

## GRANDES JUEGOS

### **JUEGO N°1: LOS INDIOS**

Objetivo: Estrategia, socialización y cooperación.

Nº de participantes: 4 Equipos (entre 8 y 10).

Material: Temperas.

Organización: Cuatro equipos cada uno en un esquina, los componentes deben llevar la cara pintada.

Desarrollo: Los rojos pillarán a los azules; los azules a los amarillos; amarillos a verdes

y verdes a rojos. Si alguien es pillado va a casa de los opuestos, pero pueden ser salvados por sus compañeros. Los equipos pueden aliarse, de forma que si un verde

tiene que pillar a tiene que pillar a un rojo, éste se puede aliar con un amarillo, que pilla al verde, así al verde le cuesta más pillar al rojo.

Los que son pillados y están en la cárcel no pueden escaparse, hasta que uno de sus

compañeros lo libere.. Cuando todos los equipos estén pillados, se empieza de nuevo.

Ganará el que más contrarios tenga en su esquina.

### **JUEGO N°2: LA BÚSQUEDA**

Objetivo: Estrategia, Nocturno.

Nº de participantes: 2 Equipos (cada uno con un color).

Material: Temperas o lazos de colores.

Organización: un equipos son los cazadores y el otro los perseguidos. En un terreno previamente delimitado, por el que los perseguidos se repartirán.

Desarrollo: A la señal, el grupo de "perseguidos", tiene dos minutos para esconderse

en en zona que previamente ha sido delimitada. A los dos minutos sale el grupo de los

cazadores, los cuales tienen siete minutos para pillar a sus contrincantes, una vez pillados deben llevarlos a una "cárcel" que será el punto de partida del juego. Una vez

terminado el tiempo se cambian los papeles. Gana el equipo que mas personas pille.

### **JUEGO N°3: LA CONQUISTA DEL TESORO**

Objetivo: Entretenimiento, estrategia, Nocturno.

Nº de participantes: Gran grupo.

Material: Una linterna intermitente y una linterna por persona.

Organización: En un espacio previamente delimitado, se colocará una linterna intermitente. Del gran grupo se cogerá a unas cuantas personas que harán de "guardianes" que se esconderán, y el resto se repartirá por el espacio delimitado.

Desarrollo: La finalidad del juego es intentar llegar a la luz intermitente. El grupo de

guardianes estará escondido en lugares estratégicos, de los que no se podrán mover,  
para evitar que nadie llegue. Los demás deben intentar llegar sin que los guardianes  
les descubran, si son descubiertos deben retroceder cincuenta pasos e intentarlo de nuevo.

### **JUEGO Nº4: CROSS DE ORIENTACIÓN**

Objetivo: Entretenimiento, estrategia, Nocturno.

Nº de participantes: Gran grupo.

Material: Un mapa de la zona (podéis dibujarlo vosotros), Brújulas (si no tenéis, no pasa nada). Balizas (construidas por vosotros mismos, por ejemplo, un trozo de papel,  
con un Nº y un dibujo diferente en cada baliza). Un cronometro.

Organización:

Desarrollo: Escondéis las balizas por el terreno, y las marcáis en el mapa (ponéis el Nº de la baliza) y si hay brújula la indicación. Situáis una zona de control, donde estéis

vosotros, a cada grupo de niños, le entregáis una copia del mapa, y lo mandáis a una baliza diferente para comenzar.

Cada vez que encuentren una baliza deben copiar el dibujo, y llevárselo a vosotros, donde lo verificáis si es verdad o no, gana el que menos tarde en encontrar todas las balizas.

Variantes:

Cada vez que encuentren una baliza y os la lleven le podéis poner una prueba a superar.

En los dibujos podéis poner animales de la zona por ejemplo, que los dibujen y los reconozcan.

### **JUEGO Nº 5: EL TESORO**

Objetivo: Captura y defensa

Ámbito: Psicomotricidad, juego en equipo.

Deporte: Colectivo.

Material: Cancha lisa sin obstáculos.

Edad: desde 6 años.

Organización: Dos equipos.

Desarrollo: Se divide el terreno por la mitad y hay que tratar de capturar el tesoro (balón) que está dentro de un círculo de 6 metros de diámetro del otro lado y llevarlo a campo propio.

Sólo en la mitad ajena a mi equipo me pueden congelar

Un compañero me puede descongelar. Pasando bajo mis piernas.

Los defensas no pueden entrar a su círculo.

