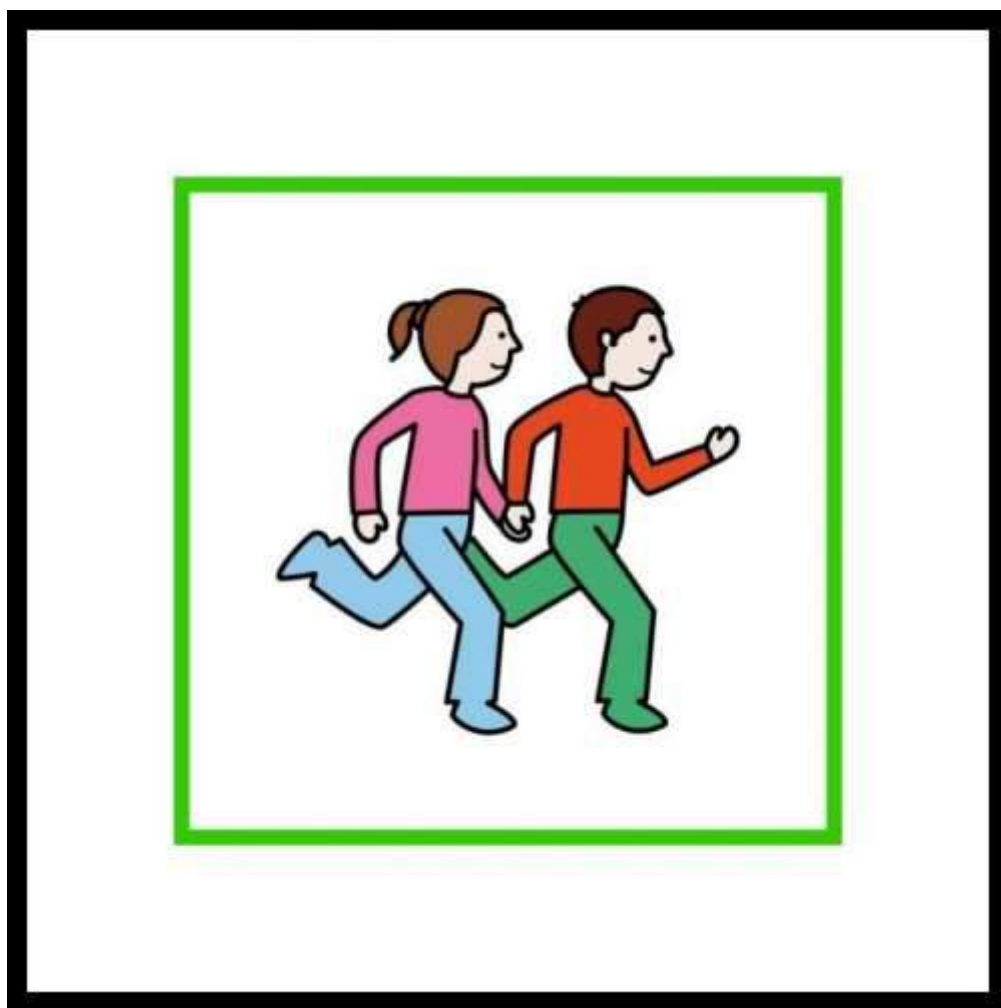


JUEGOS MOTORES



INTRODUCCIÓN

A continuación se exponen una serie de juegos motores dirigidos a alumnos y alumnas de 5 años de edad.

En cada uno de ellos se explicitan las posibles adaptaciones en caso de que en el grupo participe alumnado con algún tipo de discapacidad, especialmente sensorial.

Entre las páginas 1 y 6, se desarrolla una sesión tipo. A continuación se describen diferentes juegos que se pueden realizar con el alumnado.

SESIÓN 1

Desarrollo de una sesión tipo

Objetivos principal de la sesión: desarrollo de la coordinación, equilibrio dinámico y estático a través de los desplazamientos

Objetivos implícitos: Interiorización de conceptos, rápido-lento, alto-bajo, cerca-lejos, grande-pequeño

Organización de la sesión:

Calentamiento

Parte principal

Vuelta a la calma

Material: Colchonetas, cassette, ladrillos de colores, aros.

Calentamiento:

Hacemos una introducción contándoles a los alumnos que estamos en el bosque, y que como estamos muy felices vamos a bailar entre los árboles, así que cuando suene la música bailamos, cuando para la música corremos despacio (entre los árboles).

Más tarde, con objeto de adentrarnos en la parte principal, le contamos que somos mágicos y nos podemos convertir en diferentes animales que hay en el bosque, con el objetivo que realicen muy diversos tipos de desplazamientos.

Parte principal:

Nombre de juego: “Estatua”

Tipo de juego: de equilibrio

Número de participantes: toda la clase

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: Desarrollo del equilibrio y la coordinación dinámica general

Desarrollo: los alumnos se desplazan por todo el gimnasio (bosque) imitando a un animal (serpiente, canguro, león...), en el cual hay distribuidos diferentes materiales (bancos suecos, ladrillos de colores, bancos suecos apoyados al revés, colchonetas...), cuando el profesor diga “estatua se deben subir” de la forma que diga el profesor, apoyando una pierna, de puntillas, con los dos pies apoyados, apoyando el glúteo....

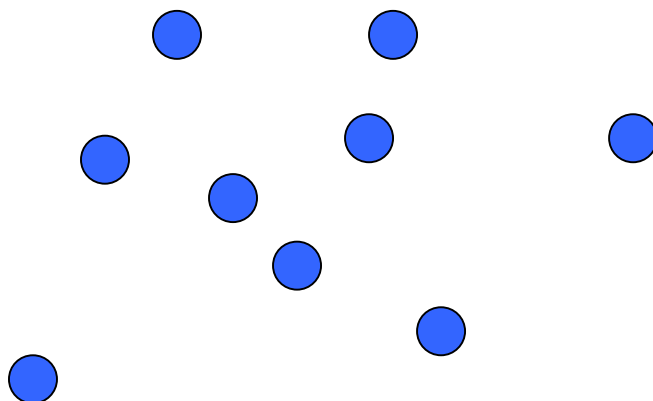
Material: ladrillos de colores.

Normas: no puedo agarrarme a ningún compañero.

Variantes: cambiar la consigna.

Adaptaciones para NEE: ir en parejas (ciegos, sordos).

Dibujo:



Nombre de juego: “Me convierto en...”

Tipo de juego: desplazamientos

Número de participantes: toda la clase

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: Desarrollo del equilibrio dinámico, coordinación, fuerza, conocimiento del cuerpo, conceptos de rápido- lento, grande- pequeño

Desarrollo: Se divide la clase en 3 grupos, y se sientan en tres colchonetas, se les cuenta una historia sobre el bosque.

Los alumnos se tienen que desplazar hacia el bosque mágico,(que es una colchoneta grande), y allí tienen que saltar, y terminar con una posición de equilibrio.

Las formas de desplazarse son diferentes, corriendo hacia delante, atrás, lateral, convirtiéndome en un gatito, en un monstruo, en un enano, el un coche de carreras, en una tortuga, en un cangrejo, en un pirata con una pierna de palo(a pata coja), lento- rápido....

