

fichero

# juegos con objetos

fichero • fichero • fichero • fichero • fichero • fichero • fichero • fichero



Juan José Campo, María del Mar González, Amelia Real, Diego Sarabia,  
Jesús Eduardo Santamarta, Víctor Mazon y José Ramón Uriel

Copyrighted material



# Fichero de Juegos con objetos

Juan José Campo  
María del Mar González  
Amelia Real  
Diego Sarabria  
Jesús Eduardo Santamarta  
Víctor Mazón  
José Ramón Uriel



**INDE**

Publicaciones 

This One



JA7B-1LH-DZWG

Copyright

Primera edición, 2005

© 2005, INDE Publicaciones

Pt. Sant Pere, n.º 4 bis, baixos 2.ª

08003 Barcelona - España

Tel. 93 3199799 - Fax 93 3190954

E-mail: [editorial@inde.com](mailto:editorial@inde.com)

<http://www.inde.com>

© 2005, Los autores

Ilustraciones: Jesús E. Santamaría Pérez

ISBN: 84-9729-026-7

Dep. Legal: Z-373-2005

Impreso en España

Imprime: INO Reproducciones, S.A.

Pollig. Miguel Servet, nave 13 - 50013 Zaragoza

## UTILIZACIÓN DEL FICHERO

El Fichero que presentamos aquí responde a varias constataciones que son habituales en el ámbito de los profesionales de la educación física y de la actividad físico-deportiva en general.

La primera viene ligada a la demanda de los profesores de un instrumento que les simplifique la búsqueda de tareas y actividades para confeccionar sus propuestas didácticas. La bibliografía existente satisface sólo de forma parcial este requerimiento.

La segunda se refiere a la concienciación, cada vez más extendida, de que el profesor no puede someterse a propuestas "receta" preestablecidas sin tener en cuenta la realidad de cada situación.

La tercera hace patente la diversidad de temáticas que debe abordar el profesor, debido al elevado número de cursos sobre los que se hace responsable. Esto exige un sistema operacional, que evite los desgastes provocados por la fatiga y la dispersión de atención.

Este fichero es un instrumento *funcional*: posee un repertorio suficientemente rico para encontrar lo que se desee; y *operacional*: la rapidez y efectividad en su manejo aseguran el máximo rendimiento.

Para sacar el máximo provecho al fichero le aconsejamos lea atentamente las instrucciones que se acompañan.

## **INSTRUCCIONES**

El *Fichero* está diseñado como un elemento de apoyo a la labor del profesorado. Le permite un ahorro sustancial de tiempo; el proceso sistemático de programación realizado antes de iniciar la docencia se convierte en la pauta y guía que anula la improvisación y aumenta la eficacia y el rendimiento del proceso de enseñanza. La adecuada elección de los juegos en función de los objetivos, el riguroso control de lo realizado y el reajuste constante, en relación a los resultados obtenidos, asegura una mayor optimización de su trabajo.

Este instrumento no sustituye jamás la labor de programación que debe realizar el profesor. Cada realidad docente es diferente y sólo el profesor puede determinar los objetivos y contenidos adecuados a las características de su centro de trabajo. Sí, en cambio, ayuda a recoger todas las peculiaridades a las pautas marcadas adaptadas por el profesor, pero requiere de una necesaria toma de decisiones por su parte.

Los currícula abiertos que propone la Reforma de la Enseñanza acentúan el protagonismo e intervención directa del profesor. Pero resulta conveniente disponer de instrumentos que ayuden y reduzcan incertidumbres e inseguridades innecesarias. Con este objeto se ha diseñado este recurso que ahora tiene en sus manos.

## Información de cada ficha

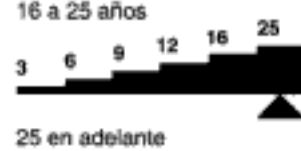
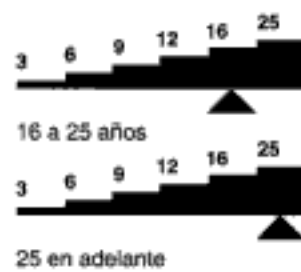
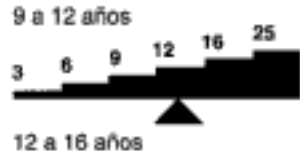
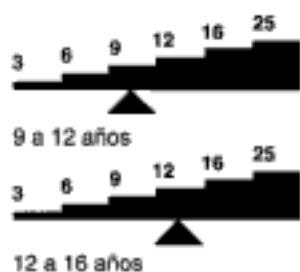
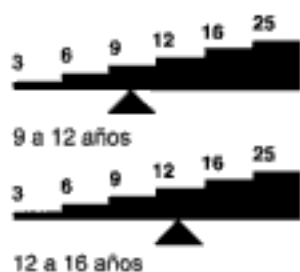
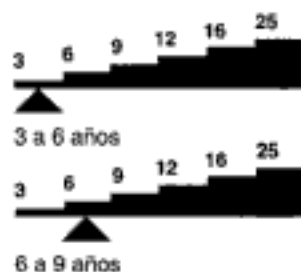
Las fichas están construidas de manera que entrañen coherencia, uniformidad y homogeneidad. Coherencia por la familia de juegos que proponen. Uniformidad por la duración aproximada de todos ellos. Homogeneidad en cuanto al nivel de dificultad y complejidad que representan para el alumnado.

Todas las fichas poseen una serie de informaciones para facilitar su comprensión y ubicación. Esta información se interpreta a través de tres parámetros: a) pictogramas, b) código de identificación y ordenación, c) descripción e ilustración gráfica.

**PICTOGRAMAS.** Cumplen la función de informar gráficamente sobre: edad y material.

En las fichas que no precisen de alguna de estas informaciones, se omite el pictograma correspondiente.

**Edad.** Se ha dividido en seis posibilidades:



La flecha indica el período o períodos de edad para los que están concebidas las tareas propuestas en la ficha. La edad es un factor orientativo pues muchos juegos propuestos para edades inferiores son factibles de ser realizados en edades superiores.

**Material.** Se ha dividido en cuatro opciones según el requerimiento de las tareas:

**“Sin material”.** Designa aquellos juegos que se realizan con el propio cuerpo o con los demás.



**“Gran material”.** Supone la necesidad de aparatos fijos o móviles pero de cierto volumen: púntos, espaldaderas, bancos, minitramps...



**“Material especializado”.** Para aquellos juegos que requieran un material inhabitual en Educación Física.



**“Pequeño material”.** Incluye aquellos instrumentos de pequeño volumen o fácil manejo, tales como: aros, picas, balones, pelotas, cuerdas, pañuelos, colchonetas...





## JUEGOS CON OBJETOS

### INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad en apariencia tan simple y espontánea que ha sido con frecuencia objeto de olvido cuando no de menosprecio, por considerar que distorsiona el rigor y la "seriedad" que deben acompañar los procesos formativos y educativos. El juego se ha venido considerando, tanto por parte de los padres como por los propios profesores, como algo banal, superfluo, fútil y poco serio, comparado con el trabajo. "Niño no juegues" o "Deja ya de jugar" son o eran expresiones que se escuchaban con bastante frecuencia cada vez que un niño se ponía a explorar con el material que tenía delante, y siempre cargadas con connotaciones poco positivas sobre el juego, por no decir, despectivas. Lo importante era el trabajo y entre trabajos, el recreo, el juego. En otras palabras, jugar era perder el tiempo y, como consecuencia, los momentos de juego se restringían.

Actualmente, el juego no solamente está aceptado, sino recomendado como elemento educativo y formativo, sin olvidar nunca su faceta de diversión, de ahí su creciente presencia en todas las programaciones escolares, y, de forma especial, en las de Educación Física.

Partimos de un concepto de Educación Física vinculado a un tratamiento de lo corporal inmerso en la función educativa que busca desarrollar las capacidades motrices del alumno dentro de una concepción humanista, en la que es más importante quien ejecuta que la actividad en sí, universalista y pluridisciplinar, con una gran variedad de contenidos, entre los que el juego ocupa un papel estelar. Desde el punto de vista puramente motriz, la Educación Física se entiende como "la ciencia de la motricidad humana" y los juegos son la manifestación más importante de la motricidad estando presentes a lo largo de todo el proceso de maduración, desde la consolidación de los primeros esquemas sensoriomotores en el recién nacido, pasando por la capacidad de simbolización y representación y terminando en los procesos de socialización e integración en grupos cooperativos. Por todo ello podemos afirmar que el juego contribuye de forma definitiva al desarrollo de la personalidad.

Y es en esta perspectiva en la que queremos situar el presente libro. Convencidos de la importancia del juego en sí mismo, y de su valor como instrumento educativo –en todas las áreas del currículum escolar, pero de forma especial en la que nosotros trabajamos, la Educación Física– proponemos, en primer lugar, 73 ideas para jugar con diversos objetos. Y, además, las clasificamos también según los objetivos que inicialmente podemos alcanzar, la edad más apropiada, el tipo de agrupamiento, los materiales, la parte de la sesión, etc., de forma que nos sirvan como instrumento para alcanzar los diversos objetivos que nos podemos plantear en el aula, el club de tiempo libre, el club deportivo, campamento... En fin, allí donde haya alguien dispuesto a jugar.

### ¿QUÉ OBJETIVOS PRETENDEMOS?

*Juegos con objetos.* El título es suficientemente elocuente. Proponemos juegos en los que la presencia y el manejo de diversos objetos constituye unas veces la finalidad propia del juego y otras, las más, el instrumento, el cómplice, la excusa con la que abordar otra serie de objetivos.

Dentro de estos objetivos aparecen los denominados *juegos predeportivos*. No pretenden estar orientados al aprendizaje de ningún deporte en concreto, sino más bien quieren desarrollar las habilidades comunes a cualquier deporte colectivo.