Se pueden dar pases.

### **JUEGO Nº 6: EL NUDO HUMANO**

Objetivo: Contacto físico, rompehielos de un grupo que se conoce recientemente.

Ámbito: Contacto físico, rompehielos

Deporte: Colectivo.

Material: Ninguno

Edad: desde 10 años.

Organización: Una ronda todos tomados de las manos mirando hacia el frente

Desarrollo: El juego consiste en que uno de los integrantes de la ronda, profesor o guía, comenzará a caminar por entre los brazos o bajo los brazos de los demás integrantes de la ronda, nadie deberá soltarse y todos deberán ir pasando por donde

paso el guía. La idea es que entre todos se forme un gran nudo humano, una vez que

el guía no puede seguir avanzando, se debe comentar el como se encuentran y si posiblemente se puede seguir. De no ser así, se comienza el retroceso para formar nuevamente la ronda y realizar otra actividad.

### **JUEGO N° 7: CAMBIO DE PLANETA**

Objetivo: Salto.

Ámbito: Habilidades Básicas.

Material: Aros.

Edad: 6 y 7 años.

Organización: Aros repartidos por todo el espacio, serán los planetas.

Desarrollo: Un aro por niño/a, menos uno/a que será el que primero la quede. Este gritará "CAMBIO DE PLANETA" y deberán cambiar de aro desplazándose a saltos. El que la quedaba también debe buscar planeta, quien se queda sin él es el que la queda.

Se pueden cambiar los tipos de salto para desplazarse: con dos pies juntos, a la pata coja.....

### **JUEGO N° 8: SIGUE EL CAMINO...**

Objetivo: Lectura de señales de senderismo.

Ámbito: Orientación.

Material: Cartulinas (Blancas, Amarillas, Rojas).

Edad: 6 a 10 años.

Organización: Grupos de 4 o 5.

Desarrollo: Previamente el profesor colocará por el patio del colegio las señalizaciones

correspondientes haciendo un recorrido. Los niños/as con sus grupos deberán empezar

su camino por los "senderos" y deberán seguir las señalizaciones, hasta leer la posta

final. Que podrá decir algo así como..."ENHORABUENA, HAS LLEGADO A LA META".

### **JUEGO N° 9: LAS 7 MARAVILLAS.**

Objetivo: Conseguir los objetos que se piden en el listado

Ámbito: Creatividad

Material: Papel con una lista de 7 maravillas

Edad: Desde los 6 años

Organización:

Desarrollo: Se dividen los participantes en grupos de a 10 como máximo. A cada grupo se le da una lista de cosas que tienen que conseguir, como por ejemplo, flores de distintos colores, piedras con formas de animales, etc... la lista la hace cada profesor a su gusto, y teniendo en cuenta el lugar donde se va a desarrollar el juego. Se juega por tiempo, pueden ser entre 10/20 minutos, terminado el plazo se muestran lo que cada equipo pudo conseguir, otorgando puntaje en base a la creatividad mostrada por cada grupo, en base a lo solicitado por el profesor. (como ejemplo, se puede pedir un rayo de sol, un metro de agua, etc.... para que los niños tengan que improvisar y jugar creando)

### **JUEGO Nº 10: LAS BANDERAS**

Objetivo: Visualización del espacio, de los compañeros y de los contrincantes.

Ámbito: Velocidad, agilidad

Material: Pañuelos, papel, pelotas o cualquier cosa que se quiera utilizar como bandera.

Edad: A partir de 9 años

Organización: En una pista de fútbol sala (o similar) colocaremos el mismo nº de banderas en cada esquina

Desarrollo: A cada equipo pertenece la mitad del campo, y las banderas que hay en sus dos esquinas. La portería se utilizará como cárcel. El juego consiste en pasar a "campo enemigo" a robar sus banderas (una cada vez) sin que te hagan prisionero, y

evitar que te roben las tuyas. Normas del juego:

Una vez que tienes una bandera en tu poder, no pueden hacerte prisionero.

Las banderas conseguidas se unirán a las que están en tus dos esquinas.

Los prisioneros se salvan dándoles en la mano y consiguiendo llegar a tu campo sin que te pillen.

Gana el equipo que consigue hacerse con todas las banderas del equipo contrario, o que ha hecho prisionero a todo el equipo de en frente.