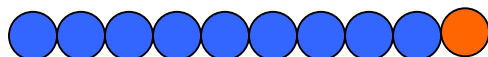
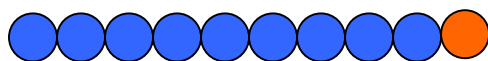
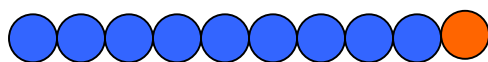
Material: ninguno.

Normas: no tirarme encima de ningún compañero en el “bosque mágico”

Variantes: cambiar la consigna

Adaptaciones para NEE: ir en parejas (ciegos, sordos).

Dibujo:



Vuelta a la calma:

Nombre de juego: “Me han mordido”

Tipo de juego: tradicional.

Número de participantes: grupo clase.

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: interior.

Objetivos: fomentar la curiosidad, aumentar la desinhibición y la descentración, vuelta a la calma

Desarrollo: uno es la madre y el otro el burro. El burro se coloca en el centro del círculo formado por el resto de los niños. La madre asigna a cada niño un color, y cuando dice el color, el correspondiente niño sale y le da una toba al burro; si éste adivina quién ha sido, deja de ser burro. Retahíla: “¿de dónde traes ese saco? Del molino. Pues llévatelo que no es mío”.

Material: no es necesario ningún material.

Normas: la mamá elige quién se levanta a darle la toba al burro.

Retahíla: “¿De donde traes ese saco? Del molino. Pues llévatelo que no es mío (o si, y se queda como burro)”.

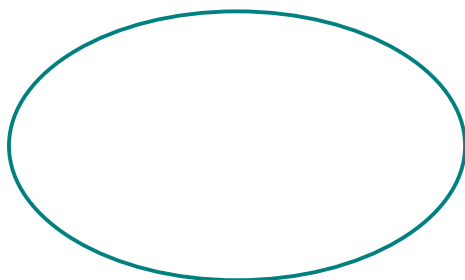
Variantes: se puede cambiar la retahíla. Cambiar los colores por animales.

Observaciones: vuelta a la calma

Adaptaciones para NEE: para sordos, en vez de decir un color, sacar una tarjeta con ese color.



Dibujo:



DIFERENTES JUEGOS

Nombre de juego: “Los San Fermínés”

Tipo de juego: desplazamientos, saltos, velocidad

Número de participantes: toda la clase

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: Desarrollo percepción espacial, capacidad de salto, coordinación, velocidad.

Desarrollo: En el gimnasio se marca un recorrido, delimitando el espacio con conos, tres alumnos hacen de toros, y el resto de la clase a la voz del profesor, tienen que correr por el circuito, saltando los obstáculos, hasta llegar a una zona donde los toros ya no pueden pillarlos, los alumnos que sean pillados se convierten en toros.

Material: aros, ladrillos de colores, colchonetas.

Normas: no se puede tocar los obstáculos.

Variantes: cambiar la consigna y desplazarse de diferentes formas

Adaptaciones para NEE: ir en parejas (ciegos, sordos).

Nombre de juego: “Cámbiate la ropa”

Tipo de juego: desplazamientos, velocidad

Número de participantes: toda la clase

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: Desarrollo percepción espacial, coordinación, velocidad.

Desarrollo: Se divide la clase en 4 o 5 grupos. Realizar carreras de relevos. Un alumno lleva puesta su chaqueta del chándal, cuando da el relevo al otro tiene antes que quitarse la chaqueta y dársela a su compañero, que no puede empezar a correr hasta que no tenga puesta la chaqueta.

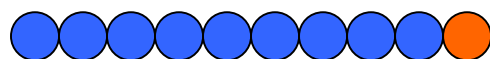
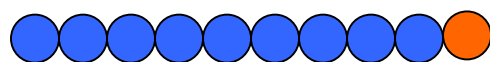
Material: ninguno

Normas: no empezar a correr hasta que no tenga bien puesta la chaqueta

Variantes: cambiar la consigna y desplazarse de diferentes formas

Adaptaciones para NEE: ir en parejas (ciegos, sordos).

Dibujo:



Nombre de juego: “protégete de la lluvia”

Tipo de juego: desplazamientos, velocidad

Número de participantes: toda la clase

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: Desarrollo percepción espacial, coordinación, velocidad.

Desarrollo: Se divide la clase en 4 o 5 grupos. Realizar carreras protegidos de la lluvia (con una colchoneta todo el equipo encima de la cabeza). El profesor indicará las formas de desplazarse

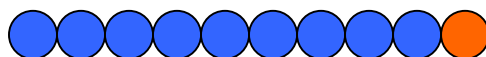
Material: colchonetas.

Normas: Si la colchoneta se cae se tiene que parar el equipo.

Variantes: cambiar la consigna y desplazarse de diferentes formas

Adaptaciones para NEE: ir en parejas (ciegos, sordos).

Dibujo:



Nombre de juego: Convoco a los Indios

Tipo de juego: de presentación.

Número de participantes: mínimo 6, máximo 20.

Edad/ curso: 5 años.

Duración: entre 3 y 5 minutos (depende del número de participantes).

Espacio: interior.

Objetivos: Conocerse, crear buen clima, trabajar la desinhibición, el espacio, direccionalidad, atención...

Desarrollo: para empezar e ir adentrando a los niños en el juego, se les cuenta una historia de una tribu. Todos los jugadores se sientan en un círculo cerrado y uno queda en el centro, que es el que da la consigna (o retahíla; por ejemplo: convoco a los... que lleven gafas), y estos tienen que levantarse y cambiar de lugar, no se pueden quedar en el mismo sitio ni ir de derecha a izquierda. El del centro pasa a ocupar el lugar de uno de los participantes que se han levantado.

Material: ninguno.

Normas: el que está en el centro es el que va dando la consigna.

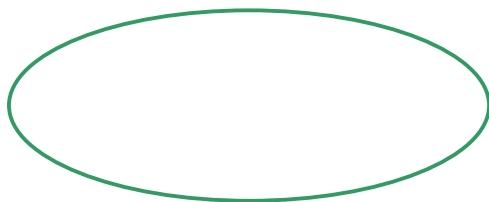
Retahíla: "Convoco a los indios e indias.....".

Variantes: cambiar la consigna, la rehíla. Que los niños vayan cambiándola según les toque.

Observaciones: valores: tolerancia, colaboración, fuerza, rapidez...

Adaptaciones para NEE: ir en parejas (ciegos, sordos).

Dibujo:



Nombre de juego: Pelota Zig-Zag

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: ilimitado (número par).

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: preferiblemente, exterior.

Objetivos: rapidez, reflejos, observación, atención, coordinación óculo-manual.

Desarrollo: formando dos filas enfrentadas y con dos pelotas (una de cada color), se comienzan a pasar al compañero que está enfrente del que está al lado tuyo, formando así una cadena en zig-zag. La pelota que llegue antes al extremo de la fila es la pelota del grupo ganador. Si el balón se cae, se comienza de nuevo el recorrido completo. Se puede variar la puntuación a conseguir para ganar.