Como ya hemos indicado anteriormente, pretendemos desarrollar todos los contenidos de la Educación Física en Primaria a través del juego. Los juegos, por tanto, además de otras finalidades derivadas de su propia naturaleza están creados, organizados y distribuidos para alcanzar unos objetivos concretos: los propios del Currículum de Primaria. He aquí un descripción sintética de los objetivos que podemos abordar con los juegos del presente volumen:

**Coordinación.** Para afianzar el control sobre el movimiento de las diversas partes de nuestro cuerpo bien sea en su conjunto –coordinación dinámica general–, o por segmentos: coordinación óculo-manual, coordinación óculo-pédica. Sin olvidar la importancia de este control en el manejo de diferentes objetos.

**Sensorial.** Juegos que nos ayudan a desarrollar las capacidades de nuestros sentidos añadiendo además el desarrollo sensorial kinestésico.

**Equilibrio.** Entendiendo el equilibrio como la habilidad para mantener la estabilidad corporal en situaciones poco habituales o que provoquen la inestabilidad. Las situaciones pueden ser estáticas, dinámicas, con apoyos invertidos o con objetos.

**Percepción y orientación.** Percepción y orientación del mundo exterior. Aprender a apreciar las variables que nos presenta nuestro entorno para poder ajustar a ellas nuestros movimientos: estamos hablando de percepción, estructuración y orientación espacial; de percepción y estructuración espacio temporal; de percepción y estructuración espacio-temporal; y de un factor importantísimo para su desarrollo: la atención.

**Manejo de objetos.** Juegos que fomentan la manipulación de un objeto estático o móvil con uno o varios segmentos corporales, directamente o a través de otros objetos. Hablamos de lanzar, coger, chutar, golpear, conducir, empujar, etc.

**Desplazamientos.** Son juegos que desarrollan la habilidad de progresar de un punto a otro del espacio utilizando como medio el movimiento generado por el propio cuerpo al caminar, correr, marchar, resbalar, patinar, reptar, trepar, en cuadrupedia, a pata coja, al ser arrastrado, empujado, etc. Las variables de dirección y velocidad dependerán de la propia naturaleza del juego.

**Ritmo.** En estos juegos, el elemento principal es la repetición de una secuencia rítmica imitada o espontánea a partir de movimientos globales del cuerpo –caminar, saltar, correr, etc.– o segmentarios –dar palmadas, pitos, golpear con los pies el suelo, etc. La finalidad puede ser la propia repetición o la consecución de una meta distinta.

Por sus propias características son juegos de ritmo los juegos de comba y los que utilizan canciones en su desarrollo.

**Predeportivos.** Entendemos que un juego puede calificarse como predeportivo cuando al jugarlo el participante lleva a cabo acciones propias de los deportes más comunes, de deportes alternativos o de especialidades atléticas específicas, de uno de ellos o comunes a varios, sin que ello suponga una práctica reglada de un deporte concreto.

**Condición física.** Son juegos pensados para desarrollar en el participante la resistencia, fuerza, velocidad, flexibilidad, agilidad, potencia, etc. de una forma muy general sin pretender alcanzar factores de rendimiento.

**Naturaleza.** Nos referimos a los juegos que sólo pueden desarrollarse en el medio natural dadas las exigencias que precisan: troncos, rocas, césped, agua... No obstante, no conviene olvidar que muchos de los restantes juegos no clasificados en este apartado se enriquecen de forma considerable si se desarrollan en un medio natural.

**Grandes juegos.** Denominamos *grandes juegos* a aquellos que desarrollan a la vez muchos de los objetivos expresados en estas líneas o que, a su vez, precisan de una gran organización en la que intervienen varios elementos y su tiempo de duración es considerablemente más largo que el de los restantes juegos.

## ¿CÓMO JUGAR?

Bien, ya estamos convencidos de las maravillas del juego. Y ahora ¿qué? Pues, a jugar, pero sin olvidar que el proponer al alumnado un juego en concreto no debe ser producto del azar o de la ocurrencia momentánea, sino más bien el resultado de un minucioso análisis.

Un rápido análisis del juego nos debe llevar en un primer momento, o tras las primeras experiencias a responder a los siguientes interrogantes:

- ¿Se alcanza el objetivo pretendido?
- ¿Es motivante?

- ¿Permite una cantidad de trabajo suficiente?
- ¿Participan todos?
- ¿Hay problemas de espera?
- ¿Hay problemas de eliminación?
- Etc.

Para un análisis mucho más detallado podríamos seguir el siguiente itinerario:

### **1. Elección del juego en función de:**

- Los objetivos que persigues.
- La parte de la sesión.
- Edad de los alumnos (curso).
- Número de alumnos: par, impar, cuántos grupos salen...
- Material necesario y tiempo de preparación ¿Qué material? ¿Quién lo saca, reparte, etc.?
- Terreno de juego y condiciones atmosféricas.

### **2. Presentación del juego:**

- Presentar el juego con ilusión.
- Disposición de los alumnos (en semicírculo, sentados de forma que todos puedan ver y escuchar).

- Explicación corta, concreta, sencilla y clara, en la que necesariamente debe quedar bien claro el terreno de juego, el objetivo del juego, la distribución de los equipos las principales reglas o normas y el material a utilizar.
- Repartir roles y sus distintivos (pañuelos o petos).
- Señalizar el espacio de juego.
- Sortear a ver quiénes se la "quedan".
- Repartir el material necesario de manera que no interfiera las explicaciones .

**3. Demostración del juego:** una demostración facilita la comprensión.

**4. Formación de los equipos:** rifar para ver quién se la queda, cuidar el equilibrio de fuerzas interviniendo siempre con tacto –debemos conseguir que todo el alumnado se relacione que el resto, conociendo, comprendiendo, valorando y aceptando las diferencias de forma que haya una interacción total en el grupo– diferenciar claramente los equipos (con dorsales, petos, pañuelos, cintas etc.).

**5. Ejecución del juego.** Algunas consideraciones a tener en cuenta por parte del maestro a la hora del desarrollo del juego:

- No debe manifestar preferencias.
- Debe intervenir con tacto sin ser percibido por otros.
- Participar en los juegos sin que el alumnado pierda su autonomía.
- Debe ser justo y equitativo en las correcciones.
- Debe respetar siempre al alumnado.

- Debe inspirar confianza.
- Debe demostrar a los alumnos que confía en ellos.
- Decidir con prontitud en cualquier circunstancia del juego.
- Fomentar el juego limpio.
- Arbitrar con justicia.
- Vivir el juego , tomando en serio lo que es serio para los niños.
- Aportar entusiasmo seductor hacia el juego y la participación.
- Confiar a los participantes la organización de sus juegos (arbitraje, material, trazado de campos, etc.).
- Debe ser respetuoso con las incapacidades de su alumnado.
- Pero exigente con sus posibilidades.
- Debe saber dosificar las dificultades e incluir dificultades adaptadas al nivel del alumnado.
- Debe modificar ciertas reglas e introducir variaciones.
- Debe adaptar otras reglas que permitan crear nuevos problemas con lo cual provocarán nuevas respuestas.
- El niño debe ir encontrando nuevas dificultades que le sometan a una constante reflexión.
- Entre un juego competitivo y uno cooperativo, elegir siempre el último favoreciendo el desarrollo de la persona por encima del resultado, de manera que la participación en un juego no deba suponer la mengua de la auto-estima o de la valoración del grupo en función de una participación más o menos favorable en el mismo.

- Utilizar juegos competitivos enfocando la competitividad como autosuperación, colaboración de un grupo frente a otro y obtención de un resultado producto de la propia dinámica del juego que de ninguna manera supone una calificación personal. Es preciso educar la competición, hacerla más razonable y humana, más adaptada a las necesidades reales y colectivas y menos a los intereses personales. Nosotros, más que de competición, preferimos hablar de conseguir que la persona luche, respetando las normas, por la consecución de los objetivos que se ha planteado en su vida, que en ese momento preciso son los del juego.

En fin, y, seguramente, mucho más. ¿Por dónde empezar? La capacidad de mantener siempre un espíritu crítico respecto a nuestras actuaciones docentes puede ser la primera y la mejor de las respuestas; ella nos conducirá al resto.

### **ALGUNAS PRECISIONES ANTES DE USAR ESTE LIBRO**

- Uno de los grandes valores que debe inculcar la Educación Física es la coeducación. Entendemos que éste valor radica fundamentalmente en la interior de cada uno, motor de sus acciones y palabras. Pero no olvidamos que las formas son importantes. Por ello hemos intentado introducir en la redacción de los juegos términos que engloben a ambos sexos –alumnado– o el correspondiente masculino o femenino, no siendo el uso de uno excluyente del otro, sino integrador.
- Utilizamos términos propios de nuestra zona de procedencia –pescar, teina, teja, vidas, pagar prenda, etc.– muchos son voces comunes en los juegos, otros son fácilmente comprensibles en su contexto.
- Como ya ha quedado reflejado más arriba, la riqueza de los juegos es inmensa, de ahí que los podamos empobrecer al clasificarlos bajo uno u otro objetivo mirando únicamente desde dos puntos de vista y dejándonos en el tintero otros más interesantes. Una vez conocido y jugado, cada uno puede y debe hacer un uso de acuerdo con sus propios criterios.



- En este sentido, introduciendo pequeñas modificaciones podemos variar los objetivos de los juegos y adecuarlos a nuestras necesidades o gustos. Cuanto más jugo podamos sacarle a un juego más atractivo será para nuestro alumnado y más se enriquecerán con él.
- Existen algunos juegos –sobre todo los clasificados bajo el objetivo de *manejo de objetos*– cuyos dos objetivos pueden parecer contradictorios. Por lo general, suelen ser juegos indicados para dos ciclos en los que hemos señalado en primer lugar el objetivo correspondiente al ciclo de menos edad, y, como objetivo secundario el correspondiente al ciclo de más edad.
- En el apartado de materiales suele aparecer la palabra *distintivos*. Nos referimos a la utilización de cualquier medio que permita distinguir a un grupo de otro o a una alumna que desempeña un papel distinto de las otras. Distintivos pueden ser petos, pañuelos, gorras, cintas, llevar en la mano un objeto, etc.
- Damos por sobreentendido que siempre que se juega a *pescar* basta con tocar a alguien para que el objetivo se cumpla; de esta forma nos evitamos agarrones que suelen provocar pequeños problemas.
- Lo ideal sería utilizar únicamente juegos en los que no se elimine a nadie. No siempre se puede. Pero sí podemos utilizar nuestra imaginación para minimizar su incidencia en el juego: damos vidas, otorgamos puntos, realizando una pequeña tarea uno vuelve al juego, el juego se interrumpe para volver a iniciarse cuando haya un número determinado de eliminados, los primeros eliminados en una partida tienen una vida extra en la siguiente...
- El mejor conocimiento de un juego se alcanza desde dentro, jugándolo. Animamos a los usuarios de este libro a confundirse entre los que se escapan o echar una mano a los que se la quedan...

