

Juegos



Juan José Jurado  
Manuel López de la Nieta

# 101 juegos tranquilos

Para motricidad limitada  
y espacios reducidos



EDITORIAL CCS

# 101 JUEGOS TRANQUILOS

Para motricidad limitada y espacios reducidos

## Colección **JUEGOS**

1. Juegos para días de lluvia. Emilio Miraflores (coord.)
2. 365 juegos. Elio Giacone
3. Juegos y más juegos para el tiempo libre. José A. Montull
4. 66 juegos populares para educar. J.J. Jurado / M. López de la Nieta / V. Yagüe
5. Juegos musicales en la escuela. Alicia Espejo / Amparo Espejo
6. Juegos de ayer para entrenar hoy. Cecilio Bravo
7. 44 juegos auditivos. Ma Pilar Montoro
8. Un juego al día 11. Elio Giacone / Massimo Schiavetta
9. Un juego al día 2. Elio Giacone / Massimo Schiavetta
10. El placer de jugar juntos. Xesús R. Jares
11. 30 grandes juegos. Alfonso Villa
12. Juegos de agua para días de sol. Emilio Miraflores / Dolores Martínez / Ana Martín
13. Juegos de calle multiculturales. Severino Ballesteros
14. Juegos de mesa del mundo. Severino Ballesteros
15. 366 juegos para educar. Autores Varios
16. El esquema corporal en Primaria. E. Miraflores / Ma C. López / A. Martín / D. Martínez

17. Juegos para la animación de espacios acuáticos. Víctor J. Ventosa
18. Juegos de expresión corporal para niños. Sergio Mario Chazin
19. La percepción espacio-temporal en Primaria. E. Miraflores/ Ma C. López /N. Ruperto
20. Juegos de ambiente. Miguel Ángel Caballero
21. Juegos de tablero. Juan Diego Sánchez Torres
22. Grandes juegos combinados. Jesús Á. Alonso / Rosalía Flores
23. 25 yincanas divertidas. Francisco Javier González y Paula Iñigo
24. Juegos desde los cuentos. Iván Suárez
25. Juegos matemáticos y de razonamiento lógico. Juan Diego Sánchez Torres
26. Juegos para todos. Luis Miguel Bascones
27. 101 juegos tranquilos. J.J. Jurado 1 M. López de la Nieta

**JUAN JOSÉ JURADO SOTO  
MANUEL LÓPEZ DE LA NIETA MORENO**

# 101 JUEGOS TRANQUILOS

Para motricidad limitada y espacios reducidos

**EDITORIAL CCS**

Página web de EDITORIAL CCS: [www.editorialccs.com](http://www.editorialccs.com)

© J. J. Jurado / M. López de la Nieta

© 2012. EDITORIAL CCS, Alcalá, 166 / 28028 MADRID

*Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.*

Diagramación editorial: Nuria Romero

Dibujos de interior: Juan José Jurado

Dibujo de portada: Chiara Fruttero

Diseño de portada: Olga R. Gambarte

ISBN (pdf): 978-84-9023-687-1

Fotocomposición: AHF, Becerril de la Sierra (Madrid)

# Índice

[Introducción](#)

[1. A,b,c](#)

[2. Ala calle](#)

[3. A robar panderetas](#)

[4. Acertar oficios](#)

[5. Adivina de qué palabra se trata](#)

[6. Adivina diciendo sin decir](#)

[7. Adivina quién habla](#)

[8. Adivina quién es](#)

[9. Al engaño](#)

[10. Al escondite](#)

[11. Alinearse por estatura](#)

[12. Arenas movedizas](#)

[13. Atarse los zapatos](#)

[14. Avanzar a ciegas](#)

[15. Averigua lo que ha cambiado](#)

[16. Ballena, serpiente y águila](#)

- [17. Busca el silbato](#)
- [18. Busca la salida](#)
- [19. Busca los regalos](#)
- [20. Busca tu color](#)
- [21. Buscar al mensajero](#)
- [22. Buscar la pelota a ciegas](#)
- [23. Busco un color](#)
- [24. Caballo ciego](#)
- [25. Cadena de sílabas](#)
- [26. Calcula el peso](#)
- [27. Cazar por el ruido](#)
- [28. Comer a ciegas](#)
- [29. Cuando vaya de viaje](#)
- [30. Cuenta qué pasó](#)
- [31. De tierra, de mar o de aire](#)
- [32. Descubre al que falta](#)
- [33. Descubrir la verdad](#)
- [34. Di cuántos hacen ruido](#)
- [35. Dime cuánto mide](#)

- [36. Dime quién se esconde](#)
- [37. El acusado y su abogado](#)
- [38. El almacén de mi padre](#)
- [39. El apretón de manos](#)
- [40. El camino encantado](#)
- [41. El cazador ciego](#)
- [42. El ciego y la estatua](#)
- [43. El ciego y su acompañante](#)
- [44. El ciego, el guía y las interferencias](#)
- [45. El lobo y los corderos](#)
- [46. El lugar prohibido](#)
- [47. El modelo y su espejo](#)
- [48. El objeto perdido](#)
- [49. El ruido viene de](#)
- [50. El tesoro escondido](#)
- [51. El tiempo justo](#)
- [52. El tren ha llegado](#)
- [53. El vigilante y -los ladrones](#)
- [54. El zoo](#)



55. Encuentra el común y el que sobra

56. Encuentra lo que ha cambiado

57. Graciosos y serios

58. Guardar el tesoro

59. Guardar la puerta

60. Hacer lo contrario

61. Haciendo memoria

62. La bolsa contiene

63. La cieguera

64. La lechuza y el topo

65. La mampara

66. La pelota de colores

67. La rosa de los vientos

68. Las abejas ayudan

69. Las campanas de mi pueblo

70. Lo tengo delante

71. Localiza la letra

72. Los ciegos no chocan

73. Los números

74. Los olores del aire

75. Los sonidos de las horas

76. Mañana voy de excursión

77. Moneda a mi hucha

78. Ni sí, ni no

79. Países

80. Palabra y pelota

81. Parejas de estatuas

82. Pasa el aro

83. Pásalo rápido

84. Pasar la frase

85. Pasar la piedra

86. Pepe ha dicho

87. Poner el sombrero

88. Pongamos todo en orden

89. Realiza el gesto

90. Reconocer al compañero

91. Representaciones

92. Seguir al olor

93. Seguir al rey

94. Sin pasarse de la raya

95. Soy adivino

96. Tierra, mar y aire

97. Tócalo otra vez

98. Únete al grupo

99. Vocalizar

100. Vuela, nada, corre

101. ¿Y qué me dices de él?

# Introducción

Los juegos desarrollados en este libro se caracterizan por la no exigencia de una gran motricidad para ponerlos en práctica, pues pueden realizarse en espacios reducidos, desde dentro de un autocar en las salidas de excursión, hasta en un aula escolar, en una sala de espera, etc. Precisan una cierta tranquilidad, que puede ser transmitida en el desarrollo de los mismos, por lo que son interesantes en momentos en los que necesitemos producir serenidad, por ejemplo después de un día agitado o del nerviosismo generalizado causado por un acontecimiento especial.

La propuesta de juegos que presentamos, que puede ser llevada a cabo en muchos casos incluso con niños que tengan su motricidad limitada, no hay que considerarla inalterable, ya que permite ser adaptada según los participantes y las condiciones medioambientales, algo que además de una posibilidad es una recomendación que se debe tener siempre en cuenta.

Este nuevo libro de juegos que como autores presentamos, contiene una recopilación que basamos en nuestra experiencia como profesores de Educación Física; una experiencia adquirida impartiendo docencia (casi 65 años entre ambos) en diferentes etapas educativas, desde Educación Infantil hasta Bachillerato. Las propuestas son en algunos casos adaptaciones de juegos populares y tradicionales, con muchas variantes, que multiplican el número de juegos resultantes y que en total ronda los trescientos. A este respecto cabe recordar la metodología de aplicación de juegos explicada en anteriores trabajos, consistente en analizar un juego y sus variables con los grupos de niños: número de jugadores, equipos que intervienen, espacio, desarrollo del juego... e instar al grupo a que sugiera variantes de cada elemento analizado con objeto de obtener nuevos juegos donde se confirme o no, al aplicarlos, su viabilidad. De esta forma los participantes harán más cercanos y propios juegos que ellos mismos han inventado de una forma creativa.

Los juegos mostrados contienen algunos datos que ayudan a situarlos, tales como: el número de jugadores, la edad aproximada a quien están dirigidos y el material necesario para llevarlos a cabo. A continuación se expone la descripción del desarrollo y se indican reglas y sanciones. Las variantes que se relacionan en cada juego responden a cambios en aspectos concretos de cada juego matriz; en algunos casos el resultado se parece a otros ya conocidos o incluso a alguno más original expuesto en este manual. La última parte se dedica a describir aspectos que deben tenerse en cuenta a la hora de su aplicación a la enseñanza por cuanto es en este ámbito donde pueden utilizarse de forma más asidua. Las indicaciones se limitan a unas sugerencias sobre las etapas y ciclos, a una enumeración indicativa de las capacidades que desarrollan, terminando con observaciones y sugerencias que se deben reflexionar.

Si se observa, en casi todos los juegos se habla del director del mismo. Su figura la consideramos de suma importancia, relevante por cuanto ha de transmitir entusiasmo, motivación, generar confianza, conector de lo que pretende al aplicar uno u otro juego. Ser explícito en la presentación, dejando que la participación en los que juegan sea abierta, con capacidad para tomar iniciativas en su desarrollo. En algunas ocasiones el director de juego inicial puede, incluso debe, delegar en algún o algunos participantes dicha función.

Cuando el director de juego tenga que hacer equipos, debe buscar fórmulas que sean lo más equilibradas posible, combinando grupos cuyos miembros puedan, según sus capacidades, desarrollarse en su seno y complementar y ayudar a sus compañeros. Tratamos de que los participantes no se eliminen de forma permanente en el desarrollo de cada juego, salvo en aquellos que, por su rapidez y agilidad, suponga breves momentos tal eliminación.

Los materiales a utilizar que se indican, son susceptibles de ser cambiados por otros que puedan cumplir la misma función del juego, evitando siempre aquellos que puedan llegar a ser peligrosos. Los objetos indicados son siempre elementos poco costosos y que podemos encontrar en nuestro entorno más próximo.

Una de las mayores críticas que reciben los manuales de juegos es la falta de claridad de su explicación, algo comprensible dado que en muchas ocasiones su autor considera obvias cuestiones que no lo son así para un lector menos experimentado. Por ello, la descripción elaborada en cada juego es detallada y, a veces, exhaustiva; el objetivo final es el de que se entienda bien cada uno de los juegos.

Aunque existen numerosas formas de clasificar los juegos, dado que estos que presentamos están agrupados por un denominador común, hemos optado por una ordenación alfabética de los nombres, que sería lo mismo que decir que están ordenados de forma aleatoria, ya que estos nombres solo son producto de la puntual imaginación de quien se los inventó.

El libro va dirigido, fundamentalmente, a profesores de Educación Física, maestros, monitores y educadores, así como a personas que precisen ejercitarse mentalmente y de movimientos de baja intensidad. Por ello, y aunque por nuestra experiencia siempre nos dirigimos a un público infantil y juvenil, muchos de los juegos también pueden practicarse por colectivos de personas mayores.

Hay que hacer una referencia al sexismo; los juegos descritos son para todos, chicas y chicos indistintamente, si bien utilizamos el genérico masculino en la exposición de los juegos para referirnos a alumnos y alumnas o a profesoras y profesores, con la única intención de hacer más fluida y sencilla la lectura del libro.

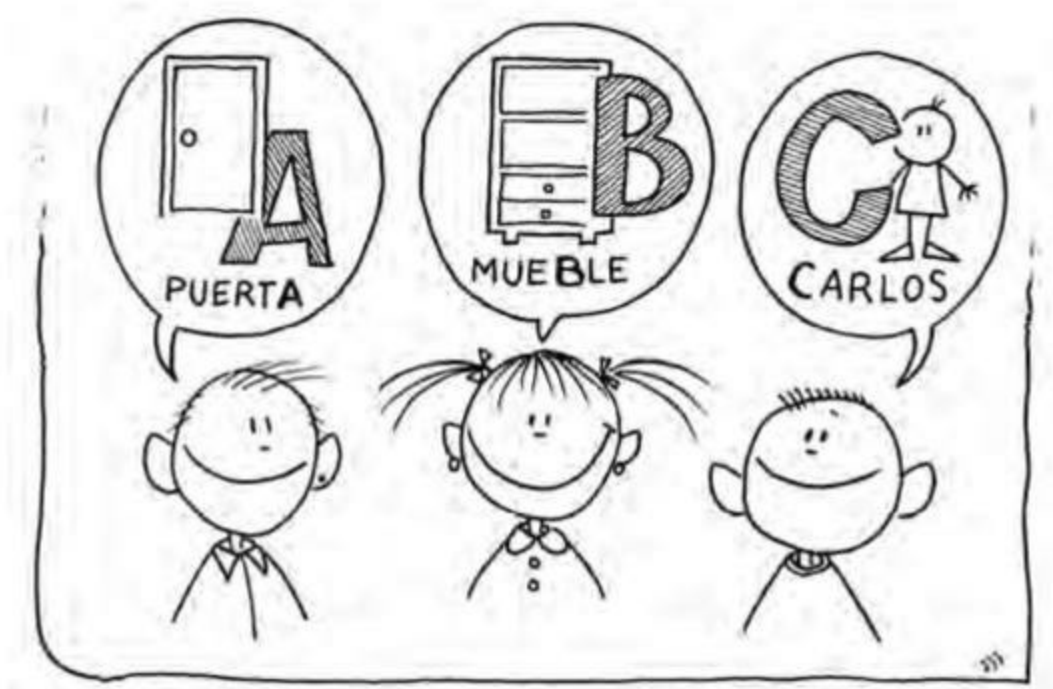
Por último, dar las gracias a las personas que nos han motivado y mostrado su apoyo para que 101 Juegos tranquilos para motricidad limitada y espacios reducidos, sea una realidad; así como a los lectores que, una vez más, han confiado en nosotros.

# 1. A, b, c

Número de jugadores: Desde 2 en adelante.

Edad: De 8 a 13 años.

Material: Ninguno (aunque ha de jugarse en un lugar con muchas cosas alrededor).



## Descripción

Los participantes se disponen en el espacio como deseen, estableciendo un orden de intervención. El primero debe decir una palabra de un objeto, persona o cosa que vea en su entorno, que contenga la letra A. El segundo hará lo mismo pero con la letra B, y así sucesivamente irán interviniendo todos, siguiendo el abecedario. Ejemplo: con la A, puerta; B, mueble; C, Carlos... El que no encuentre una palabra en un tiempo acordado, pierde un punto y pasa la vez al siguiente con la misma letra.

## Reglas y sanciones

A criterio del director del juego pueden excluirse algunas letras que entrañan cierta dificultad (K, Ñ, Y...).

También hay que considerar el permitir o no la repetición de palabras para letras distintas, en función de las posibilidades que se tengan respecto de los objetos contenidos en el espacio de juego.

## Variantes

1. Con grupos numerosos, que se conozcan bien y entre los mayores, realizar el juego limitando a nombres y apellidos de los participantes. Igualmente, se complica si establecemos la norma de que la palabra elegida comience por la letra que le corresponde.
2. Con un grupo reducido, delante de un mapa, tienen que buscar y señalar las palabras que contengan la letra. Ejemplo: con la A, París; B, Barcelona; C, Cáceres... También con una lámina del cuerpo humano (huesos o músculos).



## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA

Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Vocabulario, observación, memoria y agilidad mental.

Interdisciplinariedad: Lenguaje. Conocimiento del medio en la última



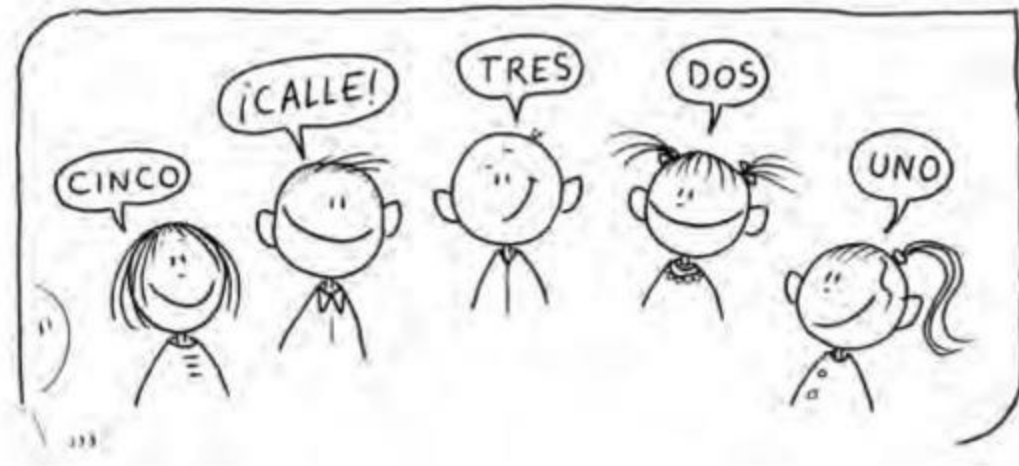
variante.

## 2. A la calle

Número de jugadores: De 10 en adelante.

Edad: De 10 años en adelante.

Material: Ninguno.



### Descripción

Todos los jugadores se sientan en el suelo en círculo. El juego empieza cuando el director indica a uno de los participantes que comience a contar: este primero dirá ¡uno!, el siguiente de la derecha dirá ¡dos!, y así sucesivamente: ¡tres!, ¡cuatro!..., hasta que un jugador, en lugar de decir el número que le corresponde, por ejemplo el seis, dice ¡calle!

Los siguientes continúan con la numeración normal, es decir, siete, ocho... Al llegar a cada múltiplo de seis, al jugador que le toque ha de decir ¡calle! (el 12, 18, 24, etc.).

### Reglas y sanciones

Se puede decir ¡calle! en cualquier momento, desde el número dos.

El jugador que se equivoca debe ser contestado por todo el grupo con ¡a la calle! Y ha de salir eliminado del círculo, comenzando otra vez desde el uno.

Si alguno dice ¡a la calle!, sin que corresponda, también es eliminado.

Gana el jugador que quede el último, es decir, el que no ha cometido ningún error.

### Variantes

El director del juego además de indicar el que comienza a contar, puede señalar al primero que debe decir ¡calle!



### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA

Etapas y ciclo: Educación Primaria, 3er ciclo, y ESO.

Capacidades que desarrolla: Agilidad mental y observación.

Interdisciplinariedad: Matemáticas.

# 3. A robar panderetas

Número de jugadores: De 6 a 25.

Edad: De 6 a 12 años.

Material: Una pandereta u otro objeto que suene con el movimiento (cascabeles, sonajero, campanillas...). Una prenda para tapar los ojos.



## Descripción

Los participantes se disponen libremente en el espacio. Uno de los jugadores, elegido previamente por el director del juego, estará sentado con los ojos tapados con la pandereta junto a sus pies. El director señalará a uno del grupo para que sigilosamente se levante, recoja la pandereta y se la entregue a él, allá donde se encuentre (deberá ir cambiando de posición).

El jugador que la liga tratará de escuchar el sonido de la pandereta y señalar el lugar por donde se oye. Mientras, el que roba la pandereta intentará trasladarla sin que suene. De los dos que intervienen (el ciego y el que roba la

pandereta), ganará un punto el que consiga su objetivo.

### Reglas y sanciones

Se tiene que guardar mucho silencio para permitir escuchar limpiamente.

### Variantes

1. Será más de uno el instrumento sonoro que interviene en el juego.
2. Se puede hacer con dos panderetas iguales, siendo dos niños los que intervienen en el robo. En este caso se dan puntos al que haga la entrega el primero o al que escuchó el sonido de las panderetas al ser robadas.



### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA

Etapas y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Auditiva.

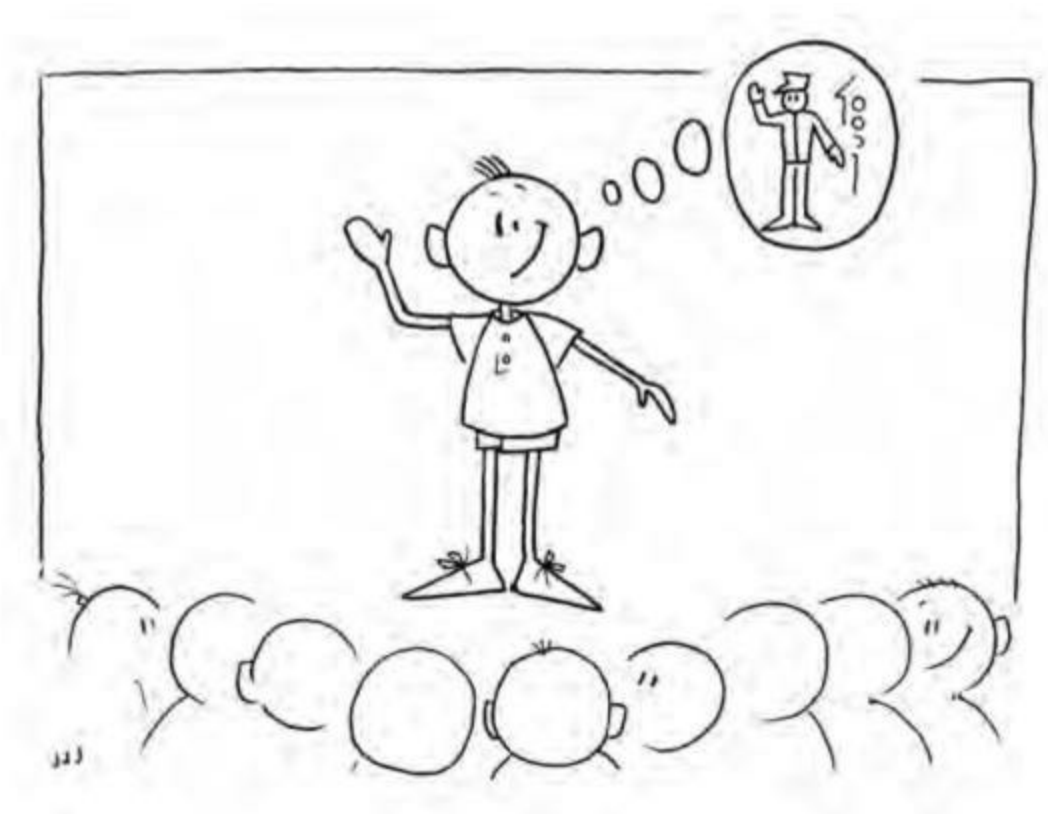
Interdisciplinariedad: Música.

## 4. Acertar oficios

Número de jugadores: De 2 en adelante.

Edad: De 6 a 12 años.

Material: Ninguno.



### Descripción

Todos los jugadores, sentados en semicírculo en el suelo. El director del juego señala a uno para que, colocado enfrente de sus compañeros, comience a ejecutar movimientos propios del oficio que ha pensado. Así por ejemplo, si es médico, finge tomar el pulso, auscultar a un paciente, etc.; si es policía de tráfico, dirigir el cruce de peatones, parar el tráfico, etc. Cuando algún jugador cree conocer el oficio que imita, levanta el brazo, lo dice y, si lo

acierta, sale a imitar otro oficio. Si no lo consigue, sigue la representación el primero hasta que otro jugador levante la mano y lo adivine.

## Reglas y sanciones

El que interpreta el oficio no puede hablar. Se puede acordar previamente si se permiten onomatopeyas.

Los que aciertan se anotan un punto. Los errores, al intentar acertar el oficio, no cuentan. Al final del juego el que ha conseguido más puntos es el que gana. No vale repetir oficios.

Pasado un tiempo acordado, si no hay acierto, puede proporcionarse una pista utilizando una sola palabra.

## Variantes

- 1.El sistema de puntuación puede llevarse a cabo de otras formas, como partir todos de una puntuación determinada añadiendo aciertos y restando errores.
- 2.La ligan dos jugadores a la vez, teniéndose que poner de acuerdo para la imitación del oficio. También puede ser que los dos jugadores realicen a la vez la imitación de un oficio distinto, los demás jugadores observan y cuando crean que conocen los dos oficios imitados levantan la mano. Si los aciertan, tiene dos puntos y nombra a otro jugador para que lo acompañe a imitar un oficio cada uno y se reanuda el juego. Si no acierta ninguno, o solo uno, sigue la ronda hasta que alguien acierte los dos.
- 3.Cambiar las profesiones que hay que adivinar por: animales (perro, elefante, gusano, águila...), comidas (manzana, espagueti, plátano, leche...), juegos y juguetes (trompo, muñeca, aro, escondite, cometa...), deportes (tenis, fútbol, waterpolo, esquí...), etc.
- 4.Se forman dos equipos, se sientan uno frente al otro y se sortea para saber

cuál será el orden de actuación. El primer grupo en intervenir debe elegir a uno de sus miembros, quien tiene que acercarse a los del otro bando para que le digan, de forma que no lo puedan oír sus compañeros, el nombre de una profesión. El elegido, mediante mímica, tiene que intentar que los de su equipo descubran la profesión que está representando.

Si transcurrido un tiempo previamente determinado, no dicen el nombre correcto, se cambian los papeles de los grupos. Si por el contrario, aciertan, seguirán los equipos con los roles asignados, cambiándose solo al jugador que actúa en ese mismo equipo y al que le deberán indicar una nueva profesión para representar.

Los miembros del equipo que adivina, no tienen límites para decir nombres de profesiones.

Se computan los aciertos de cada equipo y gana el que más consiguió.



## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA

Etapa y ciclo: Educación Primaria y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Observación, atención, memoria y expresión corporal.

Interdisciplinaridad: Conocimiento del medio.

Observaciones y sugerencias: Si el número de participantes es superior a 10, pueden hacerse grupos de 5 a 7 jugadores y realizarlo cada grupo por separado, ejerciendo de director de juego un miembro de cada grupo.



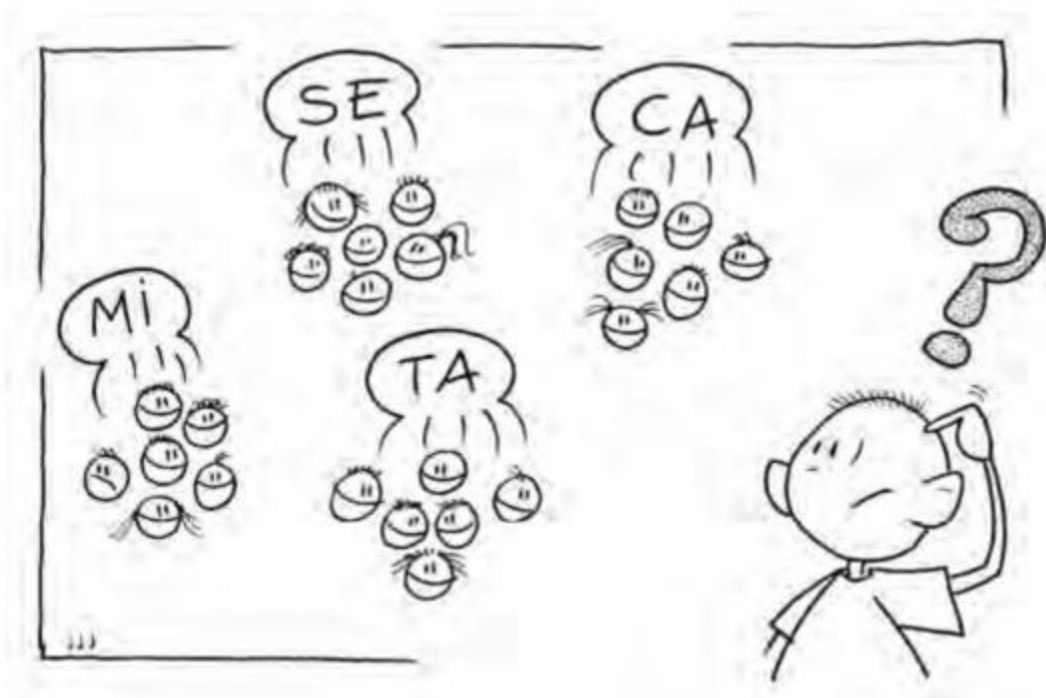
Es una buena forma de trabajar la expresión corporal. También es útil para superar problemas de timidez e inhibición.

# 5. Adivina de qué palabra se trata

Número de jugadores: De 9 a 30.

Edad: De 8 a 13 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

El director del juego nombra al que la «liga» y este sale del aula o lugar donde se desarrolla el juego. El grupo que queda dentro ha de elegir una palabra (por ejemplo «camiseta») y, en función del número de sílabas que contenga (en este caso cuatro), se dividen en subgrupos de igual número, separados en el espacio. Se les asigna a cada subgrupo una sílaba (ca - mi - se - ta) y se avisa al que la «liga» para que entre. A la señal del director del

juego, todos los grupos a la vez, gritan tres veces la sílaba asignada. El que la «liga» debe acertar la palabra escogida por el grupo. Para ello, primero tiene que identificar las sílabas y después componer con ellas una palabra con sentido.

### Reglas y sanciones

Gana el que acierta la palabra. Si no lo logra, se le da otra oportunidad pronunciando todos al unísono sus sílabas. Si tampoco lo acierta, se elimina y pasa otro jugador a iniciar otra ronda.

Si la palabra dicha por el que la «liga» no es la elegida por el grupo, pero tiene algún significado, coincidiendo todas sus sílabas, es válida.

Se admiten nombres propios.

### Variantes

Limitar las palabras que utilizar a temas concretos: nombres de países y ciudades, de animales, de plantas, etc.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Auditiva, memoria y vocabulario.

Interdisciplinaridad: Lenguaje. Áreas diversas en función de los temas elegidos en la variante expuesta.



# 6. Adivina diciendo sin decir

Número de jugadores: De 2 en adelante.

Edad: De 9 a 15 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Los jugadores se dividen en dos equipos y se sientan frente a frente. Se sortea para determinar el orden de intervención de cada uno de ellos. El equipo elegido nombrará a uno de sus miembros para que actúe. Este se acercará al equipo contrario para que le digan una palabra de una lista dada por el director del juego (por ejemplo, camión). Después se situará mirando a sus compañeros de equipo y comenzará diciendo otra palabra relacionada con la anterior, tratando de que con ella los de su equipo puedan adivinar la palabra dada (como carretera). Uno de sus compañeros, siguiendo un turno acordado

por ellos, dirá otra palabra que piensa es la que le fue dada inicialmente. Si la acierta, se cambian los papeles de los equipos, iniciándose todo el proceso nuevamente. Si no la acierta, el elegido dirá una nueva palabra que sea otra pista para sus compañeros (por ejemplo, transporte), repitiéndose todo el proceso en los dos supuestos antes mencionados.

Tras varias rondas, convenidas previamente, gana el equipo que menos oportunidades necesitó para acertar las palabras dadas.

### Reglas y sanciones

Los del equipo solo pueden hablar de uno en uno.

### Variantes

Se pueden limitar las palabras para adivinar temas concretos, como personajes históricos, profesiones, animales, etc.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 3er ciclo, y ESO, 1er y 2º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Creatividad, imaginación, memoria y agilidad mental.

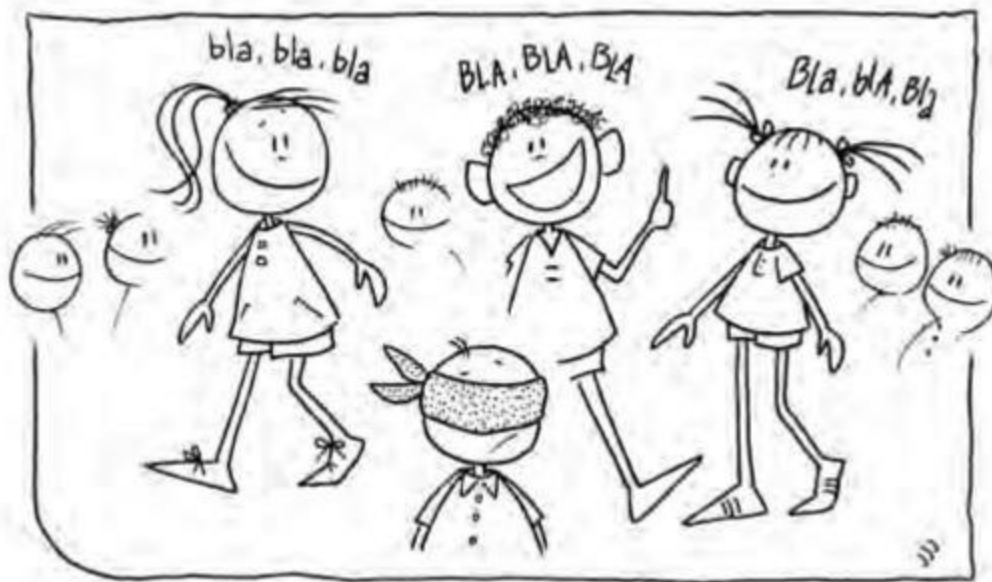
Interdisciplinaridad: Lenguaje y otros si se concretan ciertos temas.

# 7. Adivina quién habla

Número de jugadores: De 10 a 25.

Edad: De 6 a 12 años.

Material: Algo para tapar los ojos.



## Descripción

Los jugadores se sientan en un círculo amplio. Uno de ellos, se colocará en el centro con los ojos tapados. El que dirige el juego señala a tres, cuatro o cinco participantes (en función de los que intervengan) que, sin hacer ruido, deben levantarse y moverse por el interior del círculo hablando, cantando o emitiendo sonidos, sin parar, variando sus voces para no ser reconocidos. El que está en el centro tratará de identificar a esos compañeros que actúan.

## Reglas y sanciones

Los que están sentados en el círculo deben permanecer en silencio.

Se establecerá un tiempo determinado con anterioridad para que, al final del mismo, el del centro, diga los nombres de los compañeros que han actuado. Los aciertos se contabilizan por puntos. Los que no han sido identificados también obtienen puntos.

Una vez que hayan terminado la actuación, el director del juego designa a otros participantes para ambos papeles, iniciándose una nueva ronda. Al final de un número de rondas, se contabilizan los puntos para conocer el ganador.

### Variantes

1. Cuando se desee dificultar el trabajo de identificar, se puede permitir a los que están en el círculo emitir un sonido suave como un zumbido, una vocal...
2. Jugar organizando dos equipos uno para adivinar y el otro para emitir sonidos, siendo los equipos quienes elijen a sus representantes. Se alternan las funciones de cada equipo, computándose los puntos logrados en cada ronda.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Sentido auditivo y atención.

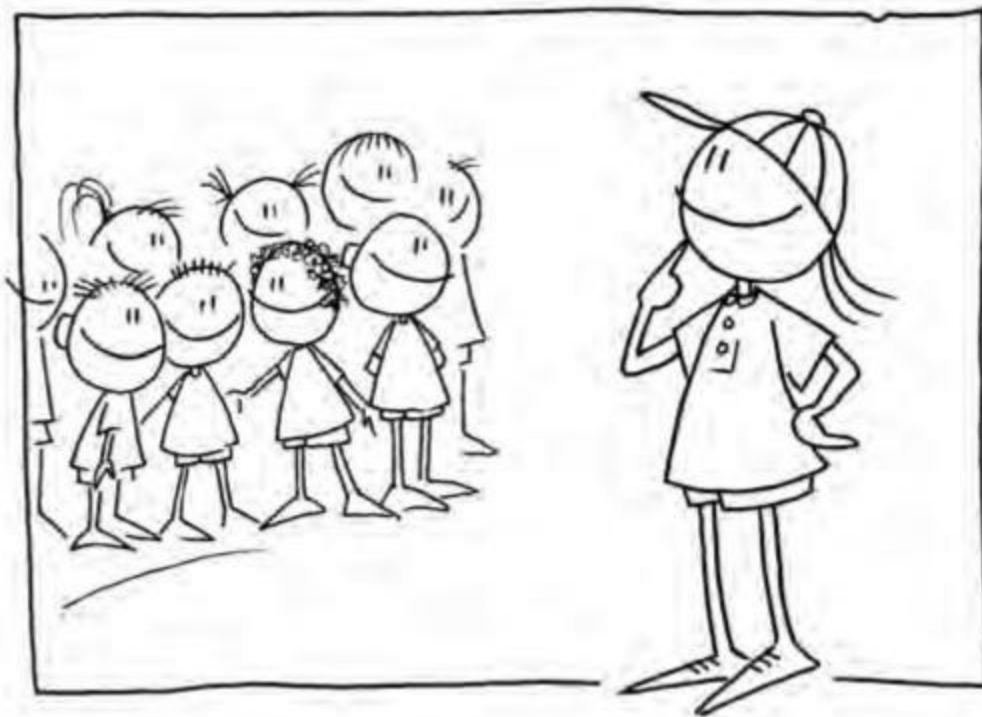


# 8. Adivina quién es

Número de jugadores: A partir de 12.

Edad: 6 a 13 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Los participantes se disponen libremente en el espacio. El que dirige el juego elige a uno y le dice al oído el nombre de un compañero. El elegido, en voz alta, dará a todos una pista sobre quién se trata. El que crea saberlo, levanta una mano y dice el nombre cuando se le indique. Si lo adivina, será el encargado de indicar un nuevo nombre a otro compañero, iniciando otra ronda. Si no lo hace, el elegido dará una nueva pista, siguiendo igualmente

con todo el proceso.

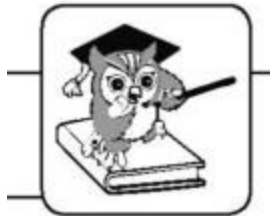
## Reglas y sanciones

Hay que respetar el orden y hablar solo cuando lo indique el director del juego.

## Variantes

Limitar las pistas a un contenido concreto: prendas de vestir, aspecto físico, cualidades personales, letras de su nombre y apellido...

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Observación, memoria, imaginación y deducción.

Observaciones y sugerencias: Hay que intentar ser originales y que las pistas no se repitan mucho.

# 9. Al engaño

Número de jugadores: De 10 a 30.

Edad: De 7 años en adelante.

Material: Una pelota.



## Descripción

Los jugadores de pie se colocan en semicírculo; uno de ellos (la «madre») se sitúa enfrente con una pelota a unos cinco metros de distancia. Este lanza o amaga el lanzamiento de la pelota hacia un jugador del semicírculo. Si la tira realmente, el jugador al que va dirigida debe dar una palmada antes de cogerla. Cuando la pelota está en poder de alguno de los participantes del semicírculo, este ha de devolverla a la «madre», pudiendo igualmente amagar. La madre también tiene que dar la palmada antes de su recepción.

## Reglas y sanciones

Si amaga el lanzamiento y algún jugador del semicírculo da una palmada, este se elimina. Si la pelota se le cae al que la debe recibir, aun dando la palmada, queda eliminado.

Cuando a la «madre» le amagan el envío de la pelota y da la palmada, queda eliminada, pasando al centro el jugador que logró el engaño. También se elimina si se le cae la pelota.

Los jugadores eliminados se sientan en el suelo en el lugar donde estaban de pie, salvo el del centro, que entra al semicírculo, sustituyéndolo el compañero que logró el engaño.

No está permitido hacer lanzamientos de la pelota con velocidad, solo pases suaves.

### Variantes

1. En lugar de la palmada pueden colocarse todos los jugadores del semicírculo con los brazos cruzados. Solo han de abrir los brazos cuando van a recibir la pelota y si lo hacen sin que esta haya sido enviada, es decir, son engañados, se eliminan. Lo mismo sucede con el jugador situado enfrente del círculo, cuando lanza cruza los brazos y no debe separarlos hasta que reciba la pelota.
2. La posición inicial puede variarse como: manos en la cabeza, cruzadas en la espalda, manos en las caderas...

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria y ESO.

Capacidades que desarrolla: Atención y capacidad de reacción.