Material: dos pelotas de goma espuma de distinto color, para simbolizar los equipos.

Normas: Si la pelota de cae al suelo, se vuelve a empezar desde el principio. Gana el equipo que consiga mandar la pelota más rápido al final de la fila.

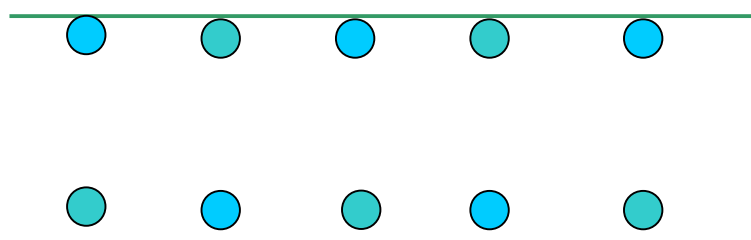
Retahíla: no tiene.

Variantes: se puede empezar desde el final, o la que pasaba por arriba que pase por debajo,...

Observaciones: fuerza, coordinación, velocidad de acción.

Adaptaciones para NEE: para ciegos, rodar la pelota al que está enfrente, y éste pasársela de mano a mano al que está a su izquierda, y así sucesivamente.

Dibujo:



Nombre de juego: Bedor y Pompón

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: ilimitado.

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 15 minutos aproximadamente.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: desarrollar la coordinación óculo-manual, aumentar la destreza y la rapidez de acción, trabajar la lateralidad.

Desarrollo: colocamos a los niños en círculo. A uno le damos una de las pelotas y la llamamos “Bedor”, al siguiente, le damos la otra y la llamamos “Pompón”. A la señal de la profesora, se pasarán las dos pelotas en la misma dirección, intentando que Bedor pille a Pompón. Si una pelota se cae al suelo, la otra deberá seguir en movimiento.

Material: dos pelotas de goma espuma, a ser posible de distinto color, para denotar a “Bedor” y a “Pompón”.

Normas: Cuando Bedor alcance a Pompón pasará a ser Bedor el perseguido por Pompón.

Si alguna de las pelotas se cae al suelo la otra debe seguir en movimiento.

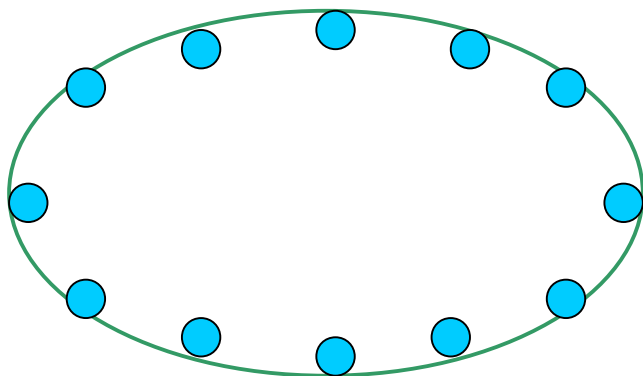
Retahíla: no tiene.

Variantes: cambiar la dirección en la que se van a pasar las pelotas e ir alternando para que los niños no se aburran. Cambiar el nombre de las pelotas.

Observaciones: velocidad de acción, concentración, descentración.

Adaptaciones para NEE: para niños ciegos, en vez de tirar la pelota, pasarla de mano en mano.

Dibujo:



Nombre de juego: Ángeles y diablos

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: grupo clase.

Edad/ curso: 5 años.

Duración: según lo que tarde la elección, pero aprox. 15 minutos

Espacio: interior.

Objetivos: trabajar la atención, fomentar las relaciones con los demás, desarrollar la rapidez.

Desarrollo: hay un ángel, un diablo y una madre que asigna colores. Los participantes con su color ya asignado. El ángel y el diablo tienen que ir diciendo colores hasta que adivinen el color del participante. Retahíla: (ángel): pom pom, soy el ángel que viene cruz a cuestras, quiero uno color,... (Diablo): soy el demonio que viene a pincharos con el tenedor... Una vez elegidos todos los niños, se forman los dos grupos y se tira de una cuerda, intentando que el equipo contrario pase una línea intermedia.

Material: no es necesario ningún material.

Normas: La madre asigna los colores a los compañeros del ángel y del diablo. Ángel y diablo irán eligiendo, alternativamente, un jugador para que se una a su equipo, diciendo colores. Si repiten o el color no está pierden la oportunidad.

Retahíla: Ángel: “Pom, pom, soy el ángel con la cruz a cuestras, quiero un color.....”

Diablo: “”Soy el diablo que viene a pincharos con el tenedor....”

Variantes: cambiar la retahíla, cambiar colores por animales.

Observaciones: descentración, atención, rapidez.

Adaptaciones para NEE: para niños sordos, cambiar las consignas verbales de los colores, por tarjetas de dichos colores.

Nombre de juego: Pepes y Pepitas

Tipo de juego: persecuciones.

Número de participantes: grupo clase.

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: exterior.

Objetivos: desarrollar la motricidad gruesa, la velocidad de reacción, fomentar la atención.

Desarrollo: existen dos equipos, que se colocan en fila espalda contra espalda (del equipo contrario), un equipo son “Pepes” y el otro “Pepitas”. Cuando el director de juego grite “¡Pepes!”, éstos se giran rápidamente y corren tras el equipo contrario; si grita “¡Pepitas!”, estas se giran y persiguen al otro equipo. Cada miembro que consigan coger en la carrera, será un punto para el equipo. El campo está delimitado, y es obligatorio correr en línea recta.

Material: se pueden utilizar banderines para delimitar los campos.

Normas: Sólo hay un director de juego, que dirá en cada momento Pepes o Pepitas.

Cada persona del grupo contrario cogida será un punto positivo para el grupo captor.

Ganará el equipo que antes llegue a “X” puntos.

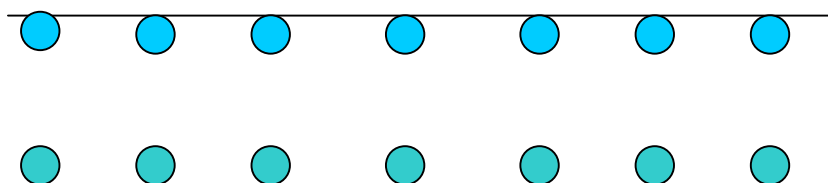
Retahíla: Únicamente para el director de juego, que repetirá el nombre de los grupo, Pepes y Pepitas.

Variantes: para trabajar con niños pequeños, se pueden cambiar las consignas para que no sean tan similares; por ejemplo: tigres y leones.

Observaciones: velocidad, emoción y excitación.

Adaptaciones para NEE: para niños sordos, cambiar las consignas verbales por tarjetas de identificación.

Dibujo:



Nombre de juego: Meter gol

Tipo de juego: juego dirigido.

Número de participantes: grupo pequeño.

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: interior y exterior.

Objetivos: desarrollar la puntería, percepción espacio-temporal

Desarrollo: formando un círculo, los jugadores se abren de piernas juntando pie con pie. Con las manos se hace rodar una pelota por el suelo dando toques para intentar meter gol en las piernas de los compañeros. Si a alguien le meten gol, tiene que jugar con una sola mano, si le vuelven a meter gol, es eliminado.