### **JUEGO Nº 11: LOS BOMBEROS**

Objetivo: Nociones básicas del deporte

Ámbito: softbol

Material: 1 pelota blanda, 4 bases de goma, cartón o en su defecto dibujadas con tiza

Edad: 6 años en adelante

Organización: Dibujar un cuadrado en el suelo de 18 metros de lado. en tres esquinas

ubicar una base cuadrada, en la otra, ubicar una con forma de casita.

Desarrollo: Se dividen dos grupos: los bomberos y los incendiarios. Los bomberos se ubican desparramado dentro de los límites del cuadrado y nombrarán a un jefe que se ubicará detrás de la base con forma de casa. El otro grupo se forma en fila, fuera del cuadrado. El primero se ubicará delante de la casita con la pelota en la mano, y sus compañeros detrás. A la señal del profe el primero arroja la pelota lo más lejos posible con las manos y corre alrededor del cuadrado, pisando las bases en orden y tratando de llegar a la casita antes de que el jefe apoye la pelota en ese

lugar. Los bomberos tratarán de tomar la pelota y por medio de pases enviársela al jefe antes de que el corredor llegue a la casa. Si el corredor logra llegar se anota un punto para su equipo.

Una vez que pasaron todos los compañeros, cambian de roles, los bomberos serán incendiarios y viceversa.

### **JUEGO N° 12: beisbol racket**

Objetivo: Iniciación al Tenis y al Beisbol

Ámbito: Predeporte

Material: Raqueta de Tenis, pelota de Beisbol ,bases.

Edad: a partir de los 10

Organización: Estructuración del campo como el Beisbol.

Desarrollo: Igual que el Beisbol pero con los puntos de otra manera:

un home run:5 puntos

un home:3 puntos

Los que hacen home run después de que tiren todos tiran 2 veces y los que hacen home 1 vez.

### **JUEGO N° 13: Los amigos trepadores...**

Objetivo: Cooperación, comunicación, ecología,etc.

Ámbito: Vida en la Naturaleza, habilidades motoras

Material: Árbol grande, colchonetas o similar

Edad: a partir de los 12

Organización: Se ubica el equipo, que participa, alrededor del árbol y a trepar

Desarrollo:

ATENCIÓN: Es muy importante primero, remarcar las medidas de seguridad cotidianas, en éstos tipos de juegos. Es por equipos y se controla el tiempo, que tarda

todo el grupo para estar ubicado en el árbol seleccionado, para jugar. Ninguno puede

estar por debajo, de la marca previamente señalada en el vegetal. En ese momento se

para el cronometro, luego pasan los otros equipos. El ganador es el conjunto que tarda

menos, para ubicar a todos los integrantes.

### **JUEGO N° 14: FÚTBOL CON ESCOBAS**

Objetivo: Diversión

Ámbito: Psicomotriz-sociabilización

Material: Escobas y un balón

Edad: 12 en adelante

Organización: organizar dos equipos no importa el número de ellos delimitar las porterías cada jugador con escoba y sin portero

Desarrollo: meter gol con la escoba en la portería contraria

### **JUEGO N° 15: Pichi-Cacher**

Objetivo: Capacidades Físicas Básicas

Ámbito: Fútbol-Baseball

Material: Un balón de fútbol y 9 conos

Edad: A partir 8 años

Organización: El gran grupo dividido en 2 equipos.

Desarrollo: Se dispone de una pista o zona de juego. Se dispone el material de la siguiente forma: Los conos representan las bases. Se juega a modo de baseball, pero

adaptándolo a la escuela:

En lugar de batear, chutamos con el pie.

Si un alumno caza el balón por el aire elimina al chutador.

Si consigues un home-run (Vuelta en 1) 2 ptos. Si no, 1.

Cuando todos los alumnos de 1 equipo han chutado, cambio de equipo

### **JUEGO N° 16: la numeración**

Objetivo: Agilidad mental y física

Ámbito: Psicomotricidad

Material: Ninguno

Edad: Desde 8 en adelante, incluyendo adultos

Organización: Se deben separar en 2 grandes grupos (o más) de mínimo 8 personas

Desarrollo: el equipo A y el B se tomarán de las manos, la persona encargada enumerará las manos tomadas por grupo (no a las personas por grupo), luego dirá en voz alta uno de los números y las personas que tengan tomadas sus manos en ese numero deberán levantar sus brazos formando un túnel por el que deberán pasar los extremos del grupo (o fila), deberán pasar todos y volver a su estado inicial, terminando ganador el grupo que grite ¡ilisto! y levante sus manos.