Observaciones y sugerencias: La pelota puede sustituirse por cualquier objeto que no entrañe peligro: botella de plástico, bola de papel, disco volador...

# 10. Al escondite

Número de jugadores: Indeterminado con un mínimo de 2.

Edad: De 6 a 10 años.

Material: Un objeto pequeño (llavero, peonza, bolígrafo...;



## Descripción

El director del juego muestra a todos el objeto con el que se va a jugar y elige a una persona para que la ligue. Este sale de la sala donde se desarrolla el juego. El director da a uno de los demás participantes el objeto para que lo esconda dentro de la sala y tras realizar esta tarea se suma al resto de compañeros. Seguidamente llama al que la liga y este comienza a buscar el objeto. Los demás, con mímica, hacen gestos de tener más o menos frío, según la lejanía del objeto buscado, o de calor o mucho calor, dependiendo de la cercanía. La finalidad es encontrar el objeto antes de un tiempo preestablecido. Si lo encuentra o se agota ese tiempo, se inicia otra ronda con

dos nuevos protagonistas.

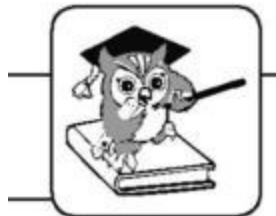
## Reglas y sanciones

Está prohibido dar ninguna pista salvo los gestos de frío y calor.

## Variantes

- 1.El que la liga no sale de la sala o espacio acotado para el juego, teniendo que taparse los ojos mientras esconden el objeto.
- 2.La mímica de estar lejos o cerca del objeto puede cambiarse por otros gestos, como pequeños o grandes saltos en lugar del frío y mover brazos arriba-abajo más o menos rápido para el calor. También se pueden sustituir los gestos por otro tipo de señales sonoras, como determinados ruidos o palabras (como «cerca» o «lejos», utilizando más o menos la intensidad o el volumen según la distancia).

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Orientación espacial, agudeza auditiva y visual.

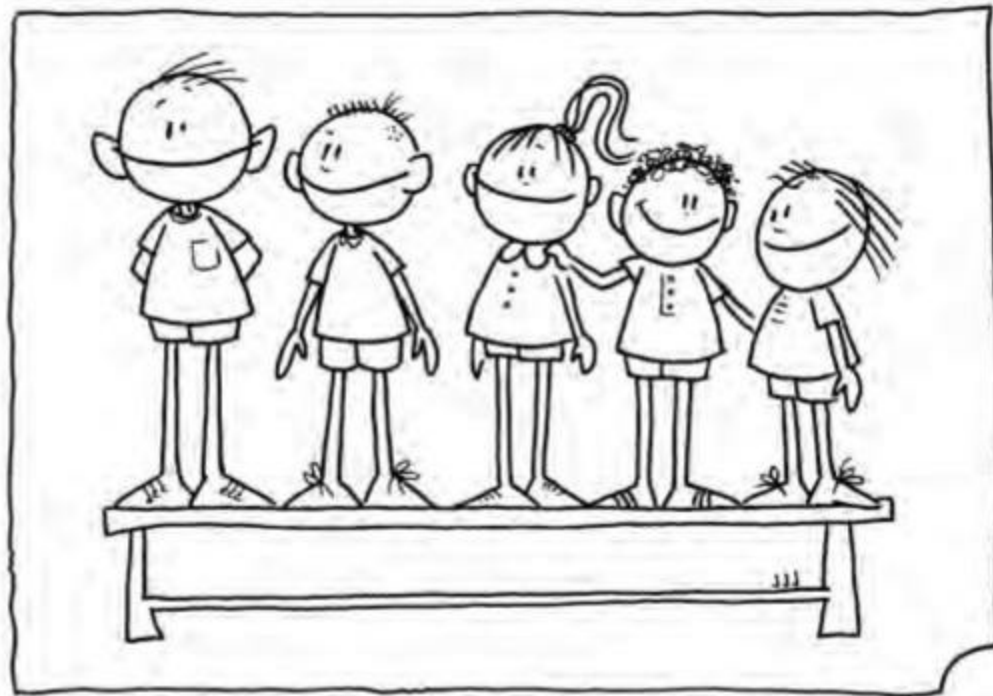
Interdisciplinariedad: Lenguaje.

# 11. Alinearse por estatura

Número de jugadores: De 10 en adelante.

Edad: De 8 a 13 años.

Material: Elementos donde subirse, como los bancos suecos (mínimo dos), sillas, etc.



## Descripción

Se colocan dos o más bancos en forma de figura como: ángulo, triángulo, cuadrado, etc. En cada uno se sientan cinco jugadores de forma aleatoria. A la señal del director, los jugadores de cada banco, se ponen de pie encima del mismo en orden de mayor estatura a menor. El primer equipo que lo consiga gana. Se forman nuevos grupos de cinco jugadores distintos de los grupos iniciales y se reanuda otra ronda.

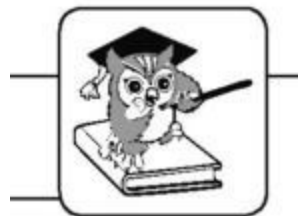
## Reglas y sanciones

El director es el que determina el ganador, comprobando siempre que la colocación de jugadores sea la correcta.

## Variantes

- 1.Colocarse por orden de mayor a menor edad. Dado que algunos tendrán el mismo número de años, deben ponerse previamente de acuerdo en el mes de nacimiento y colocarse correctamente. Gana el primero que consiga colocarse. El director de juego para corroborar al ganador, debe conocer las fechas de nacimiento de todos.
- 2.En lugar de estar de pie, los jugadores deben, cada uno, buscar una posición diferente (sentado, de rodillas, cuclillas, de puntillas...) de forma que se produzca una altura creciente en los que intervienen.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Visual y equilibrio.

Interdisciplinaridad: Plástica y Matemáticas (medidas).

Observaciones y sugerencias: En su defecto, se puede jugar sin nada donde subirse, partiendo de la posición de estar sentados en el suelo y colocándose de pie para ordenarse en altura.



# 12. Arenas movedizas

Número de jugadores: De 4 a 20.

Edad: De 8 a 15 años.

Material: Dos hojas de periódico por jugador.



## Descripción

Se trazan en el suelo dos líneas paralelas separadas unos cinco metros. La zona entre ambas es el terreno de «arenas movedizas». Para empezar, los jugadores que intervienen (en función de la longitud de la línea) se colocan detrás de una de las líneas (salida), siendo su objetivo cruzar la otra (llegada). Para ello utilizan dos «planchas antihundimiento» (hojas de periódico).

A la señal acordada, los participantes, tratarán de llegar lo antes posible, desde la salida a la llegada, pisando exclusivamente sobre las hojas de papel.

El primero que lo consigue es el ganador.

## Reglas y sanciones

Para poder realizar los desplazamientos, los jugadores tienen que dejar las planchas antihundimiento en el suelo, pisar sobre ellas y levantarlas para colocarlas más allá y avanzar.

Las hojas de periódico no se pueden arrastrar con los pies; solo está permitido levantarlas con las manos y cambiarlas de posición.

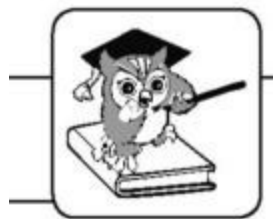
Si alguien pisa en el suelo y no sobre el papel, será «presa de las arenas movedizas» y queda eliminado. El apoyo en cada hoja de periódico se permite que sea de uno o dos pies.

Al que se le rompan las planchas antihundimiento durante el desarrollo del juego, es eliminado.

## Variantes

1. Cambiar los periódicos por otros materiales como aros (más o menos grandes) o sillas (con los mayores).
2. Competir en grupos como carrera de relevos.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3º ciclo, y ESO.

Capacidades que desarrolla: Equilibrio, coordinación y velocidad.

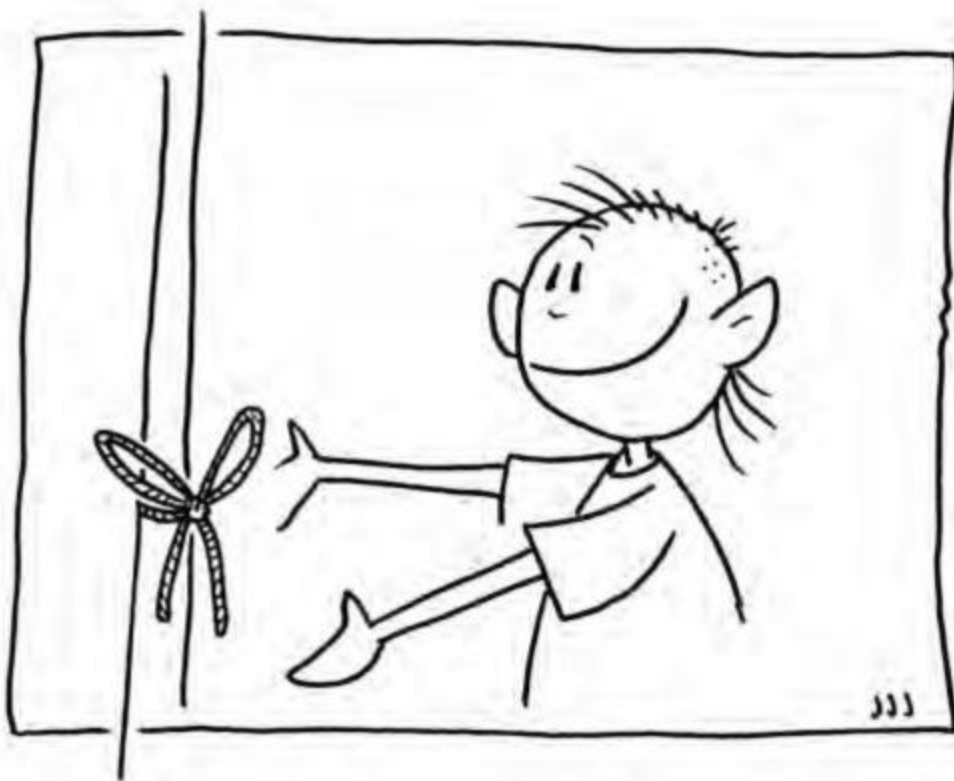
Observaciones y sugerencias: Organizar tandas de actuación en función del espacio y el número de participantes.

# 13. Atarse los zapatos

Número de jugadores: De 10 a 30.

Edad: De 6 a 9 años.

Material: Cordones de zapatos o cuerdas similares, una por jugador.



## Descripción

Todo el grupo se divide en equipos de igual número de jugadores. En cada uno de ellos, sus miembros, con su cordón en la mano, se colocan en fila, detrás de una línea de salida. Cuando el director da la orden («¡Ya!»), sale el primero de cada equipo, llevando su cordón para atarlo con una lazada en un lugar determinado con anterioridad a dos o más metros de la salida (a la misma distancia todos los equipos). Tras realizar la tarea, vuelve a tocar al

siguiente que ha de ir a:

- desatar el cordón de su compañero,
- atar el suyo con una lazada,
- volver a entregar el cordón a su dueño,

tocaral siguiente de su equipo, para que realice la misma operación.

Así hasta que todos lleven a cabo el atado y desatado. El equipo que antes termine, gana.

### Reglas y sanciones

Es importante hacer bien la lazada dado que si alguno no la realiza, su equipo quedará eliminado.

### Variantes

1. Con un solo cordón por equipo. El primero debe llevarlo hasta un punto determinado, atarlo, desatarlo y volver hasta su siguiente compañero, al que debe atar el cordón en la muñeca. Cuando ha terminado, el que tiene el cordón lo lleva hasta el punto acordado, lo ata y desata y sigue el mismo proceso explicado.
2. Igualmente, con un mismo cordón por equipo. Cada uno de ellos dispone de dos puntos para atar los cordones. El primero en salir debe llevar el cordón hasta uno de esos puntos, atarlo y volver a su fila a tocar al siguiente compañero. Este tiene que desatar el cordón, atarlo en el segundo punto y volver a su equipo para tocar al siguiente en intervenir. Y así sucesivamente con todos.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 1er y 2º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Motricidad fina y velocidad.

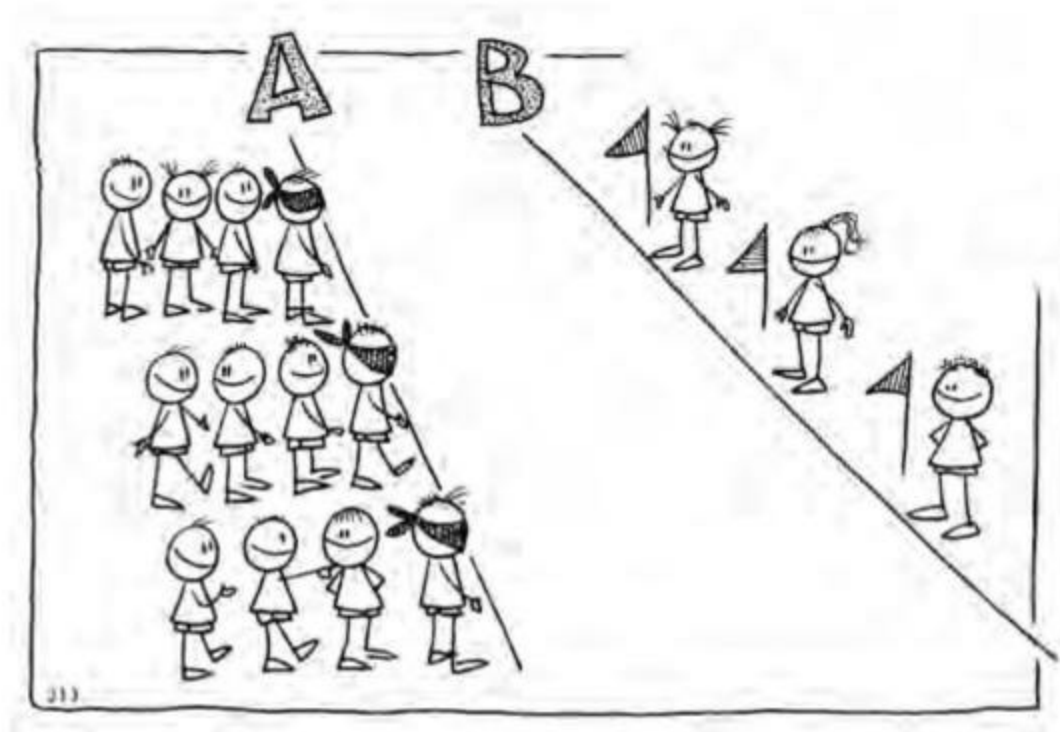
Observaciones y sugerencias: El objetivo no es correr, si no atar y desatar con rapidez y eficacia, por lo que la distancia no debe ser muy grande.

# 14. Avanzar a ciegas

Número de jugadores: De 10 a 40.

Edad: De 8 a 13 años.

Material: Cualquier objeto que sirva de señal: banderola, poste... y vendas, o prenda para tapar los ojos, tantas como equipos.



## Descripción

Los participantes se agrupan en equipos (de dos en adelante), formados por un mínimo de 4 jugadores cada uno. Se marca en el suelo una línea de salida (A) tras la que se colocan en fila, paralelos, los componentes de cada equipo. Enfrente de cada uno de ellos, sobre otra línea (B), a unos 15-30 metros de distancia, se coloca una banderola, poste... (x) y junto a ella un compañero «guía». A la señal del director del juego, el primero de cada equipo, con los

ojos vendados, avanza andando hacia el «guía», siguiendo las indicaciones que éste le da y que han sido previamente acordadas en cada equipo. Tales señales sirven para hacer avanzar, parar, derecha, izquierda, diagonal derecha, etc. Pueden ser notas musicales (do: derecha; re: de frente...), nombres de animales (perro: izquierda; gato: parar...), países, planetas, números, etc. El jugador que primero llegue a tocar la banderola, poste... (x), gana un punto, se quita la venda, se la entrega al siguiente de su equipo para comenzar de nuevo y se coloca el último de la fila, hasta completar todo el grupo.

### Reglas y sanciones

Solo puede dar indicaciones al que realiza el desplazamiento, el jugador guía. No está permitido correr, solo andar.

Gana el equipo que consiga más puntos.

### Variantes

1. Puede suprimirse la banderola o poste (x), teniendo que tocar el que actúa al compañero que guía.
2. El «guía» de la línea B desaparece y el trabajo que realizaba este pasará a desarrollarlo el inmediatamente posterior al que tiene que actuar en el recorrido.

Reducir la distancia de desplazamiento a unos 5-10 metros, teniendo que realizar el trayecto de ida y vuelta, retornado a la posición inicial con los ojos tapados.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA





Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Auditiva y espacial.

Interdisciplinaridad: Puede servir de apoyo para las distintas áreas cuando el director propone que los participantes convengan las señales en torno a temas concretos.

# 15. Averigua lo que ha cambiado

Número de jugadores: De 10 a 25.

Edad: De 6 a 9 años.

Material: Ninguno.

## Descripción

Todos sentados en círculo con la ropa habitual de calle. Un voluntario que la «liga», se coloca en el centro del círculo y da lentamente un giro o dos completos sobre sí mismo. A continuación, sale de la sala para cambiar algún detalle en su indumentaria o adornos que lleve. Entra y, colocándose en el centro, mientras que gira despacio sobre sí mismo, pregunta a todos:

-¿Qué he cambiado?

Los que descubran el cambio levantan la mano; el primero que lo haga, lo dice en voz alta, cuando lo autorice el director. Si acierta, pasa a ligarla y comienza una nueva ronda. Si no acierta, corre el turno al siguiente que levantó la mano. Y así sucesivamente.

## Reglas y sanciones

El director de juego debe autorizar al que tiene que hablar, según el orden en que levantaron la mano.

Pueden cambiarse la colocación de la ropa en múltiples detalles, o quitarse cintas, abalorios, etc.

Se realiza un solo cambio.

## Variantes

1. Permitir más de un cambio a la vez.
2. Pasan a ligarla dos o más jugadores utilizando el mismo proceso descrito anteriormente, pudiéndose cambiar las prendas u objetos personales entre sí. Los compañeros deben acertar todos los cambios en los que la ligan.
3. Invertir las misiones del que la liga y del grupo: el primero, desde el centro del círculo, será el encargado de descubrir algún cambio efectuado por alguno de los compañeros.



## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 1er y 2º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Observación y creatividad en el que hace los cambios.

Interdisciplinaridad: Plástica.

# 16. Ballena, serpiente y águila

Número de jugadores: De 15 a 30.

Edad: De 6 a 9 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Los participantes se mueven libremente por el espacio de juego disponible. Cuando el director dé una de las tres órdenes que dan nombre al juego, los jugadores tienen que agruparse y desplazarse de las siguientes formas.

ORDEN	AGRUPACIÓN	DESPLAZAMIENTO
Ballena	De tres en tres en círculo dados de la mano	Vueltas en corro
Serpiente	De cuatro en cuatro en fila agarrados de la cintura	Caminando en fila
Águila	De dos en dos, juntos de una mano y la otra suelta	Andando y moviendo los brazos libres como alas

### Reglas y sanciones

Los que se quedan sin formar grupo o, en su defecto, los últimos en hacerlo, se quedarán una ronda sin jugar.

### Variantes

Cambiar tanto las órdenes (ejemplos: mono, delfín y gaviota; o camión, coche y moto), como las formas de agruparse (subidos a caballo, montado sobre las manos unidas de dos compañeros...) y desplazarse (reptar en el suelo, andar hacia atrás...).

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapas y ciclo: Educación Primaria, 1er y 2º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Atención, memoria y capacidad expresiva.

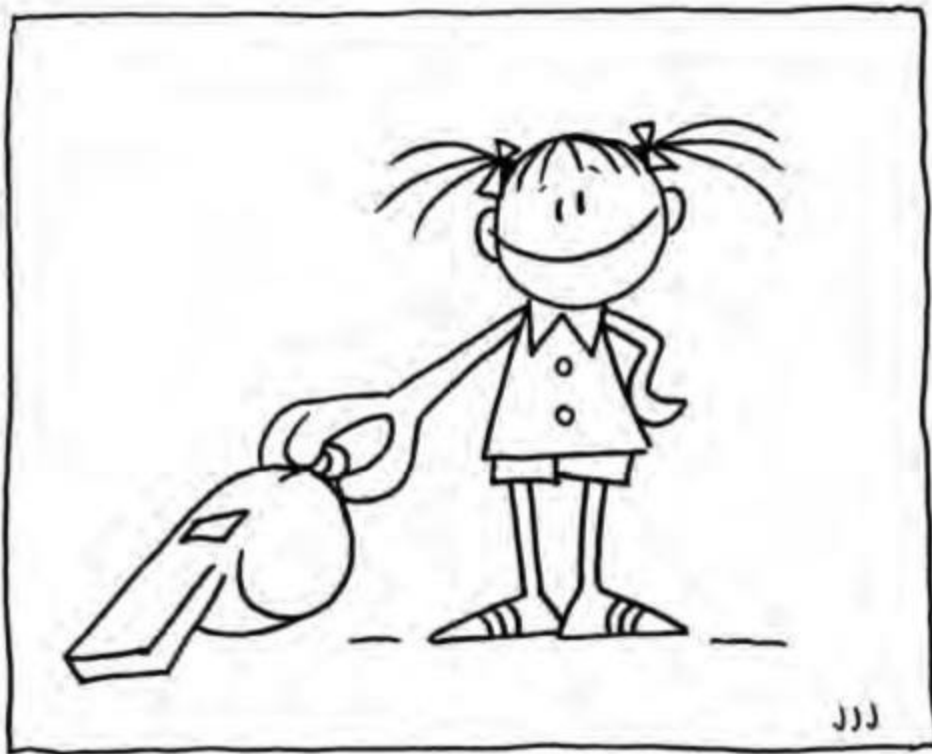
Interdisciplinaridad: Conocimiento del medio.

# 17. Busca el silbato

Número de jugadores: De 15 en adelante.

Edad: De 6 a 11 años.

Material: Un silbato.



## Descripción

Todo el grupo se sienta en círculo con las manos atrás teniendo uno de ellos un silbato en las manos. El que la «liga», se coloca en el centro. Mientras los jugadores del círculo se van pasando el silbato de mano en mano procurando no ser vistos por el que la liga, este tratará de adivinar quién tiene el silbato; si lo acierta, el que lo tenía pasa al centro para comenzar una nueva ronda. Mientras se lo pasan, algún jugador puede hacerlo sonar, escondiéndolo



rápidamente para no ser descubierto por el que está en el centro.

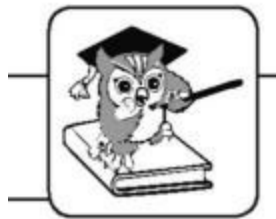
### Reglas y sanciones

Todos deben disimular para despistar al que la liga colocando las manos atrás, procurando no mirar al que toque el silbato.

### Variantes

1. Permitir lanzar el silbato a otros compañeros más alejados, siempre que no sea visto por el que la liga. Si es descubierto el que lo ha lanzado, es el que se queda.
2. Utilizar otros instrumentos sonoros: armónica, flauta, claves...

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

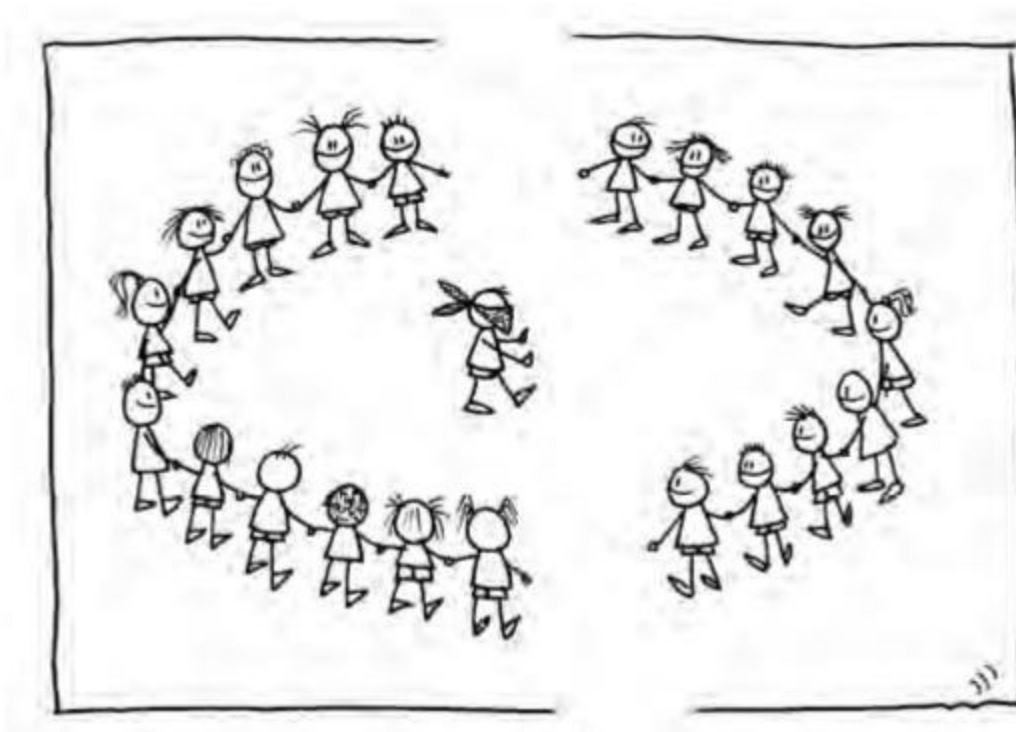
Capacidades que desarrolla: Auditiva, atención y observación.

# 18. Busca la salida

Número de jugadores: De 10 en adelante.

Edad: De 8 a 14 años.

Material: Una venda para tapar los ojos.



## Descripción

Todos los jugadores forman un círculo dándose las manos, salvo dos compañeros que indica el director del juego, que dejan una abertura soltándose de la mano y los dos de enfrente que dejan la misma abertura. En el centro del círculo se coloca un jugador que la «liga». Este mira ambas salidas del círculo, se coloca la venda para taparse los ojos y da varias vueltas sobre sí mismo. A continuación, trata de orientarse para salir del círculo por una de las aberturas. Si lo consigue gana y lo sustituye un compañero para iniciar el juego. Si choca con alguien, se le conceden dos alternativas más; si

no logra salir, es sustituido por otro, reiniciándose un nuevo juego.

## Reglas y sanciones

Está prohibido dar pistas para facilitar la salida al que la liga.

## Variantes

1. Variar el número de salidas (una o tres) y/o ampliar o reducir el ancho de las mismas.
2. Cambiar la forma de desplazarse el que la liga: manos en la nuca, de espaldas, en cuadrupedia...
3. El que la liga, tras vendarse los ojos, debe permanecer quieto. Los del círculo girarán para modificar su posición y la de las salidas. A partir de ahí, el del centro tratará de salir.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapas y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3º ciclo, y ESO.

Capacidades que desarrolla: Observación, memoria visual y orientación espacial.

# 19. Busca los regalos

Número de jugadores: De 6 a 15.

Edad: De 6 a 12 años.

Material: Pequeños objetos diferentes (canica, sacapuntas, insignia, juguillo, etc.), tantos como jugadores.



## Descripción

Entre todos los participantes (sentados libremente) se elige a uno, el cual recoge todos los objetos («regalos»). Después reparte uno a cada compañero, recordando lo que les entrega. Estos, nada más recibirlo, lo guardan en sus bolsillos o bajo la ropa donde no pueda ser visto.

Tras contar 25 entre todos, el que regaló los objetos comienza a preguntar por lo que les entregó: «¿Dónde está tú...?» (añadiendo lo que cree que tiene, ¡canica!, por ejemplo). Si acierta con todos, recoge los regalos y se los entrega a otro de los participantes para que inicie una nueva ronda. Si no recuerda o falla algunos, debe continuar hasta que nombre con exactitud los regalos entregados o haya fallado tres veces, en cuyo caso queda eliminado.

### Reglas y sanciones

Se puede repartir un mismo tipo de regalo a más de un compañero en la misma ronda. No vale dar ninguna pista. Nadie se puede cambiar de sitio una vez entregados los regalos. Para nombrar los objetos repartidos, no es necesario seguir el orden en el que fueron entregados, basta con decirlos todos.

### Variantes

Para dificultar el juego, el que la liga, tras repartir los regalos, sale del lugar donde se desarrolla el juego y seguidamente los compañeros cambian sus posiciones conservando el regalo que les fue entregado.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria y ESO, 1er ciclo.

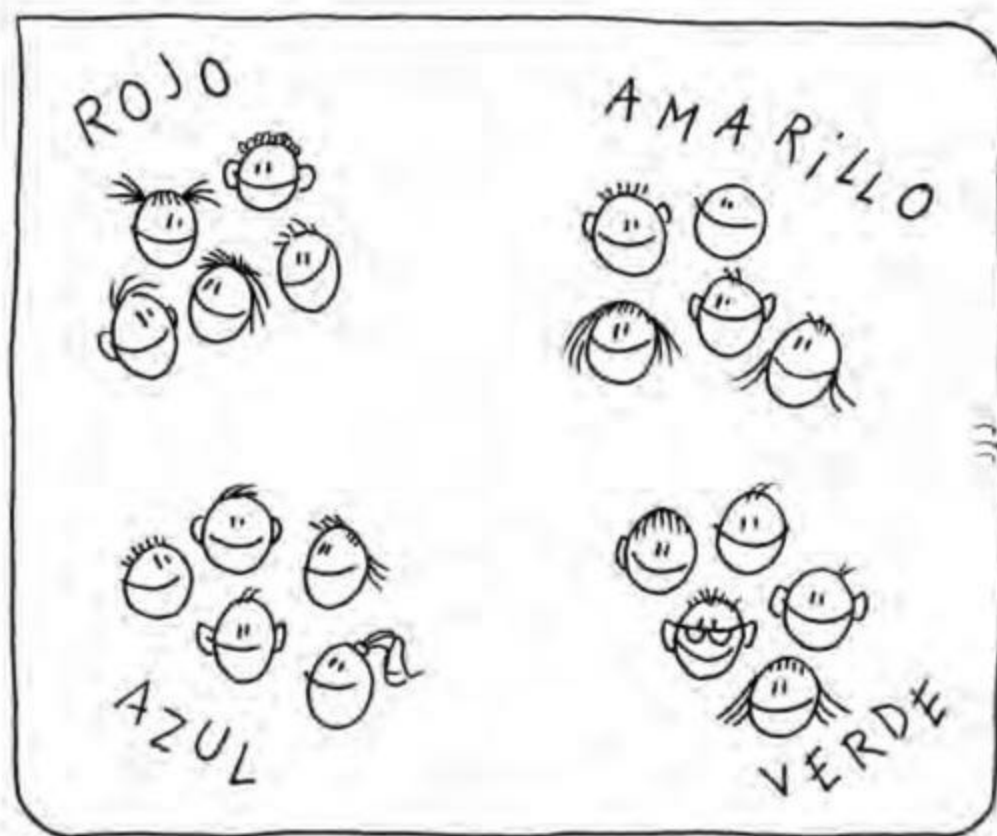
Capacidades que desarrolla: Observación y memoria.

## 20. Busca tu color

Número de jugadores: 8, 12, 16, 20...

Edad: De 6 a 14 años.

Material: Distintivos de colores (pañuelos, cartulinas, cintas...).



### Descripción

Se forman grupos de cuatro jugadores y se le coloca a cada uno de ellos en un lugar visible, un distintivo de un color diferente (por ejemplo: rojo, amarillo, verde y azul). Los miembros de cada grupo se sientan en el suelo.

El director de juego dará sucesivamente diferentes órdenes:

1º ¡Ya!: cada uno de los grupos tiene que formar un corro, bien agarrados de las manos.

2º ¡Andando!: deben comenzar a dar vueltas.

3º ¡Ahora!: todos tienen que soltarse, buscar a sus compañeros de color y sentarse en el suelo unidos de las manos.

Gana el equipo que lo consigue antes y se reinicia el juego.

## Reglas y sanciones

Si un jugador se confunde en la realización de la orden dada, es eliminado junto a su compañero o compañeros del mismo color. También si comienza una acción antes de que la orden haya sido dada.

El director del juego puede dar órdenes distintas (¡corriendo!, ¡caminando!...) teniendo que obedecer exclusivamente a las explicadas previamente.

## Variantes

1. Aumentar o reducir el número de jugadores y/o de colores.

2. Cambiar las órdenes de vez en cuando, incluso en un mismo juego.

Incrementar las órdenes y, como consecuencia, la tarea a realizar por los jugadores, por ejemplo: «¡Rodillas!», colocarse en esa posición, antes de formar el corro; «¡Poli!tos!», andar en cuclillas; «¡Canguros!», desplazarse dando saltos; etc.

3. Después de informar, tras la última orden, los jugadores tienen que reunirse según determinadas características de los colores: todos los fríos en un lado y los calientes en otro; o los colores que tienen la letra «a» en su nombre y los que no la tienen. También cuando se juega con más colores, primarios y complementarios.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Atención, memoria, velocidad de reacción y estructuración espacial.

Interdisciplinaridad: Plástica.

Observaciones y sugerencias: El número de órdenes debe ser menor o mayor en función de la edad de los que intervienen.

Con los más mayores no es necesario colocar los distintivos de colores.

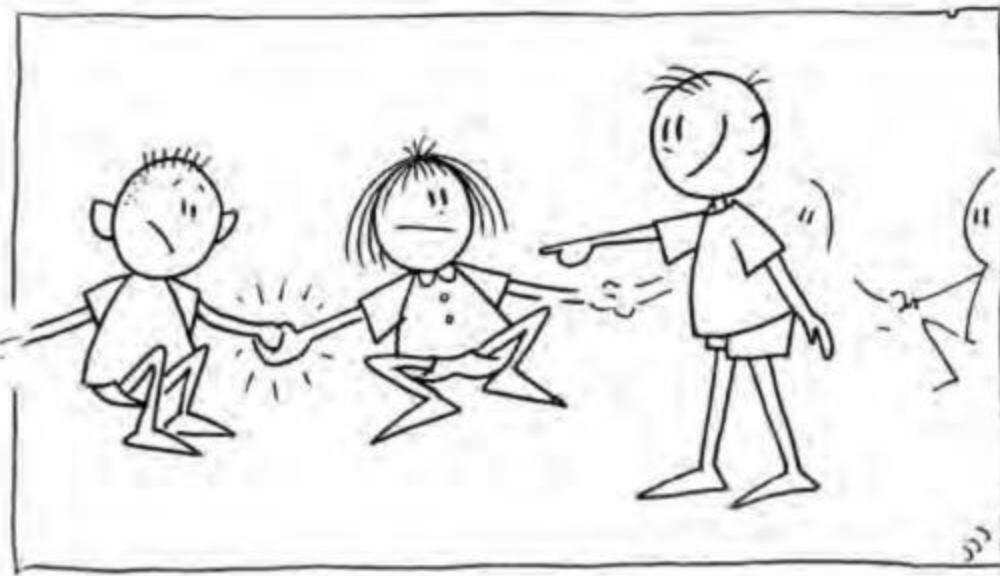


# 21. Buscar al mensajero

Número de jugadores: De 12 a 30.

Edad: De 6 a 9 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Todo el grupo sentado en círculo cogiéndose de las manos. Uno la «liga», se coloca en el centro y cierra los ojos. Mientras, el director del juego señala a uno de los jugadores sentado en el círculo para que inicie el mensaje, que consiste en apretar la mano al compañero de la derecha o al de la izquierda, y van trasladando dicho apretón al siguiente compañero. El que la «liga», ya con los ojos abiertos, trata de descubrir al jugador que da el apretón de manos, mientras el mensaje va circulando. Si acierta, pasa a sentarse en su lugar y la liga el que fue descubierto. Si no acierta, repite en su tarea hasta dos o tres veces antes de ser sustituido por otro jugador.

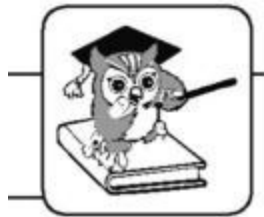
## Reglas y sanciones

A cada vuelta completa, pasando el mensaje por todos los jugadores, el que inició el juego puede cambiar el sentido de los apretones: izquierda o derecha. Hay que tener la máxima discreción posible al realizar el apretón de manos, sin hacer ningún tipo de señal, para que no se dé cuenta el que la liga.

## Variantes

Utilizar un objeto pequeño que va pasando de mano en mano, en lugar del apretón. Han de colocarse sentados todos hombro con hombro y el objeto se pasa por delante, pudiendo simular el pase los jugadores que no tienen el objeto.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapas y ciclo: Educación Primaria, 1er y 2º ciclo.

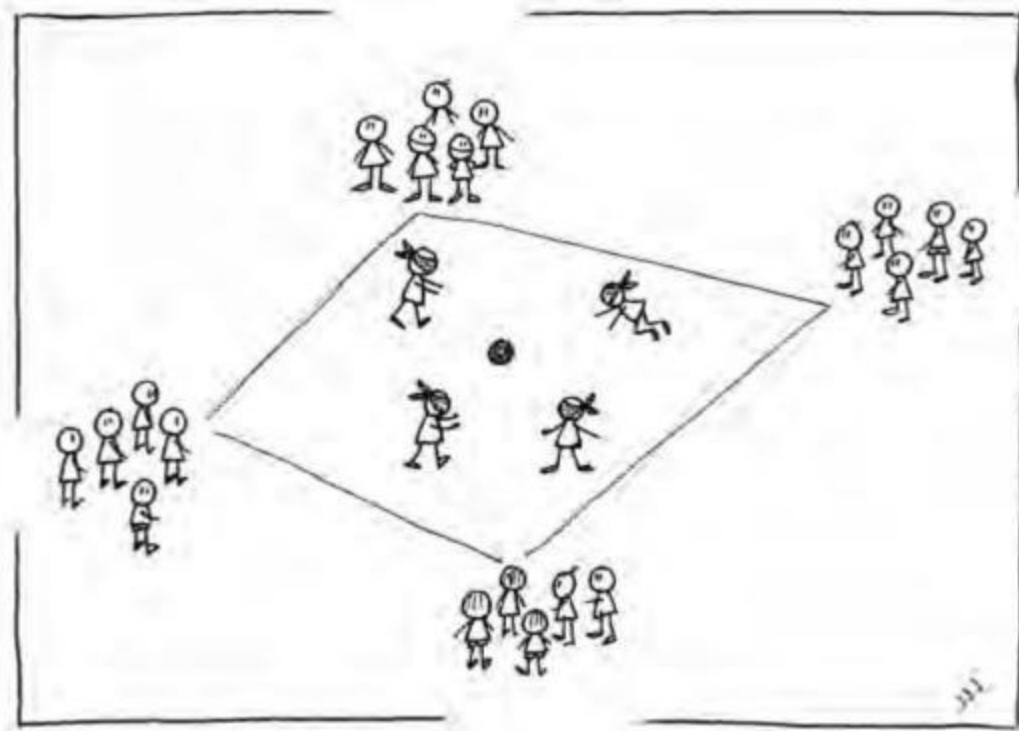
Capacidades que desarrolla: Observación.

## 22. Buscar la pelota a ciegas

Número de jugadores: De 8 en adelante.

Edad: De 6 a 12 años.

Material: Una pelota y cuatro vendas o prendas para tapar los ojos.



### Descripción

Se forman cuatro grupos, colocándose cada uno de ellos en una esquina de la sala. El director del juego en el centro con una pelota en la mano. Comienzan un jugador de cada equipo con los ojos vendados, tratando de coger la pelota que el director ha dejado en el suelo. Los compañeros de cada grupo intentan conducirlo hacia la pelota con palabras que ellos puedan reconocer. Gana el equipo que logre recoger la pelota. Se reinicia el juego con otro participante

de cada equipo. Y así sucesivamente hasta que todos pasen por el mismo rol.

### Reglas y sanciones

Los compañeros que dirigen al que tiene los ojos vendados, deben permanecer sentados y agrupados en su esquina correspondiente. No pueden tocar la pelota ni tampoco a los que la buscan.