Material: un balón de goma espuma.

Normas: El balón no puede salir del círculo formado por los niños.

Al que se le meta un gol pasará a jugar con una mano a la espalda, dos goles, las dos manos en la espalda.

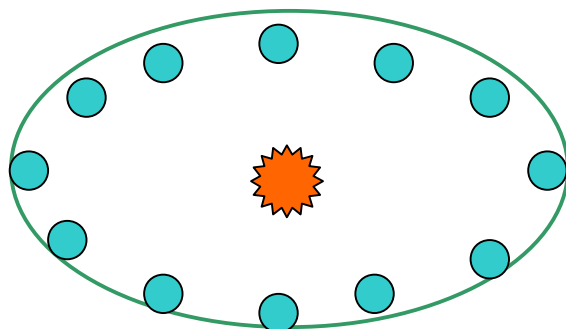
Retahíla: no tiene.

Variantes: cambiar la consigna, ponerse de espaldas.

Observaciones: excitación, divertimento, velocidad de acción.

Adaptaciones para NEE: para niños ciegos, que se pongan por parejas, y uno le vaya diciendo hacia dónde tirar la pelota.

Dibujo:



Nombre de juego: Cambio de tarjetas

Tipo de juego: de presentación .

Número de participantes: grupo clase.

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: interior, preferiblemente.

Objetivos: trabajar la desinhibición, el conocimiento de los miembros del grupo, percepción espacial.

Desarrollo: cada niño escribe su nombre en una tarjeta (con dibujos, colores, como quiera). Todos los miembros del grupo corren libremente y mientras suena la música se van cambiando las tarjetas (que están boca abajo). Cuando la música deja de sonar, cada uno da la vuelta a la tarjeta, mira el nombre, y debe buscar a su dueño.

Material: cartulinas, colores, música.

Normas: Se intercambiarán las tarjetas indistintamente, para al final buscar al dueño de la tarjeta.

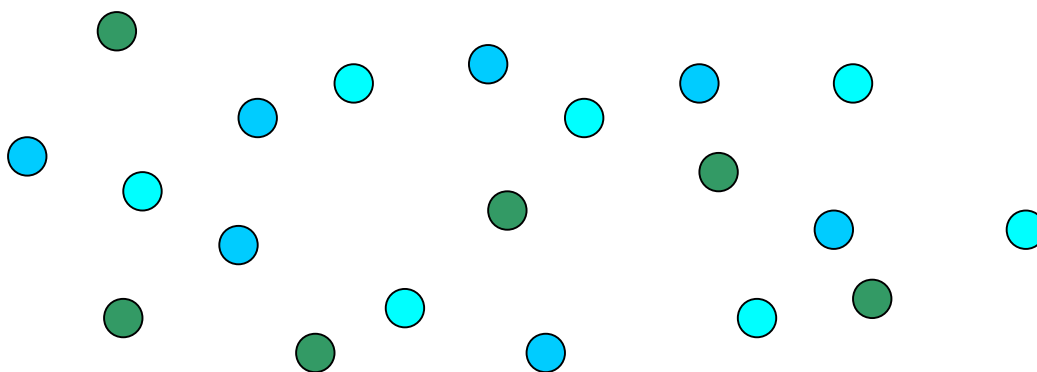
Retahíla: no tiene.

Variantes: no se conocen.

Observaciones: cooperación, comunicación e interacción con el grupo en general y con cada niño en particular.

Adaptaciones para NEE: para niños sordos, en vez de utilizar música, se pueden apagar las luces para indicar el momento de búsqueda.

Dibujo:



Nombre de juego: Stop Doble

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: a partir de 10.

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 15 minutos en adelante.

Espacio: interior, exterior espacioso.

Objetivos: cooperación, desinhibición, atención, velocidad.

Desarrollo: Se divide la clase en parejas, y se le entregará a cada pareja un pañuelo con el que se atarán una pierna. Una pareja se la ligará y deberá perseguir al resto del grupo. Si consigue tocar a alguien se cambiarán los papeles. Cualquier pareja antes de ser tocado, si se encuentra en peligro, podrá gritar “STOP”, abriendo las piernas, levantando la que tienen atada. De esta manera deberán permanecer inmóviles hasta que otra pareja les salve pasando por debajo de ellos. El juego finaliza cuando alguien consigue dejar inmovilizados a todo el grupo

Material: un pañuelo o tela por pareja.

Normas: mientras se está salvando no pueden ser capturados.

Sólo se salva si la pareja pasa por debajo de las piernas.

Una vez que se dice Stop no se pueden mover.

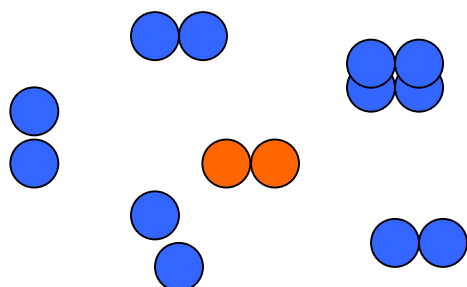
Retahíla: no tiene.

Variantes: en vez de por parejas individual. Marcar con una tela o prenda de ropa la pareja o persona que se la liga.

Observaciones: fomenta el compañerismo (salvar), la velocidad de reacción para decir Stop si te van a dar.

Adaptaciones para NEE: para niños ciegos ir con una pareja que le indique por donde ir.

Dibujo:



Nombre de juego: El Reto

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: a partir de 10.

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: Desarrollar la coordinación. Favorecer el compañerismo. Agilidad.

Desarrollo: Se divide la clase en dos grupos. Daremos pañuelos de dos colores, según el grupo. Cada persona deberá ponerse el pañuelo en la espalda, agarrado al pantalón, que no atado. Intentaremos que los grupos sean del mismo número porque tendrán que retarse de 1 en 1. Hay que conseguir quitarle al del otro equipo el pañuelo de la espalda sin perder el nuestro. Por cada pañuelo conseguido se sumará un punto.

Material: pañuelos de dos colores.

Normas: No se pueden atar los pañuelos, deben estar enganchados.

Cada pañuelo es un punto.

La puntuación que determina el ganador se establece al comienzo del juego.

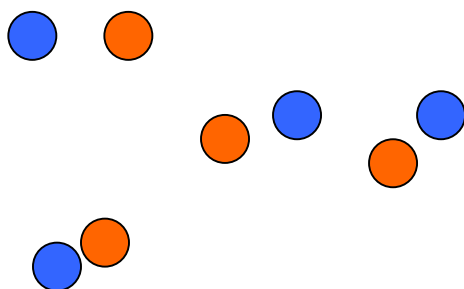
Retahíla: no tiene.

Variantes: en vez de ser 2 grupos y retarse de manera individual, formar equipos de 5 o 6 personas y retarse por grupos. La puntuación será igual, pero aquí puedes ayudarte de una ambientación de aula diciendo que somos dragones que vamos robando colitas.