## CONCLUSIÓN

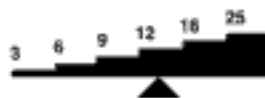
Hagamos de nuestras sesiones de Educación Física un juego, y del juego una aventura motriz en la que el alumnado:

- Participe alegremente.
- Se someta a unas reglas.
- Acepte a los compañeros.
- Utilice nuevos códigos.
- Resuelva relampagueantes situaciones.
- Haga acopio de todos sus recurso físicos y creativos.
- Descubra estrategias.
- Necesite el trabajo en equipo.
- Ordene el espacio que le rodea.
- Vivencie la actividad.
- Anime a los compañeros.
- Vibre.
- Se emocione.
- Constate la realidad propia y la de los demás.
- Calibre sus límites.
- Se arriesgue.

- Tenga incertidumbre.
- Tome decisiones.
- Se esfuerce.
- Disfrute y...
- Aprenda con alegría siendo feliz.



# **Juegos con objetos**



## Nombre: Acorralado

### Función:

Manejo de objetos. Predeportivo.

### Material:

1 plinto, 1 balón por grupo, liza.

### Organización del grupo:

Grupos iguales.

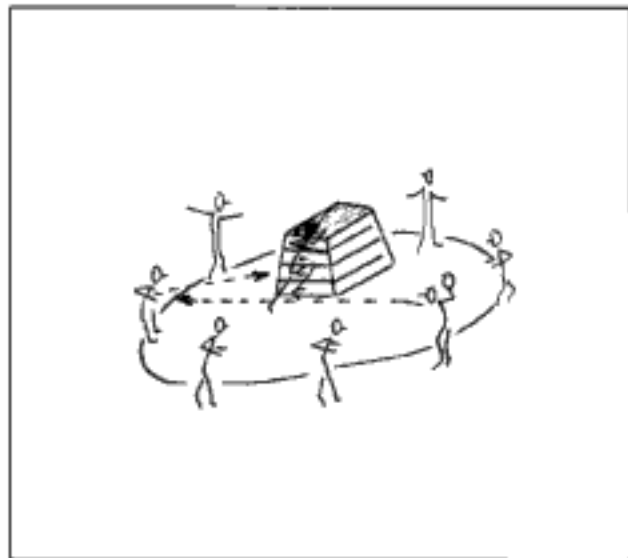
### Desarrollo:

Situamos a cada grupo en un espacio de juego circular de unos 6 m de radio en cuyo centro hemos colocado un plinto u otro objeto similar tras el que pueda refugiarse alguien. Un miembro del grupo se sitúa dentro del círculo y el resto fuera. Quienes están fuera deben intentar alcanzar con la pelota a quien se encuentra dentro. Para ello pueden moverse libremente sin la pelota y pasársela entre ellos hasta encontrar la posición de tiro más adecuada. Quien está dentro del círculo evita ser alcanzado por la pelota pudiendo para ello refugiarse tras el plinto.

Se cambian los papeles si alguien de fuera consigue alcanzar a quien está dentro o éste sobrevive a un número de lanzamientos determinado previamente.

### Variaciones:

- Aumentar o disminuir el radio del círculo.
- Jugar con más de un balón.
- Situar un cono sobre el plinto. El objetivo de los lanzadores es ahora derribar el cono, acción que intentará impedir su compañero.





2.4

**Nombre:** ¡Agua va!

**Función:**

Equilibrio. Naturaleza.

**Material:**

Calderos con agua, vasos de yogur y botellas de plástico.

**Organización del grupo:**

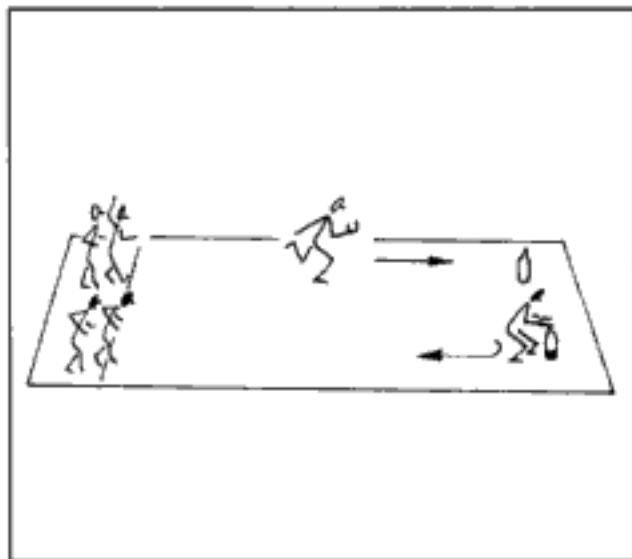
Cuatro grupos.

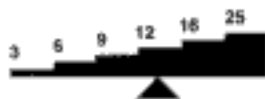
**Desarrollo:**

Cada grupo de alumnos posee un vaso de yogur, un recipiente con agua y una botella de plástico vacía. Para iniciar el juego los grupos se colocan frente a la botella vacía separada de ellos unos 5 m. El primero de cada grupo está junto al recipiente que contiene agua con el vaso de yogur en la mano. El juego consiste en comprobar qué grupo es capaz de llenar antes su botella. Para ello deberán llenar el vaso en el recipiente y agarrándose un pie con la mano, llevarlo a pata coja hasta la botella, vaciarlo en ella y regresar para dar el relevo al siguiente sin modificar en ningún momento su postura. Si alguien suelta la pierna o pierde la pata coja, deberá regresar sin vaciar su vaso en la botella y volver a empezar.

**Variaciones:**

- Sustituir el vaso de yogur por un plato y desplazarse corriendo.
- Vale para el primer ciclo si se desliza andando.





3.4

### Nombre: ¡Al nido!

#### Función:

Predeportivo. Percepción y orientación.

#### Material:

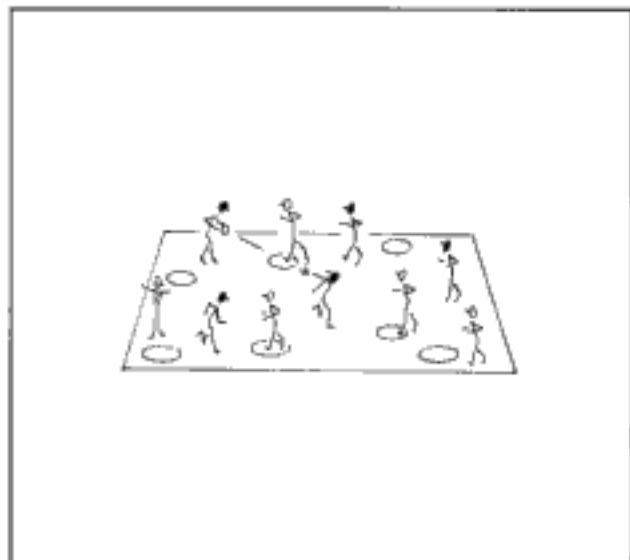
Aros y 1 balón.

#### Organización del grupo:

Dos grupos.

#### Desarrollo:

Se enfrentan dos grupos con una pelota y un número de aros superior al número de defensores distribuidos libremente por el espacio de juego. Los atacantes intentarán posar la pelota en un aro libre sin andar con ella ni botarla, pasándola. Los defensores, por su parte, tratarán de evitarlo cortando la pelota cuando va por el aire o pisando con un pie dentro del aro antes de que llegue la pelota. Si los defensores conquistan la pelota, se convierten en atacantes iniciándose de nuevo el juego. Cuando un grupo posa la pelota se anota un tanto y sigue jugando. Tras anotarse cinco tantos se cambiarán los papeles obligatoriamente.







### Nombre: Aproach

#### Función:

Manejo de objetos. Predeportivo.

#### Material:

9 aros, 1 stick o pica y una pelota de poco peso por alumno; tiza.

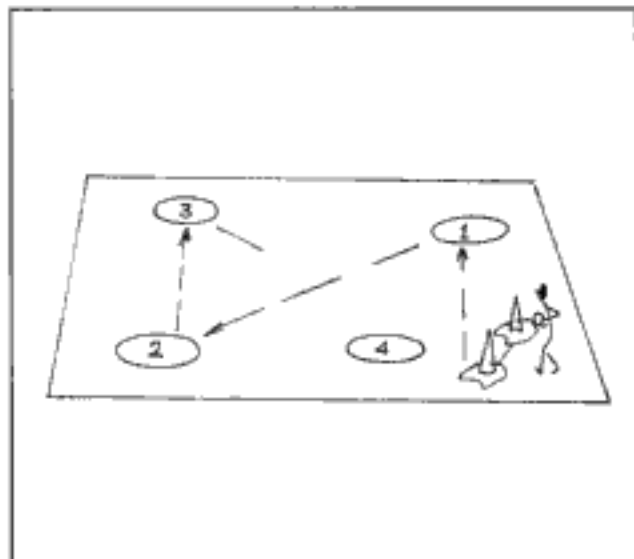
#### Organización del grupo:

Gran grupo.

#### Desarrollo:

Distribuyendo los aros libremente por el espacio de juego construiremos un campo de golf. Cada aro simulará un hoyo, con su número pintado dentro y una línea de salida separada de él una distancia conveniente. La propuesta es sencilla: ¿En cuántos golpes eres capaz de realizar el recorrido del campo? El par está situado en 27 golpes, tres por hoyo.