### Variantes

- 1.Si contamos con una sala más grande, podemos utilizar varias pelotas a la vez y más de un jugador por equipo que las busque.
- 2.Otra opción es que no se da la victoria hasta que el que coge la pelota no la entrega a uno de sus compañeros que se encuentran sentados en su esquina.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria y ESO, 1er ciclo.

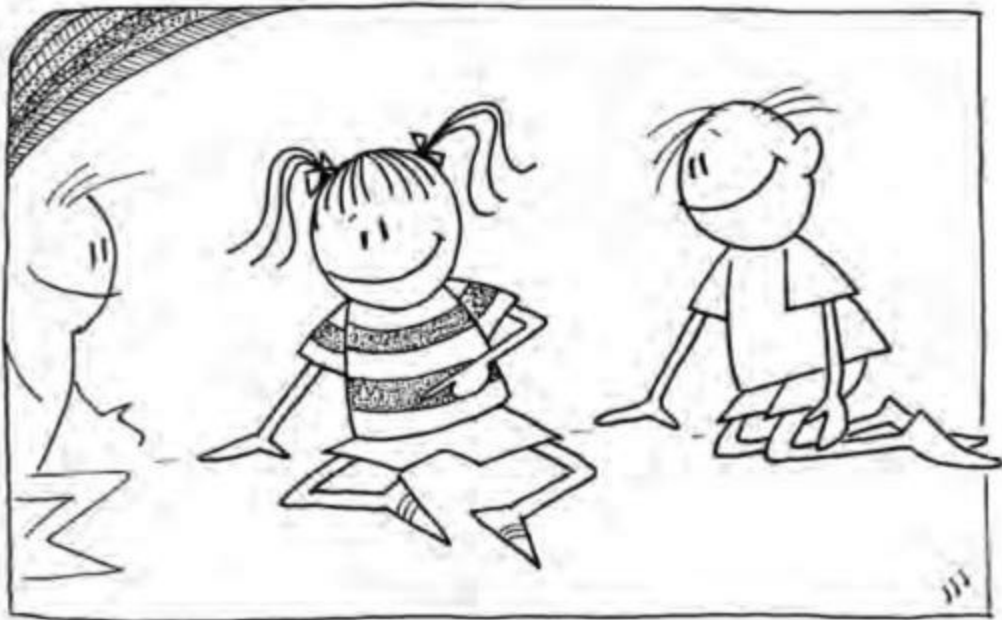
Capacidades que desarrolla: Cooperación, sensorial auditiva y espacial.

# 23. Busco un color

Número de jugadores: De 6 a 12.

Edad: De 8 a 14 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Los jugadores se sientan formando un semicírculo. En la parte abierta, se sitúa la persona que dirige el juego. Esta comenzará diciendo:

-«El arco iris me ha dicho que se ha perdido el color... (dice un color) y cree que lo tiene... ( nombra a uno de los jugadores)».

La persona mencionada debe contestar rápidamente una de estas dos opciones, dependiendo de si lleva o no ese color encima:

-«Sí señor, yo lo tengo. Pero tam bién lo tiene... (y dice el nombre de otro jugador)».

-«No señor, yo no lo tengo. Tal vez lo tenga... (y dice el nombre de otro jugador)».

El nombrado debe repetir la operación. Y así sucesivamente hasta que alguien falle. Cuando esto sucede, se inicia una nueva ronda.

### Reglas y sanciones

Se consideran fallos decir que no tiene ese color cuando en realidad lo tiene, o decir que sí lo tiene cuando no lo lleva.

Se tiene que contestar rápidamente. Quién se demore mucho, según el criterio del que dirige el juego, pierde.

### Variantes

Se puede jugar teniendo que contestar lo contrario de la realidad, esto es, si se lleva encima el color hay que decir que «no» y si no se tiene, hay que decir que «sí».

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Agilidad mental y atención.

Interdisciplinaridad: Plástica, los colores para los más pequeños.

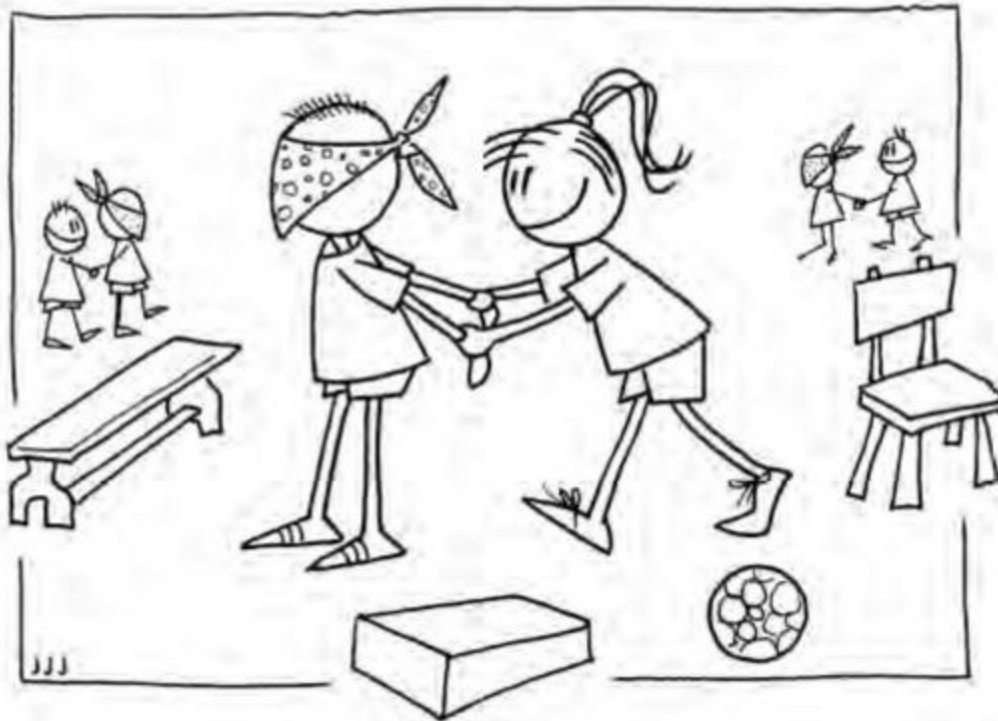
Observaciones y sugerencias: La variante del juego expuesta, se tiene que realizar con alumnos mayores.

# 24. Caballo ciego

Número de jugadores: De 6 a 30 jugadores.

Edad: De 6 a 13 años.

Material: Vendajes para tapar los ojos, tantos como la mitad de participantes. Objetos diversos que hagan de obstáculos (los propios de un medio natural; de un aula con mesas y sillas; de un gimnasio...).



## Descripción

Por parejas, se coloca el primero con los ojos vendados y detrás el compañero que le agarra por sus muñecas. El jugador que sujeta tiene que dirigir al compañero que no ve, habiéndose puesto de acuerdo previamente en las señales, por ejemplo: empujar muñecas hacia delante (ir en línea recta);



muñecas hacia atrás (parar); tirar lateralmente de la muñeca derecha (ir hacia ese lado); ídem de la muñeca izquierda (ir hacia la izquierda).

A la señal del director de juego, salen todos andando, procurando no chocarse con ningún obstáculo o con los compañeros que se desplazan de igual forma. La pareja que choca con algo tiene que detenerse. Gana la última pareja que no tropieza con nada; o los últimos que consiguen esto tras un tiempo previamente fijado.

Después de cada ronda, se cambian los papeles.

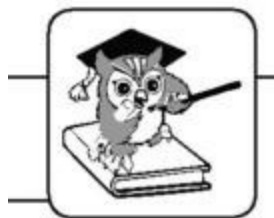
### Reglas y sanciones

El recorrido se hace andando. No está permitido establecer una comunicación verbal.

### Variantes

- 1.Los desplazamientos se pueden cambiar, por ejemplo: caminando de espaldas el que lleva los ojos vendados, a cuatro patas, andando lateral...
- 2.El que hace de guía se comunicará con el compañero mediante diferentes tipos de señales: con las manos en los hombros, en la cintura, a través de pequeños golpes... que indiquen las diferentes direcciones.
- 3.Con los más pequeños, en lugar de establecer la comunicación de forma táctil, utilizarla verbalmente mediante órdenes: adelante, frena, derecha...

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Sentido del tacto, cooperación y estructuración espacial.

# 25. Cadena de sílabas

Número de jugadores: De 2 en adelante.

Edad: De 8 a 14.

Material: Ninguno.



## Descripción

Siguiendo un orden previamente establecido, un jugador comienza diciendo una palabra (por ejemplo, CAMISA). El siguiente tiene que decir una nueva palabra que comience por la última sílaba de la anterior (por ejemplo, SALAMADRA). Y así sucesivamente todos y cada uno de los participantes: DRÁCULA - LAGUNA - NATA -TALADRO - DROMEDARIO...; hasta que alguno falle.

## Reglas y sanciones

Se consideran fallos:

- Repetir una palabra ya dicha.

-No decir nada o tardar mucho en hacerlo.

### Variantes

1.En lugar de la última sílaba, utilizar la última letra, como por ejemplo DRÁCULA - ALICANTE - ENANO - OJOS - SEÑAL...

2.Se pueden poner ciertas limitaciones, complicando más o menos el juego, como por ejemplo:

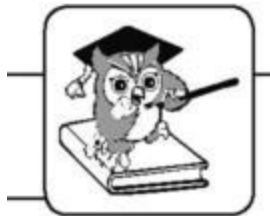
Nose pueden decir palabras que contengan una determinada letra.

Excluideterminadas palabras, como las que sean de color rojo (tomate, sangre, fresa...), las que tengan patas (como ratón o mesa), las que contengan menos de cuatro letras (mano, peso...), etc.

-Está permitido usar palabras en inglés.

Sepueden limitar las palabras, como decir solo nombres de animales o personas, o decir palabras relacionadas con la naturaleza, con profesiones, con alimentos o con geografía e historia.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3º ciclo, y ESO, 1º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Agilidad mental y vocabulario.

Interdisciplinaridad: Lenguaje. Pueden ser otras áreas, si se practica una variante en la que se impongan determinadas limitaciones.



# 26. Calcula el peso

Número de jugadores: A partir de 2.

Edad: De 8 a 15 años.

Material: Una báscula de cocina y/o baño. Objetos diversos que se puedan pesar.



## Descripción

A uno de los jugadores se le entrega un objeto. Tras cogerlo, tratará de calcular su peso y dirá una cifra en gramos o kilos.

## Reglas y sanciones

Se permite un margen de error acordado con anterioridad en función del peso del objeto.

### Variantes

1. Según el tipo de báscula las cosas a pesar pueden ser muy variadas, desde un objeto pequeño, por ejemplo un libro, hasta cosas grandes, como una caja o una persona.
2. Hay que calcular el peso sin pasarse del mismo, ganando el que se acerque más.
3. Actúan varios jugadores a la vez anotando cada uno el peso que cree. Ganará el que más se aproxime al peso real.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3º ciclo, y ESO.

Capacidades que desarrolla: Sensorial.

Interdisciplinaridad: Matemáticas.

# 27. Cazar por el ruido

Número de jugadores: De 10 a 25.

Edad: De 8 a 11 años.

Material: Un objeto con el que pueda hacerse ruido (campanilla, cascabeles, etc.) y vendas o pañuelos para taparse los ojos: uno por cada jugador.

## Descripción

En un lugar cerrado (sala, gimnasio...) y sin obstáculos, todos los jugadores se reparten libremente por el espacio tapándose los ojos. El que la «liga», sin tener los ojos tapados (puede ser un voluntario el que comience o el que indique el director del juego), se desplaza en cuadrupedia por todo el espacio, haciendo sonar el instrumento ruidoso. Los demás jugadores, guiados por el sonido, deben cazar, tocando o cogiendo, al que hace el ruido. El que lo consiga pasa a ser el que la liga y el cazado, a taparse los ojos integrándose en el grupo, para comenzar una nueva ronda.

## Reglas y sanciones

Cada vez que sea cazado el que la liga, mientras se cambian los papeles, el resto de jugadores puede quitarse la venda o pañuelo de los ojos con el fin de descansar, iniciándose el juego a la señal del director.

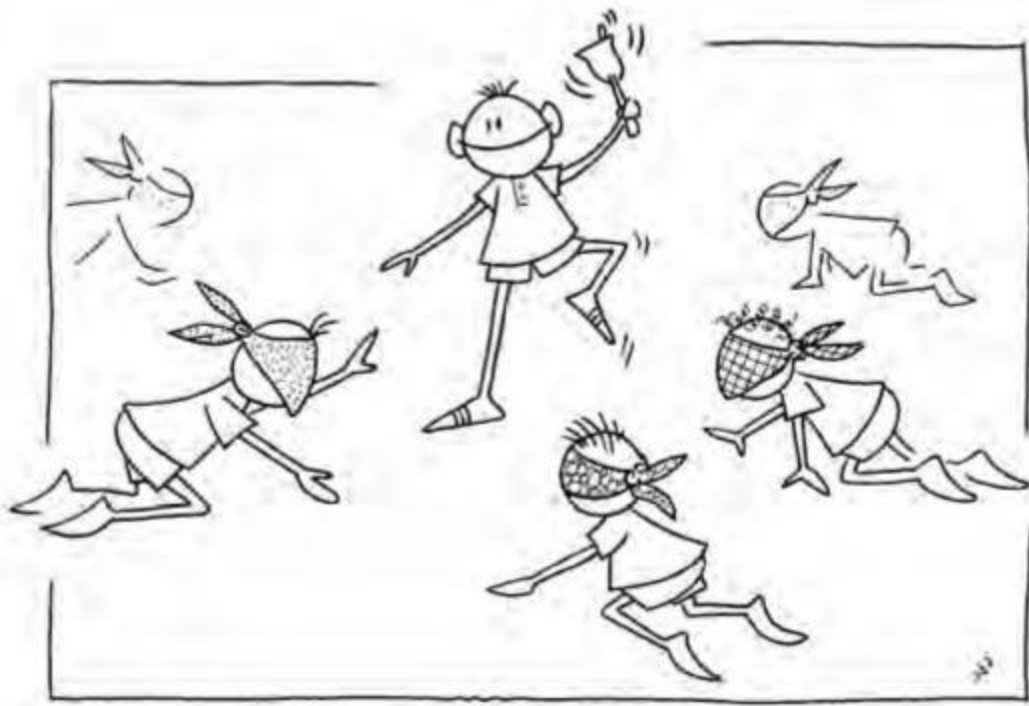
## Variantes

1. Pueden «ligarla» dos o tres jugadores, portando objetos distintos y emitiendo sus sonidos característicos. Cuando uno sea cazado, el directo da una señal para parar el juego y que se produzca el cambio de cazador por cazado.



2.Los cazadores están obligados a moverse de una forma determinada: andando, «cuatro patas», reptando...

3.En este caso, serán los que tienen los ojos tapados los que se desplacen en cuadrupedia y el que la liga lo podrá hacer de pie (sin correr).



## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3e, ciclo.

Capacidades que desarrolla: Atención y estructuración espacio-temporal.

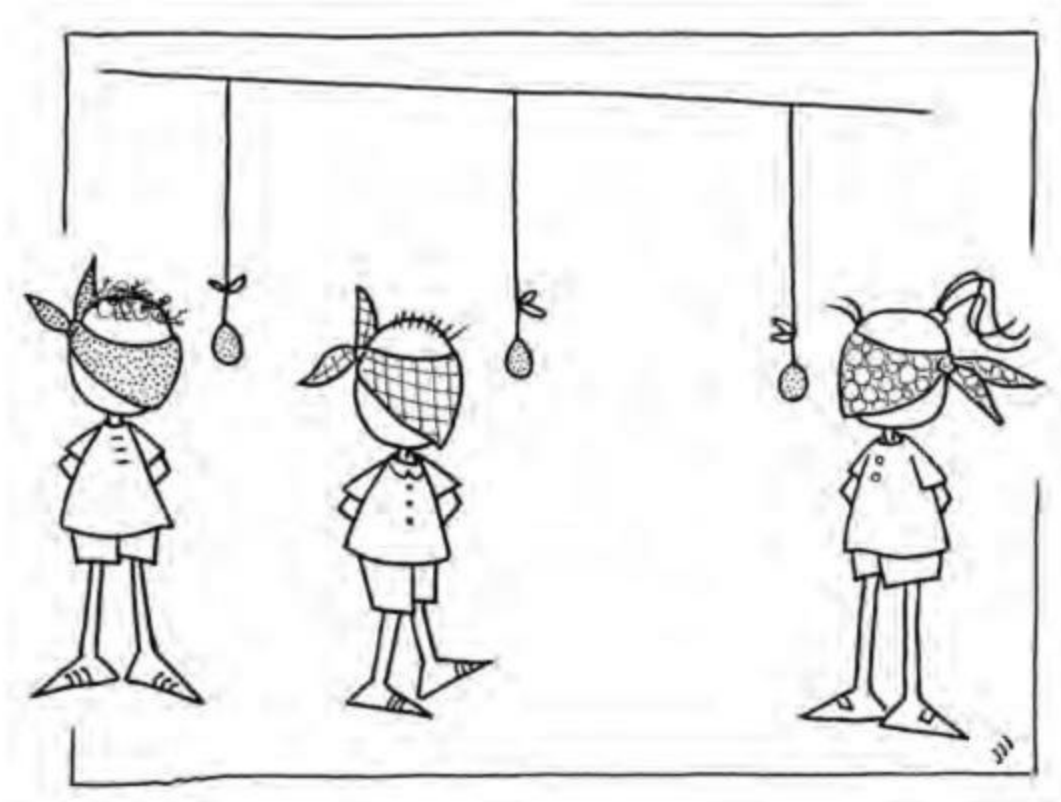


# 28. Comer a ciegas

Número de jugadores: De 2 a 10.

Edad: De 5 a 9 años.

Material: Una cuerda larga, hilo o lana, telas para vendar los ojos (una por participante), pequeños comestibles (cerezas, caramelos, chucherías...).



## Descripción

Se extiende la cuerda a lo largo de la sala de juego a una distancia del suelo variable en función de la altura de los participantes (aproximadamente a unos 180 cm). De la misma, se cuelgan los hilos, separados unos 50 cm, con el comestible atado a su extremo.

Los jugadores que intervienen se vendan los ojos y colocan sus manos detrás de su espalda. Después, el director de juego los sitúa a cada uno frente a una de las piezas comestibles, a un metro y medio de distancia. A la señal indicada («¡Ya!»), los que actúan deben intentar acercarse, localizar la pieza y comérsela.

Gana el que primero lo consigue.

### Reglas y sanciones

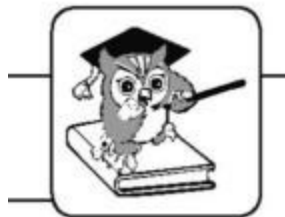
No se permite utilizar las manos, ni empujar o molestar a otros compañeros.

No se permite comer el caramelo de otro participante. Para ayudarles a localizar su pieza, los que no participan activamente deben dirigir de forma oral a los compañeros que sí lo hacen.

### Variantes

1. Se pueden colgar más de dos comestibles y situar alrededor a un número igual o superior de participantes. A la señal, todos intentarán comer alguno, ganando el primero que lo consiga.
2. Actuar en dos equipos, con una cuerda para cada uno y el mismo número de comestibles colgados. Ganará el equipo que primero se coma todas sus piezas o tras un tiempo determinado, al que le queden menos.
3. Los que actúan podrán tener los ojos sin tapar y abiertos, pero el director moverá ligeramente la cuerda.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Infantil (5 años) y Educación Primaria, 1e, y 2o ciclo.

Capacidades que desarrolla: Estructuración espacial y sensorial.

Interdisciplinaridad: Conocimiento del medio (alimentos).

Observaciones y sugerencias: La participación puede ser mayor en función del espacio.

# 29. Cuando vaya de viaje...

Número de jugadores: De 2 a 25.

Edad: De 8 a 14 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Los jugadores se disponen libremente en el espacio y se establece un orden de participación. El primero en intervenir comenzará diciendo: «Cuando vaya de viaje me llevaré...», completando la frase con algo que se pueda llevar de viaje y que comience con la letra A, por ejemplo, abanico. El siguiente repetirá la retahíla pero su elección debe empezar por la letra B, como boina. Y así sucesivamente con todos los participantes: C (calcetines), D (dulces), E (esponja)...

## Reglas y sanciones

Hay que decir previamente el tiempo máximo (más o menos 15 segundos) del que cada uno dispone para decir la palabra de la letra que le corresponde. El que supere ese tiempo o se equivoque de letra, pasa el turno al siguiente jugador.

### Variantes

Dificultar el juego usando retahílas que limiten los objetos y cosas que se pueden llevar: «Cuando vaya de viaje me llevaré en la maleta...» (abrigo, blusa, camiseta...); «Cuando vaya de viaje me compraré en un supermercado...» (aceite, bicarbonato, caramelos...); «Cuando vaya de viaje visitaré...» (Alemania, Bruselas, Cádiz...); «Cuando vaya de viaje y visite el safari veré...» (animales, bichos, caimanes...).

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Atención y memoria.

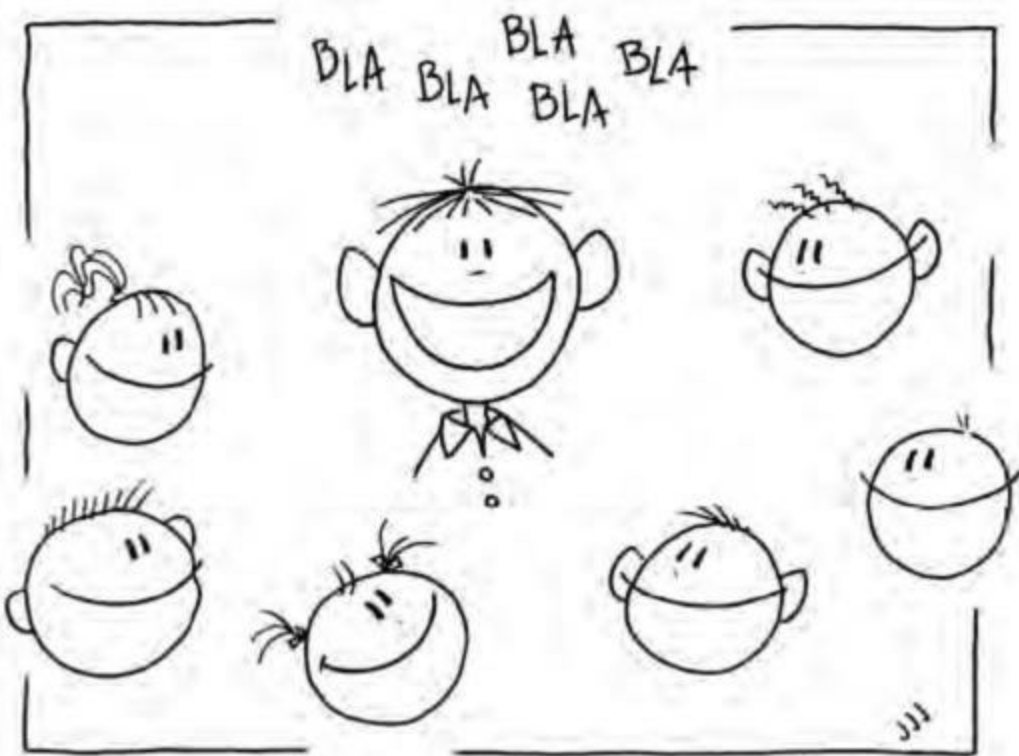
Interdisciplinaridad: Lenguaje. Se pueden apoyar otras áreas, si se practica el juego restringiendo los temas, con alguna de las propuestas expuestas en las variantes.

# 30. Cuenta qué pasó

Número de jugadores: De 5 a 25.

Edad: De 6 a 12 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

El director del juego comenzará un cuento. Por ejemplo:

«Había una vez un muchacho que deseaba recorrer el mundo. Un día se le escapó una gallina y corrió tras ella durante horas hasta que finalmente la atrapó, aunque cuando se dio cuenta estaba muy lejos de su casa...».



Seguidamente, señala a uno de los participantes y le pregunta: «¿Y qué pasó?». El señalado tiene que continuar narrando el cuento, inventando la historia hasta que sea interrumpido por el director indicando a un nuevo jugador, a quien le hará la misma pregunta. Así hasta que alguno de los preguntados no diga nada o tarde mucho en expresar su idea.

### Reglas y sanciones

Los compañeros deben permanecer en silencio durante la narración. Procurar no repetir ideas ya expresadas por los demás.

### Variantes

- 1.El director complicará el juego con una pregunta más concreta, profundizando en algo de lo sucedido o introduciendo en cada una de ellas nuevos elementos: ¿y qué le paso a la gallina?, ¿y qué pasó con su gorro?, ¿y qué pasó por la noche?, ¿y qué se encontró en el camino?, etc.
- 2.No permitir la utilización de algunas palabras en las narraciones, como: niño, luego, animal, después, etc.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Creatividad e imaginación y agilidad mental.

Interdisciplinaridad: Lenguaje.

Observaciones y sugerencias: Es interesante grabar los cuentos para posteriormente ser escuchados nuevamente o transcritos para su lectura individual.

La última variante es interesante para trabajar la eliminación de «muletillas».

# 31. De tierra, de mar o de aire

Número de jugadores: De 8 a 25 aproximadamente.

Edad: De 6 a 12 años.

Material: Una pelota o un objeto similar.



## Descripción

Uno de los jugadores elegido al azar será el que dirija el juego. Este lanzará la pelota a alguno de los demás participantes dispuestos en el espacio de forma acordada previamente, a la vez que dice una de las palabras que dan nombre al juego: «¡de tierra!», «¡de mar!» o «de aire». El que recibe la pelota, tiene que devolverla al que se la lanza, al tiempo que debe nombrar a un animal que se mueva en ese medio (tierra: perro, león, conejo...; mar: ballena, tiburón, cangrejo...; aire: águila, murciélago, canario...).

## Reglas y sanciones

Son infracciones: no decir nada, tardar mucho en responder o equivocarse al decir un animal dentro del grupo pedido.

Dependiendo del número de participantes, puede jugarse a eliminar al que realiza una acción no correcta o jugar con puntos. En este último caso, todos los jugadores comenzarán con 10 puntos y cuando uno dice un animal correctamente, se le da un punto más; de lo contrario, se le quita uno.

## Variantes

1. Se puede hacer más sencillo el comienzo del juego, en función de la motricidad de los participantes, no lanzando la pelota, sino dejándola o señalando al que debe responder.
2. La disposición inicial de los jugadores puede variar según el espacio donde se juega o el mayor o menor nivel de exigencia que se demande a los participantes (sentados en silla, de pie, separados unos de otros...). Igualmente existe la opción de complicar más las acciones (ejemplo: todos sentados, se tiene que poner de pie el que recibe la pelota, dar un paso al frente...).
3. Podemos complicarlo utilizando, en lugar de animales, otros grupos: materiales (de madera, metal o plástico); colores (objetos rojos, amarillos o verdes); personajes (pintores, escritores o deportistas).

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Atención y agilidad mental.

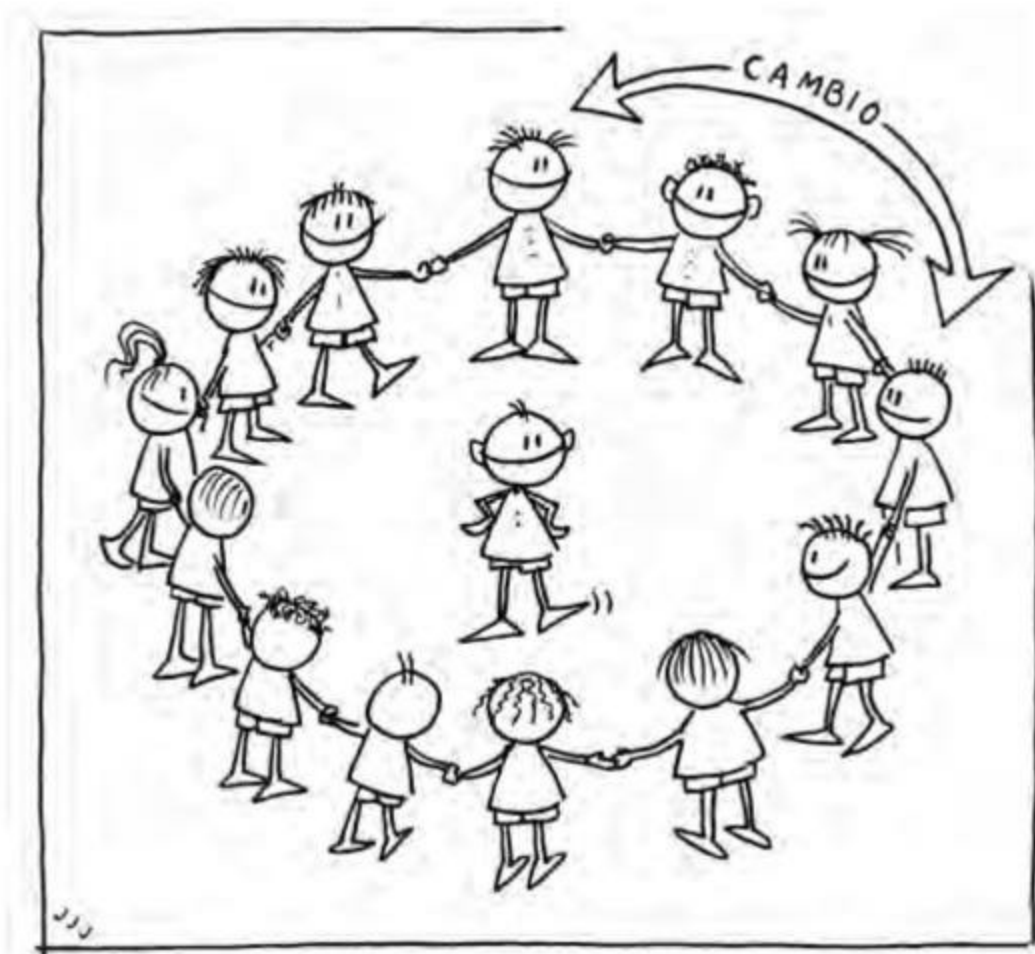
Interdisciplinaridad: Según las variantes y los grupos elegidos, diferentes temas de Conocimiento del medio.

## 32. Descubre al que falta

Número de jugadores: De 10 a 30.

Edad: De 6 a 13 años.

Material: Una venda para tapar los ojos de un jugador.



### Descripción

Todos los jugadores forman un círculo dándose las manos. En el centro, se sitúa un jugador que la «liga». Este se fija bien en todos los del círculo y su

posición. A continuación, el del centro se tapa los ojos. El director indica la marcha del círculo a derecha o izquierda. Los compañeros deben desplazarse sin soltarse de las manos. Cuando el director ordena «¡Alto!», se para el círculo y señala a dos jugadores para que cambien sus posiciones. Estos lo llevan a cabo, haciendo el mínimo ruido posible. El director vuelve a ordenar la marcha y a la voz de «¡Alto!», se paran de nuevo. El jugador que la «liga» se quita la venda y se fija en los compañeros del círculo. Ha de descubrir los que cambiaron de posición. Si no acierta, se queda una vez más y si acierta, indica a uno de los jugadores que cambiaron su posición, que se quede para la siguiente ronda, ¡iniciándose el juego de nuevo.

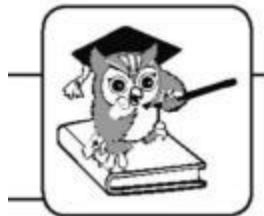
### Reglas y sanciones

No pueden darse pistas o señales al jugador que tiene los ojos tapados.

### Variantes

1. Aumentar el número de jugadores que han de cambiar sus posiciones, teniendo que especificar el que la «liga» todos los cambios producidos.
2. Tras el cambio de posiciones de los jugadores indicados por el director, los del círculo se dan media vuelta dando la espalda al que está situado en el centro y realizan el desplazamiento. Esta opción dificulta al tener que reconocer a los que se cambian sin verles la cara.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Auditiva, memoria y espacial.



# 33. Descubrir la verdad

Número de jugadores: De 12 a 30.

Edad: De 6 a 11 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Todos sentados en círculo, salvo tres que la ligan y que se colocan de pie en el centro. Estos giran despacio sobre sí mismos para ser observados por todos los jugadores hasta que el director del juego indica el comienzo. Entonces, todos los del círculo se colocan dándose la vuelta y mirando hacia el exterior. El director pronuncia en voz alta tres frases, dos falsas y una verdadera, refiriéndose por el nombre a los tres que la ligan (por ejemplo: ¿Es verdad que María tiene un pañuelo rojo? ¿Es verdad que Francisco calza zapatillas de deportes? ¿Es verdad que Víctor tiene un pendiente?). Los que crean saber

la respuesta, levantan la mano y el director indicará el orden de los que deben responder. Si acierta las tres preguntas, pasa a ser uno de los tres que la ligan en la siguiente ronda. Si no acierta, el director indicará a otro jugador para que conteste. Cuando sean tres los que respondieron acertando, pasan a ligarla, comenzando otra vez el juego según lo relatado.

### Reglas y sanciones

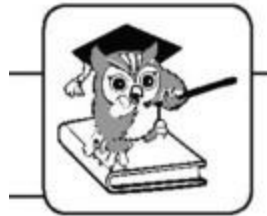
No pueden mirar los jugadores sentados a los del centro una vez que el director ha dicho las tres frases.

Para ser uno del trío que la liga hay que acertar todas las respuestas, no solo alguna de ellas.

### Variantes

Cambiar número de jugadores que la ligan y/o número de preguntas verdaderas o falsas.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Observación y memoria visual.

Interdisciplinaridad: Lenguaje.

Observaciones y sugerencias: La dificultad que supone aumentar el número de jugadores que la ligan y/o el número de frases verdaderas o

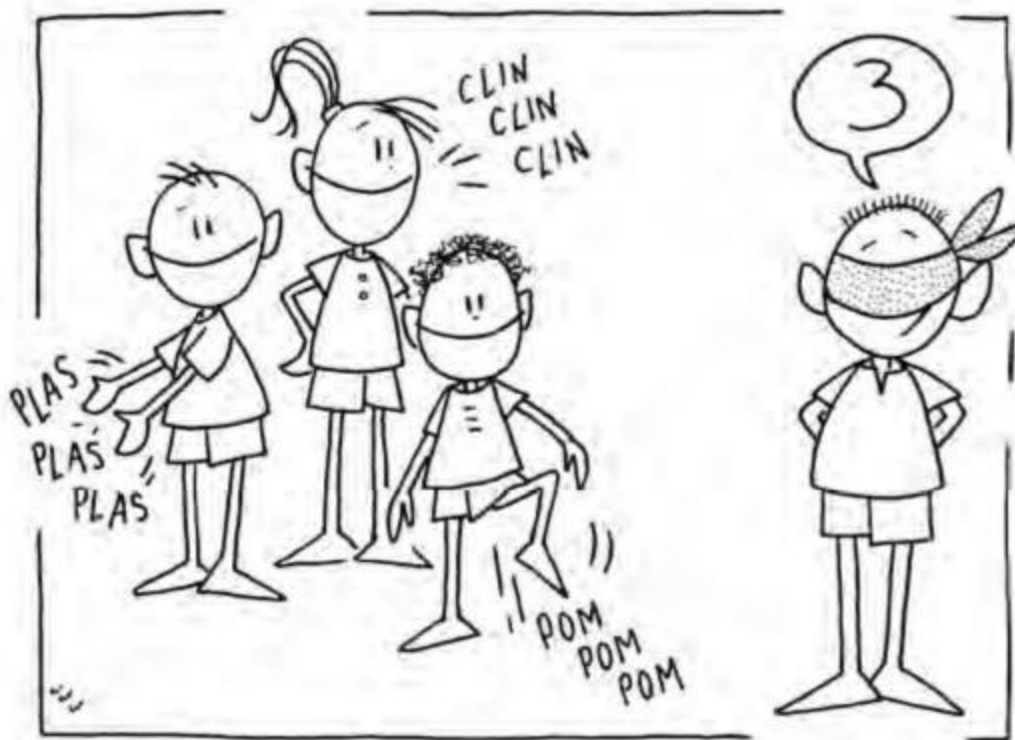
falsas, debe utilizarse con los mayores.

# 34. Di cuántos hacen ruido

Número de jugadores: De 10 a 30.

Edad: De 6 a 11 años.

Material: Una prenda para tapar los ojos.



## Descripción

Uno de los participantes, elegido al azar, sale del espacio de juego, por indicación del director. Este, seguidamente, determinará cuántos actúan (3, 5, 8...) e indicará a los elegidos que comiencen a emitir un ruido diferente cada uno (silbar, palmas, pisadas fuertes, onomatopeyas, chasquidos de dedos...). Después, se hace pasar, con los ojos tapados, al que salió, para que trate de averiguar cuántos son los compañeros que están emitiendo algún sonido.

## Reglas y sanciones

Los que emiten sonidos no pueden cambiarlos en la misma ronda. Todos los ruidos deben ser claramente diferentes.

Puede permitirse al que tiene los ojos tapados, moverse por el espacio sin tocar a nadie.

## Variantes

Todos los que actúan emiten un mismo sonido, teniendo igualmente que adivinar cuántos lo hacen.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Sensorial y discriminación auditiva.

Observaciones y sugerencias: La variante supone mayor complejidad al tener que adivinar el número de jugadores por los matices de un mismo sonido.

# 35. Dime cuánto mide

Número de jugadores: De 2 a 5.

Edad: De 8 a 12 años.

Material: Una regla y/o un metro. Objetos que se tengan alrededor. Lápiz y papel.



## Descripción

Los participantes establecen un turno de intervención. Al primero en actuar,

el compañero o los compañeros le presentarán tres cosas que se tengan cerca (como un papel, un lápiz, una caja, una mano, un libro, etc.), marcándole un lado al tiempo que se le pregunta: ¿Cuánto mide esto?

El jugador que actúa, sin ayuda de regla alguna, tiene que calcular y decir lo que cree que mide la parte señalada de cada uno de los objetos. Después se mide con la regla y se anotan los centímetros que ha fallado en cada uno de los objetos. Seguidamente repetirá el juego otro participante, con otros elementos para medir.

Pasadas las rondas previamente convenidas (entre 3 y 6), se suman los errores de cada jugador, ganando el que su número sea más bajo.

### Reglas y sanciones

Aunque no está permitido usar la regla más que para hacer la comprobación pertinente, se podría convenir si se permite ayudarse de medidas corporales (dedos, cuartas, palma...), que previamente el jugador debe conocer sobre sí mismo.

### Variantes

- 1.Podemos jugar con objetos pequeños, usando una regla, o con objetos grandes (palo de una fregona, baldosas del suelo, pata de una mesa, anchura de una puerta...), con un metro.
- 2.Con los más mayores, otra posibilidad es utilizar más de un objeto para presentarlos al que interviene, el cual debe calcular la suma de los lados señalados.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapas y ciclos: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Estructuración espacial.

Interdisciplinariedad: Matemáticas.