Observaciones: Se favorece la picardía, hay q estar atento a que los retos sean individuales, 1 a 1 y no 2 contra 1. En el caso de la variación los equipos no se podrán deshacer en ningún momento, deberán ir siempre unidos.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:



Nombre de juego: Serpiente ciega

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: grupos de 2.

Edad/curso: 5 años.

Duración: 10, 15 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: cooperación, desinhibición, atención, compañerismo, confianza, experimentar el espacio, el ambiente.

Desarrollo: dividimos la clase en parejas. Uno de ellos tendrá que cerrar los ojos mientras el otro le va guiando sin hablar. Le guía mediante leves toques en la espalda o en los hombros. El significado de cada golpe se habrá pactado antes de comenzar

Material: ninguno.

Normas: EL que va delante no puede abrir los ojos.

Retahíla: no tiene.

Variantes: en vez de ser por parejas hacer grupos de 4 o 5 y que el único que vea sea el último y vaya guiando al resto, teniendo que llegar al primero la señal de hacia donde debe ir, si a la derecha o a la izquierda, recto o hacia atrás.

Observaciones: juego que favorece la confianza en uno mismo y en los demás.

Adaptaciones para NEE: tanto para un ciego como para un sordo esta adaptado porque se va con ojos cerrados y no se habla.

Dibujo:



Nombre de juego: Loca, loca, la pelota

Tipo de juego: psicomotor

Número de participantes: unos 10 o más.

Edad/cursos: 5 años.

Duración: 10 min.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: desarrollar la atención y la motricidad gruesa.

Desarrollo: Los jugadores se sitúan de pie, formando un corro, sin moverse hasta que alguien les pase la pelota. El que la liga, se situará fuera del círculo y su misión es la de atrapar al niño o niña que lleve la pelota. Si lo consigue, este no podrá pararse hasta que se dé por terminado el juego.

El juego se inicia con uno que corre con la pelota y otro que le persigue para atraparlo. Cuando el niño consiga dar una vuelta completa, puede pasarle la pelota a otro compañero, y de esta forma salvarse colocándose sentado en el interior del corro.

Material: 1 pelota.

Normas: Tienen que dar una vuelta completa antes de pasar la pelota y no pueden pasar por el centro del círculo.

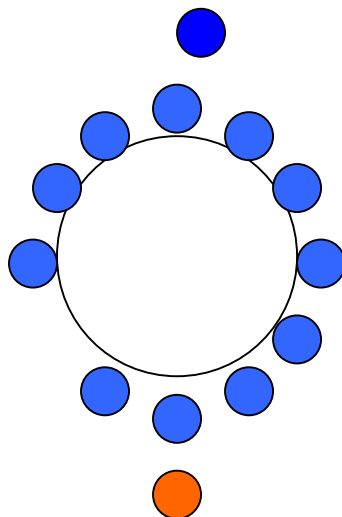
Retahíla: no tiene.

Variantes: pasando la pelota al de al lado sin moverse del sitio.

Observaciones: Puede resultar cansado para el que se la liga.

Adaptaciones para NEE: para un niño con minusvalía motora se puede realizar la variante anteriormente propuesta.

Dibujo:



Nombre de juego: Las croquetas

Tipo de juego: psicomotor

Número de participantes: unos 10 o más.

Edad/curso: 5 años.

Duración: Hasta que se pierda interés.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: desarrollar la motricidad y la orientación espacial.

Desarrollo: Se forman dos grupo. La mitad serán “las croquetas”, que se situarán tumbadas en el suelo, y el resto “los tenedores”, que estarán de cuclillas tras ellas.

Cuando comience el juego, “las croquetas” comenzarán a rodar a la mayor velocidad posible para que no las pillen “los tenedores”, que vienen dando saltos para “pincharlas”.

Al final se hará recuento y se verá que grupo ha ganado.

Material: ninguno.

Normas: “los tenedores” deberán ir todo el rato de cuclillas y “las croquetas” rodando por el suelo.

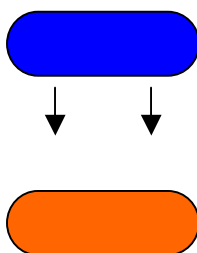
Retahíla: no tiene.

Variantes: en una pendiente se puede jugar a rodar solamente.

Observaciones: puede darse el caso de que algún niño que haga de “croqueta” se maree, por eso conviene que las distancias sean cortas.

Adaptaciones para NEE: para un niño ciego, cuando haga de “tenedor” al que vaya a perseguir se la pondrá un objeto sonoro para que siga el sonido.

Dibujo:



Nombre de juego: Las cuatro esquinas

Tipo de juego: psicomotor

Número de participantes: cinco.

Edad/curso: 5 años.

Duración: Hasta que se pierda interés.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: desarrollar psicomotricidad gruesa y la atención.

Desarrollo: Se dibuja un cuadrado en el suelo y en cada esquina se coloca un niño. En el centro hay un niño que intentará atrapar a alguno de ellos cuando cambien de lugar, Los niños que estén en las esquinas, mediante gestos y señales, buscarán el momento en que el que ocupa el centro esté distraído para moverse.

El niño que sea atrapado la ligará y se situará en el centro.

Material: ninguno.

Normas: no se puede permanecer todo el rato en la misma esquina.

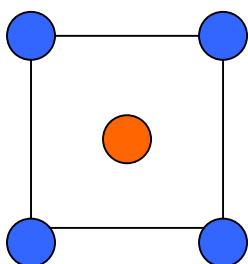
Retahíla: no tiene.

Variantes: obligar a los niños a cambiarse de sitio cuando se de una palmada

Observaciones: se puede adaptar para hacerlo con un gran grupo.

Adaptaciones para NEE: Para un niño ciego, se puede jugar por parejas.

Dibujo:



Nombre de juego: Escondite Pí

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: grupo, clase.

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: exterior.

Objetivos: atención, orientación espacial.

Desarrollo: Uno se la liga, y con los ojos cerrados contará hasta 20 (ejemplo) con los brazos extendidos. El resto de compañeros se tendrá q esconder. Cuando termine de contar “pi uno, pi dos, ...” podrá dar tres pasos intentando encontrar a alguno de sus compañeros. Si no ve a nadie volverá a empezar a contar y tendrán que venir a darle en los brazos y volver a esconderse. Si encuentra alguno de sus compañeros pasará a ligársela.

Material: ninguno.

Normas: El que se la liga sólo puede dar tres pasos, aunque serán del tamaño que quiera, pero nunca saltos.

El que es encontrado pasa a ligársela.