Las modalidades de juego pueden ser muy variadas, tanto por la agrupación de alumnos –uno contra otro, dos contra dos golpeando alternativamente, etc.– como por la forma de impulsar la pelota –lanzándola con la mano tipo petanca, golpeándola con la mano/pie para que ruede, impulsándola con un stick/pica, etc.–.





5.4

### Nombre: Aros cazadores

#### Función:

Percepción y orientación. Desplazamientos.

#### Material:

1 aro por cada cazador.

#### Organización del grupo:

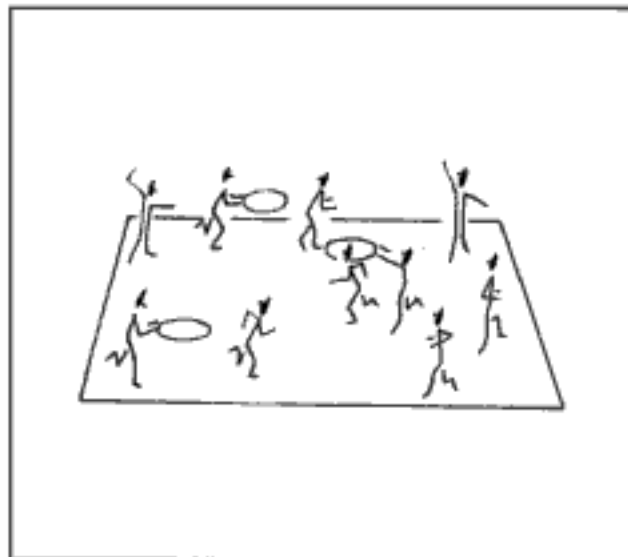
Dos grupos.

#### Desarrollo:

Los jugadores se desplazan libremente por el terreno de juego evitando que quienes se la quedan -3, 4, 5, según número y finalidad del juego- les cacen introduciéndoles por la cabeza el aro que llevan en la mano. Si logran introducirles el aro, la cazadora deberá soltarlo y el cazado detenerse. Éste se la quedará y aquél estará libre.

#### Variaciones:

- Jugar un equipo contra el resto, media clase contra la otra media, etc.
- ¿Quién tarda menos tiempo en cazar a todos?



## Nombre: Aterrizaje forzoso

### Función:

Sensorial. Percepción y orientación.

### Material:

Cuerdas, colchonetas, aros.

### Organización del grupo:

Parejas.

### Desarrollo:

Antes de iniciar el juego hacemos varias pistas de aterrizaje utilizando aros, cuerdas y colchonetas tal y como se indica en el dibujo.

Los jugadores están colocados por parejas. Uno hace el papel de avión que intentará aterrizar en la colchoneta un día de mucha niebla –lleva los ojos vendados– el otro es la torre de control que se coloca frente a él y le guía para que no se salga de la pista utilizando para ello señales convenidas previamente. Por ejemplo:

Golpecitos continuados en la barriga: seguir de frente mientras duren los golpecitos.

Pequeño toque en una de las alas: desviación hacia ese lado.

Pequeño toque en la cabeza: parar.

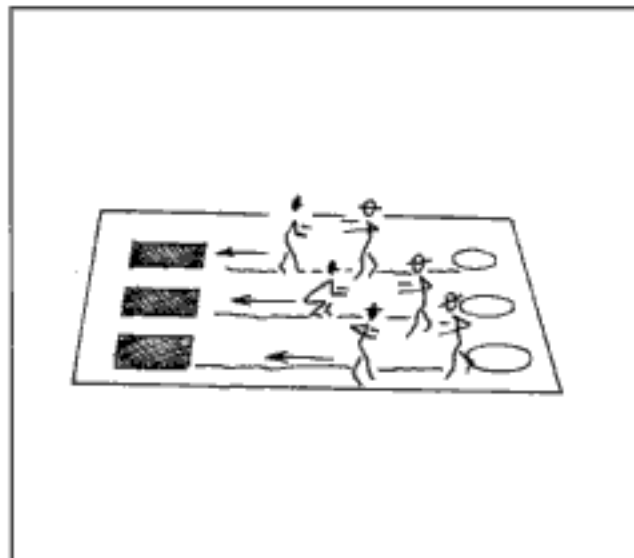
Si el aterrizaje forzoso fracasa y el avión se sale de la pista deberá volver a intentarlo de nuevo hasta que logre aterrizar, momento en el que se cambian los papeles.

### Variaciones:

- Introducir obstáculos dentro de la pista de aterrizaje.
- Modificar el código de señales: palmadas, hablando, otros sonidos, etc.



6.4





7.4

**Nombre:** Babor

**Función:**

Percepción y orientación. Coordinación.

**Material:**

1 silla por alumno.

**Organización del grupo:**

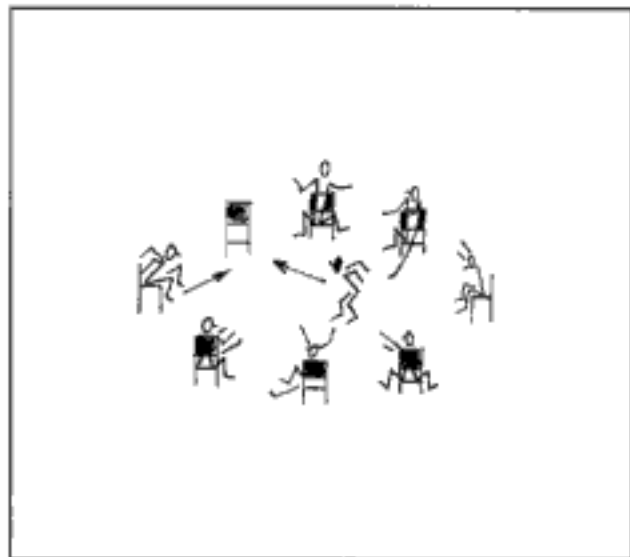
Gran grupo.

**Desarrollo:**

Toda la clase colocada en corro y sentados cada uno en una silla mirando hacia el centro. Por sorteo, alguien pasa al centro y su silla queda vacía. A la señal de inicio, quien se la queda intentará sentarse en la silla vacía, pero la persona que está sentada a la izquierda (a babor) de la silla vacía se debe anticipar y sentarse en ella, con lo que deja la suya vacía y el siguiente tendrá que estar atento y desplazarse a ocupar la que quedó vacía y, así sucesivamente. Si quien se la queda logra sentarse, quien estaba a la izquierda pasará a quedársela.

**Variaciones:**

– Jugar con la silla mirando hacia afuera del círculo, de forma que los desplazamientos tengan que hacerse por fuera.





### Nombre: Balón en la jaula

#### Función:

Manejo de objetos. Coordinación.

#### Material:

1 balón por grupo.

#### Organización del grupo:

Grupos iguales.

#### Desarrollo:

Para empezar a jugar dividimos al alumnado en grupos de igual número que se colocan en corro, de pie con las piernas separadas tocándose los pies de uno con otro. Se introduce un balón en el centro del corro y el juego puede empezar.

Este juego consiste en intentar golpear la pelota con la palma abierta para que pase rodando entre las piernas de los compañeros del grupo procurando que no pase entre las mías. De esta forma puedo ganar o perder una vida.

Para el buen funcionamiento debemos procurar no doblar las rodillas ni separar los pies de los compañeros colindantes; evitar parar el balón antes de golpearlo, puesto que no lo podemos coger, y, además, las reglas tampoco permiten dirigir el balón hacia los compañeros que tenemos a cada lado ni levantarlo del suelo.

#### Variaciones:

- Golpear sólo con la mano derecha, o con la izquierda.
- Introducir dos balones que pueden ser de diverso tamaño, peso, textura, etc.





### Nombre: Balón radar

#### Función:

Manejo de objetos. Predeportivo.

#### Material:

2 conos, 1 balón, tiza.

#### Organización del grupo:

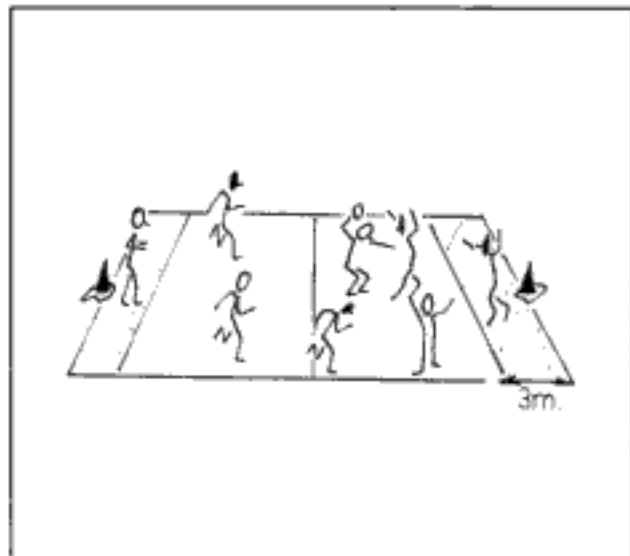
Dos grupos.

#### Desarrollo:

Delimitamos el terreno de juego con los elementos que se indican en el gráfico: una línea central, dos líneas a unos 3-4 m de las líneas de fondo que delimitan un espacio en el que sólo puede jugar el guardián de cada equipo, y un bolo situado sobre el centro de la línea de fondo de cada lado. El juego consiste en que un equipo avanzando con la pelota mediante pases logre lanzarla y derribar el bolo del equipo contrario superando la oposición de los jugadores de campo y del guardián. Para ello, como ya hemos señalado, pueden pasársela, dar un sólo paso con la pelota en la mano, pero no pueden avanzar botando. Los defensores tratarán, a su vez, de arrebatársela para convertirse en atacantes. Para ello pueden interceptarla cuando va por el aire o cogerla si se cae, estorbar al que la va a pasar o recibir, pero no pueden tocar al portador de la pelota ni atosigarle más de uno.

#### Variaciones:

– Jugar sin guardián del cono.