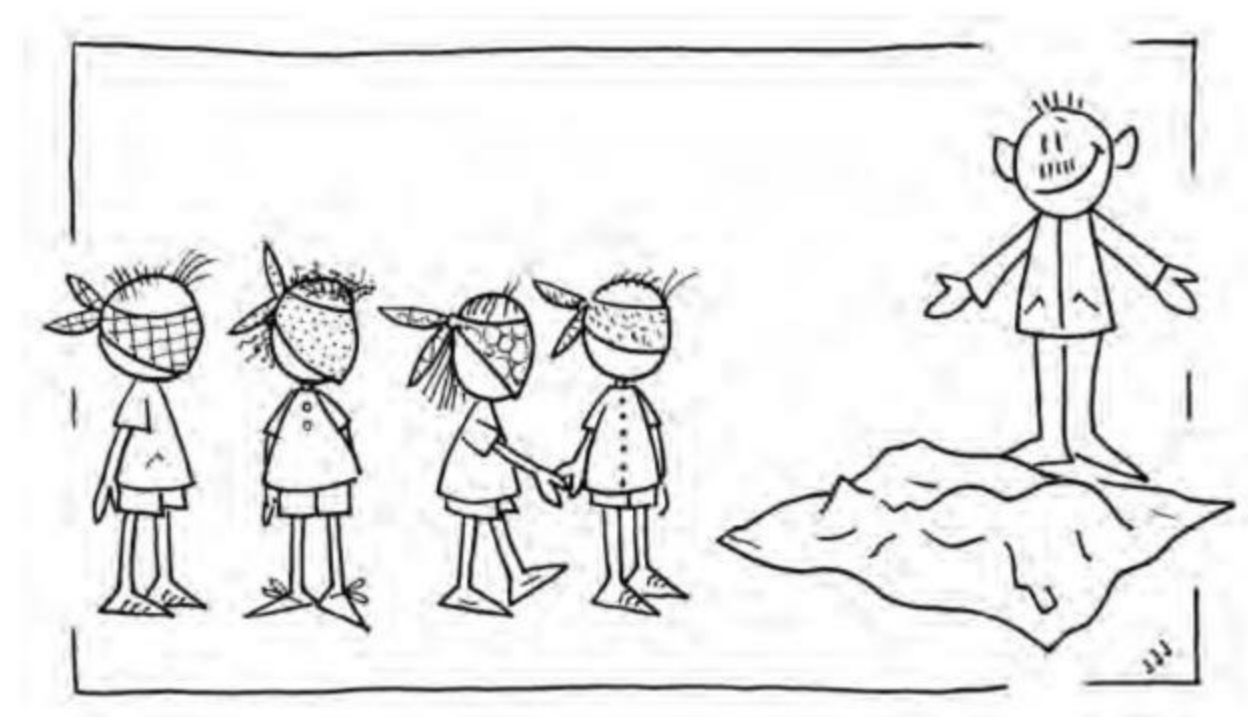


# 36. Dime quién se esconde

Número de jugadores: De 15 a 30.

Edad: De 6 a 9 años.

Material: Una manta, colchonetas... (cualquier cosa que sirva para tapar a una persona). Venda, pañuelo o prenda para taparse los ojos, uno por cada jugador.



## Descripción

Todos los jugadores distribuidos libremente por el espacio del juego, se tapan los ojos con una venda, pañuelo u otra prenda. El director forma de manera aleatoria una fila, para lo cual ayuda a encontrarse a los jugadores para que se den la mano. Una vez formada, se coloca primero el director. En un momento determinado, se para, coge a uno de los que forman la fila que se quita la

venda y se mete debajo de la manta que está en el suelo. A una nueva indicación del director todos se quitan la venda de los ojos y, tras mirar a sus compañeros, levanta la mano quien sepa el que se esconde en la manta. El director indica al primero para que diga el nombre del que falta en el grupo. Si acierta, se inicia una nueva ronda con el mismo procedimiento descrito. Si no lo adivina, va señalando a otros hasta que lo acierte alguno.

### Reglas y sanciones

Una vez tapados los ojos no pueden hablar ni darse a conocer dentro del grupo.

El que está bajo la manta puede adoptar cualquier postura (tumbado boca abajo, cuclillas, fetal...).

### Variantes

Esconder bajo la manta a dos o tres jugadores cuando el número de estos es numeroso.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 1er y 2º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Observación y memoria.

Observaciones y sugerencias: Si no se tiene una manta o similar, se puede jugar haciendo salir de la sala al elegido por el director para esconderse.

Juego muy oportuno para el comienzo de grupos que han de conocerse entre sí.

# 37. El acusado y su abogado

Número de jugadores: De 8 a 25.

Edad: De 8 a 14 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Los participantes se sientan en semicírculo y el director del juego frente a ellos. Este comenzará formulando una pregunta a un jugador («el acusado»), por ejemplo: «¿Cuántos años tienes?». El preguntado deberá permanecer en silencio, siendo el compañero de su derecha («su abogado») el que responderá rápidamente. Así, continúa el juego señalando a un nuevo participante.

## Reglas y sanciones

Pierde el acusado que contesta a la pregunta o el abogado que no dice nada o lo hace con mucha demora.

Se puede dar la respuesta que se desee, aunque sea un disparate, la cuestión para actuar bien en el juego es decir algo.

## Variantes

Cambiar la posición del abogado: el de su izquierda, tres puestos a su derecha, etc.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 1e' y 2o ciclo, ESO, 1e, ciclo.

Capacidades que desarrolla: Agilidad mental.

Interdisciplinaridad: Lenguaje.

Observaciones y sugerencias: Las preguntas se deben realizar con continuidad y rapidez, pues cuanto mayor sea esta, más dificultad conlleva.

# 38. El almacén de mi padre

Número de jugadores: De 6 a 25.

Edad: De 5 a 12 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Los jugadores han de estar sentados en círculo y uno de pie en el centro. El director del juego indica a todos el tipo de almacén del que se trata, por ejemplo de frutas, y de forma privada con el jugador del centro convienen en una fruta determinada, por ejemplo manzana. El jugador que la liga, pregunta a uno del círculo:

-«¿Qué fruta hay en el almacén de mi padre?».

Seguidamente el señalado ha de responder. Si acierta pasará a ligarla al centro del círculo y de forma privada conviene con el director de juego otra fruta, iniciándose otra ronda. Si no lo hace, si gue contestando el que está a su izquierda, y así sucesivamente hasta que alguien acierte

### Reglas y sanciones

No deben darse pistas. Hay que cuidar que la fruta elegida solo la conozcan el director del juego y el que la liga. Cuando se acierte y se comience de nuevo, hay que iniciar las preguntas desde el jugador donde acabó la primera ronda.

### Variantes

- 1.Los tipos de materiales almacenados pueden variar; así por ejemplo: de comestibles, de ropa, de material deportivo, nombres de ciudades, personajes famosos, etc.
- 2.En algunos casos de mayor dificultad, estaría permitido dar pistas mediante gestos o mímica.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapas y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Capacidad de atención y memoria.

Interdisciplinaridad: Lenguaje, Conocimiento del medio y en cualquier otra materia relacionada con los objetos almacenados.

Observaciones y sugerencias: Conviene recordar a los jugadores que no se debe repetir los nombres citados, por lo que hay que estar muy atentos.

Los objetos almacenados pueden complicarse introduciendo materiales más sofisticados, como herramientas de un determinado oficio, utensilios de cocina, etc.; estos, en todo caso, han de estar en consonancia con la edad de los jugadores.

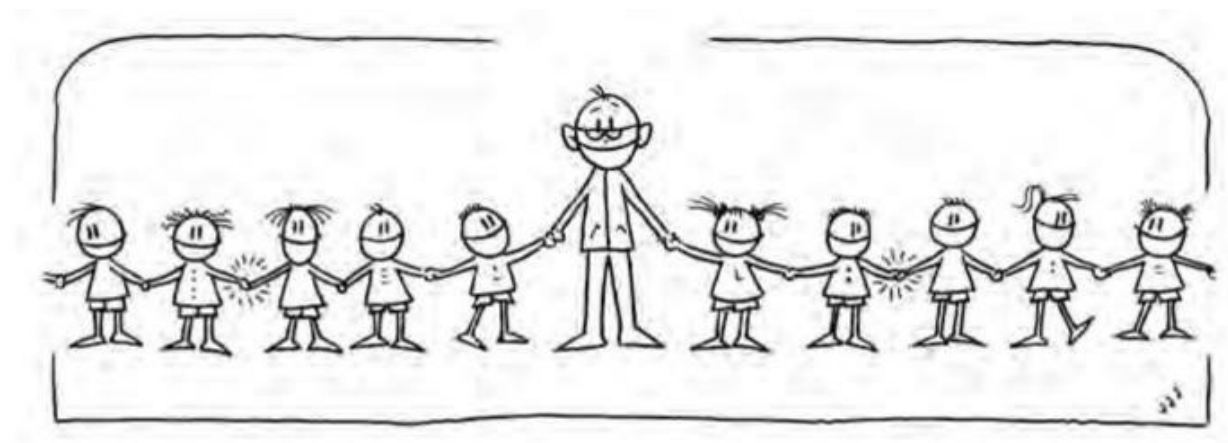


# 39. El apretón de manos

Número de jugadores: De 12 a 30, siempre número par.

Edad: De 8 a 13 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Se forman dos grupos de igual número de jugadores. Todos los de un mismo grupo se toman de las manos formando una fila y dando la mano el primero de cada equipo al director de juego. Este presiona en un determinado momento la mano de ambos a la vez; estos transmiten la presión a su inmediato compañero al tiempo que alzan la mano presionada, así sucesivamente hasta que llegue al último que levanta el brazo libre cuando sienta dicha presión. El objetivo es que se transmita el apretón de manos lo más deprisa posible.

## Reglas y sanciones

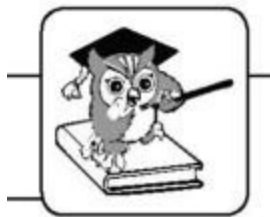
No hay que presionar la mano hasta que no sienta la señal del compañero que tienen delante. Si alguien levanta la mano antes de dicha presión, se elimina

el equipo.

### Variantes

1. Aumentar el número de apretones a 2, 3... antes de pasarlos al siguiente compañero.
2. Ida y vuelta: en cada fila, el apretón de mano ha de ir desde el primero al último y volver.
3. La posición de partida del juego puede variarse, por ejemplo: sentados en el suelo, en las sillas de clase, en disposición circular... También el movimiento a realizar al recibir la presión, puede ser diverso: ponerse de pie, incorporar el tronco o la cabeza partiendo de una posición inclinada, pequeño desplazamiento de paso al frente o atrás...
4. Otra opción es la de no realizar ningún tipo de movimiento al recibir el apretón de mano.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º ciclo, y ESO.

Capacidades que desarrolla: Sentido del tacto y capacidad de reacción.

Observaciones y sugerencias: Si el número de jugadores es impar, uno de ellos puede ejercer de director de juego.

En la variante en la que no hay movimiento y no podemos percibir trampas, hay que confiar en la responsabilidad de los jugadores, lo que

favorece el juego limpio.

# 40. El camino encantado

Número de jugadores: De 2 a 12.

Edad: De 6 a 11 años.

Material: Conos u otros objetos que sirvan para señalar un camino. Venda o prenda para tapar los ojos, una por cada equipo.



## Descripción

En el espacio de juego se establece un recorrido con conos u otros objetos de forma que se describa un camino, más o menos estrecho, con curvas. Los jugadores se distribuyen en dos equipos. Cada uno se reúne de forma privada y acuerdan cómo indicar las señales: derecha, izquierda, atrás y adelante, asignando una palabra distinta a cada movimiento (por ejemplo, mono derecha, perro izquierda...). Cuando el director del juego indique el

comienzo, uno de cada equipo se coloca con los ojos vendados en la salida. A la voz de «¡Ya!» del director, salen para hacer el recorrido, indicando sus compañeros de equipo el trayecto a seguir, con las palabras acordadas. Resulta ganador el que primero llegue a la meta sin haber tirado ningún cono u objeto que delimita el camino. A continuación, van cambiando los papeles de forma que todos realicen el recorrido.

### Reglas y sanciones

Los equipos deben mantener en secreto el movimiento asignado a cada palabra.

Son vencedores tanto el jugador que gana cada carrera individual, como el equipo que menos objetos derriban sus miembros.

### Variantes

Todos los jugadores parten de una puntuación inicial (10). A los distintos objetos que delimitan el camino, se les otorgan diversos puntos. Cada vez que uno de los participantes toque uno de los objetos, se le resta la puntuación asignada. La suma total de las carreras de todos los miembros del equipo, determinará al ganador.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Cooperación, sensorial y memoria.

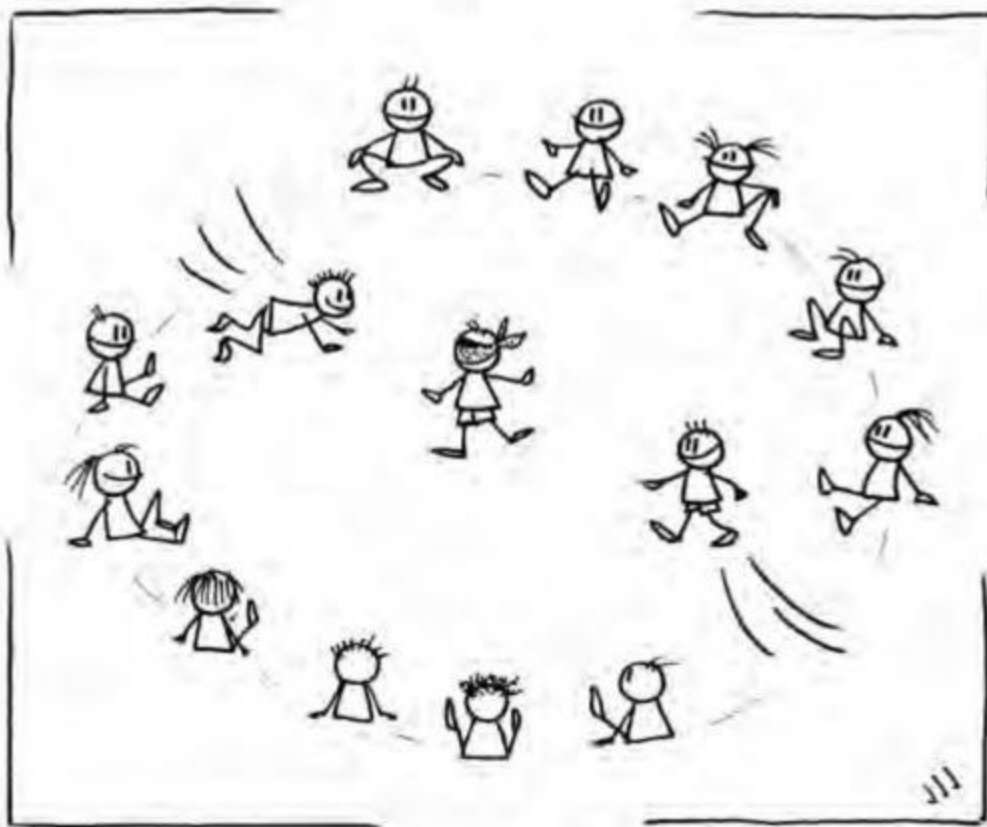


# 41. El cazador ciego

Número de jugadores: De 6 a 18.

Edad: De 6 a 12 años.

Material: Una venda para tapar los ojos.



## Descripción

Todos los jugadores forman un círculo y se numeran. En el centro se coloca uno que la «liga» con los ojos vendados (el cazador ciego). Este indica en voz alta dos números de los que hayan sido adjudicados. Los citados tienen que entrar al círculo e intercambiar sus posiciones, de forma silenciosa para que

el que la «liga» no consiga tocarlos o agarrarlos. Cuando logran el objetivo, dan con la mano a un compañero de los que tienen al lado y vuelven a su puesto inicial. Si ambos lo consiguen, sin ser tocados, dan una palmada. El cazador vuelve a llamar a dos nuevos números y así sucesivamente. Al tocar o agarrar a uno dentro del círculo, le sustituye y comienza una nueva ronda.

### Reglas y sanciones

Los participantes que están en el círculo no pueden dar pistas al que la «liga», deben estar en silencio y solo si va a salirse del círculo le avisan para que se incorpore dentro de él.

Los dos jugadores nombrados no pueden correr dentro del círculo; hay que desplazarse andando sin hacer ruido.

### Variantes

- 1.Modificar el número de cazadores a dos, decidiendo previamente el que se va a encargar de llamar primero a un número para que el compañero llame al segundo.
- 2.Cambiar la forma de desplazamiento, imitando animales: cuadrupedia (perro), andando de espaldas (cangrejo), de frente (avestruz), en cuclillas (mono), saltando con pies juntos (canguro)...

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria



Capacidades que desarrolla: Auditiva y orientación espacial.

Interdisciplinaridad: Conocimiento del medio en la última variante.

## 42. El ciego y la estatua

Número de jugadores: Desde 2 en parejas.

Edad: De 6 a 12 años.

Material: Una venda por cada 2 jugadores para tapar los ojos.



### Descripción

Los jugadores se colocan por parejas, ambos frente a frente. Uno de cada pareja se tapa los ojos («el ciego») y seguidamente, su compañero («la estatua») se coloca en una posición lo más complicada posible (por ejemplo, de rodillas con un brazo en la espada y el otro sobre la cabeza). Después, el ciego se aproxima a la estatua y tratará de saber, mediante el tacto, la posición en la que se encuentra. Cuando la tiene identificada, tiene que colocarse, más o menos, de igual forma que su compañero.

Si lo consigue, se cambian los papeles. De lo contrario, cada uno mantiene el rol inicialmente asignado.

## Reglas y sanciones

La propia pareja determinará si la posición adoptada por el ciego ha sido correcta. En caso de no llegar a un acuerdo, decide el director del juego.

## Variantes

1. Se puede jugar de forma que uno sea la estatua y tres o cuatro los ciegos que actúan tocando a la misma vez. El primero que consigue colocarse en la misma posición es el que gana.
2. Identificar posiciones de detalles, tales como: colocación de los dedos o gestos de la cara.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapas y ciclo: Educación Primaria y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Ciego: memoria, sensorial táctil. Estatua: creatividad.

Observaciones y sugerencias: La estatua, dependiendo de la posición que adopte, puede favorecer la capacidad de la flexibilidad, equilibrio, fuerza...

# 43. El ciego y su acompañante

Número de jugadores: De 2 en adelante.

Edad: De 6 a 11 años.

Material: Prenda para taparse los ojos (una para cada pareja).



## Descripción

Por parejas, uno que llevará los ojos vendados será el ciego y el otro, el acompañante. Este último tendrá que ir al lado de su compañero conversando

con él. El ciego deberá guiarse por el sonido de la voz al hablar y mantenerse siempre a su lado.

### Reglas y sanciones

No pueden ir de la mano ni tocarse. El guía tiene que ir a paso moderado.

### Variantes

1. Modificar el número de parejas que actúan a un mismo tiempo. Cambiar la posición situándose el ciego detrás del compañero.
2. Se forman tríos: el ciego y dos guías. Uno de ellos se coloca delante del ciego a unos pasos de distancia. El segundo guía va en silencio hasta que se cruza entre los dos compañeros, momento en que comienza a hablar y el otro se calla, dejando de dirigir al ciego hasta que vuelva a cruzarse.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Sensorial auditiva.

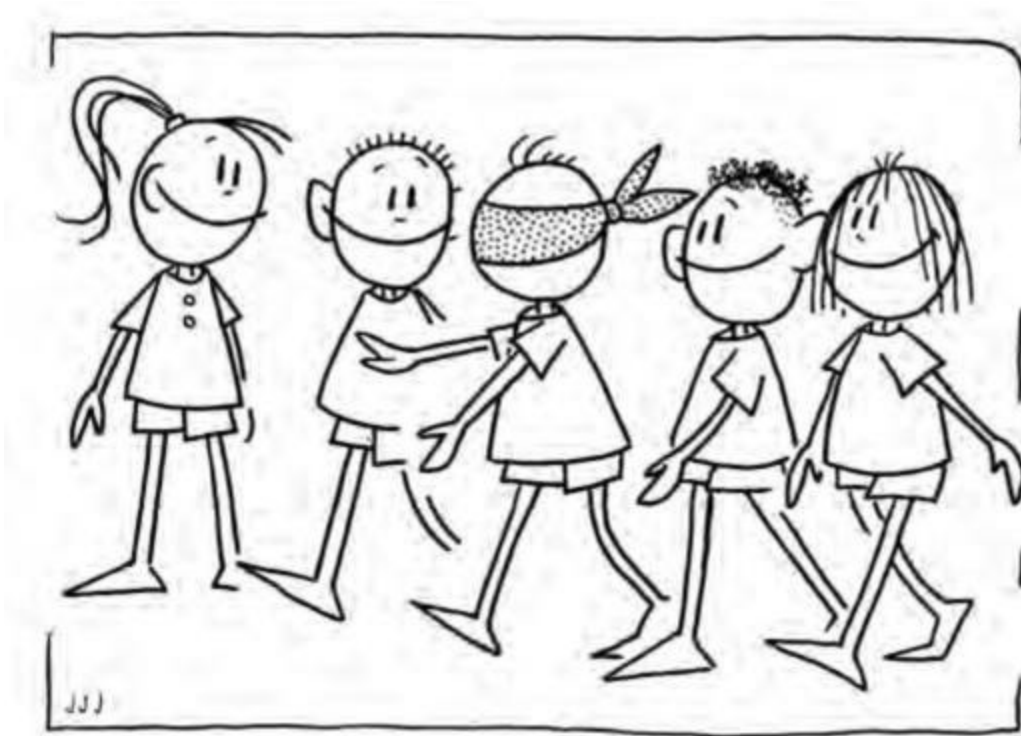
Observaciones y sugerencias: La última variante dada su complejidad, debe realizarse con los jugadores mayores.

# 44. El ciego, el guía y las interferencias

Número de jugadores: A partir de 5.

Edad: De 6 a 11 años.

Material: Una prenda para tapar los ojos.



## Descripción

Los jugadores actúan en grupos de cinco. Uno realizará el papel de ciego, otro el de guía y el resto serán las interferencias. El ciego deberá partir desde un punto de salida para llegar a otro previamente determinado, siguiendo las indicaciones que el guía le va dando (derecha, izquierda, para...), y que son acordadas de antemano. Los demás tienen que darle instrucciones falsas,

intentando confundirle. El ciego tratará de discernir las voces e identificar las órdenes de su guía, obedeciéndole para llegar a la meta.

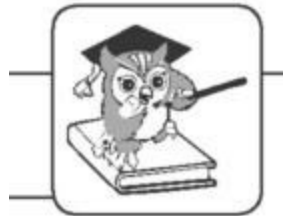
### Reglas y sanciones

Se permite modificar las voces. No se debe gritar. Al ciego nadie le puede tocar.

### Variantes

Aumentar o disminuir las personas que hacen las interferencias.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapas y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Sensorial y discriminación auditiva.

# 45. El lobo y los corderos

Número de jugadores: De 15 en adelante.

Edad: De 6 a 12 años.

Material: Venda o prenda cualquiera para tapar los ojos.



## Descripción

Un jugador hace de lobo y cinco de cordero, y se colocan dentro del círculo que forman el resto de jugadores. Al lobo se le tapan los ojos. Comienza el juego tratando el lobo de tocar a los corderos, que se mueven aleatoriamente dentro del círculo. Cuando el lobo aúlla, los corderos deben responder balando, de forma que orientan al lobo sobre su situación. Los tocados pasan al círculo hasta que quede uno, que pasa a ser el lobo.

Si después de un tiempo convenido de antemano, aún quedan corderos sin ser tocados, el que hace la labor de director de juego adjudica los papeles a otros participantes, iniciándose una nueva ronda.



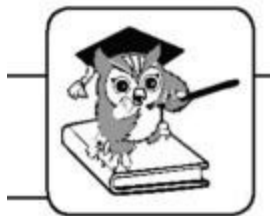
## Reglas y sanciones

Pasa al círculo, junto al resto de compañeros, el «cordero» que sea tocado o rozado por el lobo. Los que forman el círculo no pueden dar pistas al lobo, solo han de velar para que este no salga del círculo. El cordero que no responda con el balido al lobo cuando este aúlla, será eliminado.

## Variantes

1. Cambiar el número de lobos, por ejemplo dos o tres, y el de corderos en función del total de jugadores que forman el círculo.
2. Los jugadores han de desplazarse como lo hacen estos animales, a «cuatro patas». También pueden cambiarse los animales, para realizar otro tipo de desplazamientos, por ejemplo serpientes y águilas, gusanos y gallinas, cazadores y canguros, etc. Se determina la forma de desplazarse según la pareja de animales.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Auditiva y de reacción. Imitación y expresión corporal.

Interdisciplinaridad: Conocimiento del medio, cambiando frecuentemente los protagonistas como animales antagónicos: «el pez y los gusanos», «murciélago y polillas»...

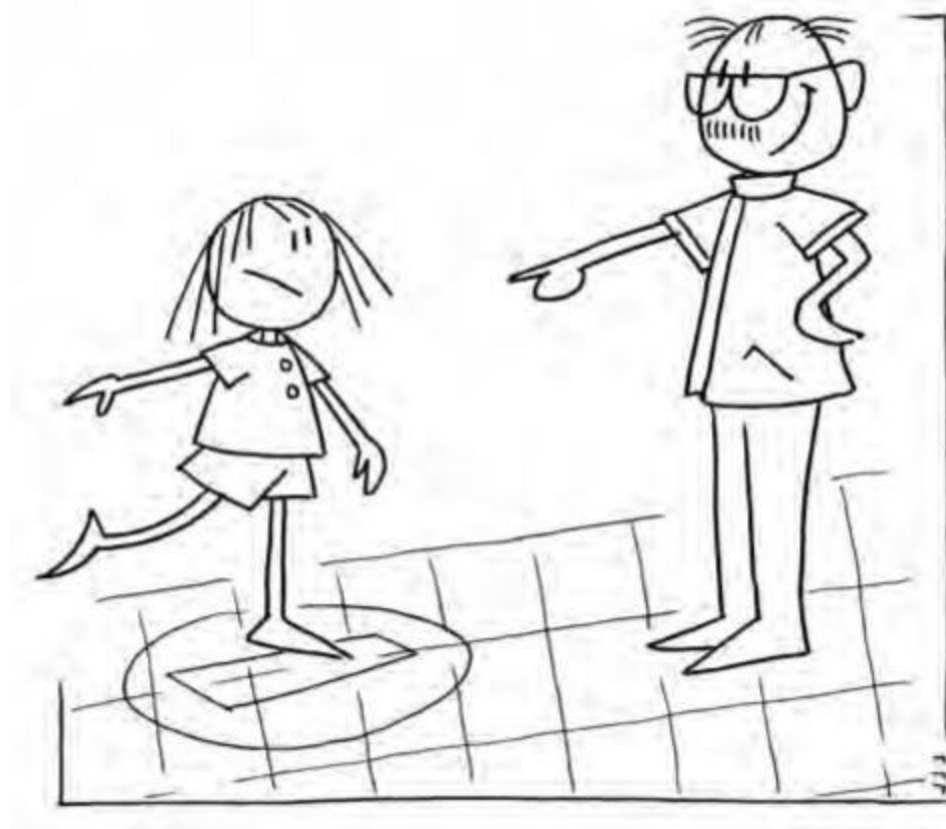


# 46. El lugar prohibido

Número de jugadores: De 5 a 24.

Edad: De 8 a 13 años.

Material: Aparato de audición musical.



## Descripción

Todo el grupo disperso por la sala. El director del juego escoge de forma privada, sin que los jugadores lo conozcan, una zona o lugar prohibido (por ejemplo, tras una silla, la zona de una esquina determinada, cerca de la puerta, etc.). El director hace sonar la música y todos se trasladan por el espacio de la sala moviéndose, bailando... Cuando alguien pasa por el lugar

prohibido, el director para la música y todos se quedan quietos haciendo la estatua. Vuelven a desplazarse cuando suena la música y a pararla el director cuando nuevamente alguien invada el lugar prohibido. Así sucesivamente hasta que un jugador, levanta la mano y dice cuál es dicho lugar. Si lo acierta, obtiene un punto. El director de juego vuelve a decidir otro lugar prohibido iniciándose de nuevo el proceso de juego.

### Reglas y sanciones

No pueden cambiarse impresiones entre los jugadores sobre cuál pueda ser la zona seleccionada por el director. Si uno indica el lugar y no es el correcto, no puede volver a intentarlo hasta que se inicie una nueva ronda.

Los lugares prohibidos pueden repetirse cuantas veces decida el director.

### Variantes

Utilizando aros diseminados por todo el espacio, el director del juego elegirá uno que será el prohibido. Los participantes tienen que moverse por el espacio pisando dentro y fuera de los aros. El mecanismo de juego, a partir de aquí, es el explicado anteriormente.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Observación visual, auditiva y orientación espacial.

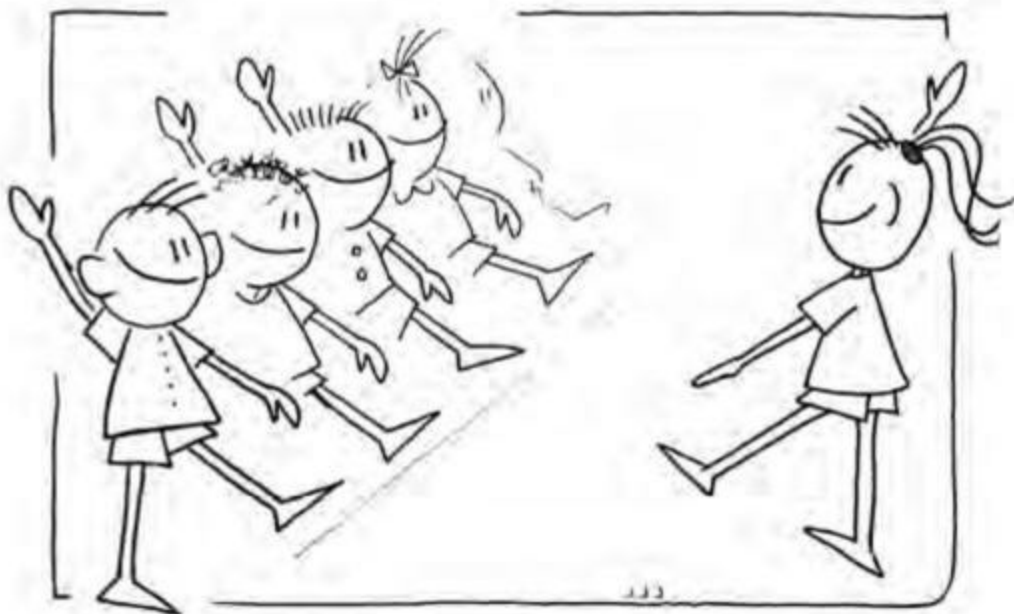
Interdisciplinaridad: Música.

# 47. El modelo y su espejo

Número de jugadores: De 2 a 25.

Edad: De 6 a 12 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

El director del juego elige a uno de los participantes para que sea «e/ modelo». El compañero o los compañeros se colocan frente a él. El primero representará que está frente a un espejo y realizará sencillos y lentos movimientos variados (tocarse la cabeza, guiñar un ojo, levantar un brazo, abrir la boca...). Los que tiene en frente deben convertirse en «su espejo», tratando de imitar las imágenes que se reproducirían ante dichos movimientos.

## Reglas y sanciones

El que se equivoca en la imitación queda eliminado. Se fija un tiempo de actuación para los modelos (1 o 2 minutos). Transcurrido ese tiempo, se cuentan los eliminados y se adjudica el papel a otro jugador. Gana el que consigue más eliminados actuando como modelo.

### Variantes

Limitar algún movimiento al que hace de «modelo»; por ejemplo, no puede mover el brazo derecho, abrir la boca, estar de pie, etc. Si comete el error de realizar alguno de los movimientos prohibidos, queda eliminado de su papel.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapas y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Expresión corporal.

Observaciones y sugerencias: El juego se puede practicar tanto sentado como de pie, con desplazamiento o sin él.

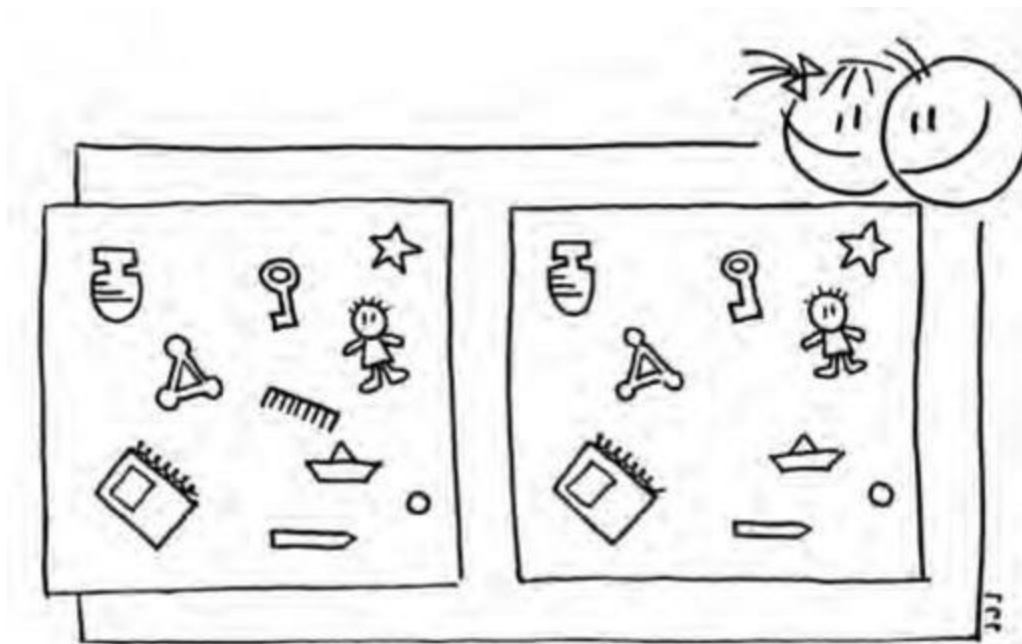
Con los más pequeños, el modelo será principalmente el director, tratando únicamente los participantes de actuar como espejos, sin eliminar a nadie.

# 48. El objeto perdido

Número de jugadores: De 4 a 25.

Edad: De 6 a 11 años.

Material: Diez o más objetos pequeños (canica, llave, lápiz, pelota...).



## Descripción

El director de juego coloca objetos encima de una mesa o en el suelo y concede dos minutos para que los jugadores los observen. A continuación, todos se vuelven de espaldas a los objetos y el director retira uno, guardándolo para que nadie lo vea. A la señal del director, regresan a su posición inicial. Se fijan de nuevo en los objetos y levantan la mano cuando creen conocer el que falta. Siguiendo el orden de los que primero la han levantado, el director pregunta: ¿Cuál es el objeto perdido?

Si acierta, se anota un punto; si falla, se resta un punto. Se inicia de nuevo



el juego cambiando el director de posición los objetos. Gana el que más puntos consigue.

### Reglas y sanciones

Cada cierto tiempo es necesario cambiar todos o algunos de los pequeños objetos.

Si alguien habla sin la autorización del director, se le resta un punto.

### Variantes

- 1.Modificar el número de objetos expuestos a la vista de los jugadores y también el número de objetos que el director retira (por ejemplo, hasta 3).
- 2.Todos los jugadores actúan a la vez provistos de lápiz y papel, escribiendo los objetos que faltan en un tiempo acordado previamente. Se anotan un punto los que acierten.
- 3.El director, retira uno de los objetos y lo sustituye por otro, teniendo que acertar el que falta y el colocado de nuevo.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Memoria y observación.

Interdisciplinaridad: Plástica.

Observaciones y sugerencias: El número de objetos que se coloca y que luego retira el director está en función de la edad y capacidad de los jugadores.

# 49. El ruido viene de...

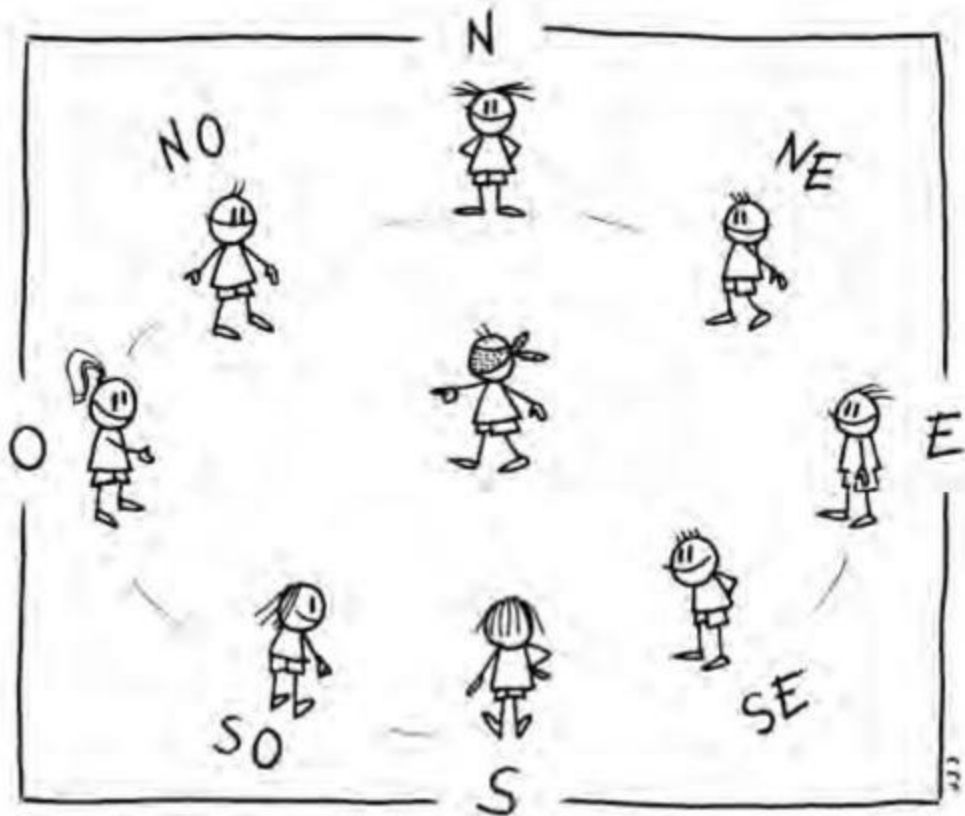
Número de jugadores: De 2 a 10.

Edad: De 10 a 14 años.

Material: Venda para tapan los ojos a un jugador.

## Descripción

Se dispone un círculo con ocho jugadores equidistantes, asignándole a cada uno una situación en un punto cardinal en un plano imaginario: el Norte, en el lado opuesto el Sur; el Este a la derecha y el Oeste a la izquierda; y el Noreste, Sureste, Suroeste y Noroeste, intercalados. En el centro del círculo se sitúa el que la liga con los ojos tapados, colocándose de frente al Norte y de espaldas al Sur. El director del juego indica a uno del círculo que comience y este da una palmada desde uno de los puntos cardinales marcados. El jugador del centro ha de indicar el lugar desde donde se dio la palmada, señalándolo con el brazo y diciendo el nombre del punto, por ejemplo: ¡el Noroeste!



## Reglas y sanciones

Si acierta el punto cardinal desde donde se dio la palmada, sale fuera y el que dio la palmada pasa al centro, tapándose los ojos para iniciar el juego. Si no lo acierta, se repite hasta cinco veces, momento en que será sustituido.

## Variantes

1. Para iniciar con los más pequeños podemos utilizar números en lugar de puntos cardinales.
2. Se puede complicar el juego aumentando el número de participantes y sustituyendo los puntos cardinales por otros grupos, como por ejemplo: animales, profesiones, plantas... Para ayudar a los que intervienen, se adjudican los grupos por orden alfabético, por ejemplo: de animales (águila, búho, conejo, dromedario...), de profesiones (carpintero, domador, electricista...), de plantas (geranio, hortensia, narciso, olmo...).

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 3e' ciclo y ESO.

Capacidades que desarrolla: Auditiva, memoria, atención y orientación espacial.

Interdisciplinaridad: Conocimiento del medio y Geografía.