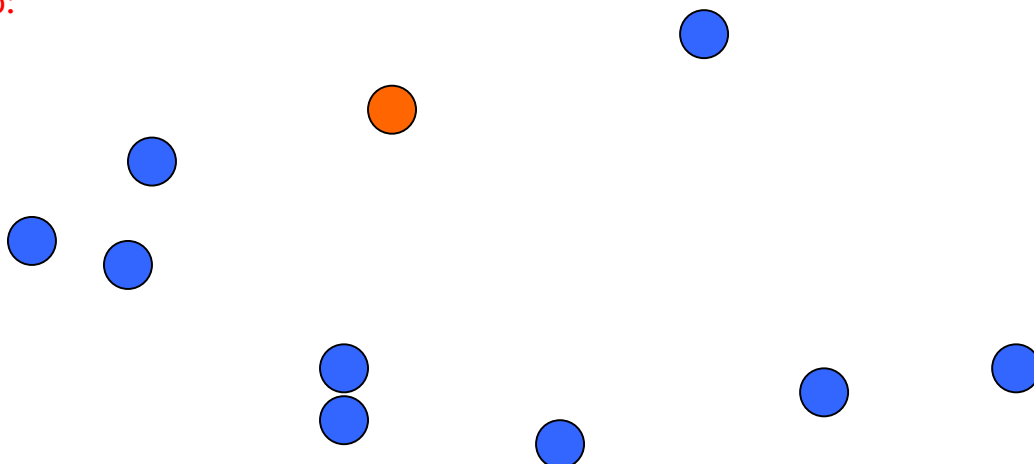
Retahíla: no tiene.

Variantes: este juego es una variación del escondite tradicional.

Observaciones: Es un juego ameno, divertido y entretenido además de dinámico.

Adaptaciones para NEE: en el caso de un niño sordo podría ir acompañado por un niño oyente que le avisaría de cuando termina de contar o cuando empieza de nuevo.

Dibujo:



Nombre de juego: Charca a la orilla

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: Más de 10.

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: atención, orientación espacial, picardía.

Desarrollo: Se ponen cuatro cuerdas en el suelo formando un cuadrado. El grupo se pone fuera del cuadrado menos uno q se pone dentro, justo en el medio del mismo. Empezará a decir “charca”, y todos tendrán que saltar dentro del cuadrado, “orilla” y saltarán fuera del cuadrado. El que se equivoca se pone en medio, se la liga.

Material: cuerdas para formar el cuadrado.

Normas: El que se equivoca se la liga.

Sólo habla el que se la liga.

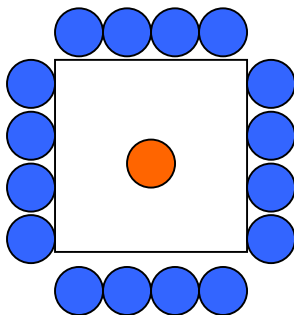
Retahíla: “Charca, orilla”.

Variantes: en vez de hablando se podría poner más difícil utilizando dos pañuelos. Uno para charca y otro para orilla. Esto además sería una adaptación para un niño sordo.

Observaciones: Es un juego divertido, entretenido y activo porque no se para desde que se empieza.

Adaptaciones para NEE: en el caso de un niño sordo, utilizar pañuelos que representen la charca y la orilla en vez de por palabras.

Dibujo:



Nombre de juego: Pase de Pelotas

Tipo de juego: psicomotor.

Número de participantes: indeterminado, pero pares para poder hacer 2 grupos.

Edad/ curso: 5 años.

Duración: 10 minutos

Espacio: interior

Objetivos: Desarrollo velocidad, coordinación óculo manual

Desarrollo: colocados en dos equipos, y en dos filas paralelas uno detrás de otro. Sentados con las piernas abiertas deben pasarse el balón por encima de la cabeza. El último que lo recibe pasa delante, la fila que llegue antes a un punto establecido gana

Material: dos balones o más según el número de equipos

Normas: sentarse juntos cuando el último pasa a primero.

Si se cae el balón se vuelve a empezar.

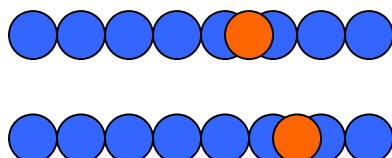
Retahíla: no tiene.

Variantes: pasarse el balón por el lado, o ponerse de pie, de pie y pasarse el balón por debajo de las piernas.

Observaciones: desarrollan la cooperación de unos con otros (se socializan), la competitividad con el equipo contrario y saber que no siempre se puede ganar.

Adaptaciones para NEE: un sordo no tiene problemas y con un ciego se podría utilizar una pelota sonora.

Dibujo:



Nombre de juego: Pirata y Ladrón

Tipo de juego: psicomotor, reglado.

Número de participantes: Dos grupos de igual numero mas o menos.

Edad/curso: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: Preferible un interior para estar descalzos.

Objetivos: 'Mejorar la atención, el compañerismo, la estrategia, la discriminación ruido-silencio y las habilidades motoras.

Desarrollo: Un jugador se ofrece voluntario para ser el "pirata". Los demás miembros del juego se dividen en dos grupos con el mismo número de participantes en cada uno, y se disponen en dos filas paralelas la una de la otra. En frente de ambas filas se sentará el pirata con los ojos vendados y al cuidado de su tesoro, las llaves. Los primeros de cada fila, es decir, los ladrones deberán intentar coger las llaves, pero con todo el silencio posible de manera que el pirata sea capaz de discriminar el ruido que oiga. Cuando oiga algo, señalará en la dirección donde lo ha escuchado, y si coincide con uno de los ladrones, este deberá volver al final de su fila dando la oportunidad al siguiente ladrón. Cuando se realiza el cambio de jugadores, el juego se parará un instante para no confundir al pirata. Ganará el equipo que antes consiga el tesoro.

Material: unas llaves o pelota de goma espuma.

Normas: Cada persona que coge las llaves puntúa uno para su equipo.

Si te oye el pirata estás eliminado hasta que te vuelva a tocar.

Los primeros salen al tiempo pero luego es cada vez que eliminen al de tu equipo o consiga la pelota.

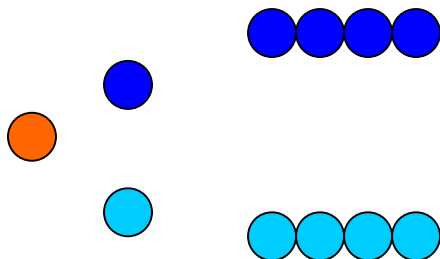
Retahíla: no tiene.

Variantes: a ciegas.

Observaciones: favorece la atención, el cuidado por no hacer ruido.

Adaptaciones para NEE: para un niño ciego la dificultad estaría en averiguar donde esta el objeto. Podría ir acompañado de otra persona que le fuese indicando.

Dibujo:



Nombre de juego: El Pescador

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: unos 10 o más.

Edad/curso: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior / exterior amplio.

Objetivos: Favorecer la distensión, la rapidez, los reflejos del grupo.

Desarrollo: Uno se la liga (será el pescador), se colocará en un extremo del gimnasio. Los demás (los peces) se pondrán en el otro extremo. Se marcará una línea para delimitar cual es la tierra y cual el agua donde están los peces. El pescador tendrá que pescar todos los peces que pueda, de uno en uno. Se terminará cuando no quede ningún pez en el agua.

Material: ninguno.

Normas: Cada vez que pesque un pez este se convertirá en pescador. Será indispensable que el pescador para poder coger un pez coja oxígeno, para ello en cuanto entre en el agua deberá hacer un ruido sin parar, si para de hacerlo tendrá que volver a la tierra para no ahogarse..

