedos + 1 capitán.

BUSCANDO A ALGUIEN QUE..

Edad: superior

Nº de jugadores: a partir de 10.

¿Qué trabajamos? Conocimiento del grupo, desinhibición, ...

Material: papeles, bolígrafos

Material no imprescindible pero que iría bien:

El MEF reparte unos papeles que dicen: "BUSCA A ALGUIEN QUE ... y distintas frases como:

-haya nacido el mismo mes que tu; -le gusten los dibujos animados; -su nombre (o algún apellido) empiece con la misma letra que tu nombre o apellido; -tenga los ojos azules; -lleve gafas; -lleve los zapatos negros; -haya ido en avión; -haya dormido en tienda de campaña; - que

tenga dos hermanos; que calce el mismo número de pie que tu; etc... Lo más difícil es que no vale repetir ningún nombre y tienen que llenar la hoja lo más rápidamente posible. Al final, se ponen los datos en común. Hará falta hacer distintos modelos de hojas para evitar que se lo copien.

EL OSO DORMILÓN

Edad: inicial y medio.

Nº de jugadores: a partir de 8

¿Qué trabajamos?: velocidad de reacción, expresividad

Material: colchoneta

Material no imprescindible pero que iría bien:

Un niño es un oso que está invernando en una cueva, tumbado en una colchoneta. El resto de los animales del bosque son unos latosos y quieren despertar al pobre oso.

Todos los niños se acercan al oso y le molestan. Súbitamente el oso se despertará y perseguirá a los animales que le

molesten. Cuando los animales lleguen a un punto establecido de antemano, el oso no los podrá coger. Los que han sido cogidos pueden ser osos o quedar eliminados, a criterio del MEF.

JUEGO DEL REVÉS

Edad: inicial, medio y superior

Nº de jugadores: a partir de 4

¿Qué trabajamos? Atención, velocidad de reacción, ...

Material:

Material no imprescindible pero que iría bien:

El MEF va cantando órdenes que los niños tienen que interpretar al revés. Se eliminan los niños que no cambien la acción, que no la realicen al revés. Ganan los últimos en quedar eliminados.

Cuanto mayores sea los alumnos, más complicadas pueden ser las órdenes. Es ideal después de una sesión muy movida para volver a calmar al grupo y, además, les encanta.