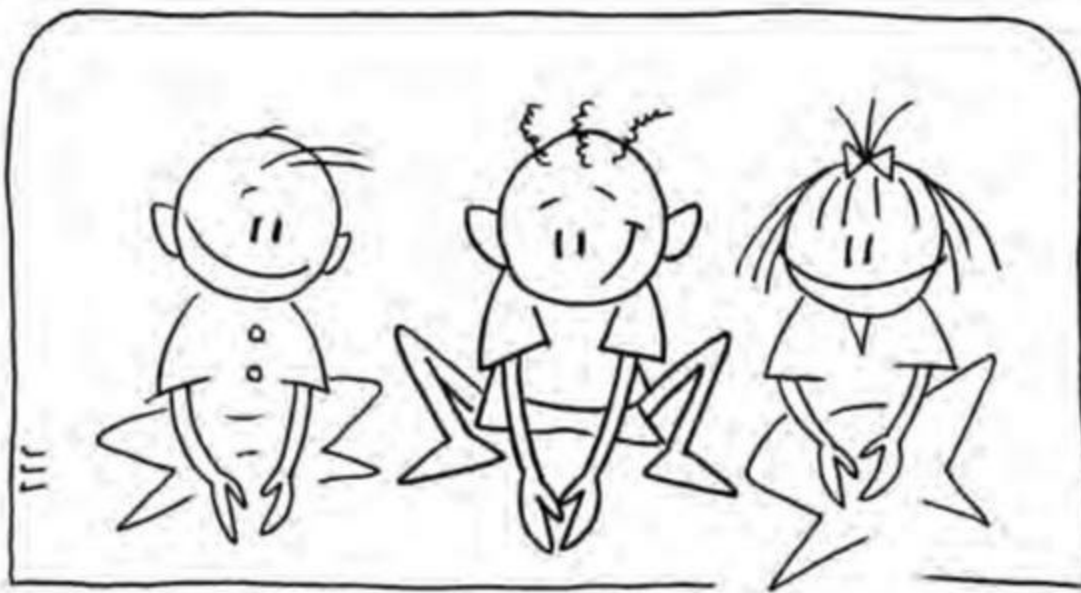
Observaciones: La dificultad radica en la memoria para recordar nombres, números, etc. y su situación en el espacio.

# 50. El tesoro escondido

Número de jugadores: De 10 a 30.

Edad: De 6 a 11 años.

Material: Un objeto pequeño (anillo, llave, canica...).



## Descripción

Todos los jugadores sentados en círculo, con las dos manos delante en el suelo unidas y ahuecadas. El que la «liga», de pie comienza, con un jugador cualquiera, a levantarle una mano y simular que le deja debajo el tesoro escondido. Después hace lo mismo con el jugador siguiente, así hasta dar la vuelta completa al círculo. Debajo de las manos de uno de ellos ha dejado el objeto, sin que los demás lo sepan. El que la «liga» señala a un jugador del círculo para que intente adivinar quién tiene el tesoro escondido. El elegido tiene que nombrar a alguien del grupo, teniendo este que levantar las manos. Si tiene el tesoro pasa a ligarla. Si no acierta, queda eliminado poniéndose de

pie. El que la liga señala a otro jugador que lo intenta de nuevo y así sucesivamente hasta que den con el tesoro escondido.

### Reglas y sanciones

Todos los jugadores deben simular tener el objeto una vez ha dado la vuelta el que la liga. No pueden hacerse señales o indicaciones al que busca el tesoro.

### Variantes

- 1.Utilizar más de un objeto escondido y que la ligen más de uno (dos o tres).
- 2.El que guarda el tesoro puede elegir otras partes de los compañeros donde esconderlo (bolsillo, bajo la ropa, un pie...).

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Observación visual.

Observaciones y sugerencias: Cuando son muchos jugadores, puede utilizarse las dos variantes señaladas.

# 51. El tiempo justo

Número de jugadores: De 2 a 5.

Edad: De 8 a 14 años.

Material: Reloj con segundero o cronómetro. Lápiz y papel (para alguna variante).



Descripción



Se establece previamente el tiempo con el que se va a jugar. Debe ser corto, no mucho más de un minuto (10, 15, 45... segundos). Uno de los jugadores se encarga de controlar el reloj y dar el aviso del comienzo del tiempo pactado y con ello el de la participación del jugador que interviene. Este jugador, sin mirar ningún reloj, debe señalar cuándo cree que se cumplen los segundos acordados.

### Reglas y sanciones

Los jugadores van alternando su intervención de forma que todos puedan participar. Gana el jugador que más se acerque al tiempo. En caso de empate, se repite entre los que coincidieron.

### Variantes

1. Se puede elegir jugar permitiendo pasar del tiempo establecido o no. Esta última opción obliga a ajustar sin excederse, dando otra dimensión al juego.
2. Otra variante es la de realizar diferentes rondas haciendo un cómputo de los segundos errados. El que al terminar las rondas acordadas tenga el número más alto (suma de esos segundos fallados), pierde.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Estructuración temporal.

Interdisciplinaridad: Conocimiento del medio.

# 52. El tren ha llegado...

Número de jugadores: Desde 2 en adelante.

Edad: De 6 a 12.

Material: Una pelota u otro objeto irrompible y no peligroso que se pueda lanzar.



## Descripción

Los jugadores se disponen de forma previamente acordada (en corro, en sus sillas de clase, frente a frente, etc.). Uno de los jugadores comienza el juego lanzándole la pelota a otro participante, al tiempo que dice la siguiente frase:

El tren ha llegado de Roma cargado de...

Terminando dicha frase con una letra del abecedario.

El que recibe la pelota sin que se le caiga, tiene que decir rápidamente una palabra que empiece por la letra que dijo el primero. Después le pasa la pelota a otro compañero, diciendo la misma retahíla inicial, pero con una nueva letra. El que la recoge debe repetir el proceso siguiendo la misma mecánica del juego.

## Reglas y sanciones

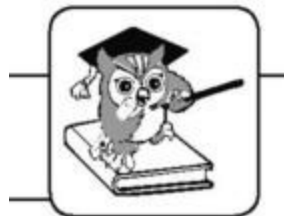
El que dice la frase no puede repetir la misma letra que su antecesor. Tampoco se pueden repetir palabras.

## Variantes

En esta variante no es preciso decir la retahíla inicial. El primer jugador lanza la pelota y dice una letra. El segundo y los siguientes, al recogerla, solo deben nombrar la palabra que comienza con dicha letra y pasársela al siguiente, diciendo una nueva letra.

Se puede jugar utilizando palabras de temas concretados previamente: animales, plantas, comida, ciudades, útiles para salir al campo, nombres propios, etc.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Atención, vocabulario, memoria.  
Lanzamiento y recepción de la pelota.

Interdisciplinaridad: Es interesante y se puede relacionar con todas las áreas cuando se limitan las palabras a un tema concreto: palabras en inglés, cosas relacionadas con plástica, accidentes geográficos, etc.

Observaciones y sugerencias: De este juego (basado en el «De La Habana ha venido un barco...») existen multitud de variantes y es fácil

inventarse otras formas de jugar en función de lo que nos interese con el grupo de jugadores.

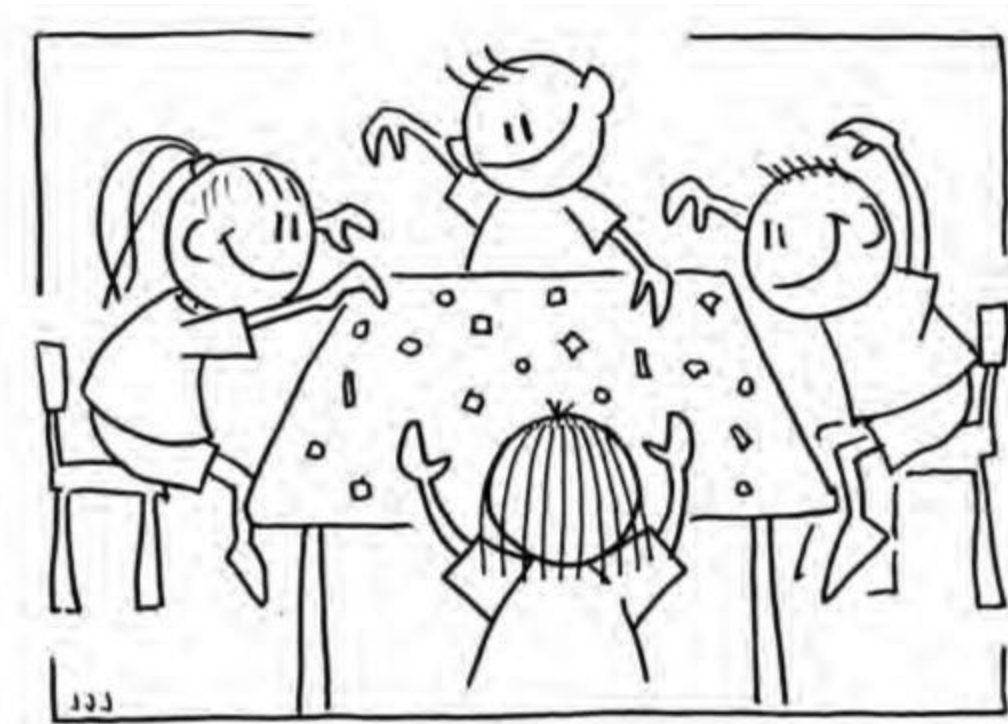
La variante en la que se tienen que decir palabras de temas predeterminados, puede ser muy útil para repasar con los niños algo que se desea reforzar: material para utilizar en la clase, cosas que hay que llevar a una excursión, provincias de España, etc.

# 53. El vigilante y los ladrones

Número de jugadores: De 4 a 6.

Edad: De 6 a 14 años.

Material: Pequeños objetos variados (15 a 25): lápices, gomas, piedras, huesos de fruta, canicas, clics, anillos, cromos, etc.



## Descripción

Sobre una mesa grande se colocan todos los objetos separados unos de otros. Los jugadores se sientan alrededor de la mesa. Uno de ellos será «el vigilante» y el resto, «los ladrones».

A la señal convenida, los ladrones intentarán «robar» de la mesa los objetos. El vigilante tratará de evitar esto y para ello debe impedirlo tocando en la mano del compañero que quiere coger la pieza.

Transcurrido un tiempo previamente acordado (1 o 2 minutos), gana el que consigue más objetos, pasando este a ser el nuevo vigilante en la siguiente ronda.

## Reglas y sanciones

Solo se pueden robar los objetos de uno en uno.

El jugador tocado en la mano por el vigilante es enviado a la «cárcel» y queda eliminado. Si consigue eliminar a todos, se repite manteniendo los mismos papeles.

## Variantes

1. Los ladrones, para conseguir una pieza, tendrán que partir de una determinada posición (manos sobre las rodillas, en el pecho o sobre la cabeza, brazos cruzados, dedos en el borde de la mesa, silla retirada un paso, etc.).
2. Otra posibilidad es que los jugadores tocados no sean eliminados, sino que tengan que devolver una o dos piezas robadas (hay que detener el juego durante ese proceso).
3. Con otra disposición, dibujando en el suelo una zona más o menos amplia, se puede dotar al juego de mayor movilidad. Aquí, los participantes, sentados, de rodillas o de pie, tienen que robar unas piezas de mayor tamaño (pelotas, libros, mochila...), incluso entrando en el espacio marcado. El vigilante no puede salir en ningún momento del círculo.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Velocidad de reacción y decisión.



# 54. El zoo

Número de jugadores: De 5 a 15.

Edad: De 6 a 9 años.

Material: Una pelota.



## Descripción

Los jugadores se sitúan libremente por el espacio de juego (sala grande, acotar un círculo o cuadrado grande en el suelo...). A la voz de «¡Comenzar!» del director del juego, empiezan a imitar cada uno el sonido de un animal, de forma que se hagan notar. Los jugadores deben observar que el animal que imitan es único y en caso de que existan repetidos, uno de ellos debe cambiarse. Después de unos minutos, el director ordena formar un círculo entre todos los jugadores. En el centro, él lanza la pelota contra el suelo de forma que se produzca un bote alto, a la vez que llama a uno de los animales,

por ejemplo ¡el perro! El jugador que imitó el sonido del perro entra en el círculo «ladrando» a recoger la pelota, antes de que caiga al suelo. Si la coge, se anota dos puntos y si no lo hace, vuelve al círculo y el director llama a otro animal.

Después de tres o cuatro intervenciones de todos los animales, se computa el número de puntos y se comienza una nueva ronda desde el principio, cambiando los animales representados.

### Reglas y sanciones

Se consideran fallos:

Sientra más de un animal igual al ser llamado, se resta un punto, dado que los jugadores no han respetado la regla inicial.

Sialguien se equivoca y entra a por la pelota sin ser el animal llamado, se le resta un punto.

Sino emite los sonidos del animal que imita, también pierde punto.

Sino recepciona bien la pelota, se le cae o da más de los botes convenidos, vuelve al círculo.

### Variantes

A esta variante podríamos llamarla NUESTRO GRUPO. Con la misma mecánica del círculo, a la vez que se bota la pelota, se llama por su nombre a un jugador que deberá entrar al círculo a recogerla.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 1er y 2º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Atención, memoria y capacidad de reacción.

Interdisciplinaridad: Conocimiento del medio.

Observaciones: La variante expuesta puede ser interesante para que conozcan o recuerden el nombre de los compañeros por lo que puede jugarse al comienzo del curso escolar.

Con los más pequeños o con los de capacidad más limitada, se puede aumentar el número de botes permitidos antes de coger la pelota.

# 55. Encuentra el común y el que sobra

Número de jugadores: A partir de 2.

Edad: De 8 en adelante.

Material: Ninguno.



## Descripción

Se forman dos equipos y se organizan para elegir cada uno un conjunto de cinco elementos que tengan algo en común (por ejemplo: perro, canario, león, gallina y mono), a él se le añade un séptimo elemento que difiere de los anteriores (como margarita). Posteriormente se sortea cuál de los dos equipos actuará el primero. Al que le corresponda, a través de un mensajero, dirá las seis palabras elegidas. El grupo contrario debe decir:

-Cuáles son las palabras comunes.

-A qué conjunto pertenece (animales, las del ejemplo).

Cuáles la que sobra y por qué (margarita, por ser una flor).

## Reglas y sanciones

Pueden existir otras soluciones válidas al conjunto que plantee un equipo, aunque no coincida con la idea inicial, teniendo que admitirse como válidas si alguien las dice y las justifica.

El director del juego puede sugerir o ayudar a los equipos a determinar los conjuntos y conocerá previamente las propuestas de cada equipo dándoles el visto bueno.

## Variantes

- 1.Cambiar el número de elementos del conjunto y de las palabras que no pertenecen a él.
- 2.Los conjuntos pueden ser muy variados: países, palabras que contengan cierto número de letras o unas determinadas, personajes de distintas épocas y profesiones, deportistas de un mismo equipo...
- 3.El director puede acotar los temas (animales, plantas, geografía...), teniendo los equipos que buscar el conjunto de elementos y el que sobra del tema dado.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Desde Educación Primaria, 2º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Intelectual, memoria y cooperación.

Interdisciplinaridad: Todas las materias según los temas elegidos.

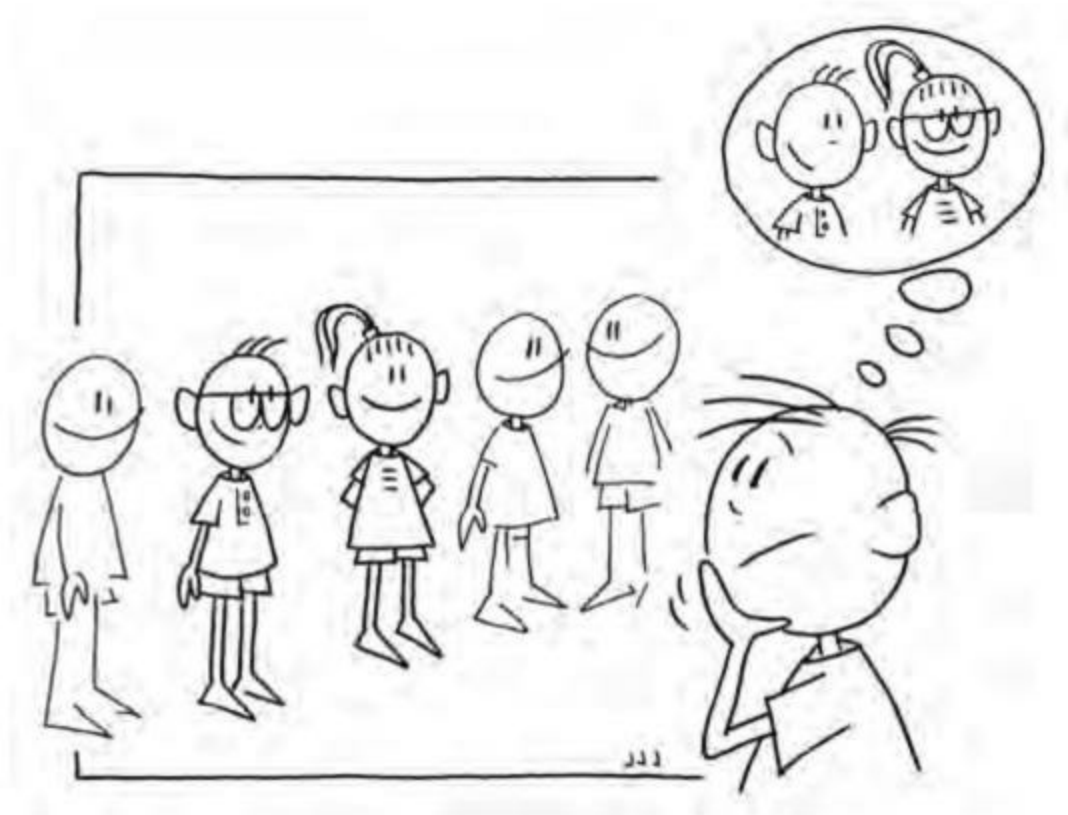
Observaciones y sugerencias: El juego puede ser muy sencillo o muy complicado en función de los conjuntos elegidos, por lo que el director del juego tiene que asesorar y supervisar las propuestas de los equipos.

# 56. Encuentra lo que ha cambiado

Número de jugadores: De 15 a 25.

Edad: De 6 a 12 años.

Material: Ninguno, pudiendo usarse cosas que tengamos alrededor.



## Descripción

Los jugadores dispuestos en círculo, fila..., se colocan en una posición libremente elegida (de pie, sentado, de rodillas, etc.). Un jugador elegido al azar, debe fijarse bien en la colocación de sus compañeros durante unos

segundos. Después saldrá del lugar o cerrará los ojos para que los demás realicen un cambio (de lugar, ropa, posición, etc.). Cuando entre nuevamente, tratará de saber qué es lo que no se encuentra en su posición original.

### Reglas y sanciones

Es fundamental que mantengan todos la posición una vez que han sido observados por el que ha de adivinar los cambios.

### Variantes

Se puede realizar más de un cambio tanto de posición como de ubicación.

Otra posibilidad es utilizar cambios solo de objetos que están en la sala, pudiendo combinarse también personas y cosas.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Observación y memoria visual.

Observaciones y sugerencias: El juego puede ser muy sencillo o muy complicado en función de los cambios. La persona que introduce el juego debe valorar el grado de dificultad en función de la edad y madurez de los participantes.

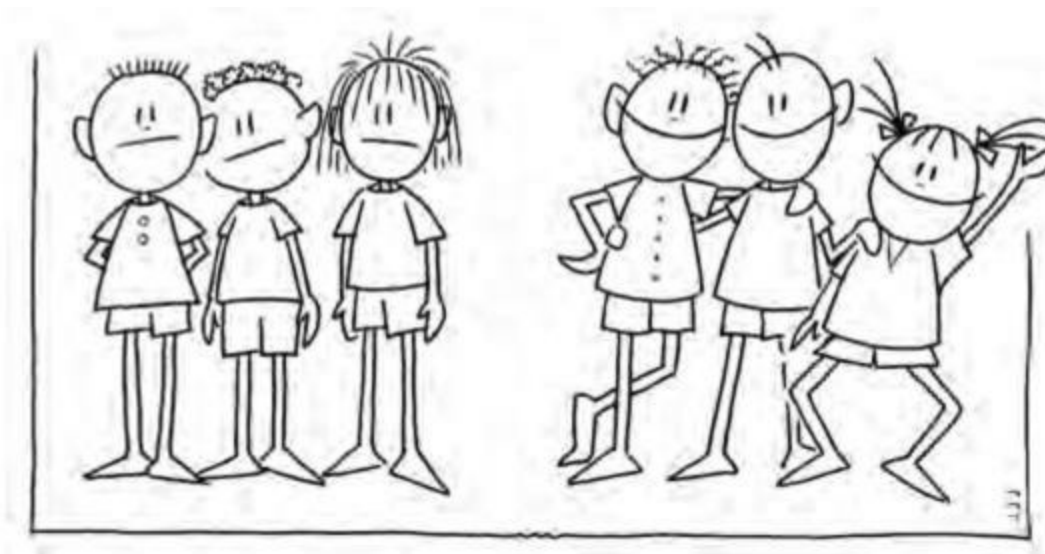


# 57. Graciosos y serios

Número de jugadores: Desde 2 en adelante.

Edad: De 5 a 13 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Los jugadores participantes se dividen en dos grupos. Uno será el de graciosos y el otro y el de los serios. El objetivo es que a la señal convenida, los graciosos tratarán de hacer reír al otro grupo, que debe permanecer serio y sin hacer ningún tipo de mueca.

## Reglas y sanciones

No está permitido que los graciosos toquen en ningún momento a los serios. Cuando alguien del grupo de los serios se ríe o hace algún gesto con la cara, queda eliminado.

Los graciosos pueden utilizar todo tipo de muecas, chistes, bobadas, gestos... para conseguir su objetivo. No se permite que los serios cierren los ojos.

Se puede convenir previamente la colocación de ambos grupos, (sentados, de pie...), la distancia de aproximación y si cada gracioso debe encargarse de un serio o puede dirigirse a cualquiera. También si el gracioso que elimina a un serio, finaliza con eso su misión o debe ayudar a los compañeros de su grupo para conseguir eliminar entre todos a más serios.

### Variantes

En la variante de ESTATUAS Y MONIGOTES, las estatuas, además de no reírse, también deben permanecer inmóviles, siendo eliminadas si realizan cualquier tipo de movimiento corporal o gesto con la cara. Los monigotes, sin tocarles, tratarán de que sus contrarios incumplan esas reglas.

La variante conocida como DONDE ESTÁ EL REY, tiene una particularidad y es que el juego comienza con una retahíla que dice:

*¿Dónde está el Rey?  
Matando palomas.  
¿Con qué las mata?  
Con una escopeta de plata.  
¿Con qué las remueve?  
Con un cucharón verde.  
El que ser ría primero, pierde.*

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Infantil, Educación Primaria y ESO.

Capacidades que desarrolla: Sensorial (vista y oído) y creatividad.

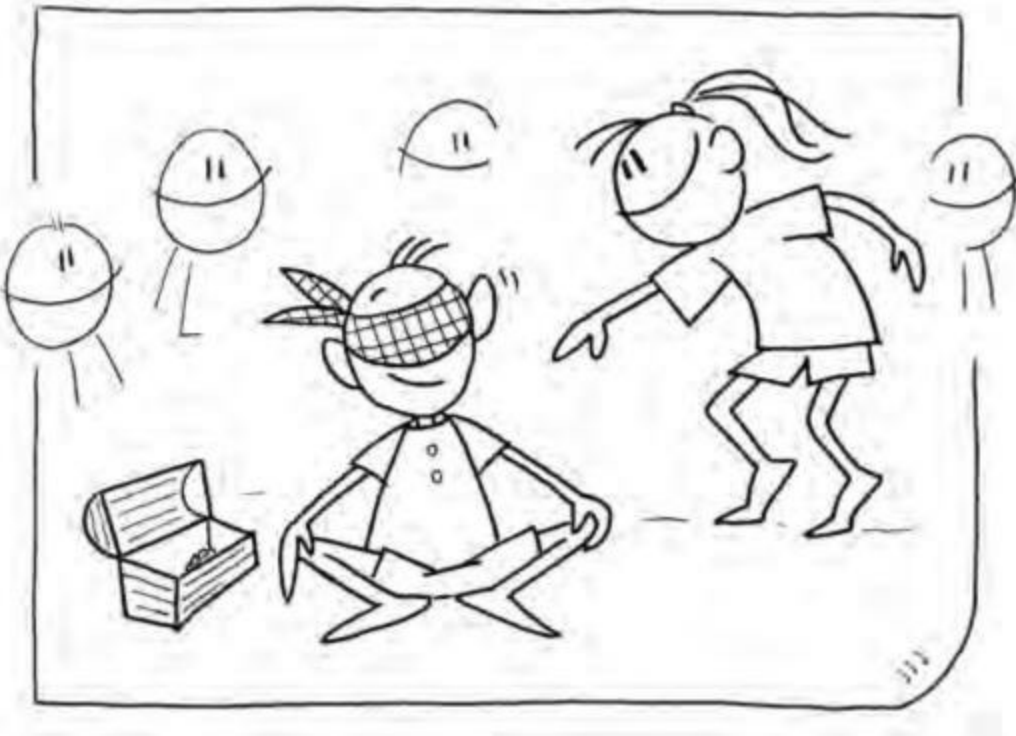
Interdisciplinaridad: Expresión corporal, mimo y teatro.

# 58. Guardar el tesoro

Número de jugadores: De 10 a 25.

Edad: De 6 a 10 años.

Material: Un objeto cualquiera que hace de tesoro y una venda o ropa para tapar los ojos a un jugador.



## Descripción

Todos los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo amplio. Uno, elegido al azar por el director del juego, la liga y se sitúa con los ojos tapados sentado en el centro, colocando a su lado el objeto-tesoro en el suelo. El director del juego señala a un jugador del círculo, este se levanta y en silencio se acerca para apoderarse del tesoro, sin hacer ruido. El que la liga, si oye o presiente al que se acerca, señala con la mano estirando el brazo en la

dirección del ruido. Si es correcta esa dirección, pasa al círculo y la liga el señalado. Si logra apoderarse del tesoro sin ser descubierto, se coloca donde estaba y el director de juego da una oportunidad al que la liga para señalar, mirando las caras de los compañeros, con el fin de adivinar al que le robó el tesoro (todos los que componen el círculo mantienen las manos atrás simulando poseerlo). Si lo acierta, pasa al círculo y se queda el señalado. Si no lo acierta, comienza otra ronda ligándola el mismo.

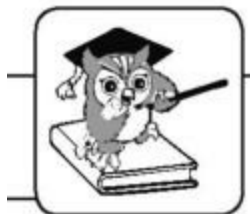
### Reglas y sanciones

Durante el juego, cuando el que la liga tiene los ojos tapados, tiene que haber un absoluto silencio.

### Variantes

1. Si es muy alto el número de jugadores, pueden ligarla dos o tres jugadores con un objeto cada uno.
2. El tesoro ha de ser un objeto o instrumento que produzca sonido (campana, cascabeles, pandereta...).

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

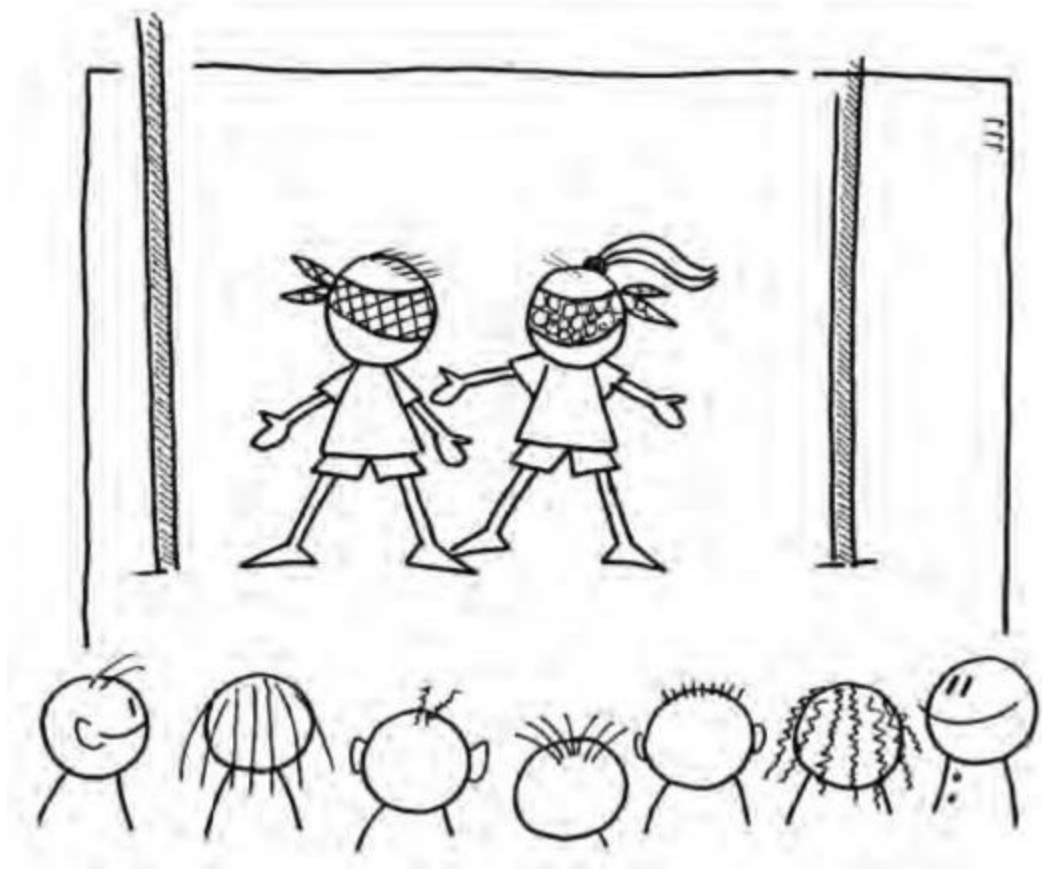
Capacidades que desarrolla: Auditiva y de observación en la segunda fase del juego.

# 59. Guardar la puerta

Número de jugadores: De 4 a 30.

Edad: De 8 a 13 años.

Material: Dos postes y dos vendas para tapar los ojos.



## Descripción

Se cuenta con dos postes colocados de forma que simulen el espacio de una puerta abierta de unos 2 m de ancho. Dicho espacio es guardado por dos «vigilantes» con los ojos tapados. El resto de jugadores tratará de traspasar la puerta sin ser cogido o tocado por los vigilantes. Quienes consigan pasar

esperan tras la puerta. Los dos primeros serán los «vigilantes» de la próxima ronda. Una vez transcurrido el tiempo convenido de antemano, se termina el juego y se comienza otra ronda.

### Reglas y sanciones

Los jugadores cogidos o tocados por los «vigilantes» se eliminan, esperando sentados a que termine el juego. Si no queda ningún jugador para traspasar la puerta, antes de que termine el tiempo establecido, se comienza otra ronda.

### Variantes

1. Cambiar el número de «vigilantes» en función de la anchura de la puerta.
2. Para traspasar la puerta, deben hacerlo de dos en dos cogidos de la mano. También los «vigilantes» podrían actuar agarrados de la mano.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapas y ciclos: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Espacial y velocidad de reacción. Auditiva (de los vigilantes).

# 60. Hacer lo contrario

Número de jugadores: De 5 a 20.

Edad: De 7 a 12 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

La posición de los jugadores puede ser diferente, por ejemplo en semicírculo y uno que la liga enfrente; en varias líneas con espacio suficiente entre jugadores para que puedan ser observados por el director del juego; etc.

El director o un jugador que la liga, da órdenes rápidas al resto de jugadores y estos han de realizar el movimiento contrario al indicado, manteniendo la posición o el gesto hasta una nueva orden, como por ejemplo:

¡Pasolateral a la derecha!: los jugadores dan un paso lateral a la izquierda.



-¡Brazos abajo!: los jugadores levantan ambos brazos.

-¡Abrir los ojos!: los jugadores los cierran.

Cada cierto tiempo, por ejemplo 1 o 2 minutos, el director de juego cambia al jugador que da las órdenes, eligiéndolo entre los que más rápido ejecutan las contrarias. El objetivo es lograr el mayor número de errores entre el resto de jugadores.

### Reglas y sanciones

El jugador que da las órdenes puede ejecutarla para tratar de provocar el error al resto de jugadores y realizarlo con rapidez. Los errores en la ejecución pueden contabilizarse o no.

### Variantes

1. Puede acordarse ejecutar la contraria de la primera orden y realizar correctamente la segunda, alternando, y así sucesivamente.
2. Realizar el juego sin utilizar órdenes que impliquen grandes movimientos o desplazamientos (levantar un brazo, cerrar los ojos, poner una mano sobre la cabeza, abrir la boca, etc.).

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: La atención y los reflejos.

Observaciones y sugerencias: La última variante es interesante para practicarla en espacios reducidos, como el aula, el autocar, etc.

# 61. Haciendo memoria

Número de jugadores: De 2 a 10.

Edad: De 5 a 14 años.

Material: Unos 50 objetos diversos (anillo, lápiz, pelota, llave, pañuelo, canica...).



## Descripción

Uno de los jugadores será el elegido para hacer un ejercicio de memoria y tendrá que retirarse de la zona de juego durante un momento. El compañero o

los compañeros colocan sobre una mesa o en el suelo unos 10 o 12 de los objetos preparados anteriormente. Seguidamente, se le hace volver al que se fue y se le permite que observe durante tres minutos los objetos dispuestos. Pasado ese tiempo, debe darse la vuelta de forma que no pueda seguir viéndolos y tratará de recordar y decir los nombres de los objetos que allí se encontraban.

Se contabilizan los aciertos como puntos y se inicia nuevamente el juego con otro participante.

### Reglas y sanciones

Hay que decir correctamente el nombre del objeto. Se pueden colocar dos o más objetos iguales en una misma ronda, teniendo que decir el que actúa el número de objetos repetidos.

### Variantes

1. Pueden participar varios jugadores al mismo tiempo, utilizando cada uno lápiz y papel para escribir el listado de lo que ha visto, tras observar y darse la vuelta.
2. Con un grupo más o menos numeroso, se les lleva a una habitación o aula y se les permite que observen durante un tiempo. Después tienen que recordar lo que han visto.
3. Jugar no con objetos si no con palabras escritas, siendo el proceso el mismo. También con números que recordar (fechas, teléfonos, matrículas...).

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Infantil (5 años), Educación Primaria y ESO.

Capacidades que desarrolla: Observación y memoria.

Interdisciplinaridad: Lenguaje.

Observaciones y sugerencias: El juego puede ser muy sencillo o muy complicado, en función de las cosas a observar, el tiempo que se les permita y la familiaridad con los objetos.

## 62. La bolsa contiene...

Número de jugadores: Indeterminado. Mínimo 3.

Edad: De 6 a 10 años.

Material: Una o varias bolsas de tela o cualquier material opaco que impida ver, desde fuera, los objetos que puedan contener. Lapicero y papel para escribir cada uno de los participantes.



### Descripción

Todos los jugadores sentados en el suelo, forman un círculo. El director del juego introduce un objeto, sin ser visto, en la bolsa, que irá pasando de mano en mano por cada jugador. El juego consiste en meter una mano dentro de la

bolsa, tocar el objeto y escribir de qué se trata. Cuando todos han tocado y escrito su opción, se pone en común, ganando los que han acertado.

## Reglas y sanciones

No se puede mirar dentro de la bolsa, solo tocarlo. Cuando cada uno escribe en su hoja el nombre del objeto, lo hace sin que los compañeros puedan leerlo.

## Variantes

1. Los objetos que introduzca el director de juego en la bolsa pueden aumentarse a dos o tres. Cada jugador escribe todos los objetos tocados.
2. Si hay más de 10 jugadores, puede aumentarse el número de bolsas y formar más grupos (círculos), para lo cual el director del juego debe nombrar a uno o dos directores auxiliares para pasar las bolsas.
3. Utilizar un número indeterminado de bolsas (por ejemplo 5) y colocar en cada una un objeto o material distinto, que solo conoce el director del juego. A cada objeto se le asigna una posición determinada (podemos escribirlo en una pizarra, colocando algunos objetos que están ausentes), por ejemplo:

Canicas .....	Brazos cruzados
Piedras .....	Dedos entrelazados
Arroz .....	Manos encima de la cabeza
Arena .....	Posición de cuclillas
Alubias .....	Un brazo delante y el otro detrás.
Serrín .....	Sentado con piernas cruzadas.
Garbanzos .....	Mantener los dos brazos arriba.

Se pasa una bolsa con un objeto por orden y cuando todos han terminado, a la señal del director tienen que adoptar la posición que creen le corresponde. El director del juego otorga un punto a los que han acertado y se inicia el paso de otra bolsa, así sucesivamente.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 1er y 2º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Sentido del tacto.

Interdisciplinaridad: Lenguaje y Conocimiento del medio.

Observaciones y sugerencias: La última variante se recomienda llevarla a cabo con jugadores de 8 a 10 años.

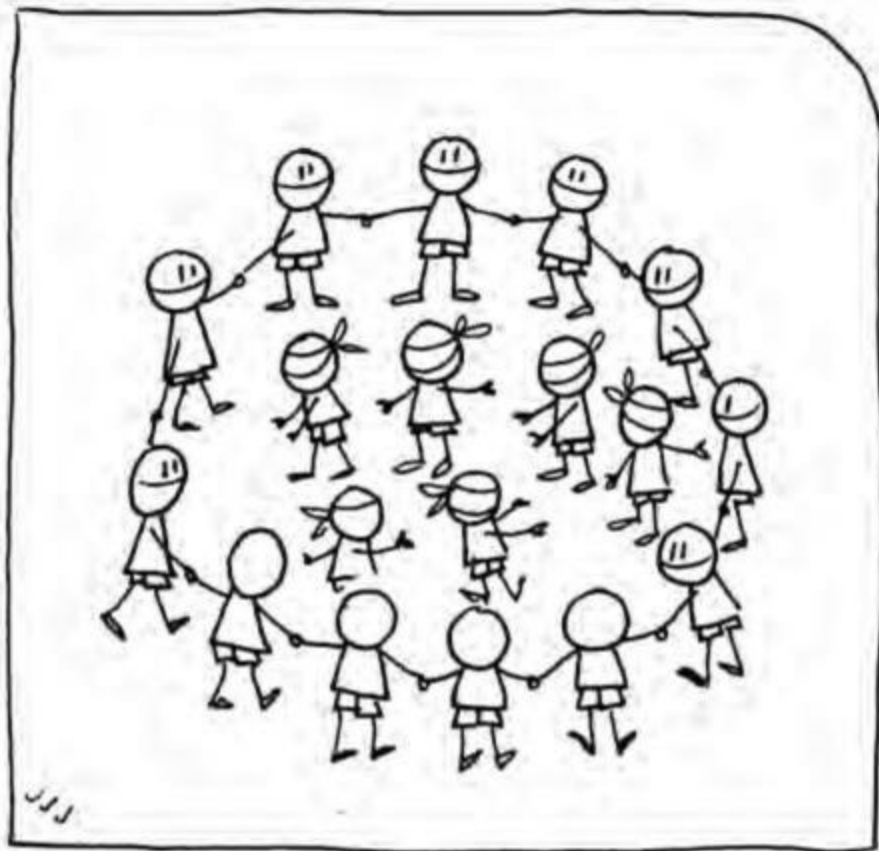


## 63. La ceguera

Número de jugadores: De 12 a 30 (organizar tres equipos, entre 4 y 10 jugadores cada uno).

Edad: De 6 a 13 años.

Material: Pañuelos o prendas para tapar los ojos.



### Descripción

Se forman tres equipos de igual número de jugadores. Dos de ellos se sitúan en un círculo amplio y el otro dentro de este con los ojos tapados. A la voz de «¡Andar!», se mueven libremente dentro del círculo con sumo cuidado, pero

sin pararse, con los brazos extendidos. Cada choque o contacto que se produzca entre compañeros, es contado por el director del juego. Cuando pase un minuto cesa el juego y hay cambio de equipo, hasta que todos pasen por el centro.

### Reglas y sanciones

El equipo ganador es el que consigue menos choques o contactos entre sus jugadores, en un minuto.