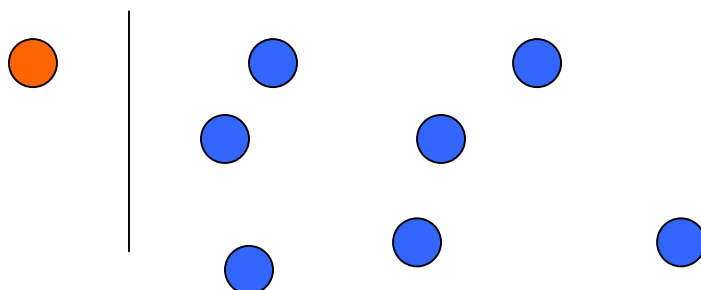
Retahíla: no tiene.

Variantes: para controlar el tiempo que está el pescador en el agua los peces contarán hasta cinco.

Observaciones:

Adaptaciones para NEE: para un niño sordo, que se tape la nariz.

Dibujo:



Nombre de juego: Vuela Globito

Tipo de juego: cooperación, de vuelta a la calma

Número de participantes: 2 o más.

Edad/cursos: 5 años.

Duración: hasta que se pierda el interés.

Espacio: interior.

Objetivos: fomentar un buen ritmo respiratorio.

Desarrollo: Los jugadores se reparten a suerte formando dos o tres equipos con el mismo número de integrantes. Cada equipo recibe un globo de color diferente que deberá inflar y anudar antes de comenzar el juego. A una señal, cada equipo lanza su globo al aire e intenta mantenerlo flotando mediante soplos cuando cae. El equipo que mantenga el globo en el aire más tiempo será el ganador.

Material: globos.

Normas: No se puede tocar el globo.

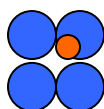
Retahíla: no tiene.

Variantes: darle con la cabeza en vez de soplarle.

Observaciones:

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:



Nombre de juego: De la Habana ha venido un barco ...

Tipo de juego: de corro. Psicomotor y cognitivo. Potencia la atención y la rapidez.

Número de participantes: Unos 10 mínimo.

Edad / curso: 5 años .

Duración: la pactada antes del juego o hasta que se haga monótono.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: Psicomotor y cognitivo. Potencia la atención y la rapidez.

Desarrollo: Colocamos sillas en circulo y nos sentamos, todos menos uno, este en el centro dice “**De la Habana ha venido un barco cargado de...**” alguna prenda, color de ojos, pelo, brazo, oreja... y todo aquel que tenga la palabra que se nombre debe levantarse de su silla y cambiar a otra. Ese será el momento en que el del centro buscara una silla para sentarse, por lo tanto otro quedar de pie y será el que continúe el juego.

Material: sillas.

Normas: No se puede hacer el bruto y se deben controlar las aproximaciones a las sillas y a los compañeros para que nadie salga dañado.

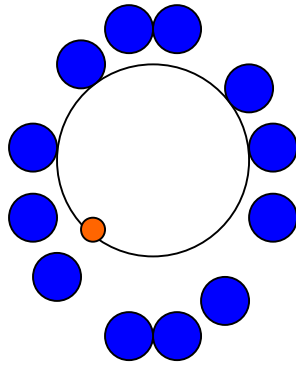
Retahíla: De la Habana ha venido un barco cargado de....

Variantes:

Observaciones: Debemos intentar que el juego no se convierta en algo particular y sea un grupo de jugadores los qué se coloquen en el centro, sino que sea general y nos movamos todos.

Adaptaciones para NEE: para niños sordos utilizaremos tarjetas con la palabra escrita. Para poder realizar esto tendríamos que tener un buen abanico de palabras.

Dibujo:



Nombre de juego: Matao

Tipo de juego: competitivo.

Número de participantes: 2 Grupos.

Edad / curso: 5 años

Duración: depende de las habilidades de los grupos.

Espacio: indistintamente: interior exterior.

Objetivos: Potenciar y coordinar los movimientos propios del cuerpo y fomentar las experiencias de dominio que fomentan confianza en sí mismo.

Desarrollo: Dividimos un espacio a la mitad y lo delimitamos claramente con cuerdas o con tizas. Los equipos se sitúan a un lado y a otro. Sin salirse del territorio marcado lanzan la pelota contra el equipo contrario tratando de dar en el cuerpo del adversario sin que la pelota bote antes, de esta manera el jugador queda momentáneamente eliminado, si este coge la pelota con las manos sin que se caiga tendrá la posibilidad de salvar a un compañero que estuviera eliminado y eliminara al jugador que haya lanzado la pelota.

El jugador que recibe el impacto de la pelota se coloca de forma que el equipo rival quede entre el y sus compañeros, para que se pueda realizar “ un fuego cruzado” el juego concluye cuando todos los miembros de un equipo acaban en el mismo lado, esto es, han recibido el impacto de la bola alguna vez.

Material: Pelota.

Normas: Si nos dan cuando la pelota ha votado no vale, no se pueden rebasar las líneas y no se puede tirar a la cara y con demasiada fuerza.

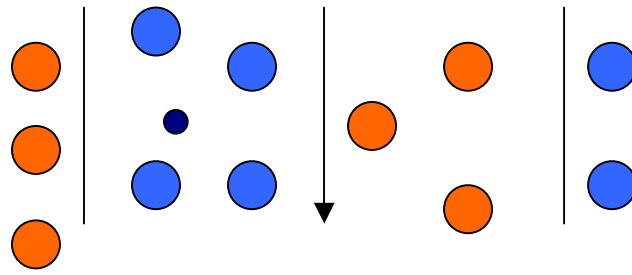
Retahíla: No hay

Variantes: Serán todas aquellas que cambien la forma en la que llevamos la pelota; las nuca, los cuellos, los brazos, espaldas...

Observaciones: Es un juego, no una batalla en la que se tenga que herir al contrario.

Adaptaciones para NEE:

Dibujo:



Nombre de juego: La serpiente.

Tipo de juego: Motor

Número de participantes: Dos grupos de mas de 6 o7 por grupo cuanto más mejor.

Edad : 5 años.

Duración: Dependiendo de la habilidad de los grupos y del numero de jugadores.

Espacio: indiferente exterior o interior.

Objetivos: Tener experiencias para el control progresivo del cuerpo y y coordinar los movimientos dependiendo de las situaciones. Potenciar la capacidad de descentración para conseguir nuestro objetivo intentando frustrar los intentos del equipo contrario.

Desarrollo: Nos colocamos en dos filas con igual cantidad de jugadores e intentaremos alcanzar la cola del equipo contrario frustrando mediante cambios de ritmo y movimientos del cuerpo no ser tocados por la cabeza del grupo adversario.

Material: Ninguno.

Normas: Hay que respetar la continuidad de nuestro grupo como “serpiente” n pudiendo desmembrarla a causa de los cambios de ritmo que nos veremos obligados a hacer para coger y no ser cogidos.

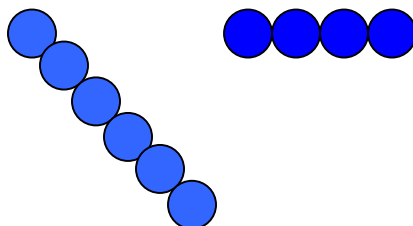
Retahíla: No hay.