10.4

**Nombre:** Balón testigo

**Función:**

Predeportivo.

**Material:**

Pelotas, conos, tiza.

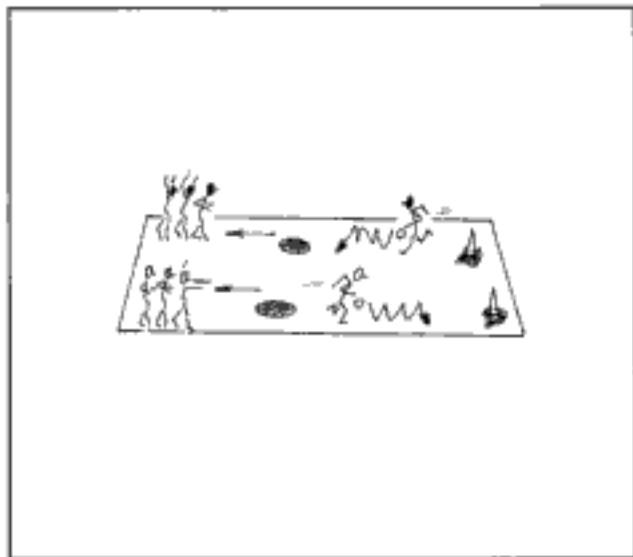
**Organización del grupo:**

Grupos iguales.

**Desarrollo:**

Este juego es una carrera de relevos por equipos en la que cada alumna deberá recorrer una distancia botando un balón, rodear un cono, regresar botando, pararse y desde una distancia de 5-7 m pasar el balón a la siguiente compañera, que hará lo mismo.

Según la modalidad deportiva o el tipo de habilidad que deseemos trabajar podemos exigir que la pelota se bote con una u otra mano, que se cambie de mano en momento dado, que se pase de una forma concreta (de pecho, béisbol, pellizco, picado, etc., para el baloncesto), que se conduzca con el pie, etc.





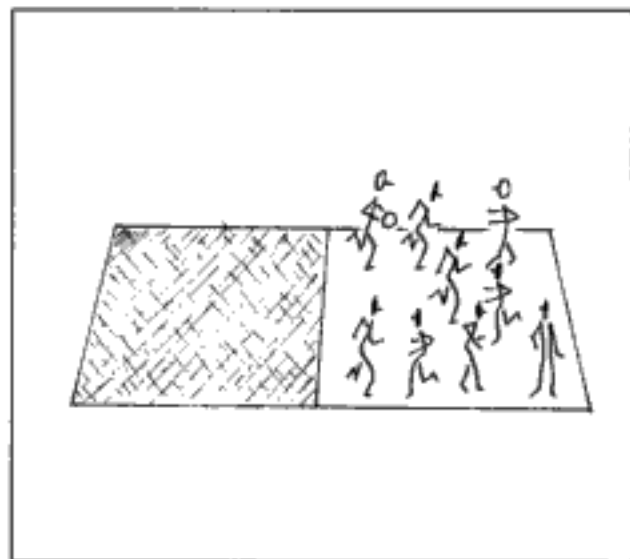
### Nombre: Balón-contacto

**Función:**  
Predeportivo.

**Material:**  
Balones de balonmano.

**Organización del grupo:**  
Gran grupo.

**Desarrollo:**  
Una vez delimitado el espacio de juego —áreas de 6 m o 9 m de balonmano, medio campo de balonmano, etc.— elegimos a la pareja que empieza quedándose a la pelota y le entregamos la pelota. Estos jugadores intentarán tocar al resto con la pelota pero sin soltarla de la mano; para ello podrán pasársela y dar hasta tres pasos con ella, pero nunca botarla. Evidentemente, cuando no tienen la pelota pueden moverse libremente. Cuando tocan a alguien éste pasa a ayudarles y así sucesivamente hasta que estén todos pescados, momento en que finaliza el juego.







12.4

**Nombre: Balonaro**

**Función:**

Manejo de objetos. Predeportivo.

**Material:**

2 aros, 1 balón, tiza.

**Organización del grupo:**

Dos grupos.

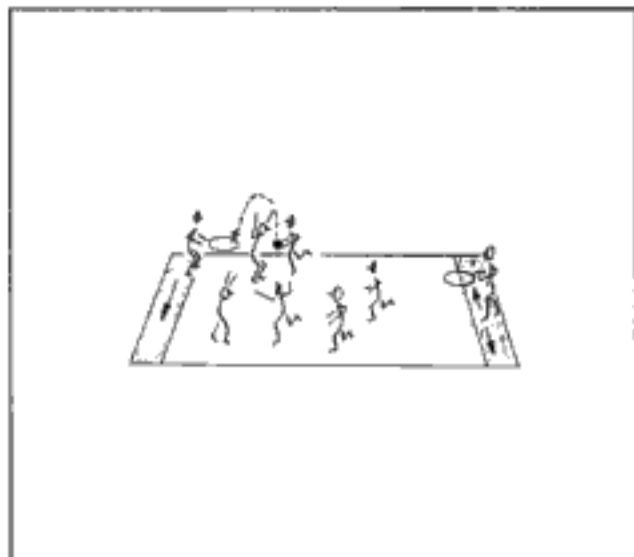
**Desarrollo:**

En este juego se enfrentan dos equipos de igual número de miembros. Cada equipo se sitúa en un lado del espacio de juego y envía a uno de sus miembros con un aro que se colocará tras la línea del lado contrario. ¿Qué equipo logra lanzar la pelota para que se introduzca por el aro que sostiene su compañero? Algunas consideraciones a tener en cuenta:

- Con la pelota en la mano no se puede andar, ni se puede avanzar botando.
- Un equipo puede pasarse la pelota entre sí tantas veces como quiera.
- Equipo que no posee la pelota sólo podrá recuperarla cortándola cuando vaya por el aire o recogéndola del suelo tras una mala recepción.
- El jugador que lleva el aro puede moverse a lo largo de toda la línea de fondo del espacio de juego pero llevándolo horizontal al suelo delante de su pecho.
- Los dos jugadores que llevan el aro deberán ser sustituidos cada vez que uno de los dos equipos introduzca la pelota.

**Variaciones:**

- El juego varía dependiendo del tipo de pelota con el que se juegue, así como con la posibilidad de situar a quien lleva el aro en una superficie elevada, a modo de torre.



**Nombre: Balontiro****Función:**

Predeportivo. Manejo de objetos.

**Material:**

1 balón de gomaespuma.

**Organización del grupo:**

Dos grupos.

**Desarrollo:**

Jugamos en un espacio de forma rectangular dividido en dos por una línea central con las líneas de los laterales y del fondo bien delimitadas, permitiéndonos así distinguir entre las zonas de juego (campos centrales) y los cementerios (espacio existente tras la línea de fondo). Al inicio del juego cada grupo sitúa a todos sus miembros en una zona de juego excepto a uno que se colocará en el cementerio contrario al lado donde se encuentra su grupo. El juego consiste en lanzar la pelota para alcanzar con ella a miembros del otro equipo enviándoles así al cementerio donde pueden seguir jugando eliminando a miembros del otro equipo o pasando la pelota a sus compañeros. Cuando un equipo tiene a todos sus miembros en el cementerio pierde la partida. Las normas más comúnmente utilizadas son:

- No se puede golpear en la cabeza.
- Al primero que dan sustituye al que estaba en el cementerio que se incorpora al juego. El siguiente ya no sustituye a nadie.
- Los jugadores del mismo equipo pueden pasarse el balón estén o no en el cementerio.
- Si el balón toca el suelo antes de golpear a alguien se considera que no está dado.
- Si después de golpear a alguien el balón es recogido por otro, o por él mismo, sin tocar el suelo de su campo, o cae fuera del mismo, se considera que no está dado.
- Si el balón golpea a uno, dos o varios y después toca el suelo en el propio campo se considera que están todos dados.
- Lanza siempre el que recoge el balón.
- No se puede salir de tu terreno de juego ni para lanzar ni para recoger la pelota.

Normalmente se utilizan dos fórmulas de juego:

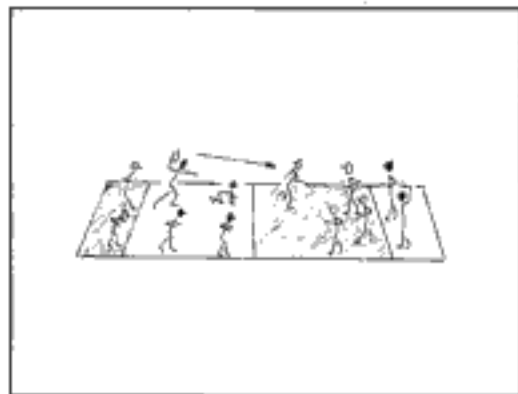
- Quienes han sido enviados al cementerio permanecerán en él hasta el final de la partida.
- Quienes están en el cementerio por primera vez pueden librarse y volver a la zona de juego si eliminan a alguien del equipo contrario; si vuelven a caer en el cementerio no podrán librarse aunque eliminen a alguien.

**Variaciones:**

- Se puede jugar con dos balones a la vez.
- Introducir objetos de gran volumen en el campo que permitan refugiarse tras ellos.
- Ampliar los cementerios a las zonas laterales.
- Jugar con todas las variantes a la vez.



13.4



## Nombre: Balontorre

**Función:**  
Predeportivo.

**Material:**  
Pañuelos, pelotas, aros.

**Organización del grupo:**  
Grupos iguales.

### Desarrollo:

Dos grupos se enfrentan entre sí en un campo rectangular. En las líneas de fondo del campo se sitúan los aros (o bancos) dentro de los cuales se colocará el torre del equipo contrario.

El objetivo es hacer llegar el balón al torre de mi equipo evitando que el equipo contrario haga lo propio. Cada vez que un equipo lo consiga sumará un punto e iniciará el juego el equipo contrario.