Si bien pueden moverse despacio, no pueden pararse, contabilizando las paradas como un contacto. Los que forman el círculo, en silencio, solo avisan a los compañeros que vayan a salirse de él para que den media vuelta; los choques con ellos no computan. Hay que extremar el silencio de forma que puedan oírse los pasos.

### Variantes

1. Los que chocan o contactan salen del círculo hasta que solo quede un jugador (se contabiliza el tiempo que han tardado). O puede también limitarse el tiempo de juego para los equipos, contabilizando al término del mismo el número de jugadores que quedan, ganando, obviamente, el que más jugadores tenga dentro del círculo.
2. Los que se tocan se dan la mano, desplazándose por el espacio agarrados, hasta que no quede ningún jugador libre, siendo el objetivo igualmente no ser tocado para no unirse a la cadena.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria y ESO.

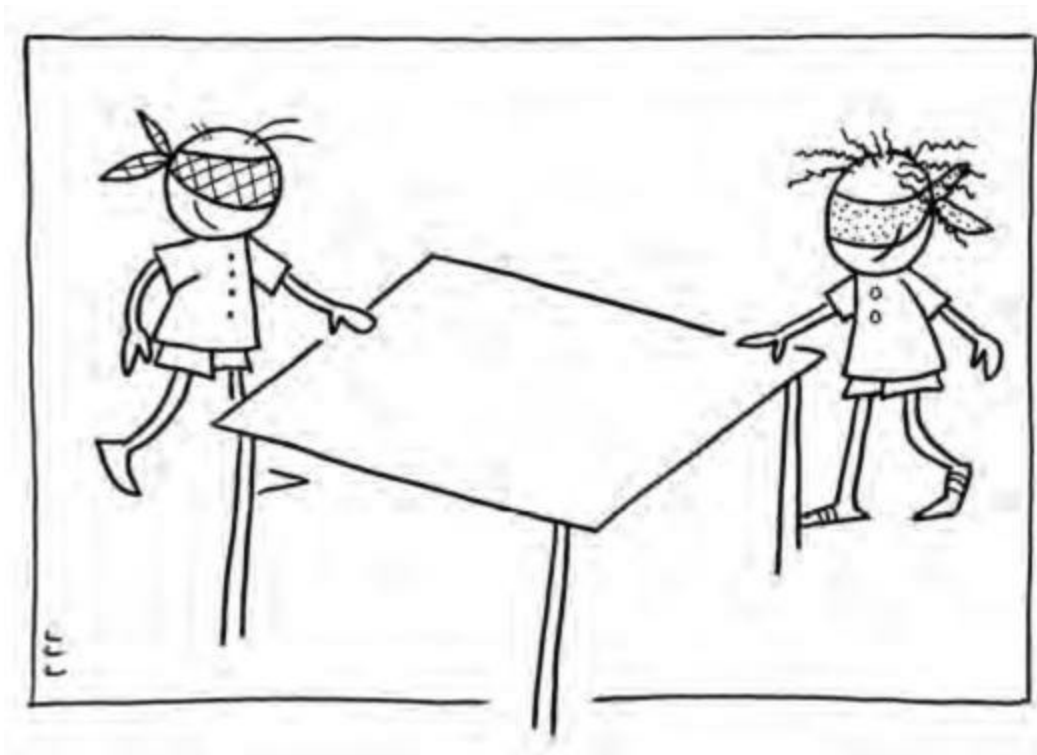
Capacidades que desarrolla: Audición y sentido del equilibrio.

# 64. La lechuza y el topo

Número de jugadores: 2.

Edad: De 5 a 11 años.

Material: Una mesa grande y dos pañuelos para vendar los ojos.



## Descripción

Los dos jugadores se sitúan frente a frente a cada lado de la mesa con los ojos vendados de forma que no puedan ver. Ambos jugadores deben mantener constantemente una mano sobre la mesa. Uno hará de lechuza y otro de topo. A una señal determinada, el primero intentará tocar al compañero con su mano libre, cuando se desplazan alrededor de la mesa. Mientras tanto, el topo tratará de evitar ser tocado por la lechuza, para lo cual, puede moverse en cualquier dirección, sin dejar de tocar la mesa.

## Reglas y sanciones

Cuando la lechuza toca al topo, se cambian los papeles.

Si uno de los dos levanta la mano que tiene sobre la mesa, pierde.

Está permitido tocar en cualquier parte del cuerpo del adversario.

## Variantes

- 1.El desplazamiento solo se puede hacer en una misma dirección, pero cuando el que dirige el juego diga «¡Ya!» (mirando o sin mirar), los jugadores deben cambiar el sentido de su desplazamiento.
- 2.Con una mesa muy grande o varias juntas, podrían perseguirse con los ojos destapados, siguiendo la misma mecánica del juego.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Infantil (5 años) y Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Sentido auditivo, estructuración espacial y velocidad de reacción.

Interdisciplinaridad: Conocimiento del medio.

# 65. La mampara

Número de jugadores: De 15 a 30.

Edad: De 6 a 11 años.

Material: Una manta o tela de similar tamaño.

## Descripción

Todos en grupo se sientan frente a una puerta y cinco voluntarios salen de la sala. Otros dos más cogen una manta por los extremos y de forma vertical tapan parte de la puerta. Se abre la puerta y sale uno de los voluntarios colocándose detrás de la manta sin ser visto por el resto del grupo. La manta la van subiendo poco a poco y los que observan deben decir el nombre del que está escondido. El primero que acierte gana y será uno de los sustitutos de los voluntarios. A continuación interviene otro de los cinco que salieron y se vuelve a colocar tras la manta. El juego continúa de igual forma hasta que los cinco han salido.

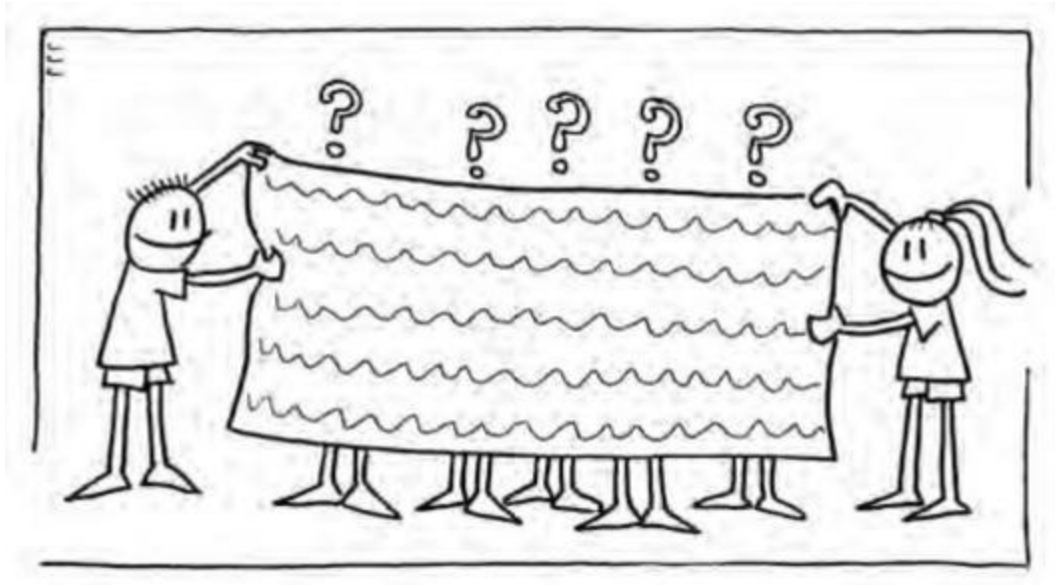
## Reglas y sanciones

La manta no debe llegar a descubrir del todo al jugador escondido detrás de ella. Los que salen pueden cambiarse alguna prenda para despistar a los observadores. Solo se permite decir un nombre a cada jugador en cada salida del que está tras la mampara.

## Variantes

1. La ligan un número par de jugadores y salen en pareja tras la manta siguiendo el mismo proceso y teniendo que acertar a los dos para continuar el juego.

2. Colocarse tras la manta tres o más jugadores, teniendo los compañeros que adivinar de quién se trata siguiendo un orden determinado (de izquierda a derecha o viceversa).



## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Observación y memoria.

Observaciones y sugerencias: Para facilitar el juego, se puede colocar la manta colgada en un espacio apropiado; en este caso, los jugadores asignados para sujetarla, tendrán la tarea de elevar la parte baja.

# 66. La pelota de colores

Número de jugadores: De 4 a 20.

Edad: De 5 a 9 años.

Material: Una pelota.



## Descripción

Un voluntario la «liga», teniendo una pelota en las manos. Los demás jugadores se distribuyen por el espacio de juego. El director pregunta al que la tiene:

-«¿De qué color es la pelota?».



Si la pelota tiene varios colores, dirá uno de ellos o simplemente se lo inventará, por ejemplo: ¡amarillo! Todos los jugadores irán a tocar cosas de color amarillo como alguna prenda de un compañero, líneas amarillas, etc. Cada uno cuenta el número de cosas que toca de tal color. Tras pasar un tiempo, cuando lo desee el que la liga, dice un nuevo color en voz alta, por ejemplo ¡negro!, y todos deben ir a tocar algo de ese color. El juego se para cuando el que la liga le da la pelota a otro diciendo: «¡Stop!». Los que más puntos hayan conseguido, ganan. El director le vuelve a pregunta al que la tiene:

-«¿De qué color es la pelota?».

Iniciándose una nueva ronda.

### Reglas y sanciones

No se trata de correr, si no de fijarse y tocar el mayor número de cosas posibles del mismo color señalado. El que dice los colores debe dar tiempo a que sus compañeros los localicen.

### Variantes

Sustituir los colores por figuras geométricas como por ejemplo: ángulo, recta, curva, cuadrado, rectángulo... Una vez que el que la liga dice la figura, los demás jugadores han de buscarla y pasar la mano por los bordes de la misma, por ejemplo ¡ángulo!, pasar la mano por el borde de una mesa señalando un ángulo, en una silla, etc.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Infantil (5 años) y Educación Primaria, 1 er y 2º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Visual, observación y memoria.

Interdisciplinariedad: Plástica. En la variante señalada, Matemáticas.

Observaciones y sugerencias: El número de veces que se toca un color es contabilizado por cada jugador, por lo que hay que trabajar con ellos valores como la honestidad y la honradez.

# 67. La rosa de los vientos

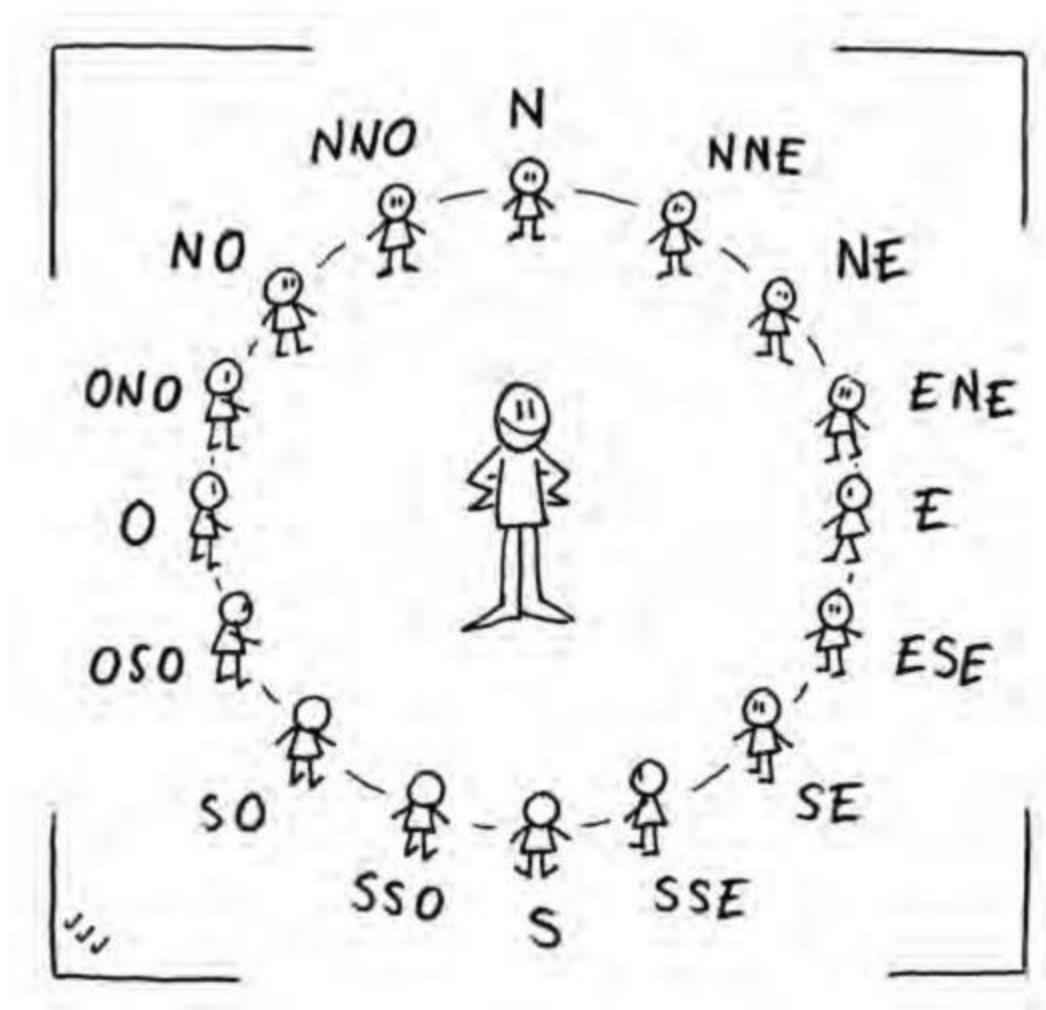
Número de jugadores: De 9 a 17.

Edad: De 12 años en adelante.

Material: Ninguno.

Descripción

Se traza en el suelo una «rosa de los vientos» de 5 a 8 metros de radio, colocándose cada jugador en un punto de ella y, en el centro, el director del juego:



El director, en voz alta, nombra dos puntos, por ejemplo Norte (N) y Sursureste (SSE). Los jugadores que ocupan esos lugares deben cambiarse entre sí, lo más rápido posible, sin correr y memorizando su nueva posición.

### Reglas y sanciones

El cambio de lugar debe ser rápido y andando, anotándose un punto el que lo consiga. Si alguno se equivoca saliendo sin ser nombrado o es muy lento (por ejemplo, más de tres segundos en responder), se le asigna un punto negativo. Gana el que al término del juego tiene mayor puntuación. Cada cierto tiempo, convenido de antemano (por ejemplo, cinco minutos), se cambian de lugar rotando un puesto todos los jugadores de forma que todos pasen por puntos sencillos o más complejos.

## Variantes

Simplificar el juego variando el número de jugadores (9) y utilizando solo los puntos principales.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: ESO.

Capacidades que desarrolla: Espacial y memoria.

Interdisciplinaridad: Geografía.

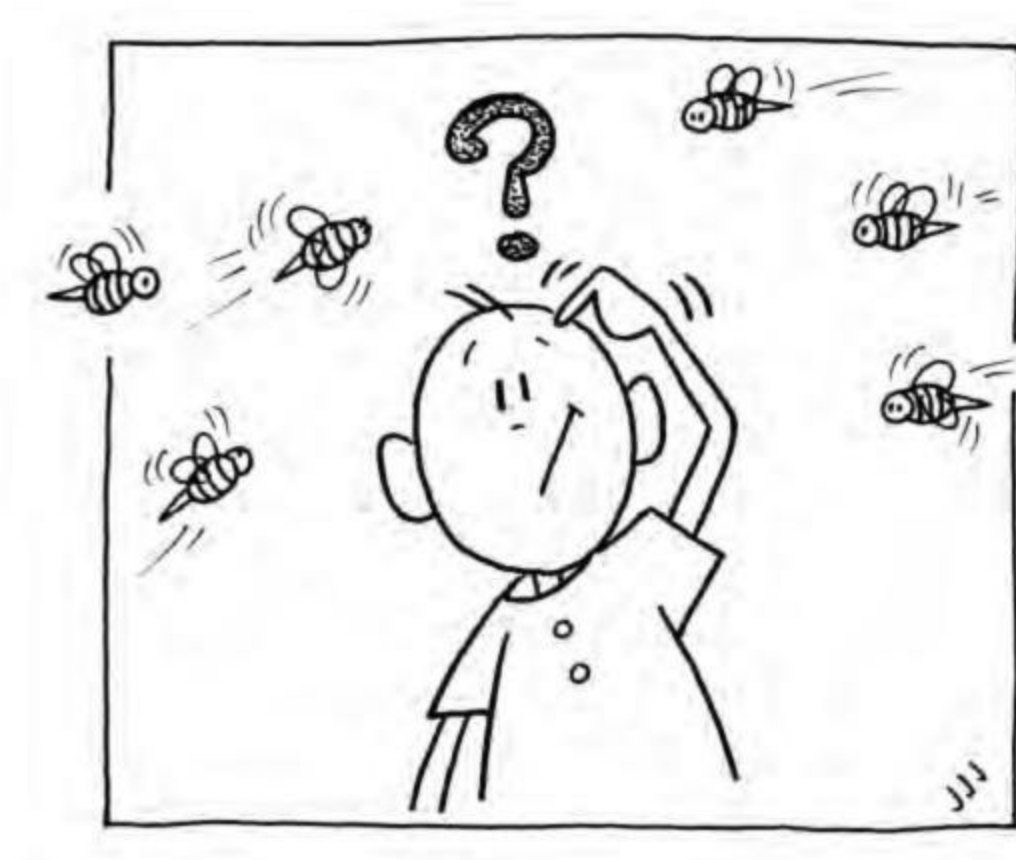
Observaciones: No es un juego de carrera sino de memorizar y saber situar los puntos cardinales, controlando los cambios que se producen durante el juego.

# 68. Las abejas ayudan

Número de jugadores: De 5 a 30.

Edad: De 5 a 9 años.

Material: El material existente en un aula escolar de trabajo.



## Descripción

En el aula habitual, el director nombra al jugador que la «liga», este sale de la clase cerrando la puerta y espera fuera. Dentro del aula, otro jugador señalado por el director, elige tres objetos (por ejemplo, la pizarra, un libro y una silla vacía). El que la «liga», tras ser avisado, entra en el aula y ha de señalar los

tres objetos elegidos, para lo cual cuenta con la ayuda de toda la clase, que hace el ruido de las abejas zumbando con menor o mayor intensidad en función de su lejanía o cercanía a cada objeto. Pasado un tiempo convenido de antemano, si no acierta los tres objetos pierde y se incorpora a la clase nombrando el director del juego un nuevo participante. Ganan los que logren acertar los tres objetos.

### Reglas y sanciones

Solo se puede emitir el zumbido de las abejas, no vale ninguna otra indicación o señal. Los objetos señalados han de estar a la vista, no escondidos.

### Variantes

1. Puede variarse el número de objetos a descubrir, de 1 a 4, así como el número de jugadores que salen del aula y pasan a buscarlos.
2. Cambiar las señales que dan pistas al que la «liga»; en lugar del zumbido, dar palmadas más o menos intensas, vocales u otros sonidos de animales (ladrar, croar, rebuznar...).

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Infantil (5 años) y Educación Primaria, 1 er y 20 ciclo.

Capacidades que desarrolla: Espacial y auditiva.

Interdisciplinaridad: Conocimiento del medio, en la última variante.

Observaciones y sugerencias: Con los más pequeños hay que reducir el número de objetos a identificar.

Es interesante jugar al principio de curso con objeto de conocer, por los alumnos, los materiales existentes en el aula.

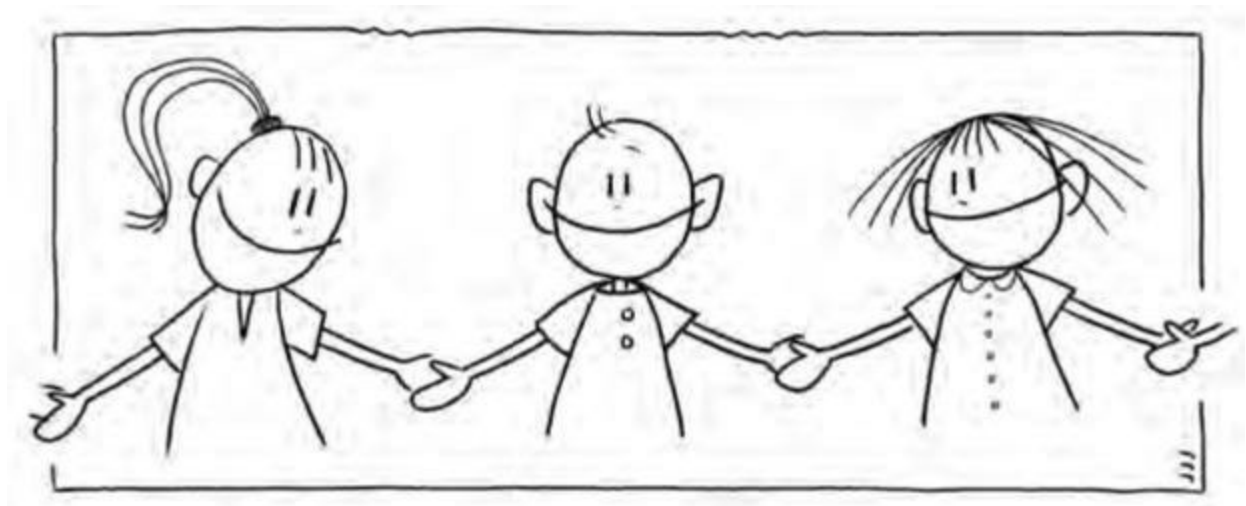


# 69. Las campanas de mi pueblo

Número de jugadores: A partir de 5.

Edad: De 8 a 13 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Los jugadores se colocan sentados o de pie formando un corro. Cada uno coloca la mano derecha abierta y con la palma hacia arriba, sobre la mano izquierda del compañero situado a su derecha, y su mano izquierda, de igual forma, pero bajo la mano derecha del compañero de su izquierda.

El juego se desarrolla mientras se entona la siguiente canción:

*En mi pueblo las campanas  
suenan todas las mañanas,  
me acompañan con su son  
y su din, dan, din, dan, don.*

Al empezar la canción, al decir «En», el jugador que comienza, golpea con

su mano derecha la palma del jugador de su izquierda. Seguidamente, los demás participantes deben repetir la operación, según va coincidiendo con cada una de las sílabas de la canción. Esto es: En- mi -pue-blo- las-cam-pa-nas-sue-nan-to- das... Al final, al decir «don», el jugador que va a ser golpeado en su mano, intentará quitarla antes de que su compañero de la derecha lo pueda hacer. Si es dado, se elimina y si no, se retira del juego el que intentó el golpeo.

### Reglas y sanciones

No está permitido agarrar la mano de los compañeros. Si alguno retira la mano antes de tiempo, se elimina.

### Variantes

1.Utilizar otras canciones o retahílas como:

*En la casa de mi amiga,  
se cayó una gran viga.  
Y el ruido que causó  
fue poto, plof, pon, plos, pof.*

2.Otra posibilidad es la de jugar sin eliminación con canciones como:

*Si te doy,  
beso me dan;  
y si no,  
una torta va.*

El que logra golpear en la mano al decir «va», debe recibir un beso de la persona del grupo que él elija y si no lo consigue, recibirá un tortazo (simbólico y suave) de quien decida el jugador que evitó ser golpeado.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Velocidad de reacción, atención y sentido rítmico.

Interdisciplinaridad: Música y Lenguaje.

Observaciones y sugerencias: Una vez el juego sea conocido por todos los participantes, es interesante inventarse otras retahílas con ellos, que puedan resultarles más cercanas y motivadoras.

# 70. Lo tengo delante

Número de jugadores: De 2 a 6.

Edad: De 3 a 8 años.

Material: Se precisa de lugar donde existan muchas cosas alrededor. Puede ser en un interior o en el exterior.



## Descripción

Lo primero que se hace es sortear para elegir a una persona que será la que iniciará el juego preguntando al resto de jugadores.

El juego consiste en que la persona elegida debe fijarse en un objeto o cosa que tenga alrededor y que todos puedan ver. Una vez que tiene claro su elección, comienza la siguiente retahíla:

*Lo tengo delante* (dice el primer niño).

*¿Me dices qué es?* (los demás preguntan).

*Te doy una pista* (contesta el primero).

*¿Dime cuál es?* (vuelven a preguntarle todos).

Su letra primera ahora la diré... \_ (dice la frase y la primera letra del objeto elegido).

*¿Qué será, qué será, que será?* (termina preguntando a todos).

A partir de ahí, los participantes van diciendo cosas que creen que puede ser la que vio y pensó el que pregunta, para tratar de acertar la palabra.

## Reglas y sanciones

Los niños deben decir las palabras que creen que son, por turno, para dar las mismas opciones a todos. Si alguien tarda más de un tiempo convenido previamente en decir la palabra que cree que es, se le pasa su turno, a favor del siguiente.

Cuando uno adivina la palabra elegida, pasa a tomar el mando del juego, siendo él quien debe pensar un nuevo objeto y así dar comienzo nuevamente a otra ronda.

Si pasado un tiempo nadie acierta con el objeto elegido, se puede facilitar un poco el juego, dando ciertas pistas: para qué sirve, nuevas letras, de qué color es, cuál es su material...

## Variantes

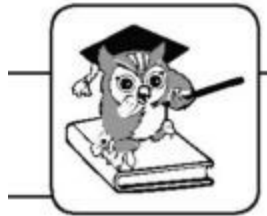
1. En esta variante la retahíla dice: *Lo tengo delante / ¿Qué cosa es? / Me dices sus letras / Empieza por... y termina con...* En este caso, el niño que elige el objeto que deben adivinar dice la primera letra de la palabra y la última.

2. Otra forma de jugar es con los colores, adivinando el color principal del objeto elegido. La retahíla se diría así: Lo tengo delante / ¿Me dices qué es? / Una cosita / ¿De qué color es? / Contiene... el color...

3. También se podría jugar utilizando fonemas y no solo letras: «Empieza por el fonema...».

Con alumnos más mayores se puede jugar con imágenes que contengan muchos elementos: mapas, láminas del cuerpo humano, paisajes... teniendo el que dice la palabra que preguntar por ciudades, ríos, huesos, músculos, animales, flores...

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Infantil y Educación Primaria, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Observación y memoria.

Interdisciplinaridad: Primeros niveles: Lenguaje (vocabulario), Plástica (colores).

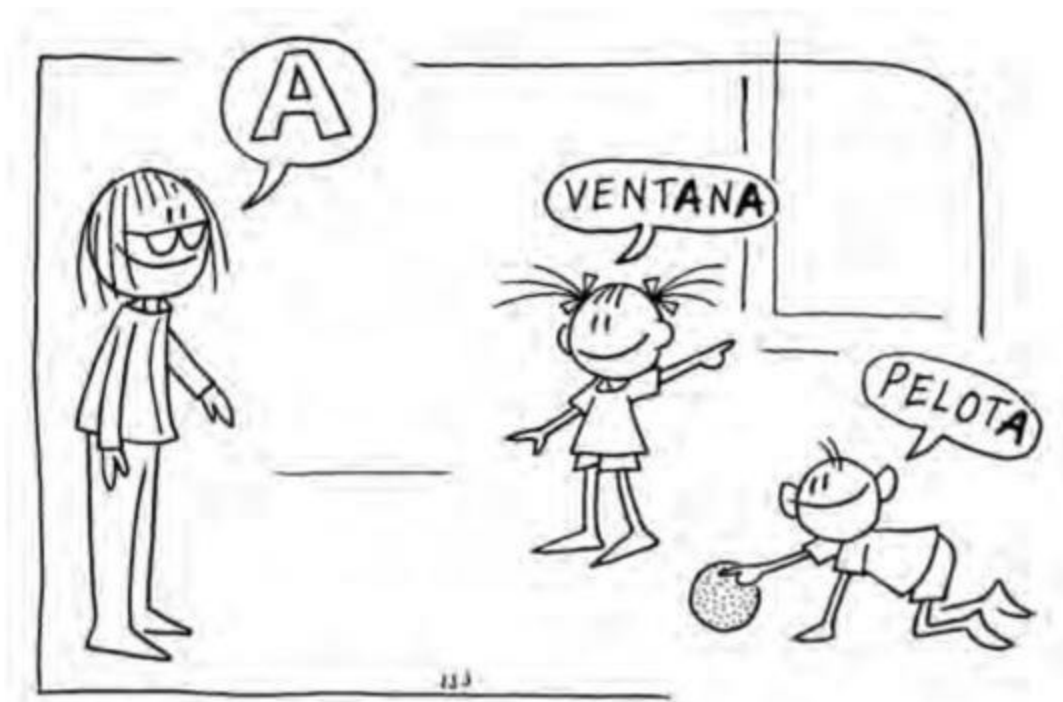
Observaciones y sugerencias: Aunque hemos delimitado el número de jugadores hasta 6, con el objetivo de que sea más fluido y todos puedan pasar por el papel de preguntar, podrían participar más jugadores.

# 71. Localiza la letra

Número de jugadores: De 2 en adelante.

Edad: De 5 a 11 años.

Material: Un lugar donde haya muchas cosas alrededor.



## Descripción

Todos los participantes se sitúan juntos y el que dirige el juego, frente a ellos. Cuando este diga una letra, los jugadores tendrán que buscar y tocar algo que se encuentre a su alrededor y que contenga la letra dicha.

## Reglas y sanciones

El último en tocar algo, se queda un turno sin jugar. También lo hará el que se equivoque y toque una cosa que no tenga la letra elegida. Estos ayudarán

al director a localizar a los últimos en encontrar la letra.

Se puede tocar dos veces seguidas lo mismo, siempre que su nombre presente las letras anunciadas en cada ronda.

Variantes

Determinar que la letra elegida sea la primera o la última de lo que se tenga que tocar.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapas y ciclo: Educación Infantil (5 años) y Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Observación visual.

Interdisciplinariedad: Lenguaje.

Observaciones y sugerencias: Hay que cuidar a la hora de decir letras que se correspondan con objetos que existan en ese lugar, repitiendo las más frecuentes y excluyendo, si es necesario, consonantes como la K o la X.

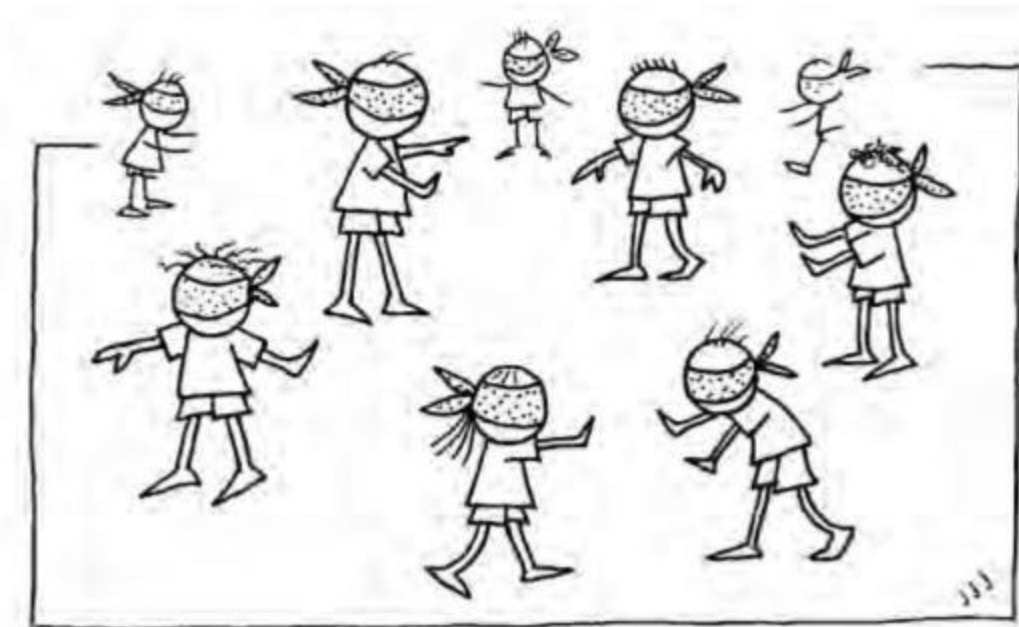


# 72. Los ciegos no chocan

Número de jugadores: De 15 a 30.

Edad: De 8 a 13 años.

Material: Una prenda para tapar los ojos por jugador.



## Descripción

A la señal del director de juego, todos los participantes con los ojos tapados se desplazarán por el espacio previamente acotado. Los jugadores que choquen unos contra otros quedan eliminados. El juego se termina cuando quedan solo cinco ciegos sin chocar, que serán los ganadores de esa ronda.

## Reglas y sanciones

Hay que desplazarse de pie, despacio y con, al menos, una de las manos por delante.

Cuando un jugador choca con otro, se tienen que quitar la venda y retirarse eliminados ambos.

### Variantes

1. Los ciegos irán en parejas, dándose la mano.
2. Otra posibilidad es que cuando un ciego toca a otro con la mano, el que es dado se elimina y el que tocó, sigue jugando.
3. También se puede jugar sin que los ciegos se eliminen cuando se tocan unos con otros, pero sí cuando tropiezan con 4 o 5 elementos, de cierta altura y peso, que no constituyan peligro (por ejemplo, una silla o una pica introducida en un cono) y que hayan sido dispuestos previamente por el espacio.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Sensorial auditiva y estructuración espacial.

Observaciones y sugerencias: Extremar la precaución evitando elementos con los que se pueda tropezar.

# 73. Los números

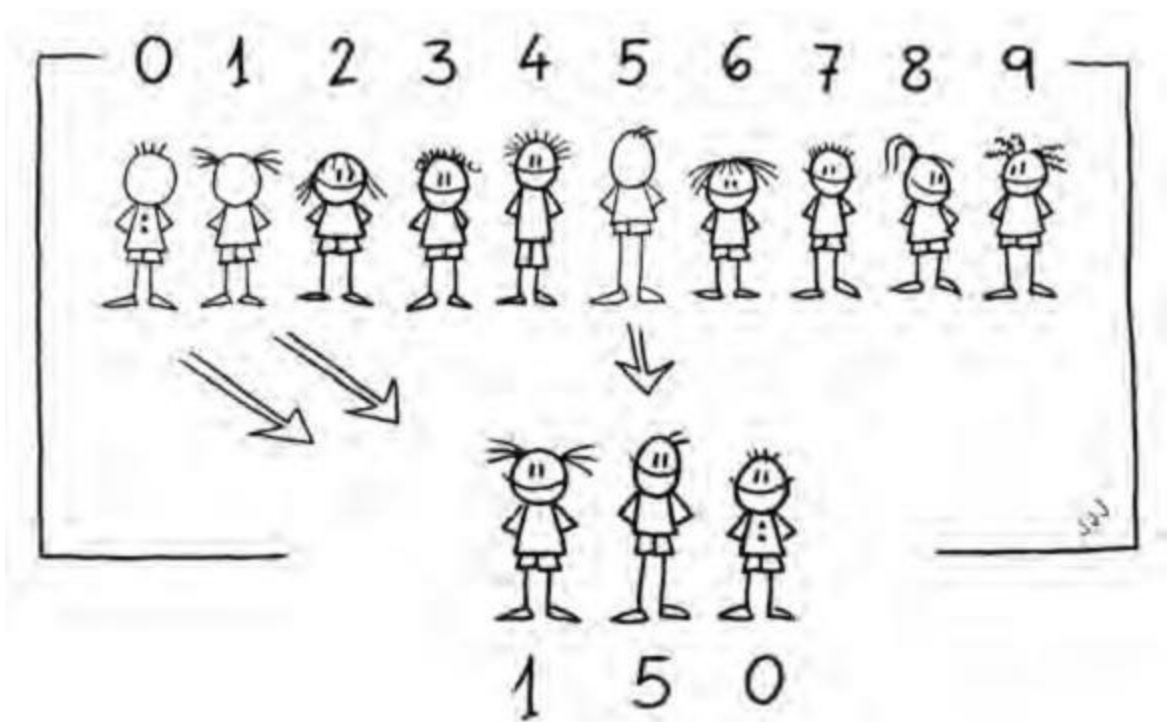
Número de jugadores: De 20 a 40.

Edad: De 8 a 13 años.

Material: Ninguno.

Descripción

Se forman equipos de 10 jugadores. Cada equipo se sienta formando una fila y se numeran del 0 al 9. El director del juego indica en voz alta un número, por ejemplo el 150; los jugadores que tienen el 1, 5 y el 0, se levantan y se colocan delante de su equipo en una línea marcada en el suelo en el orden indicado.



Reglas y sanciones

El equipo que se coloca antes correctamente es el ganador, asignándole un punto. El primero que llegue a conseguir un determinado número de puntos convenido de antemano, gana. Se cambian de puesto los jugadores para comenzar una nueva ronda.

Los números pueden tener dos, tres, cuatro cifras e incluso más. No pueden contener números repetidos (por ejemplo, no valdría el 2.402 por repetirse el 2).

### Variantes

En lugar de utilizar números podemos llevar a cabo el juego con letras, cada equipo tendría las mismas letras (al menos 15 en cada uno). El director del juego asignaría las letras del abecedario a cada jugador omitiendo las que son poco frecuentes cuando utilizamos nombres (por ejemplo, h, k, ñ, q y, z, etc.). Los nombres a formar no deben repetir ninguna letra, por ejemplo: peso, marco, murciélago..., no valdría Juana (tiene dos aes).

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Atención y reflejos.

Interdisciplinaridad: Matemáticas y Lenguaje.

Observaciones y sugerencias: Se puede practicar con menos jugadores (por ejemplo equipos de 5), excluyendo determinados números. La variante de las letras es más complicada, por lo que se debe practicar

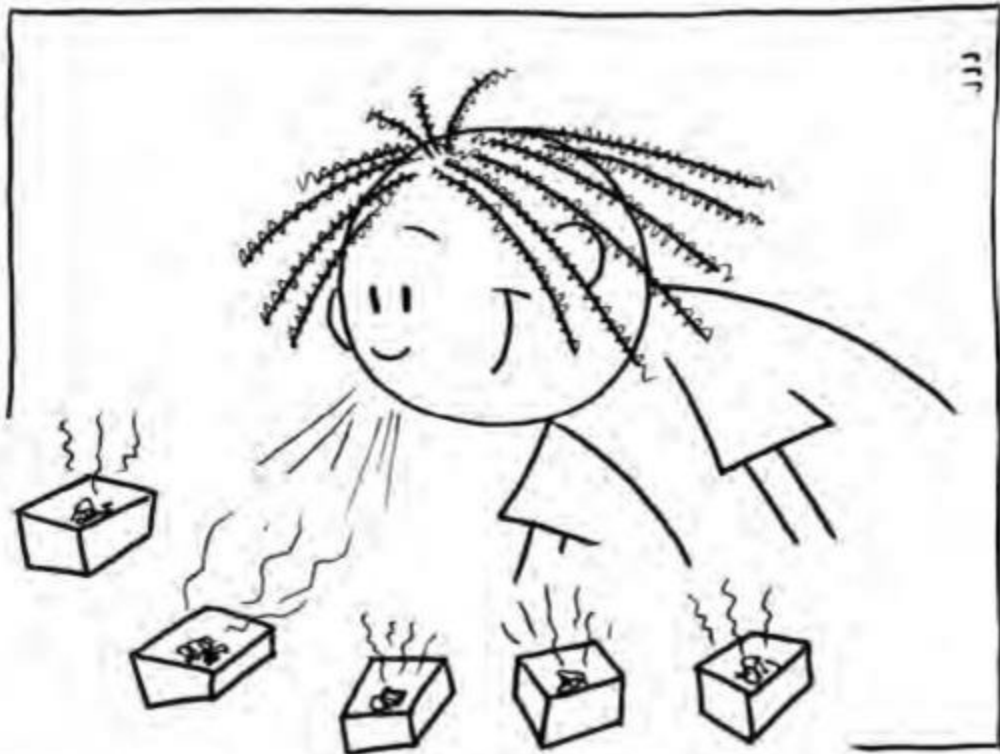
con los mayores.