Variantes: No hay.

Observaciones: Los equipos deben estar mas o menos equilibrados para que las oportunidades de ganar sean parejas y la duración del juego sea la precisa para que tiempo a disfrutar y que no se haga pesado, tarea algo complicada.

Adaptaciones para NEE: sólo tendría dificultad para un motórico.

Dibujo:



Nombre de juego: Ven y Vete

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: más de 9.

Edad/curso: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: exterior preferiblemente.

Objetivos: Fomentar la rapidez y agilidad en el movimiento y carrera.

Discriminación de los conceptos ven y vete.

Desarrollo: Se forman cuatro grupos de igual número de personas. Una persona se la ligará. Se sentarán formando una cruz en el suelo. El que se la liga irá pasando y cuando decida dará al último de una fila en la cabeza y le dirá “ven” o “Vete”. Si dice ven se tendrán que levantar los de la fila y correr en la dirección que lo hace el que la liga. Si dice vete, será en dirección contraria. El último en sentarse la liga.

Material: ninguno.

Normas: El último en sentarse la liga.

Si dicen vete es en dirección contraria, ven es en la misma dirección.

Retahíla: no tiene.

Variantes: que el que la liga decida como hay que correr: Ven a la pata coja.

Observaciones: buen juego motor, entretenido y dinámico.

Adaptaciones para NEE: para un niño sordo, en vez de hablar sería señalar la dirección.

Nombre de juego: Colocarnos es Conocernos

Tipo de juego: psicomotor

Número de participantes: más de 10

Edad/curso: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: equilibrio, conocernos, relacionarnos con nuestros compañeros

Desarrollo: Se ponen varios bancos suecos seguidos. Se suben todos a ellos y el profesor de las consignas. Ordenarse por alturas, color de ojos, color de pelo, talla de pie, etc. Todos los desplazamientos deberán ser sin bajarse de los bancos.

Material: bancos suecos.

Normas: No se puede bajar del banco

Retahíla: no tiene.

Variantes:

Observaciones: juego que nos permite situarnos entre nuestros compañeros (el tercero en altura, quinto en color de ojos, etc).

Adaptaciones para NEE: para un niño ciego los colores ni tienen sentido, más bien sería por alturas o tallas.

Nombre de juego: “reloj, reloj a las 1 y a las 2”

Tipo de juego: Psicomotriz

Número de participantes: toda la clase

Edad/curso: 5 años.

Duración: 10 minutos, pero según como quiera la abuelita.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: percepción espacial

Desarrollo: Se colocan todos en fila menos uno que será la abuelita. La abuelita se pondrá en el otro extremo de la habitación. El primero de la fila preguntará “abuelita, abuelita, ¿qué hora es?, la 1, las 2 o las 3.” Y así sucesivamente. La abuelita contestará a cada pregunta 1, 2 o 3 pasos de(hormiga, elefante, etc.) Ganará el primero en llegar hasta la abuelita.

Material: ninguno.

Normas: Gana el primero en llegar hasta la abuelita.

Se pregunta en orden de la fila.

La abuela decide el tipo de pasos que debe dar cada uno.

Retahíla:”abuelita, abuelita, ¿qué hora es? La 1, las 2 o las 3”.

Variantes: q además de dar los pasos del animal o persona, lo representen

Observaciones: juego donde la abuelita va a decidir casi siempre quien gana (amiguismo).

Nombre de juego: La Isla

Tipo de juego: psicomotor

Número de participantes: más de 10.

Edad/curso: , 5 años.

Duración:10 minutos.

Espacio: interior

Objetivos: Equilibrio

Desarrollo: se colocan varios bancos a modo de isla y todos se deben subir en ellos. Los que están encima se agarraran muy fuerte y juntos intentando ocupar el menor número de bancos posibles. El profesor irá quitando bancos de tal manera que al final sólo quede un banco. Si se ha caído alguien intentaremos que se coloque en el último banco.

Material: bancos suecos, y colchonetas.

Normas: Hay que estar bien juntos.

No se puede bajar de los bancos, a no ser que te caigas.

Retahíla: no tiene.

Variantes: desplazarnos de puntillas, talones, sin doblar rodillas.

Observaciones: se fomenta la colaboración, para que no se caiga la gente. Se nota quien son más amigos y quien no.

Adaptaciones para NEE:

Nombre de juego: Fútbolín Ciego

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: varios grupos de 5.

Edad/curso: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior, delimitado.

Objetivos: desarrollo de la coordinación, juego en equipo, competitividad, escuchar a los compañeros.

Desarrollo: Se hacen varios equipos con sus respectivas hinchadas. Se hacen dos porterías y se colocan como quieran los jugadores por el campo, siempre en grupos de 2 o 3. Jugarán con los ojos cerrados. Serán las hinchadas las que digan hacia donde hay que moverse. Ganará el equipo que consiga marcar más goles.

Material: un balón y algo que haga las veces de portería.

Normas: No se pueden abrir los ojos.

No hay centro del campo pero tampoco vale ir hasta la portería contraria.

Retahíla: no tiene.

Variantes: en vez de ser ciego, normal, con los ojos abiertos y sin hinchada. Jugar con dos balones en vez de uno.

Observaciones: buen juego para la orientación espacial y confianza en los compañeros (hinchada).

Adaptaciones para NEE: para el niño sordo, jugar con los ojos abiertos.

Nombre de juego: Love

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: más de 10.

Edad/curso: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: velocidad, equilibrio dinámico

Desarrollo: Es un juego igual que el Stop, pero se dice Love en vez de Stop. Se la liga uno, que tiene que intentar coger a otra persona para que la ligue. Aquel que vayan a coger puede pararse y decir love, quedándose quieto. Tendrá que poner los brazos formando un círculo. Para salvar a esa persona tiene que ir un compañero y pasando por el círculo darle un beso en la mejilla.

Material: ninguno

Normas: no se puede pillar mientras se da un beso.

Hay que decir love y quedarse quieto.

Retahíla: Love.

Variantes: Stop.

Observaciones: Juego donde va a predominar la relación afectiva, a ti te salvo porque eres mi amigo, a ti no, porque no lo eres.

Adaptaciones para NEE:

Nombre de juego: No me Muevo

Tipo de juego: psicomotor.

Número de participantes: más de 10.

Edad/curso: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: destreza psicomotora, habilidad, atención, conocimiento del cuerpo

Desarrollo: Se pone una música y el maestro ira diciendo partes del cuerpo que no se pueden mover hasta que solo quede la cara. Cuando solo quede la cara, cada parte que diga el maestro se podrá ir moviendo. Si alguien se equivoca, se elimina.

Material: música.

Normas: Se elimina aquel que se equivoque.

No se pueden mover las partes del cuerpo que se vayan diciendo.

Retahíla: no tiene.

Variantes: en vez de dejar de mover esa parte del cuerpo, juntarnos a otra persona por eso parte.

Observaciones: juego de habilidad motora, donde queda reflejado si se tiene la capacidad de frenar la acción o el movimiento.

Adaptaciones para NEE