Sólo hay dos normas básicas: el torre no puede salir del aro o bajarse del banco para coger la pelota. A su vez, los contrarios no pueden entrar en el aro o subirse al banco. El resto de las normas habituales podemos introducirlas poco a poco:

- Dar más de dos pasos con el balón en las manos.
- Botar el balón con las dos manos a la vez.
- Botar la pelota, cogerla y volver a botarla.
- Tocar el balón con las piernas o con los pies.
- Tocar a un adversario para arrebatarle la pelota.
- Etc.

Cuando un grupo incumple alguna norma, la pelota pasa a poder del contrario que la pondrá en juego en el mismo lugar, no pudiendo enviarla directamente a la torre.



14.4





17.4

### Nombre: Beisbolcayón

#### Función:

Manejo de objetos. Coordinación.

#### Material:

1 pelota, 3 conos.

#### Organización del grupo:

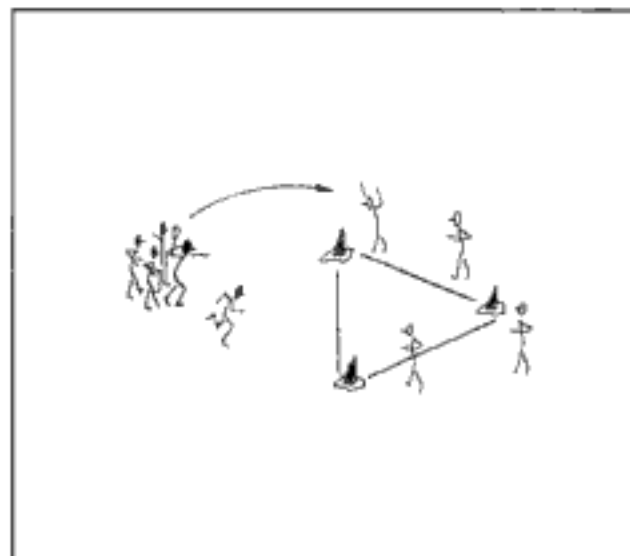
Dos grupos.

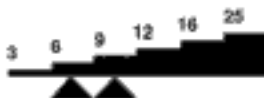
#### Desarrollo:

Dividimos la clase en dos grupos: los lanzadores-corredores y los pasadores. Un componente del primer grupo lanza la pelota hacia adelante y corre alrededor del triángulo delimitado con los conos ( $\pm 6$  m de lado). Mientras tanto, los pasadores deberán haber cogido la pelota y se la pasarán unos a otros hasta que todos la hayan cogido, momento en el que gritarán: ¡Yá!, para que quien está corriendo se pare. Por cada vuelta completa el grupo de lanzadores-corredores sumará un punto. Una vez que todos los lanzadores-corredores hayan lanzado la pelota, se cambian los papeles. Para tener claro que todos han cogido la pelota, es recomendable hacer que se sienten una vez que la hayan pasado.

#### Variaciones:

- Se puede introducir la norma por la que un corredor no suma puntos si su pelota es cogida al aire antes de que caiga al suelo.





18.4

## Nombre: Bolos protegidos

### Función:

Predeportivo. Manejo de objetos.

### Material:

1 balón y 2 bolos por cada grupo; tiza.

### Organización del grupo:

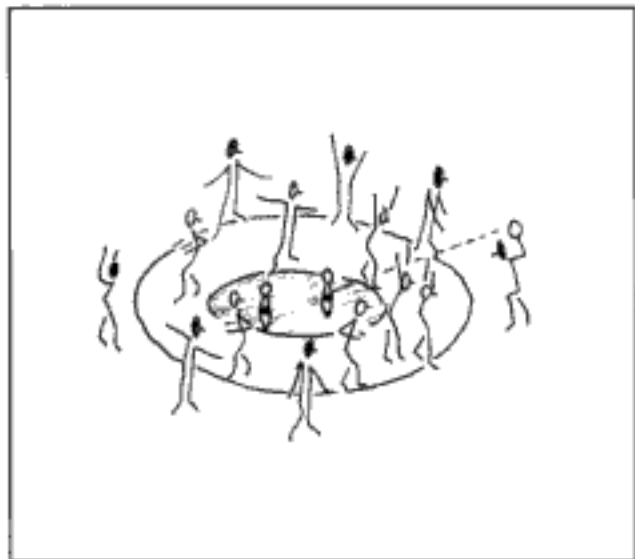
Grupos iguales.

### Desarrollo:

Distribuimos al alumnado en grupos de unos 7 miembros. Cada grupo deberá disponer para el juego de una pelota, dos bolos y dos circunferencias concéntricas dibujadas en el suelo, la interior de 1 m de radio y la exterior de unos 4 m. Los bolos estarán situados dentro de la circunferencia interior.

El juego consiste en comprobar si cinco de los miembros del grupo que se sitúan fuera del círculo exterior son capaces de derribar los bolos con la pelota superando la oposición de dos compañeros que se sitúan en el espacio que hay entre ambas circunferencias.

¿Quién tira más bolos en un tiempo determinado? ¿Quién evita durante más tiempo que le derriben los bolos? ¿Quién tarda menos tiempo en derribar los dos bolos?





## Nombre: Bombardeo

### Función:

Manejo de objetos. Predeportivo.

### Material:

Pelotas, plinto, tiza.

### Organización del grupo:

Dos grupos.

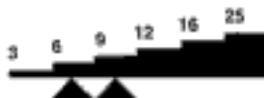
### Desarrollo:

Para desarrollar este juego necesitamos un plinto sin su tapa o algún objeto similar en el que se puedan introducir pelotas lanzándolas y que no se mueva al ser golpeado, y lo colocamos dentro de un círculo de aproximadamente 6 metros de radio.

Fuera del círculo se situarán los atacantes cada uno con su pelota. Su objetivo consiste en lanzar la pelota para que se introduzca dentro del plinto. Los defensores –en proporción de 1 a 3, 1 a 4, según nos interese, respecto a los atacantes– se situarán dentro del círculo tratando de interceptar las pelotas que lancen los atacantes, perdiendo un punto por cada pelota que se introduzca dentro del plinto. Cuando son capaces de atrapar una pelota la dejan en el suelo.

Los lanzadores sólo pueden lanzar desde fuera del círculo y pueden lanzar cuantos balones tengan, cuando no dispongan de ningún balón para lanzar se acaba la partida. De lo anterior se deduce que los lanzadores no pueden entrar en el círculo a recoger balones por lo que al lanzar pueden optar entre tirar a meter en el plinto o a golpear las pelotas para que salgan del círculo y recuperarlas.





20.4

**Nombre:** Botadós

**Función:**

Manejo de objetos. Predeportivo.

**Material:**

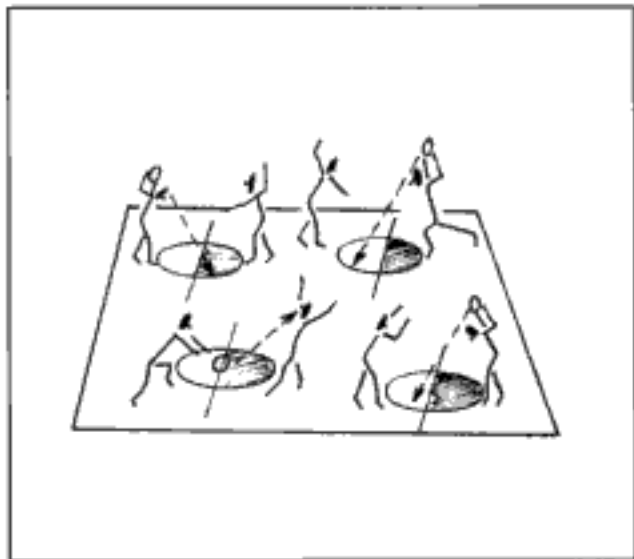
1 aro y 1 balón por pareja, tiza.

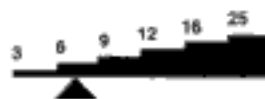
**Organización del grupo:**

Parejas.

**Desarrollo:**

Este es un juego que se juega por parejas. Cada uno se coloca a un lado de una línea divisoria teniendo situado entre ambos un aro. Ganará un punto quien logre lanzar el balón para que bote dentro del aro y su contrario no logre cogerlo antes de que vuelva a botar. Para ello pueden desplazarse libremente tanto para coger el balón evitando que bote como para aproximarse al aro y lanzarlo. El único límite existente es la línea divisoria de ambos campos pues cada jugador podrá enviar la pelota tan fuerte o suave como quiera siempre que bote dentro del aro y pase al otro lado de la línea. Un jugador puede perder punto si no logra coger el balón antes de caiga al suelo o si al lanzarlo bota fuera del aro o en su borde.





### Nombre: Camarero tenis

#### Función:

Manejo de objetos. Equilibrio.

#### Material:

1 pala por alumno, 1 pelota por trío.

#### Organización del grupo:

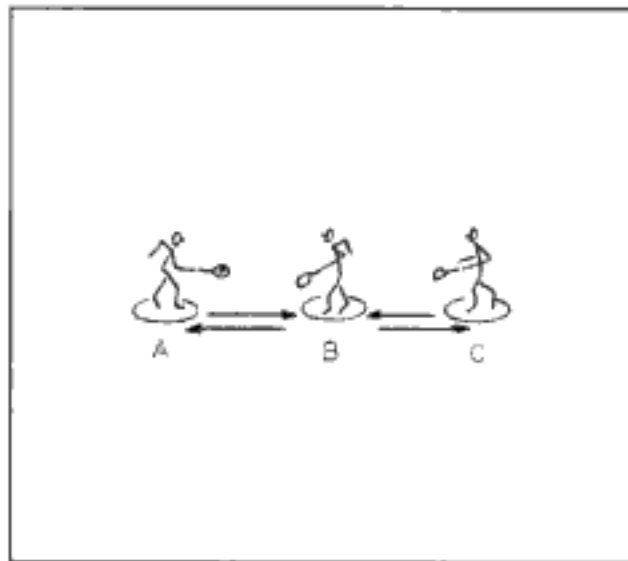
Tríos.