# 74. Los olores del aire

Número de jugadores: De 2 a 30.

Edad: De 5 a 9 años.

Material: Cajas pequeñas donde se introduce un trozo de algodón impregnado de olores diversos (por ejemplo: colonia, ajo, aguarrás, vinagre, café, cebolla, aceite de oliva, etc.). Uno en cada cajita. Lápiz y papel para cada jugador.



## Descripción

El director del juego ha preparado, sin la presencia de los jugadores, unos trozos de algodón en los que impregna en cada uno un olor. Cada trozo lo introduce en una cajita numerada que deja abierta. Una vez preparado, los jugadores se colocan en círculo y el director pasa las cajitas en orden

numérico. Los jugadores deben anotar en una hoja, en el mismo orden, a qué olor cree que pertenece cada caja. Cuando todos han terminado, el director del juego comprueba los aciertos y errores de los jugadores. Ganan los que han acertado todos o mayor número de olores.

### Reglas y sanciones

Cada jugador debe escribir el nombre del origen de los olores sin fijarse en lo que escriben los demás.

### Variantes

Unas cinco colonias, perfumes o ambientadores diferentes que tengan un olor bien definido, se pasan previamente a todos, para que puedan ser olidas e identificadas por su nombre. El director prepara los algodones con estos aromas para seguir el mismo proceso expuesto anteriormente.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Infantil (5 años) y Educación Primaria, 1er y 2o ciclo.

Capacidades que desarrolla: Sensorial olfativa.

Interdisciplinaridad: Conocimiento del medio.

Observaciones y sugerencias: Cuando se realice el juego con los de menor edad (incluso con más pequeños), es conveniente darles a conocer, antes de iniciar el juego, el nombre asociado a su aroma.



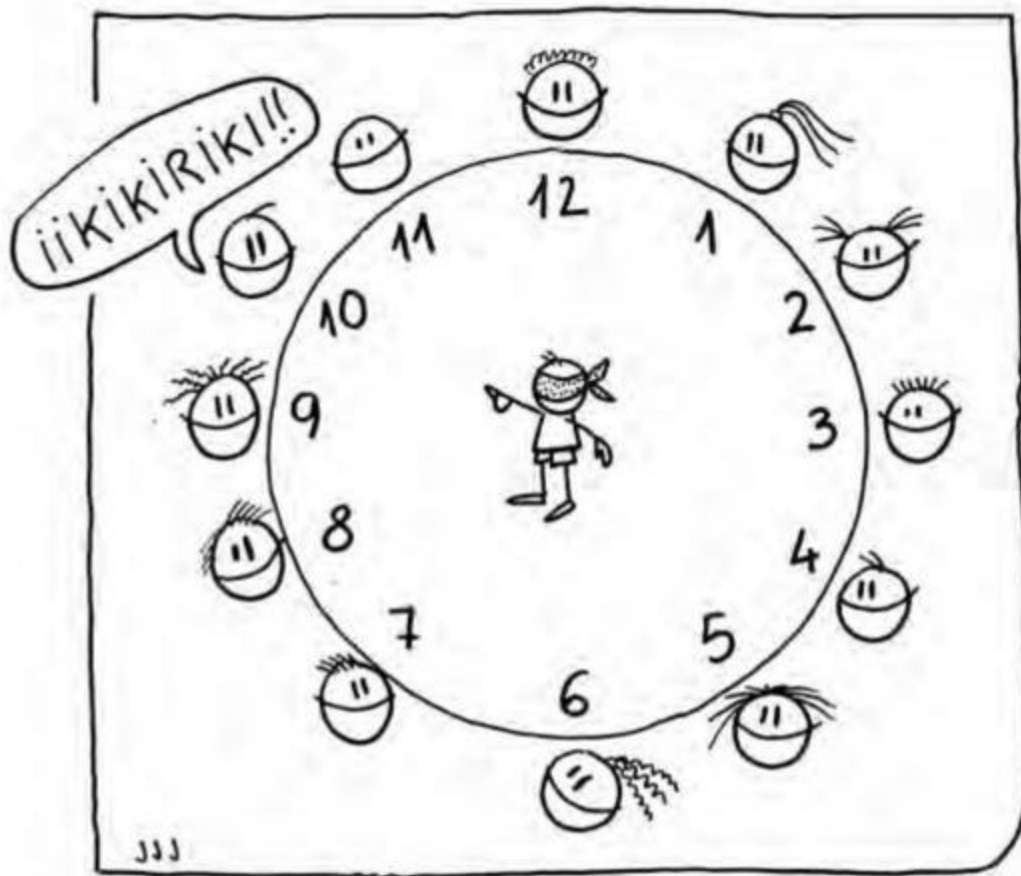


# 75. Los sonidos de las horas

Número de jugadores: 13.

Edad: De 8 a 11 años.

Material: Una tiza o algo para señalar en el suelo. Una prenda para tapar los ojos.



## Descripción

Se representa un gran reloj mediante un círculo de unos 3 o 4 metros de diámetro. En el centro se sitúa un jugador sin que pueda ver. En cada una de

las horas se colocan libremente los 12 participantes restantes, sin que su compañero conozca los puestos elegidos.

Seguidamente, el del centro debe decir: «El reloj marca la...», añadiendo una de las doce horas (1, 5, 9...), al tiempo que señala aproximadamente en la dirección donde cree que está esa hora.

El jugador señalado con esa hora tiene que contestar emitiendo sonidos. El que tiene los ojos vendados tratará de adivinar quién los realizó. Si lo acierta, se cambian los papeles y se sigue el proceso expuesto. Si no lo hace, tiene que continuar en ese puesto hasta que lo consiga.

### Reglas y sanciones

Se considera error tanto el no acertar con el nombre del jugador que emitió el sonido, como confundir la dirección de la hora al señalar con el brazo.

Cada vez que se inicia una nueva ronda, al cambiarse el jugador del centro, los demás compañeros tienen que modificar sus puestos en las horas.

Los que están en las horas tienen que extremar el silencio para no confundir al compañero que trata de adivinar.

### Variantes

1. Con mayor número de participantes, colocar dos jugadores en cada una de las horas. Cuando sean señalados, serán ambos los que emitan los sonidos. Para ganar hay que decir correctamente los dos nombres. Uno de ellos por sorteo pasará al centro.

2. Utilizar un supuesto reloj digital, con un mayor número de participantes (25) y cambiando la disposición (todos en línea o semicírculo y frente a ellos el de los ojos tapados). En este caso el proceso sería el mismo, salvo que, en lugar de señalar, debe decir la hora verbalmente.

3. Acordar la obligatoriedad de realizar un mismo sonido al ser señalada su

hora: campana, nota musical, voz de un animal, onomatopeya de un instrumento, determinada palabra (nombre del que está en el centro, el número donde está ubicado, ciudad, etc.).

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2° y 3e' ciclo.

Capacidades que desarrolla: Auditiva e imitar sonidos.

Interdisciplinaridad: Música y Conocimiento del medio.

# 76. Mañana voy de excursión

Número de jugadores: De 4 a 20.

Edad: De 6 a 14 años.

Material: Ninguno.



Descripción

Con una disposición libre, el primer jugador en participar dice:

-«Mañana vamos de excursión y yo me voy a llevar...» (y dice algo que se pueda llevar de excursión, como por ejemplo una cantimplora, un gorro o una linterna).

El segundo debe decir:

-« Mañana vamos de excursión, ellos se van a llevar... (repite lo que dijo el anterior) y yo me voy a llevar...» (dice algo distinto para llevarse).

El siguiente y los demás tendrán que repetir en el mismo orden, todas y cada una de las cosas que dijeron de llevarse sus compañeros y añadir una nueva al final.

El juego continúa hasta que alguien falle.

Reglas y sanciones

Se considera fallo:

-No decir bien la retahíla.

Nombrarlas cosas dichas en un orden distinto del que aparecieron.

Repetir algo para llevarse que ya haya dicho antes un compañero.

-No decir nada o tardar mucho tiempo en hacerlo.

-Decir algo que no sea propio para llevar de excursión.

Variantes

Es posible realizar el juego con otros temas, por ejemplo los animales del zoológico:

Primero: - «Mañana vamos al zoo y yo quiero ver...» (dice el nombre de un

animal).

Segundo y siguiente: - «Mañana vamos al zoo, ellos van a ver...» (lista de animales dichos) y yo quiero ver...» (añade uno más).

Modificando un poco la retahíla, otros temas pueden ser: nombres de los compañeros del grupo, accidentes geográficos, personajes históricos, países del mundo, plantas, colores...

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapas y ciclo: Educación Primaria y ESO, 1º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Memoria y agilidad mental.

Interdisciplinaridad: Dependiendo del tema elegido, Conocimiento del medio.

Observaciones y sugerencias: Es muy recomendable cuando se quiere reforzar algo que se desea que aprendan o recuerden los jugadores, como por ejemplo para conocer los nombres de los compañeros al iniciarse una relación de grupo o para reforzar las cosas que deben llevar a una excursión.

Con los más pequeños se puede simplificar la retahíla.

# 77. Moneda a mi hucha

Número de jugadores: De 3 a 20.

Edad: De 6 a 14 años.

Material: Dos prendas para tapar los ojos. Seis monedas y dos pequeñas cajas abiertas (huchas).



## Descripción

Los jugadores dispuestos en un círculo de 2 a 4 metros de diámetro. Dos de ellos se colocan en el centro con los ojos vendados y junto a ellos, sus huchas. El que dirige dispersa las seis monedas dentro del círculo. A la señal acordada, los del centro tratarán de encontrar las monedas, teniendo que, cada vez que encuentren una, llevarla a su hucha.

Gana el que consigue antes tener tres monedas.

## Reglas y sanciones

No puede cogerse, llevar e introducir más de una moneda a la vez. Está permitido «robar» monedas de la hucha de su compañero y guardarlas en la propia, pero solo se pueden coger de una en una.

Los compañeros sentados en el círculo no pueden decir nada.

## Variantes

- 1.Facilitar el juego con menos monedas o dificultarlo con más.
- 2.Introducir en el círculo más de dos participantes a la vez. También actuar con dos equipos de varios jugadores.
- 3.Permitir a los que están en el círculo ayudar a sus compañeros dándoles algún tipo de pista (frío, caliente, derecha, estira el brazo...).

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria y ESO, 1e, ciclo.

Capacidades que desarrolla: Orientación espacial y discriminación auditiva.

Observaciones y sugerencias: Tiene cierta similitud con el juego conocido como «calzar la silla».



# 78. Ni sí, ni no

Número de jugadores: De 2 a 12.

Edad: De 8 a 14 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Un jugador comenzará a contar una historia o cuento. Los demás podrán

interrumpirle para preguntarle algo, teniendo el narrador que contestar evitando decir «Sí» o «No», utilizando otras respuestas alternativas (tal vez, puede, casi nunca, a lo mejor...). Si cae en el error y pronuncia la afirmación o negación prohibida, termina su actuación pasando a ser otro compañero el que adopte este papel y él asumirá el rol del que pregunta.

## Reglas y sanciones

Se fija un tiempo para contar la historia (de 2 a 5 minutos).

Si el que cuenta la historia dice «Sí» o «No» durante su narración, también pierde, aunque no haya sido producto de una pregunta.

## Variantes

1. Se puede hacer a la inversa, esto es, el que cuenta la historia (director del juego) hace preguntas a los demás participantes, teniendo estos que evitar contestar con las palabras no permitidas («Sí» - «No»). En este caso se puede establecer un sistema de puntos sumando a cada uno sus errores o partiendo todos de un número determinado y restando los fallos. Ganará el que ha perdido menos puntos o tenga menos errores.
2. Se puede complicar más añadiendo otras palabras prohibidas como blanco, negro, ayer, hoy, luego, después...

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO.

Capacidades que desarrolla: Atención, memoria, narrativa y creatividad.

Interdisciplinaridad: Lenguaje.

Observaciones y sugerencias: Es interesante para trabajar la anulación de las muletillas que algunos alumnos muestran en su forma de hablar.

# 79. Países

Número de jugadores: De 5 a 25.

Edad: De 8 a 15 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Sentados en círculo, los jugadores son nombrados como vocal o consonante de forma alternativa. El director del juego señala al primero en intervenir y la dirección que debe seguir. Si el primero fuese vocal, tiene que nombrar un país que comience por una vocal (por ejemplo, Alemania). El siguiente, que será consonante, tiene que decir otro país que comience por consonante y en concreto por alguna de las que forman la palabra del país antes mencionado, en este caso L, M o N (por ejemplo, Nicaragua). El siguiente (vocal) dirá otro país que comience por 1, A o U (como Uruguay). Y así sucesivamente con todos los jugadores.

## Reglas y sanciones

No se pueden repetir países en la misma ronda. Hay que limitar el tiempo para decir el país.

Cuando el director considere oportuno, cambiará los papeles de vocal y consonante entre los jugadores.

## Variantes

1. Jugar con dos equipos (vocales y consonantes), estableciendo un orden de intervención entre los miembros de cada uno.
2. Practicar el juego cambiando los nombres de los países por ciudades del mundo, animales, profesiones, etc.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO.

Capacidades que desarrolla: Agilidad mental y memoria.

Interdisciplinaridad: Lenguaje, Conocimiento del medio y otras según las variantes.

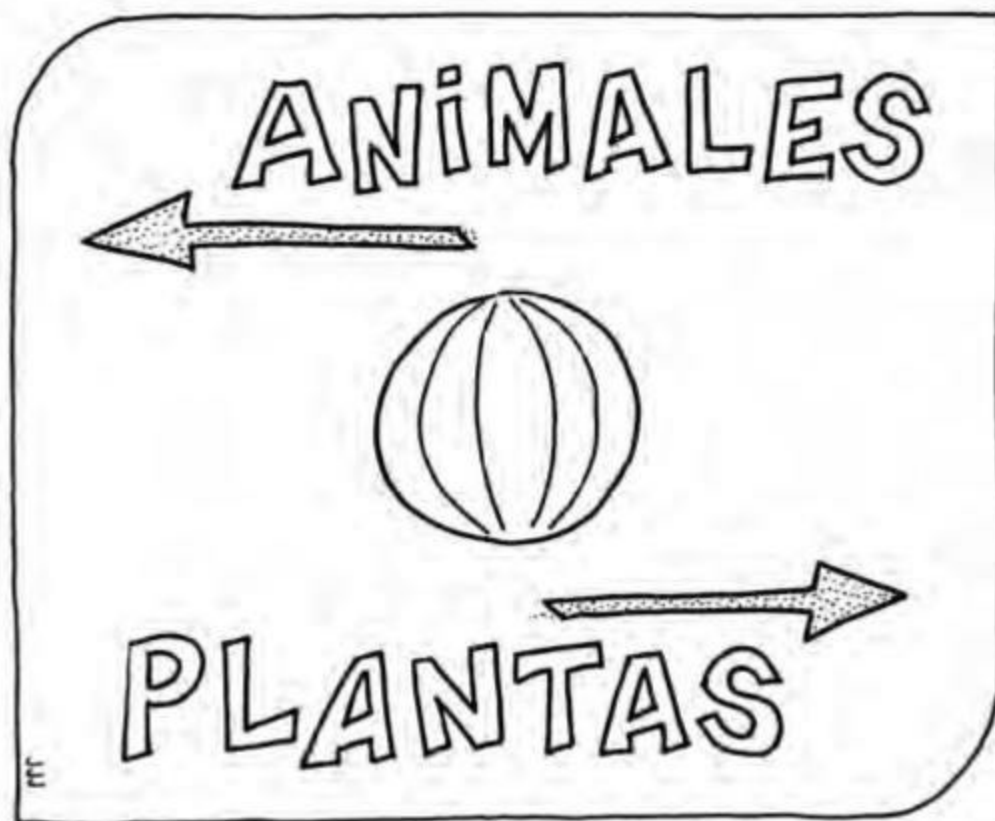
Observaciones y sugerencias: Es muy interesante para trabajar el vocabulario en función de los temas que se aborden.

# 80. Palabra y pelota

Número de jugadores: De 15 a 30.

Edad: De 8 a 15 años.

Material: Una pelota.



## Descripción

Los jugadores se sientan en corro. El director del juego determina dos temas más o menos relacionados, como por ejemplo, animales y plantas. Después entrega la pelota a un jugador y le indica la dirección que debe seguir (hacia la derecha). A la señal, la pelota circulará de mano en mano al tiempo que en dirección contraria (hacia la izquierda), los jugadores irán nombrando a un

animal. Cuando la pelota llegue a las manos del jugador que tiene que decir el nombre del animal, cambia el tema e inicia la serie de nombres de plantas, mientras ambos (pelota y tema) siguen la dirección que traían.

### Reglas y sanciones

No se pueden repetir palabras en una misma ronda o decir nombres que no pertenezcan al tema.

Serán eliminados durante una ronda los jugadores que:

Tardenmucho en decir una palabra (por ejemplo 3 a 5 segundos).

-Repitan un mismo nombre durante la ronda de juego.

-Digam un nombre que no pertenezca a la familia elegida.

-Pierdan el control de la pelota.

### Variantes

Los temas pueden ser muy variados, como: deportistas y escritores, ciudades y países, frutas y otras comidas, nombres de personas y apellidos, etc. Cambiar más de dos temas (por ejemplo: animales de mar, de tierra o de aire, relacionado con el fontanero, el médico o el maestro).

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO, 1 er y 2º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Memoria, agilidad mental y coordinación óculo-manual.

Interdisciplinaridad: Lenguaje. Otros según los temas elegidos.

Observaciones y sugerencias: La pelota, en su defecto, puede ser sustituida por otro objeto (botella de plástico, gorro...).

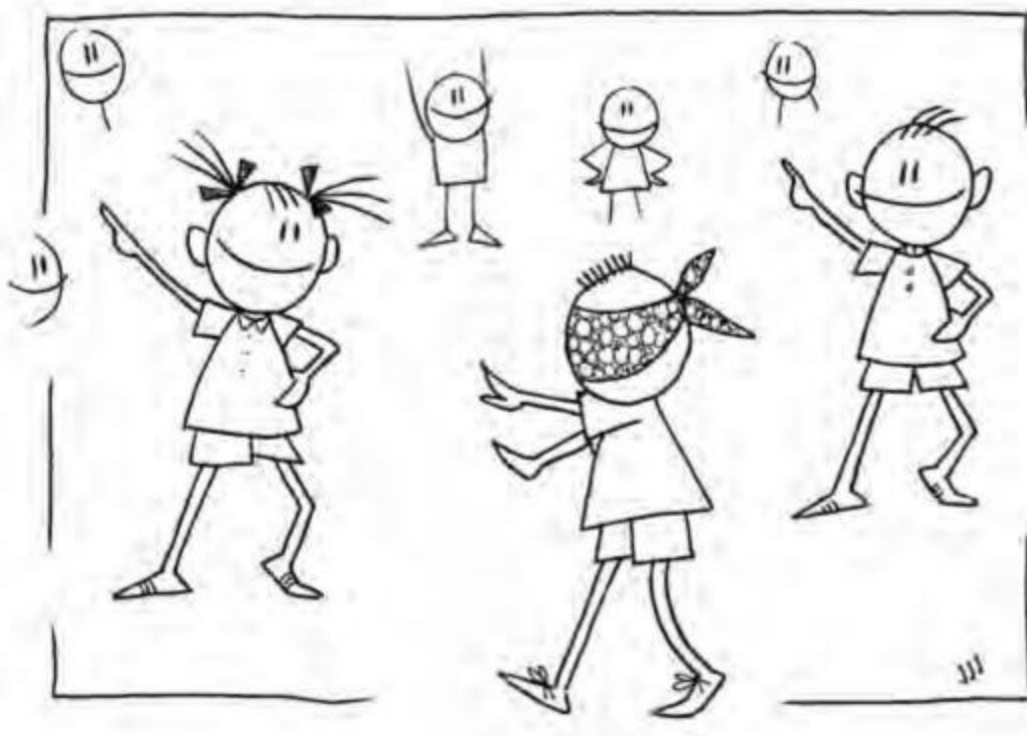


# 81. Parejas de estatuas

Número de jugadores: De 11 a 25.

Edad: De 10 a 14 años.

Material: Una prenda para tapar los ojos.



## Descripción

Un jugador elegido al azar la liga y se tapa los ojos. El resto de compañeros forman parejas. Estas adoptan una misma posición (sentados con piernas cruzadas, con los brazos arriba, tumbados...), distribuidos en el espacio, pero sin colocarse juntos.

A la señal convenida (¡Ya!), el que la liga tiene que moverse para tratar de encontrar a los compañeros (estatuas) que están puestos de igual forma. Cada

vez que localiza a una de estas parejas, tiene que trasladar a uno de ellos para sentarlos juntos.

### Reglas y sanciones

Se da un tiempo igual para todos los que la ligan, computándose el número de parejas que cada uno haya conseguido reunir. Otra forma es tomar el tiempo que tarda cada uno en juntar a todas las parejas, ganando el que lo consigue antes.

Ninguna pareja puede repetir la posición de otros jugadores.

No se pueden dar pistas al que busca las parejas de estatuas.

### Variantes

1. También es posible que sean más de dos los que se coloquen en la misma posición (3 o 4), tanto si se sabe de antemano que hay que formar tríos o grupos de cuatro, o se desconoce por parte del que la liga cuántos componen cada grupo.
2. Si el grupo de participantes es muy numeroso, pueden ser dos niños los que la ligen, tratando de realizar la tarea en equipo en el menor tiempo posible o compitiendo para ver cuál de los dos forma más parejas.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 3er ciclo, y ESO.

Capacidades que desarrolla: Estructuración espacial, memoria y sensorial táctil.

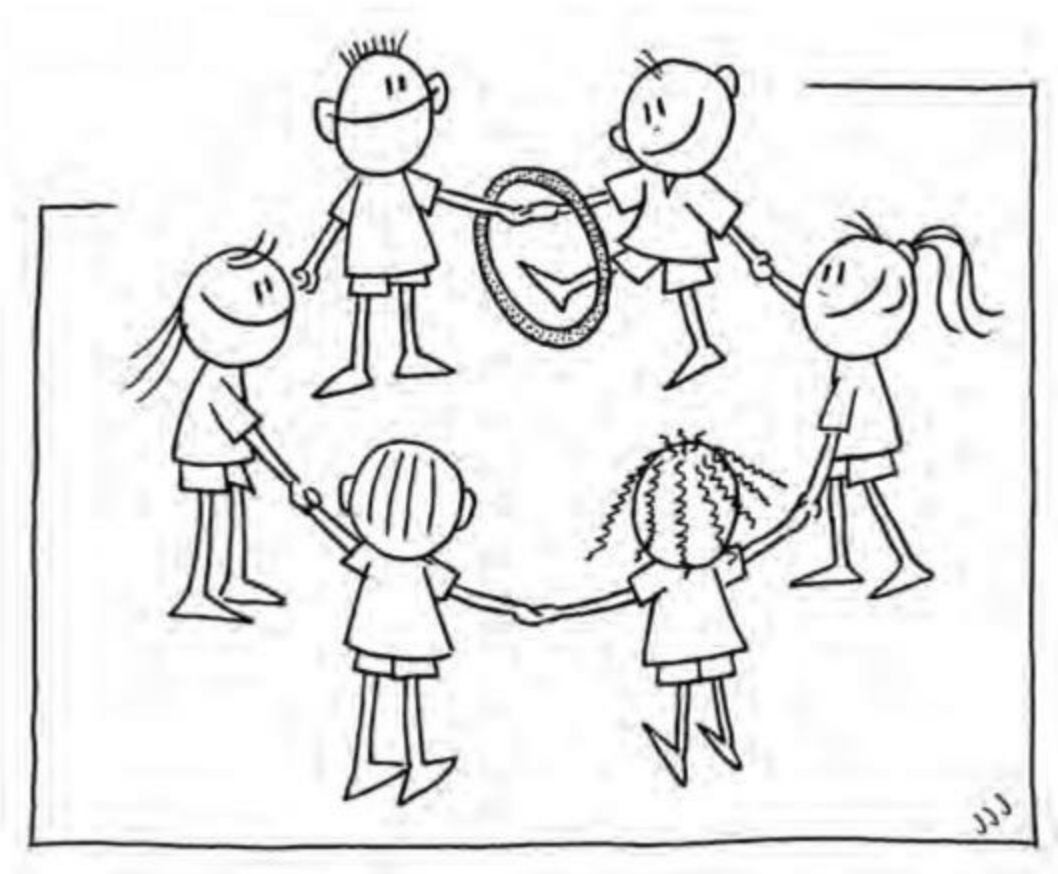
Observaciones y sugerencias: La última de las variantes expuesta es más complicada y debe practicarse con los de mayor edad.

# 82. Pasa el aro

Número de jugadores: De 5 a 25.

Edad: De 6 a 13 años.

Material: Un aro de 50 a 80 centímetros de diámetro (según altura de los participantes).



## Descripción

Los jugadores se colocan en círculo agarrados de las manos, con el aro introducido en los brazos de uno de ellos. A la señal, hay que pasar el aro de un niño a otro sin soltarse de las manos hasta dar la vuelta completa al corro.

## Reglas y sanciones

Si alguno se suelta de la mano, hay que empezar con el aro desde ese punto, teniendo que dar a partir de ahí una vuelta completa.

## Variantes

- 1.La disposición inicial puede cambiarse (en cuadrado, en línea o en espiral).
- 2.Utilizar más de un aro y variar su tamaño.
- 3.Una cuerda atada en sus extremos formando una anilla.
- 4.Realizar el ejercicio sentados o desplazándose los jugadores en círculo (o la figura elegida).
- 5.Dos equipos de igual número, partiendo de la misma posición y con el mismo tipo de aro, tienen que pasarlo para tratar de que su aro dé la vuelta primero.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapas y ciclo: Educación Primaria y ESO, 1er ciclo.

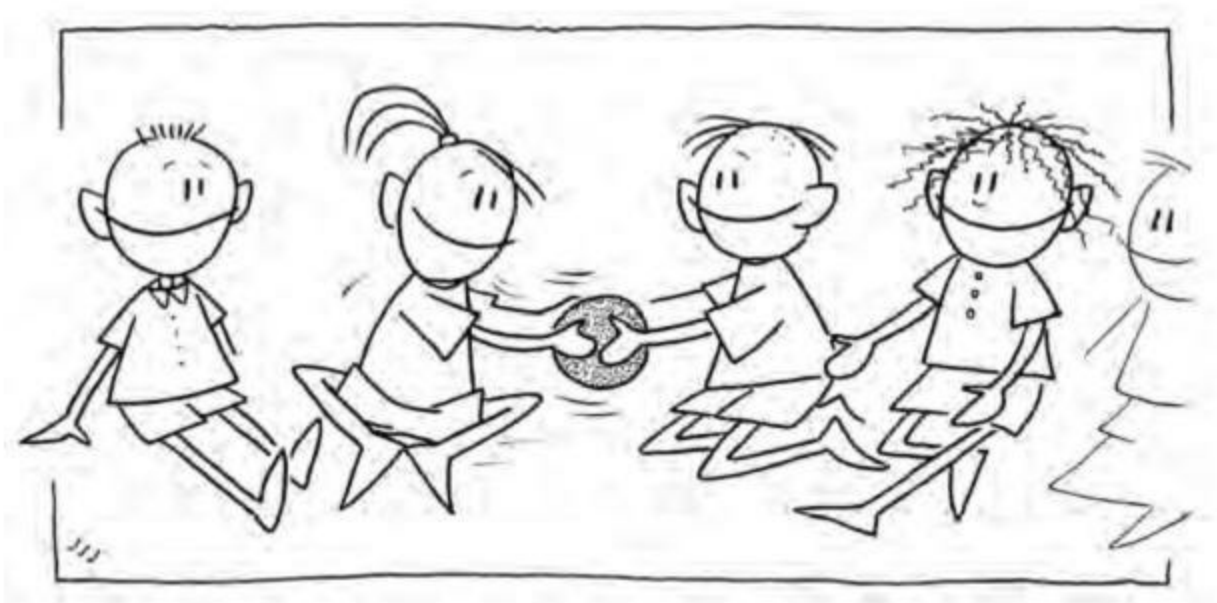
Capacidades que desarrolla: Cooperación y flexibilidad.

# 83. Pásalo rápido

Número de jugadores: De 4 a 25.

Edad: De 6 a 12.

Material: Cualquier objeto (pelota, lápiz, libro, piedra, etc.).



## Descripción

Los jugadores sentados en círculo deben pasar el objeto de mano en mano en la dirección acordada previamente y sin que pueda volver. Cuando el que dirige el juego dice una palabra previamente convenida (alto, ya, stop...), el que tiene el objeto en la mano queda eliminado. Se repite sucesivamente hasta que quede uno solo.

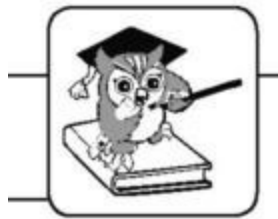
## Reglas y sanciones

El objeto ha de entregarse de mano en mano, no lanzándolo, y si alguno lo hace, quedará eliminado.

## Variantes

1. Cuando hay muchos participantes se puede utilizar más de un objeto, iguales o diferentes.
2. Para no eliminar a nadie se puede dejar al que pierde una o varias rondas sin jugar. También establecer un sistema de puntos como el siguiente: todos parten de 10; el que tenga el objeto cuando se dé la voz acordada, pierde un punto y, tras realizar varias rondas, se hace el recuento de los que tiene cada uno.
3. Utilizar un reproductor musical para que mientras suena, los participantes pasen el objeto y cuando este deje de sonar, el que tiene el objeto pierde (turno, eliminado o puntos).

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapas y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Velocidad y reflejos.

Interdisciplinariedad: En la última variante, Música.

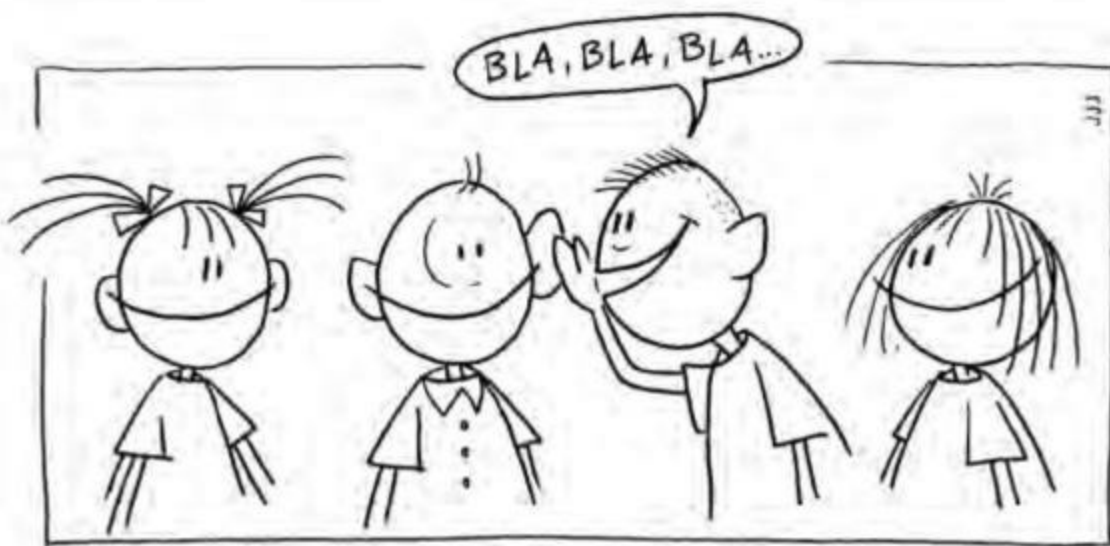
Observaciones y sugerencias: El origen de este juego está en otro conocido como «bomba» o «la patata caliente».

# 84. Pasar la frase

Número de jugadores: De 10 a 30.

Edad: De 6 a 9 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Todos los jugadores sentados en círculo. El director del juego señala a uno para comenzar, inventando esta una frase que transmite en el oído al que está a su derecha, este a su vez se la repite en el oído al compañero de su derecha, así sucesivamente hasta llegar al primero. Este, en voz alta, dice al grupo la frase inicial que inventó y la frase que le llegó tras la vuelta en el círculo, constatando si hay diferencias o es idéntica. Se reinicia el juego inventando el siguiente al que lo comenzó, otra frase haciendo el mismo recorrido. Y así sucesivamente.

## Reglas y sanciones



Se recuerda a todos que han de trasladar la frase tal como la reciben y que han de comunicarla al siguiente sin que sea oída por el resto de compañeros.

### Variantes

- 1.La colocación para jugar puede ser otra: fila, semicírculo, de pie, sentados en un aula tal y como esté dispuesta, etc.
- 2.Fijar el mínimo y máximo de palabras.
- 3.Obligación de usar ciertas palabras determinadas por el director de juego.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 1 er y 2º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Auditiva, memoria y creatividad.

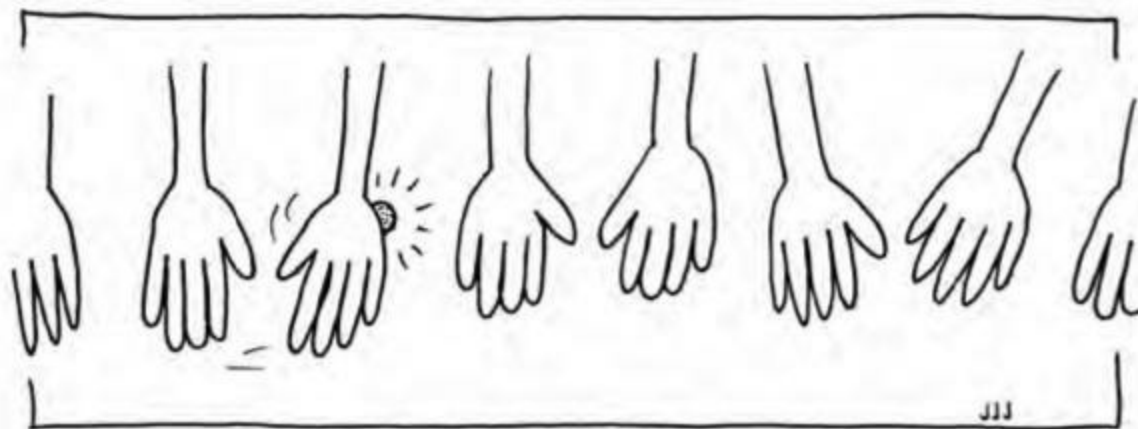
Interdisciplinaridad: Lenguaje. Otras áreas en función de las palabras obligadas.

# 85. Pasar la piedra

Número de jugadores: De 10 a 20 jugadores.

Edad: De 6 a 12 años.

Material: Una piedra que pueda ocultarse en una mano u otro objeto pequeño similar.



## Descripción

Los jugadores dispuestos en un círculo, sentados o de rodillas, deben colocar las palmas de las manos en el suelo. Uno de ellos coloca la piedra bajo una mano.

Después, un jugador elegido al azar y que inicialmente fue apartado del grupo, se sitúa sentado en medio del círculo, sin saber el que tiene el objeto bajo su mano.

Los jugadores tratarán de pasarse la piedra de unos a otros de mano en mano, sin ser vistos por el que la liga. Mientras, el que está en el medio, intentará descubrir quién es el que la tiene. Para ello, cuando crea saberlo gritará una palabra acordada (¡quietos!, stop...) y los jugadores del círculo

dejarán de pasarse la piedra. En ese momento señalará al jugador que crea que tiene la piedra. Si acierta se cambian los papeles; si no, sigue intentándolo.

### Reglas y sanciones

El que está en el centro se puede mover, pero no ponerse de pie. Los que están sentados en el círculo pueden hacer gestos como si se pasaran la piedra para engañar al que la liga.

Se puede limitar el número de intentos para adivinar al portador de la piedra.

### Variantes

1. Si hay muchos jugadores pueden colocar una sola mano para esconder la piedra.
2. Este juego también es conocido usando una pelota. Los participantes sentados en el suelo con las dos manos a la espalda, tratarán de pasarse la pelota de unos a otros sin ser descubiertos por el que está en el centro. Se puede cambiar la pelota por otro objeto: botella de plástico, zapato...
3. Con chicos mayores es posible complicar el juego, haciendo que los del círculo se coloquen de pie. El objeto será algo plano, como una moneda o una pieza que pueda ocultarse debajo del pie. En este caso, dicho objeto se lo pasarán con el pie de unos a otros.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Atención, observación y sensorial (tacto).

# 86. Pepe ha dicho

Número de jugadores: Desde 6 en adelante.

Edad: De 6 a 14 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

El juego comienza con la elección de una persona con la función de coordinar o dirigir, siendo su tarea la de dar ciertas órdenes al resto de jugadores. Ahora bien, si estas órdenes son precedidas de la frase «Pepe ha dicho...», el resto de jugadores debe obedecer; pero si la orden es dada sin dicha frase o no es pronunciada con exactitud, no hay que obedecer y hay que seguir con la última acción que se estaba realizando.

Las acciones deben estar en consonancia con el espacio y número de jugadores y con la movilidad que estos tienen. Algunos ejemplos, cuando el espacio y la movilidad son limitados, pueden ser:

- Pepe ha dicho... que os toquéis una oreja.
- Pepe ha dicho... que levantéis el brazo derecho.
- Pepe ha dicho... que saquéis la lengua.
- Pepe ha dicho... que toquéis a otro jugador.
- Pepe ha dicho... que os pongáis de pie.

El que dirige el juego tratará de confundir a los jugadores cambiando rápidamente de acción y alternando de forma inesperada las frases, realizando ciertas modificaciones, como: «Luis ha dicho...», «Pepe te dice...», «Ha dicho Pepe...», que en ningún caso hay que obedecer.

### Reglas y sanciones

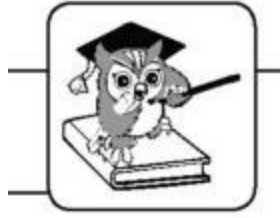
El jugador que realiza una acción de forma errónea será eliminado o se le anotará un punto negativo. Ganará el que quede el último o el que menos puntos negativos tenga.

### Variantes

Se pueden cambiar las frases para dar las órdenes («Pedro ha dicho...», «Y ahora se hace...», «El mago te ordena...», «La jirafa te manda...», etc.).

El que realice la acción en último lugar también puede penalizarse.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria y ESO, 1er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Atención, agilidad mental y velocidad de reacción.

Interdisciplinaridad: Con los más pequeños puede relacionarse con Lenguaje y Conocimiento del medio.

Observaciones y sugerencias: Para hacer más cercano el juego a los niños, se puede personalizar con una frase más familiar a ellos, como: «En el colegio X han dicho...», «En el campamento se hace...», «El director X ha dicho...».

# 87. Poner el sombrero

Número de jugadores: De 15 a 30.

Edad: De 6 a 13 años.

Material: Tres sombreros o gorras y tres telas o prendas para tapar los ojos.

## Descripción

Todo el grupo se sienta formando un círculo a excepción de dos elegidos por el director del juego, que lo hacen dentro del círculo y serán los protagonistas de la primera ronda del juego. A estos dos, se les tapan los ojos y han de buscar tres sombreros o gorras que se distribuyen de forma aleatoria por el suelo; cuando encuentran uno, han de colocárselo a uno de los que están sentados en el círculo, siguiendo la búsqueda de otro sombrero para ponérselo a otro que no lo tenga. El que consiga colocar dos sombreros gana.