#### Desarrollo:

Distribuidos en tríos con una pala cada uno, se colocarán uno en cada línea de fondo del espacio de juego y el tercero en la línea central. El objetivo es llevar la pelota hasta el otro fondo y volver sin que se caiga de la pala y cambiándola cada mitad del recorrido. Así, el primero saldrá con la pelota sobre la pala y al llegar al medio se la dará a su compañero sin tocarla con la mano; éste hará lo mismo con su compañero del fondo que, a su vez, volverá al centro y entregará la pelota al primero que la llevará hasta el punto de partida. ¿Qué trío realiza antes el recorrido? Si la pelota se cae al suelo hay que iniciar otra vez ese tramo.

#### Variaciones:

- Jugar con raqueta de bádminton y volante.
- La pelota no se lleva sobre la pala sino que se va golpeando.







**Nombre: Cazadores cazados**

**Función:**

Manejo de objetos. Predeportivo.

**Material:**

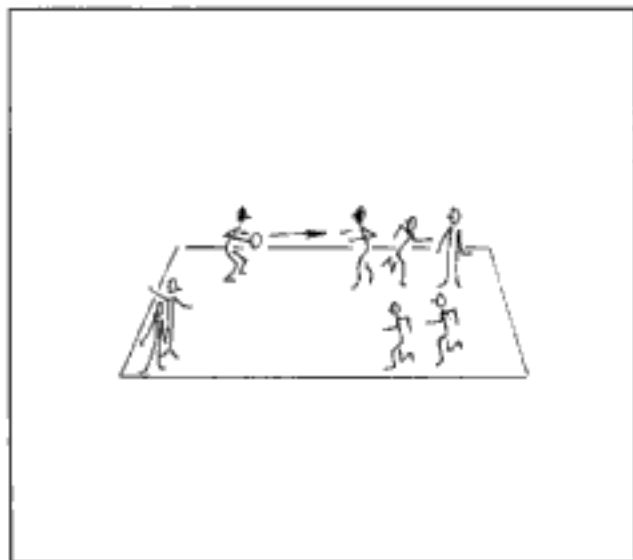
Pelota.

**Organización del grupo:**

Grupos iguales.

**Desarrollo:**

Distribuidos en grupos iguales. Un grupo, los cazadores, se enfrenta al resto, las liebres. Los cazadores se van pasando la pelota no pudiendo moverse con ella en la mano buscando buenas posiciones para lanzar la pelota y alcanzar a las liebres. Cuando una de éstas haya sido alcanzada se sentará en el suelo. Si al lanzar la pelota no alcanza su objetivo y se escapa del control de los cazadores, las liebres podrán manejarla con los pies hasta que los cazadores la recuperen o hasta que chuten y alcancen a uno de los cazadores, momento en que todas las liebres quedarán libres. Pasado un tiempo, o cuando todas las liebres hayan sido eliminadas, un nuevo grupo pasará a ocupar el papel de los cazadores.





### Nombre: Cazadores cojos

#### Función:

Predeportivo. Manejo de objetos.

#### Material:

1 balón de gomaespuma por pareja, tiza.

#### Organización del grupo:

Dos grupos.

#### Desarrollo:

Distribuimos al alumnado en dos grupos: los conejos y los cazadores cojos. Los conejos se mueven libremente dentro de un gran círculo que hemos pintado en el suelo. Los cazadores cojos están fuera del espacio delimitado con una pelota en la mano moviéndose a pata coja. A la señal, los cazadores cojos lanzarán la pelota para golpear a los conejos sin dejar de estar a pata coja. Los conejos que van siendo alcanzados se sientan en el suelo y estorban los lanzamientos de los cazadores. Cuando todos los conejos están sentados se cambian los papeles.





24.4

**Nombre:** Cazar en tu finca

**Función:**

Predeportivo. Manejo de objetos.

**Material:**

2 balones de gomaespuma.

**Organización del grupo:**

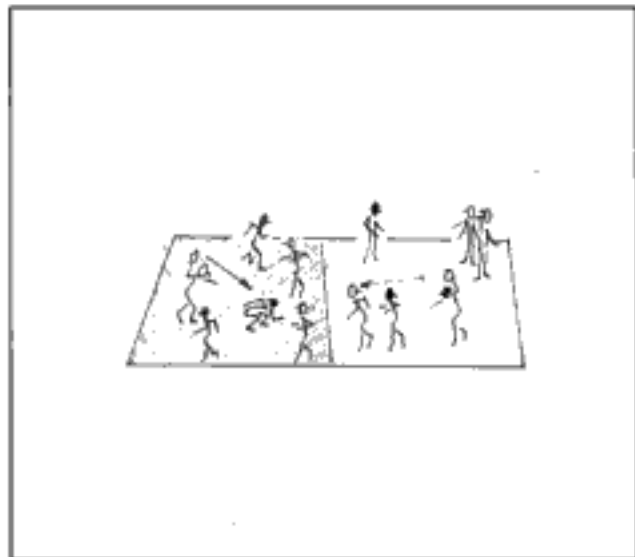
Dos grupos.

**Desarrollo:**

Distribuidos en dos grupos. Cada grupo sitúa a la mitad de sus miembros en una mitad del espacio de juego, de forma que en cada campo se encuentra el mismo número de jugadores de uno y otro grupo. Cada grupo es cazador en una campo y presa en el otro. Cuando alguien es cazado pasará al otro lado a ayudar a sus compañeros en la caza. Gana el equipo que antes vacíe de rivales su zona de caza. La caza se lleva a cabo golpeando en las piernas con un balón con el que no se pueden dar más de tres pasos.

**Variaciones:**

– Jugar con más de un balón por equipo.





25.4

### Nombre: Colaloca

**Función:**  
Predeportivo.

**Material:**  
1 balón de gomaespuma, tiza.

**Organización del grupo:**  
Cuatro grupos.

**Desarrollo:**  
Distribuimos al alumnado en grupos de igual número y los enfrentamos dos a dos. Un grupo está dentro del círculo (unos 8 m diámetro) colocados en fila agarrados por la cintura. El otro grupo, fuera del círculo, se pasará una pelota. Al iniciarse el juego intentarán golpear con ella al último de la fila del grupo de dentro. Si lo consiguen, éste pasa a ser el primero, y así sucesivamente hasta que todos hayan pasado por el último lugar, momento en que se cambian los papeles. Los de dentro del círculo, por su parte, intentarán evitar que les golpeen moviéndose, escondiéndose tras el primero, etc., sin salir del círculo y sin soltarse de la cintura. El grupo de fuera tampoco puede entrar en él. Gana el equipo que más tiempo aguanta de colaloca.





## Nombre: Correcarreras

### Función:

Manejo de objetos. Predeportivo.

### Material:

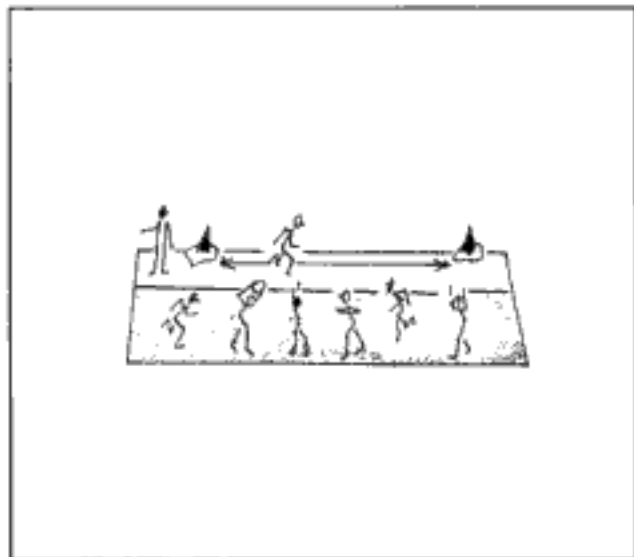
Pelotas.

### Organización del grupo:

Grupos iguales.

### Desarrollo:

El alumnado distribuido en grupos de igual número de miembros procurando que sea un número par de grupos. En cada zona de juego se enfrentarán dos grupos, y, a su vez, en cada zona delimitaremos dos espacios: en uno todos los miembros de cada grupo –excepto uno– se enfrentan entre sí procurando pasarse una pelota sin que el otro grupo se la arrebate; en la otra zona el jugador restante de cada equipo recorrerá una distancia determinada mientras su equipo posea el balón, sumando un punto por cada carrera que realice. Cuando su equipo pierda la pelota se detendrá y será el miembro del otro equipo el que reanudará su carrera. Cada cierto número de carreras cambiamos papeles entre los que corren y van pasándose.



**Nombre:** Correo urgente**Función:**

Desplazamientos. Coordinación.

**Material:**

Variado.

**Organización del grupo:**

Grupos iguales.

**Desarrollo:**

Una vez distribuido el alumnado en grupos de igual número, entregamos a cada grupo tantos aros como miembros tiene, así como un número indeterminado de objetos de diversa naturaleza (pelotas, trapos, picas, vasos de yogur, cuerdas, ladrillos, etc.). Los grupos se colocan formando una hilera separados sus miembros unos 2-4 m, estando cada uno metido dentro de su aro y el primero de ellos con todos los objetos dentro del suyo.

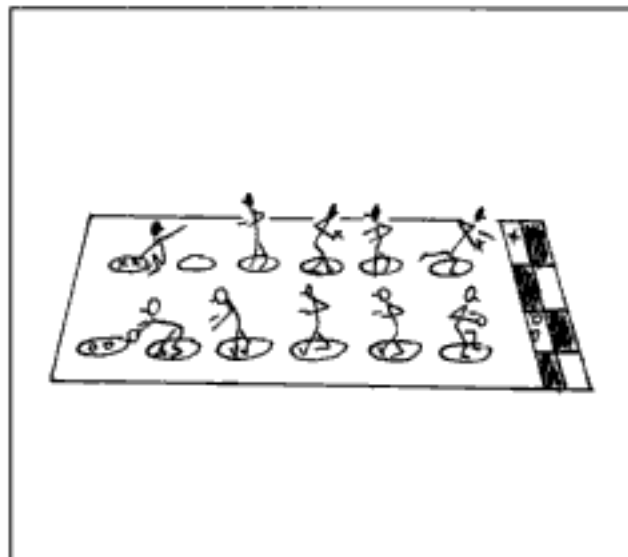
El juego consiste en comprobar qué grupo es capaz de transportar todos sus objetos de uno en uno desde el primer aro hasta posarlos más allá de la línea de meta. Para ello, la primera alumna llevará los objetos de uno en uno y los depositará dentro del aro de la segunda, quien, a su vez, hará lo mismo sin esperar a que estén todos los objetos en su aro. Así el resto de alumnas hasta que todos los objetos estén posados más allá de la línea de meta que está más allá del último aro.