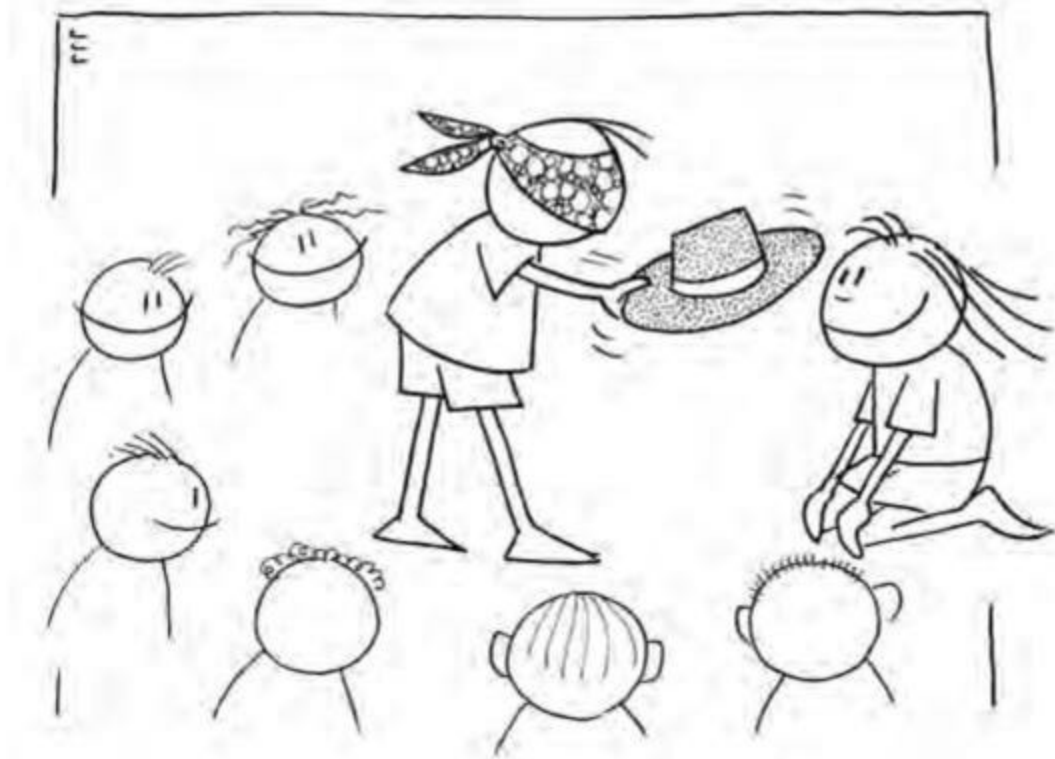
## Reglas y sanciones

Los que están en círculo no dejan que nadie salga de él ni tampoco pueden dirigir a los buscadores de sombreros.

## Variantes

1. Puede cambiarse el número de jugadores dentro del círculo, así como el número de sombreros o gorras en función del total de jugadores (empezando solo por uno).
2. Se pueden sustituir los sombreros por pañuelos, que deben ser anudados en la muñeca de un compañero.

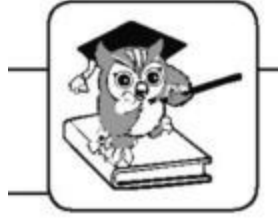




3. Otra forma de jugar podría ser, sin tapan los ojos a los que están en el centro. Se colocan 10 o 12 pañuelos que, como en la variante anterior, deben ser atados en alguna parte del cuerpo de un compañero. Cuando se agoten los pañuelos, se contabiliza el número que ató cada jugador para obtener al ganador.

4. Los jugadores que intervienen solo pueden colocar el sombrero a determinados compañeros asignados a cada uno y separados entre sí dentro del círculo. La mecánica es igual a la explicada anteriormente, pero está permitido quitar el sombrero colocado en una cabeza por el contrincante y volverlo a dejar en el suelo. Se contabilizará como bueno el gorro colocado por confusión en la cabeza de un compañero asignado al contrincante.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria y ESO.

Capacidades que desarrolla: Sentido de la orientación, táctil y velocidad.

Observaciones y sugerencias: La variante 3, donde no se tapan los ojos, puede ser realizada por los mayores.

# 88. Pongamos todo en orden

Número de jugadores: 2, 4, 6... (siempre pares).

Edad: De 5 a 12 años.

Material: Pequeños objetos, como clics, lápices, capuchones de bolígrafos, sacapuntas, palillos de dientes, canicas, judías, etc. Debe haber al menos 10 o 15 unidades de cada objeto elegido. Unos pañuelos para tapar los ojos a los jugadores.



## Descripción

Los jugadores, de forma individual o en pareja, actuarán uno contra otro con los ojos vendados. El que dirige el juego, reparte todos los pequeños objetos mezclados sobre una mesa, o en el suelo, frente a la que se encuentran los participantes dispuestos previamente.

A una señal acordada, los jugadores deben coger los objetos y colocarlos junto a ellos de forma ordenada y clasificada (los palillos juntos, los sacapuntas, clics, etc., también).

El objetivo es conseguir el mayor número de objetos.

### Reglas y sanciones

Inicialmente se acuerda cuántos objetos diferentes van a intervenir en el juego y el número de cada uno de ellos. Se puntúa según los objetos bien clasificados. No se puede formar más de un agrupamiento de un mismo objeto; si esto ocurre, no se computan los puntos de ninguno.

Cuando se actúa por parejas, hay dos formas de jugar: una en la que cada uno amontona sus objetos, y luego se suman los puntos, y otra en la que ambos jugadores del mismo equipo agrupan los objetos en una zona común acordada por los dos.

### Variantes

Este mismo juego se puede realizar con objetos grandes y un mayor desplazamiento, para lo cual es necesario un espacio mayor; por ejemplo, en un gimnasio con el material de Educación Física (pelotas y balones, cuerdas, aros, etc.).

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Infantil y Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Juego sensorial (tacto). Estructuración espacial.

Interdisciplinaridad: Plástica: materiales y formas.

Observaciones y sugerencias: La variante del juego con objetos mayores en el gimnasio, cuando hay mucho material y sin que los niños se tapen los ojos, es muy útil para enseñarles a recogerlo en los lugares adecuados. Se puede jugar a manera de competición, con varios equipos (2, 3, 4...) y más de dos miembros por equipo. En este caso deben actuar por turnos, recoger todo el material repartido por la sala y controlar el tiempo para conocer quién es el equipo que realiza la tarea en menos tiempo. Este será el ganador.

# 89. Realiza el gesto

Número de jugadores: De 5 a 25.

Edad: De 3 a 9 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Cualquier disposición de los jugadores puede ser válida (círculo, semicírculo, libre...).

El director de juego propone unas palabras determinadas que tienen asociadas unos gestos acordados de antemano. Así por ejemplo:

-Luna: círculo con los brazos.

-Camiseta: tocarse el pecho con las dos manos.

-Libro: leer y pasar páginas.

-Serpiente: mover un brazo como una serpiente.

A continuación, el director comienza a contar una historia y cada vez que se repita cada una de esas palabras, los jugadores tienen que realizar el gesto correspondiente. Valga como ejemplo la siguiente historia:

«Érase una vez un niño que leía un libro (gesto) cuando, de repente, observó que había una gran luna (gesto). Así que dejó su libro (gesto) sobre la cama, se puso la camiseta (gesto) y se fue a la calle para ver mejor la luna (gesto). Pero justo cuando salía, vio una serpiente (gesto). Sabía que era una serpiente (gesto) porque las había visto iguales en un libro (gesto) de animales...».

### Reglas y sanciones

Hay que hacer el gesto acordado y no es válido otro, aunque también asemeje la palabra mencionada.

### Variantes

1. Se pueden decir más o menos palabras y hacer más o menos gestos según las edades de los participantes.
2. Otra posibilidad, con los más mayores, es realizar el gesto tanto con la palabra acordada como con otras derivadas de la misma (libro, librito, librería, librero...).

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Infantil y Educación Primaria, 1 er y 2º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Velocidad de reacción, memoria y mímica.

Interdisciplinaridad: Lenguaje. Vocabulario de materias diversas, según las palabras elegidas.

Observaciones y sugerencias: Es un juego interesante cuando se quiere trabajar determinadas palabras que se desean reforzar.



# 90. Reconocer al compañero

Número de jugadores: De 5 a 25.

Edad: De 6 a 12 años.

Material: Una prenda para tapar los ojos.



## Descripción

Cualquier disposición de los jugadores puede ser válida (círculo, semicírculo, en línea...). Un jugador la liga, situándose enfrente del grupo con los ojos vendados. El director de juego asigna un número a cada uno de los participantes, comenzando por el 1. El que la liga dice en voz alta un número y el jugador que fue asignado con él sale a colocarse cerca del que no puede

ver. Este, con las manos, puede tocar la cara, el pelo, los brazos... con el fin de reconocer al compañero. Pasado un tiempo, dice su nombre. Si no lo acierta, se retira en silencio el jugador que se acercó y el que la liga llama a otro número. Si lo acierta, cambia el papel, colocándole la venda para tapar los ojos al compañero que ahora la liga y pasando él al grupo que ha de numerarse de nuevo y volver a empezar el juego.

### Reglas y sanciones

El que la liga solo puede decir un nombre cuando intenta acertarlo; el grupo debe mantenerse en silencio y no dar ninguna pista. El jugador que sale para ser reconocido puede dificultar la labor del que la liga poniéndose de puntillas para parecer más alto, agacharse, etc.

### Variantes

1. En lugar de intentar acertar el nombre del compañero a través del tacto, tiene que hacerlo mediante un determinado número de pistas:

-¿Es chico?

-¿Es moreno?

-¿Juega muy bien al fútbol?

El resto de la dinámica sería la misma.

2. Otra opción sería que el que identifica al compañero lo tenga que hacer sin poder utilizar las manos y sí por otros medios: el olfato, tocando con la cara, codos, hombros, etc.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Tacto, capacidad de observación y memoria.

Interdisciplinaridad: Lenguaje en la variante en la que se pueden utilizar pistas.

Observaciones y sugerencias: Es un juego que puede ser interesante para trabajar la coeducación.

# 91. Representaciones

Número de jugadores: A partir de 4.

Edad: De 5 a 9 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Los jugadores se colocan por parejas. El director del juego irá proponiendo diferentes situaciones para representar, empezando por imitaciones sencillas que irá complicando cada vez más. Algunas propuestas para realizar:

-Mono y tigre

-Enano y gigante

Perroy su dueño

-La i y su punto

Caballoy jinete

-Domador y león

-Cama y colchón

-Círculo y cuadrado

- Mesa y silla

Platoy filete

-Luna y estrella

-Maceta y flor

-Zapato y pie

-Croqueta y albóndiga

-Papel y lápiz

-Nube y lluvia

## Reglas y sanciones

No existe ningún tipo de sanción y las reglas están limitadas a lo expuesto. Cualquier intención en la realización de la representación es válida.

## Variantes

Organizar el juego con tríos en lugar de parejas, con propuestas como: elefante, tiburón y buitre; manzana, plátano y fresa; cuchara, tenedor y

cuchillo...

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Infantil (5 años) y Educación Primaria, 1 e, y 20 ciclo.

Capacidades que desarrolla: Creatividad e imitación. Es posible trabajar otras capacidades, como el equilibrio y la flexibilidad, cuando el director ordene propuesta de ejercicios en los que intervengan dichas capacidades (por ejemplo, una grulla coja, una jirafa, un chicle, etc.).

Interdisciplinaridad: Conocimiento del medio.

Observaciones y sugerencias: Es un juego cooperativo y no competitivo; como en otras propuestas para trabajar la creatividad, hay que apoyar y elogiar las imitaciones de los participantes.

Es interesante pedir explicación de la figura representada a los jugadores, sobre todo en aquellas más complicadas. Los niños, con su imaginación, suelen tener claro lo que quieren imitar, aunque no siempre es entendido por el adulto.

# 92. Seguir al olor

Número de jugadores: De 5 a 30.

Edad: De 6 a 11 años.

Material: Algo de olor intenso: vinagre, ajo, perfume, aguarrás...



## Descripción

Dentro del espacio de juego (aula, gimnasio...), el director, en ausencia de los participantes, esconde un ingrediente de los que disponga, por ejemplo dos o tres ajos pelados, algodones impregnados en aguarrás, colonias... Entran los jugadores y siguiendo el olor deben descubrir dónde están escondidos; cuando lo averigüen deben disimular haciendo como si siguieran buscando.

Pasado un tiempo preestablecido por el director del juego, se paran y los que creen saber dónde está escondido levantan la mano y lo indican, ganando los que aciertan.

### Reglas y sanciones

No debe revelarse la situación del ingrediente a descubrir por ningún jugador hasta que lo señale el director. Si alguien lo hace, quedará eliminado para la siguiente ronda.

### Variantes

Pueden utilizarse varios ingredientes a la vez, escondidos en distintos sitios. Los jugadores han de memorizar el lugar donde creen que está cada uno.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Sensorial olfativa.

Interdisciplinaridad: Conocimiento del medio.

Observaciones y sugerencias: Los participantes tienen que conocer previamente el olor a descubrir.



# 93. Seguir al rey

Número de jugadores: De 5 a 30.

Edad: De 10 a 14.

Material: Ninguno.



## Descripción

Todos los jugadores se colocan en semicírculo y frente a ellos y en el centro se sitúa el «Rey», designado por el director del juego. Cada uno, incluido el «Rey», escoge una profesión para sí mismo.

A la señal de inicio, todos comienzan a ejecutar la simulación del trabajo elegido, por ejemplo el «pintor» simula mojar y dar brochazos; la «cocinera», preparar la comida; el «trabajador doméstico», barrer y fregar el suelo; el

«carpintero», serrar, cepillar madera; la «policía», ordenando el tráfico; etc.

El «Rey», en cualquier momento, deja de ejecutar su profesión y comienza a ejercer la de uno cualquiera de los demás jugadores y en ese mismo momento todos imitan el oficio que escogió. Cuando el «Rey» vuelve al oficio que eligió en un principio, los demás jugadores vuelven a ejecutar el original de cada uno, así sucesivamente.

### Reglas y sanciones

El «Rey» debe cambiar con rapidez el oficio que imita, ya sea el de un compañero o al volver al suyo propio, con el fin de dificultar su seguimiento y provocar equivocaciones o retardos. A los que incurran en estos se les asignan puntos negativos, ganando el que menos veces haya errado.

### Variantes

Limitar la elección de actividades a imitar, por ejemplo: la práctica de un deporte; animales (en general o en particular: domésticos, salvajes...).

Además de la utilización de la mímica de manera exclusiva, también puede acompañarse de sonidos onomatopéyicos típicos de la actividad.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapas y ciclos: Educación Primaria, 3º ciclo, y ESO, 1º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Atención.

Interdisciplinaridad: Conocimiento del medio.

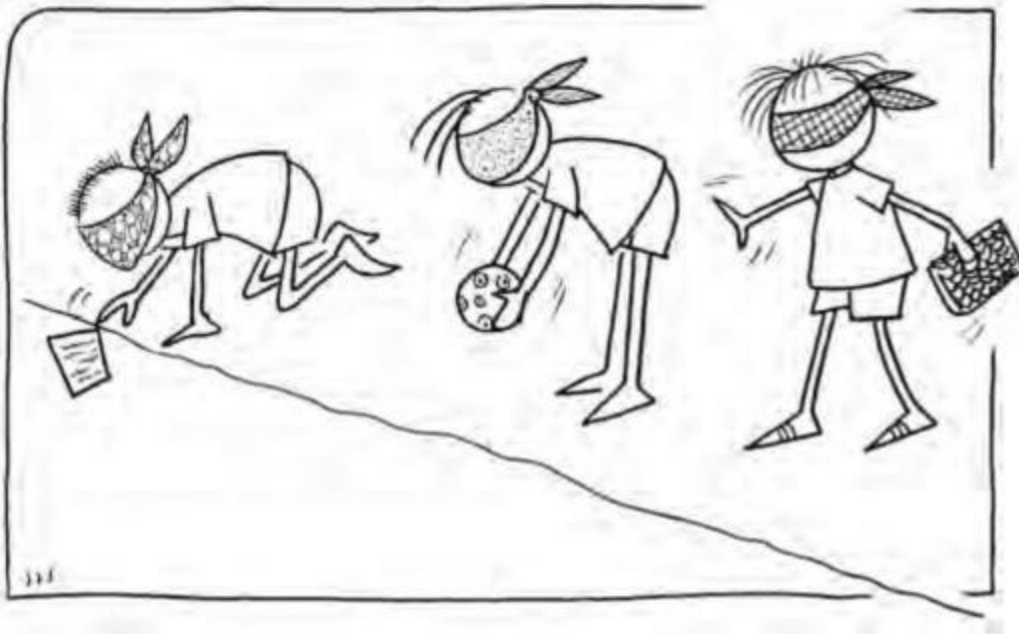
Observaciones y sugerencias: Este juego puede considerarse una variante del juego popular «Antón Pirulero».

# 94. Sin pasarse de la raya

Número de jugadores: De 2 a 14.

Edad: De 6 a 11 años.

Material: Una prenda por jugador para tapar los ojos. Un objeto personal diferente para cada participante (pañuelo, pelota, juguete u lo, lápiz, guante...).



## Descripción

Los jugadores se colocan sobre una línea en fila uno al lado de otro, con los ojos tapados y con su objeto en las manos. Frente a ellos, a unos 5 metros, tiene que trazarse otra línea. Al dar el director de juego la orden de salida, todos deben caminar hacia la segunda marca, acercarse lo más posible a ella y dejar su objeto en el suelo, sin que este se pase de la raya; después deben volver a su punto de partida. Hasta que el director no avise, nadie podrá quitarse la venda de los ojos.

El que más cerca de la línea haya dejado su objeto, será el ganador.

### Reglas y sanciones

El objeto no debe colocarse pasado la raya. Se acuerda entre los participantes si dejar el objeto tocando la raya es válido.

### Variantes

Jugar en equipos, actuando 3 o 4 a la vez. Se precisa un metro para saber la suma total de la distancia de cada objeto, de los miembros de un mismo equipo.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Sensorial y orientación espacial.

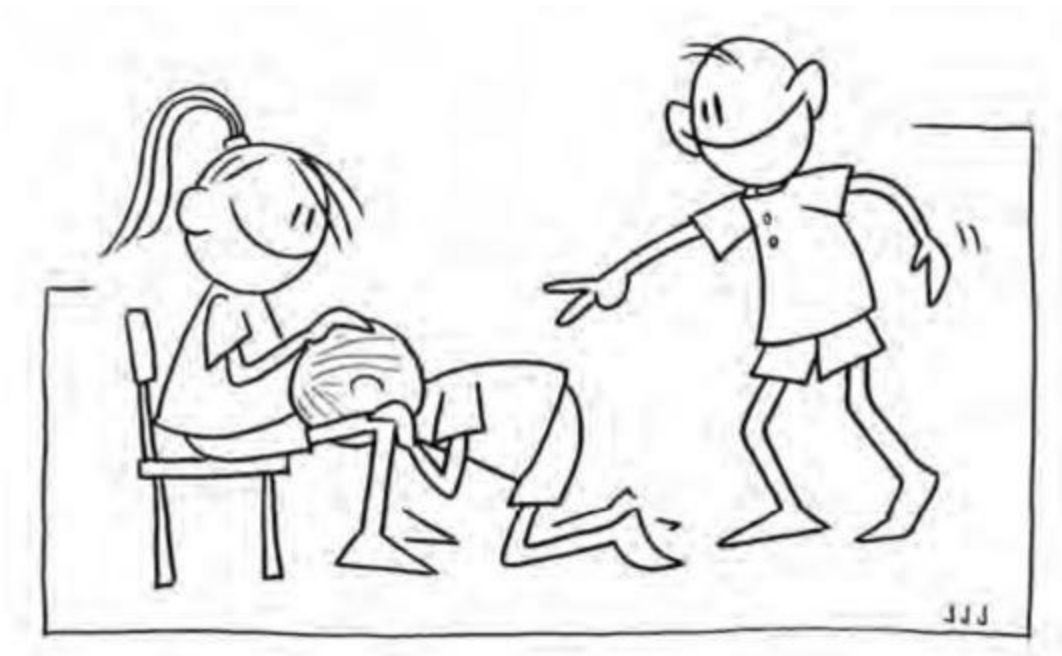
Observaciones y sugerencias: La distancia entre las dos líneas variará en función de la edad y/o capacidad de los participantes.

# 95. Soy adivino

Número de jugadores: De 2 a 20.

Edad: De 6 a 9 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Todos los jugadores se colocan sentados en semicírculo. El encargado de dirigir el juego se sienta frente a ellos y elige a uno para que sea el «adivino». Este tendrá que colocarse de rodillas en el suelo, apoyando la cabeza sobre las piernas del que dirige, de forma que no pueda ver y muestre su espalda a los demás. Con esta disposición, el director señala a 1 o 2 jugadores para que, sin ser oídos, se acerquen hasta el adivino y le coloquen sobre su espalda entre 1 y 5 dedos de una de sus manos. El adivino tratará de acertar cuántos dedos le están tocando y cuántos niños cree que los han puesto.

## Reglas y sanciones

Si el adivino acierta con el número de dedos que le han colocado y sabe cuántos niños se los han puesto, deja su lugar a otro participante, elegido por el director del juego.

Hay que apretar un poquito los dedos en la espalda del adivino; no está permitido rozar suavemente.

## Variantes

1. Para complicar el juego, aumentar el número de dedos. También pueden ser más los niños que tocan al adivino. Si son muchos, reducir el número de dedos que estos pueden colocar.
2. Cambiar las partes del cuerpo donde hay que tocar: la cara, una mano, el brazo... o todo el cuerpo.

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 1 er y 2º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Sentido auditivo y del tacto.

Interdisciplinaridad: Matemáticas.

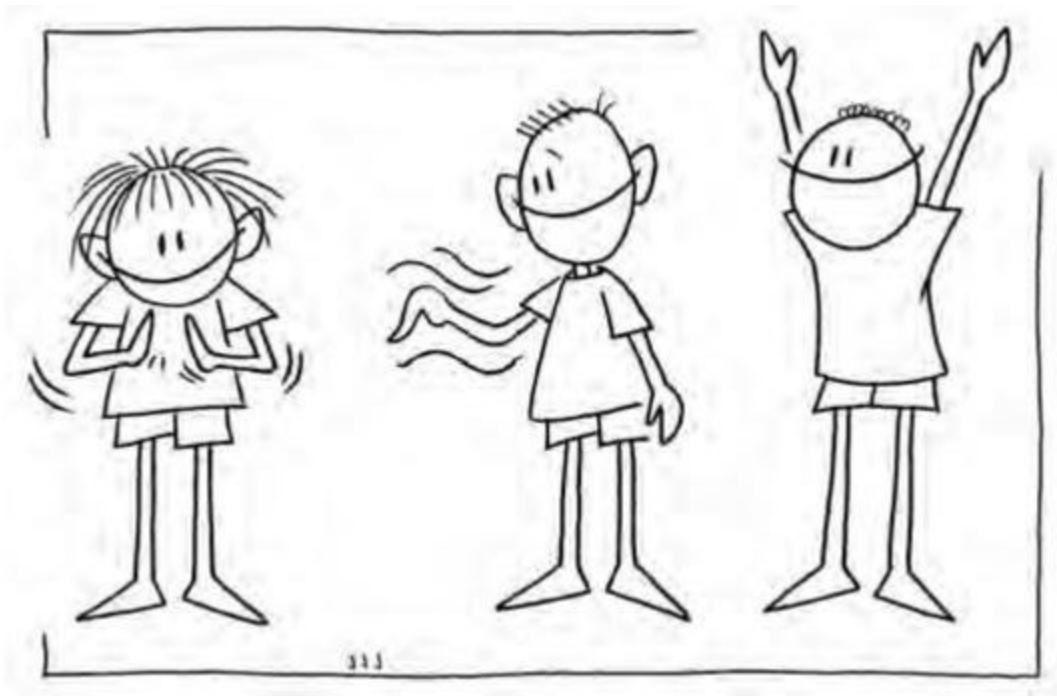
Observaciones y sugerencias: Tiene cierta similitud en su estructura con el popular juego de «Recotín, recotán».

# 96. Tierra, mar y aire

Número de jugadores: Desde 3 en adelante.

Edad: De 6 a 12 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

El director será el encargado de organizar el juego. Los participantes se disponen ocupando todo el espacio y sus posibilidades de movimiento.

El director dirá una de las tres palabras que dan nombre al juego y acto seguido los jugadores deben responder con un gesto determinado lo más rápidamente posible. Estos son:

-¡Tierra!: los jugadores darán una palmada.



-¡Mar!: los jugadores harán un movimiento de una ola con un brazo.

-¡Aire!: los jugadores levantarán ambos brazos.

Estas palabras se repetirán en el orden que decide el director del juego, con rapidez y con la intención de confundir a los participantes, que deben estar atentos a las palabras para responder correctamente con la acción adecuada.

### Reglas y sanciones

Al jugador que no hace correctamente el gesto o no reacciona con rapidez, se le da un punto. Gana el jugador que menos puntos tiene.

### Variantes

- 1.El origen del juego presenta unas acciones que exigen mayor movimiento (como sentarse en el suelo, dar un salto, hacer un giro, etc.); dichas acciones deben variarse en función del espacio y de las capacidades de los jugadores.
- 2.Se pueden utilizar números o cambiar las palabras (por ejemplo: perro, gorrión, jirafa; puerta, ventana, balcón; alegre, estudioso, dormido...) y las acciones (imitar el volar, cerrar los ojos, mover las manos, etc.).
- 3.Otra opción, sobre todo cuando hay muchos participantes, es eliminar el que realice una acción equivocada o que permanezca una o varias rondas sin jugar.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Atención, agilidad mental y velocidad de reacción.

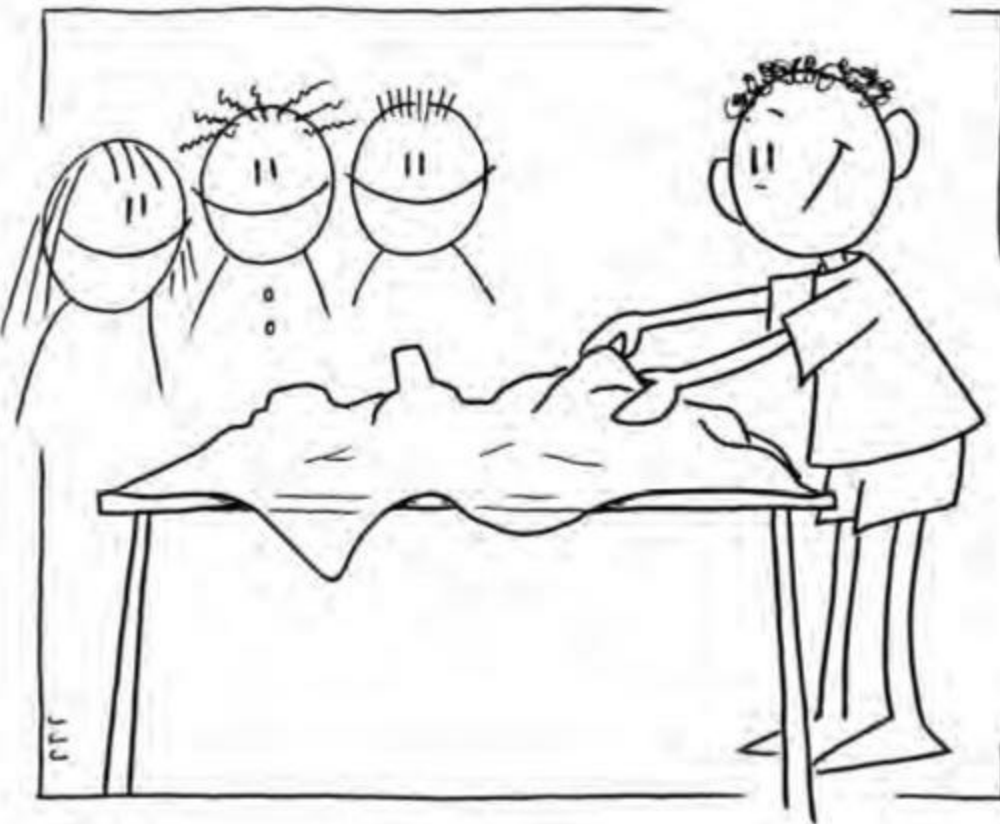
Interdisciplinaridad: En función de las palabras y acciones que se utilicen puede relacionarse con las diferentes áreas del currículo.

# 97. Tócalo otra vez

Número de jugadores: De 2 en adelante.

Edad: De 6 a 11 años.

Material: Objetos diversos de distintos tamaños (botella, libro, pelota, martillo, reloj, bombilla, guante, fruta...).



## Descripción

Lo primero es elegir un jugador que debe apartarse del lugar de juego. Después, sobre una mesa se colocan separados cinco o seis objetos que serán cubiertos con una tela, más o menos gruesa, que no sea transparente. Seguidamente se hace entrar al jugador que salió. Este tendrá que averiguar

de qué objetos se trata palpándolos con la mano por encima de la tela.

### Reglas y sanciones

Hay que limitar el tiempo. Se puede volver cuantas veces se desee a tocar cada uno de los objetos antes de decir su nombre.

Todas o algunas de las cosas colocadas deben cambiarse cada vez que actúe un nuevo jugador.

### Variantes

- 1.El número de objetos puede aumentar o disminuir.
- 2.Otra forma es colocar las piezas a descubrir dentro de una caja con tapa o con dos agujeros para que el que actúa introduzca las manos, palpe los objetos y pueda identificar y decir de qué se trata.
- 3.Se puede jugar con dos equipos que intervienen alternativamente y todos sus miembros a la vez, ganando el que en un tiempo determinado reconozca más objetos.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

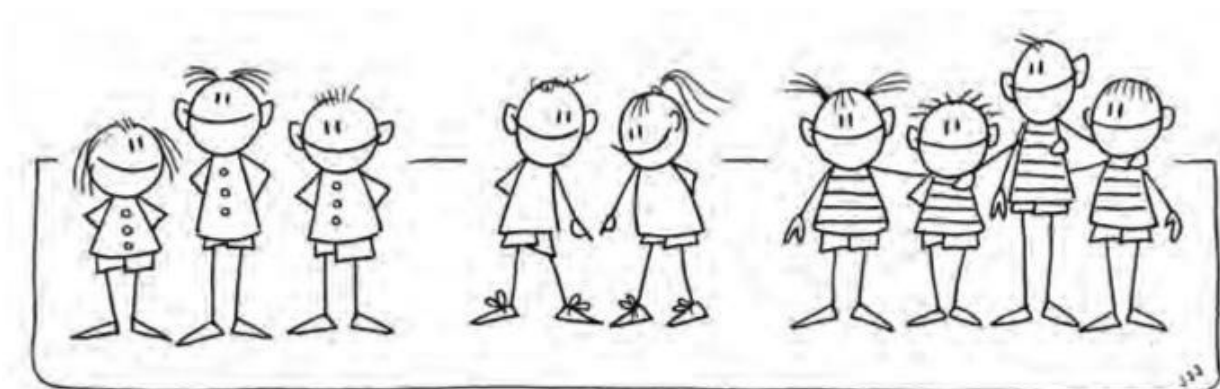
Capacidades que desarrolla: Sensorial táctil.

# 98. Únete al grupo

Número de jugadores: De 8 en adelante.

Edad: De 6 a 9 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Todos los participantes se distribuyen por el espacio libremente, permaneciendo quietos en un lugar o desplazándose despacio. Seguidamente, el director del juego determinará uno o más grupos, como: los que tienen zapatillas con cordones y los que no; los altos y los bajos; los que sus ropas presentan algo de color rojo y los que no lo tienen; los rubios, los morenos y los pelirrojos; y un largo etcétera según semejanzas y diferencias que muestran los jugadores (botones, color de ojos, cremalleras, ropa con rayas, camisetas...). Tras esta indicación, dará el aviso de «¡Ya!», momento en el que todos deben correr y reunirse lo antes posible con los que pertenecen al grupo señalado.

## Reglas y sanciones

El último en reunirse con su grupo se queda la siguiente ronda sin jugar,

acompañando al director en la tarea de determinar quién es el más rezagado en llegar.

### Variantes

- 1.Partir todos de una misma posición de salida, por ejemplo: sentados en el suelo con piernas cruzadas, tumbado bocabajo, cuatro patas...
- 2.Los grupos que se formen tienen que tener un límite de miembros (por ejemplo, de tres a cinco); si hay más personas que pertenecen a ese grupo, han de formar otro u otros.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 1 er y 2º ciclo.

Capacidades que desarrolla: Observación, memoria y velocidad de reacción.

Interdisciplinaridad: Plástica (colores y formas).

# 99. Vocalizar

Número de jugadores: De 10 a 30.

Edad: De 6 a 9 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Todo el grupo de jugadores se sitúa de manera aleatoria por el espacio del juego. De forma espontánea, van diciendo y repitiendo el primer apellido y se van agrupando con los que coinciden en la primera vocal (ejemplo, García, Aguirre... en el grupo de la A. Pérez, Reberte... en el grupo de la E, etc.). Separados los 3, 4 o 5 grupos como máximo, se ponen de acuerdo cada uno en una canción que conozca la mayoría del grupo (o se la inventen), cuya letra única es su vocal. Ensayan en voz baja cada grupo. Cuando todos han terminado (pueden darse 5 minutos máximo), el director da comienzo a esta parte del juego, procediendo con el siguiente orden:

1. Todos susurran su vocal a la vez, atendiendo a la intensidad que dicta el director del juego y a su final.
2. Indica el comienzo del grupo de la vocal A, que cantan su canción hasta su final.
3. Se vuelve a repetir el paso 1.
4. Seguidamente interviene el grupo de la E. Y así sucesivamente.

### Reglas y sanciones

Han de formarse como mínimo tres grupos. Cada grupo ha de tener al menos dos jugadores por lo que si se da el caso de quedarse aislado un jugador, puede pasar al grupo de su segunda vocal.

### Variantes

1. Las vocales pueden ser repartidas inicialmente formando grupos con el mismo número.
2. En lugar de la primera vocal del apellido, optar por otras: primera o segunda vocal del nombre, última del segundo apellido, etc.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapas y ciclo: Educación Primaria, 1º y 2º ciclo

Capacidades que desarrolla: Auditiva y creativa.



Interdisciplinaridad: Música.

Observaciones y sugerencias: Cuando haya muchos jugadores de una misma vocal es recomendable dividir al grupo, pudiendo, uno de ellos, asumir una vocal que no tenga o tenga pocos representantes.

# 100. Vuela, nada, corre

Número de jugadores: De 6 a 25.

Edad: De 6 a 12 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Los jugadores se sientan donde los pueda ver el director del juego. Este comenzará diciendo una de las palabras que da nombre al juego, repetida dos

veces, por ejemplo:

-«¡Vuela, vuela...!».

Completando la frase con el nombre de un animal (mariposa, elefante, paloma, perro...), al tiempo que imita el vuelo con los brazos abiertos, como aleteándolos.

Seguidamente los compañeros tienen que:

Si el animal nombrado realmente vuela, deben mover igualmente los brazos y repetir «¡Vuela, vuela!».

-Si el animal no vuela, deben quedarse quietos sin decir nada.

El mismo procedimiento se utilizará para los animales que nadan (delfín, tiburón, pulpo...), teniendo en este caso que realizar el gesto de mover una mano y el brazo imitando el desplazamiento del pez en el agua, diciendo «¡Nada, nada!».

En el caso del animal que corre (caballo, gato, avestruz...), se imitará el gesto del braceo de un corredor, diciendo «¡Corre, corre!».

## Reglas y sanciones

El jugador que cometa un error (realizar el gesto inadecuado o no quedarse quieto cuando el animal no corresponde con el medio especificado) pierde un punto, restándose del número asignado de antemano.

## Variantes

Cambiar los gestos a realizar por los jugadores. Introducir otros movimientos que suelen hacer los animales repitiendo otras palabras, como:

-«¡Salta, salta!» (canguro, saltamontes, gorrión...).

-«¡Repta, repta!» (lagartija, cobra, gusano...).

«¡Trepa,trepa!» (mono, ardilla, gato...).

## APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria.

Capacidades que desarrolla: Atención e imitación gestual.

Interdisciplinaridad: Conocimiento del medio.

Observaciones y sugerencias: Para iniciar el juego con los más pequeños hay que comenzar con un solo grupo de animales.

# 101. ¿Y qué me dices de él?

Número de jugadores: De 8 a 20.

Edad: De 8 a 14 años.

Material: Ninguno.



## Descripción

Los jugadores se sientan en círculo, fila, libremente... Uno de ellos se aparta donde no pueda ver ni oír a sus compañeros. Entre todos los del grupo eligen el nombre de un objeto y seguidamente hacen volver al que se fue. Este tratará de averiguar cuál es el objeto elegido y, para ello, siguiendo un orden, inicia una ronda de preguntas a cada uno de los participantes, utilizando siempre la frase que da nombre al juego: «¿Y qué me dices de él/?». Así, por

ejemplo, si el objeto es un bolígrafo, los que responden podrían decir cosas como: se utiliza con la mano; es largo; cabe en un bolsillo; pueden ser de colores; se vende en papelerías; suelen ser de plástico duro; es un invento moderno...

El objetivo del que pregunta es descubrir la palabra elegida por sus compañeros, mientras que el de estos es que tarde lo más posible en saber de qué se trata.

### Reglas y sanciones

Cuando el que pregunta consigue su objetivo, se elige a otro para que asuma este papel, quien debe iniciar la ronda de preguntas empezando por el último al que se le interrogó. Si tras dar una vuelta no logra su objetivo, se elige a otro participante para que inicie un nuevo juego.

Las respuestas deben ser reales y definir verdaderamente al objeto.

No se pueden repetir respuestas.

### Variantes

Cambiar el objeto a descubrir por otras cosas, limitándose a temas concretos, por ejemplo: animales, países, instrumentos musicales, materiales relacionados con una profesión, personajes de la historia, etc.

### APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA



Etapa y ciclo: Educación Primaria, 2º y 3er ciclo, y ESO, 1 er ciclo.

Capacidades que desarrolla: Memoria de observación y deductiva.

Interdisciplinaridad: Lenguaje. Temas diversos (geografía, historia, música...), siguiendo la propuesta presentada en la variante.

Observaciones y sugerencias: Podría practicarse con menos jugadores, tendiendo que dar, al que la liga, la posibilidad de realizar un mínimo de preguntas a cada uno de los jugadores.

## Colección TALLERES

Colección de manuales para desarrollar talleres prácticos en el ámbito de la escuela o en el del tiempo libre

1. ¡A jugar con los poemas! Carmen Gil.
2. Taller de cuentacuentos. Alicia Casado.
3. Danzas y dramatizaciones. Marisa Fernández.
4. Leer, contar y jugar. Carmen Gil.
5. Maquillaje. Ma Ángeles Martínez.
6. Diviértete reciclando. Maripi Gadet / Andrés Prieto.
7. Decorados y vestuario. Marisa Fernández.
8. Manos libres. Ana I. González / Francisco J. Iglesias.
9. Taller de interpretación teatral. Miguel Ángel Ontanaya.
10. Taller de equipo técnico teatral. Miguel Ángel Ontanaya.
11. Compartir los sabores. Teresa Gail.
12. El viaje de las palabras. Mar Cantero.
13. Taller de danzas de animación. Mariano Fuertes.
14. Talleres de buen humor. Antonio González.
15. Juan Ramón Jiménez en la escuela. María Domínguez.
16. Cómo escribir cuentos. Germán Díez.



- 17.Las palabras viajeras. Mar Cantero.
- 18.Taller de creación de pasatiempos. Rosa Mac-Mahón.
- 19.Cómo escribir relato y novela. Arancha Apellániz.
- 20.Manual de Literatura Infantil y Juvenil. Cherna Gómez de Lora.
21. Los secretos del cuentacuentos. Beatriz Montero.
- 22.Talleres sociales. Miguel Ángel Caballero.
- 23... Y tiro porque me toca. Ángel Suárez / Ma José Godoy / Ma Guadalupe Lucas.