**Variaciones:**

- Jugar con un número ilimitado de objetos y en un minuto conseguir llevar el máximo número de objetos a la meta.
- Variar el tipo de desplazamiento entre aro y aro, tanto a la ida como a la vuelta.



27.4





### Nombre: Cuatro esquinas botadoras

#### Función:

Predeportivo.

#### Material:

1 balón y 1 aro por alumno.

#### Organización del grupo:

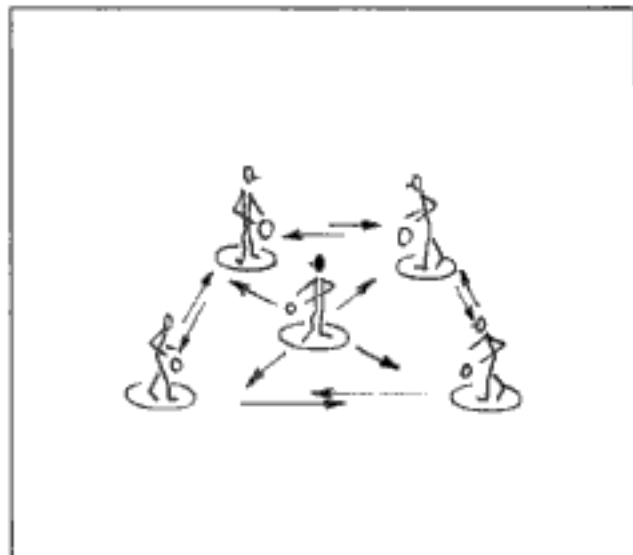
Grupos iguales.

#### Desarrollo:

Distribuidos en grupos de 5 alumnos. Cada grupo organiza su zona de juego disponiendo cuatro aros formando un cuadrado. Dentro de cada aro se coloca un alumno botando permanentemente el balón. El quinto alumno se la queda en el centro, dentro de sus aro, botando el balón. A la señal, sin dejar de botar en ningún momento, todos cambian de aro y el del medio intenta ocupar una de las cuatro esquinas. El que cae al medio pierde una vida. Todos tienen 10 vidas. Termina cuando alguien pierde las 10 vidas.

Se puede hacer una progresión lúdica hacia el dominio del bote:

1. Botando con la mano derecha.
2. Botando con la mano izquierda.
3. Se agrupan dos equipos de 5, colocándose dos en cada aro jugando cogidos de la mano.
4. Idéntico al anterior, pero el que da la señal lo hace diciendo A o B. A: cómo deben cogerse de la mano. B: deben cambiar de mano antes de salir.





### Nombre: De campo a campo

#### Función:

Predeportivo. Percepción y orientación.

#### Material:

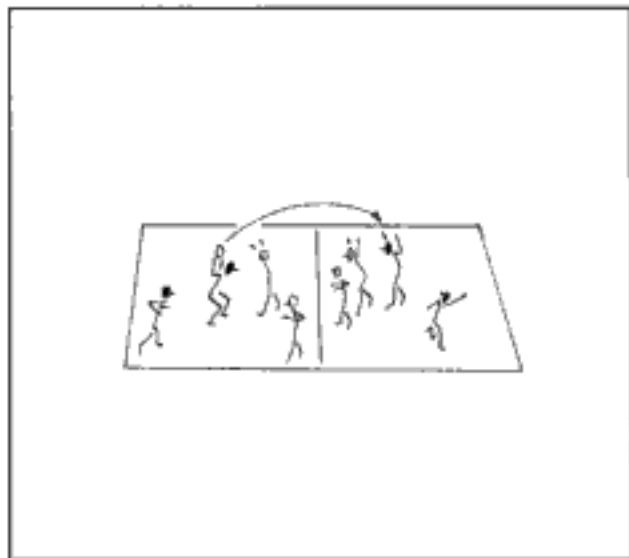
1 balón, tiza.

#### Organización del grupo:

Dos grupos.

#### Desarrollo:

Dos grupos de igual número de miembros y un espacio de juego dividido en dos mitades. En cada mitad deberá haber tantos jugadores de un grupo como del otro, no pudiéndose cambiar de campo en el transcurso del juego. El objetivo es pasarse el balón entre dos miembros de un mismo equipo que se encuentran cada uno en un lado distinto del campo. Si lo consiguen suman un punto. Para ello no podrán correr con el balón, ni botar, sólo dar tres pasos. La pelota se puede pasar dentro del mismo campo entre los compañeros con el fin de preparar el pase que cruza la línea de centro. Los defensores tratarán de recuperar el balón y de impedir un centro en buena posición. Para ello pueden atrapar el balón en el aire, pero no tocar a sus adversarios.







30.4

**Nombre: De esquina a esquina**

**Función:**

Predeportivo. Manejo de objetos.

**Material:**

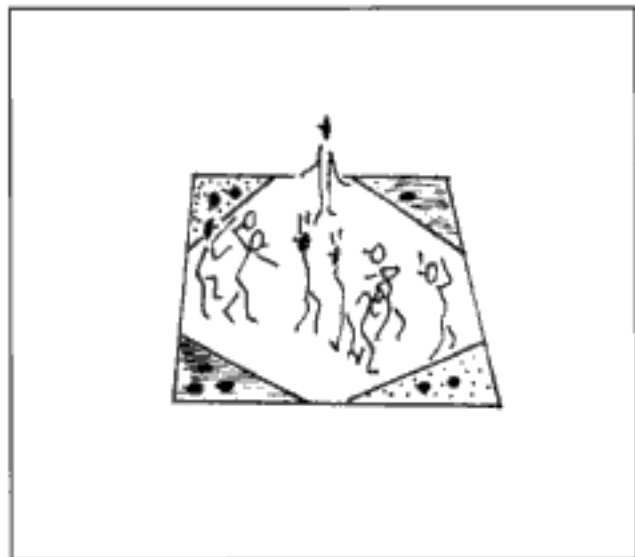
Pelotas, tiza.

**Organización del grupo:**

Dos grupos.

**Desarrollo:**

Dos grupos del mismo número de miembros se enfrentan en un espacio cuadrado. Asignamos a cada equipo dos esquinas opuestas diametralmente y depositamos en cada esquina el mismo número de pelotas. Al inicio del juego un equipo coge una pelota de una de sus esquinas y pasándosela trata de introducirla en una esquina del equipo contrario evitando la oposición de éstos. Si lo consiguen volverán a otra de sus esquinas y repetirán la operación. Si el equipo contrario logra interceptar la pelota procurará llevarla también mediante pases a una esquina del equipo contrario antes de poder coger una pelota de una de sus esquinas. Gana el equipo que introduce todas sus pelotas en las esquinas del contrario o el que tiene menos pelotas en sus esquinas pasado un tiempo determinado.



**Nombre: Diamante**

**Función:**  
Predeportivo.

**Material:**  
Aros, pañuelos, pelotas de tenis.

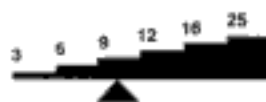
**Organización del grupo:**  
Grupos iguales.

**Desarrollo:**  
Dividimos la clase en grupos iguales de 6 o más miembros, de forma que los grupos se enfrenten dos a dos. Para cada encuentro precisamos cuatro aros colocados en forma de diamante (rombo) separados unos 10 m entre sí; un aro en la mitad del rombo y una pelota de tenis.

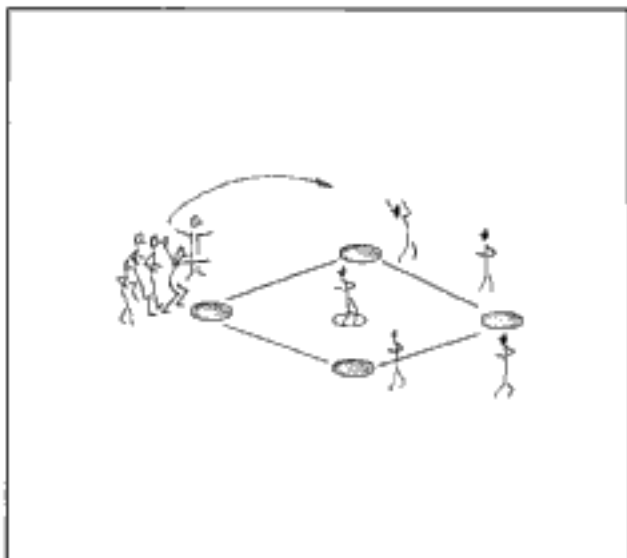
Un grupo tiene a uno de sus miembros dentro del aro que está en el centro del diamante, mientras que el resto de sus compañeros están situados estratégicamente en el resto del espacio de juego. Su misión no es otra que tratar de recibir la pelota y devolvérsela cuanto antes mediante pasés a su compañero que está en el centro del diamante. Si en el momento en que éste recibe la pelota hay un corredor entre aro y aro, queda eliminado. El otro equipo está junto a uno de los aros. Uno de ellos lanzará con la mano la pelota tan lejos como pueda y saldrá corriendo pasando de un aro a otro tratando de llegar al aro del que partió antes que la pelota llegue al defensor del centro del diamante. Si ve peligro puede quedarse en cualquiera de los aros, siempre que no esté ocupado por otro compañero, pudiendo reanudar su carrera tras un nuevo lanzamiento. Todos los miembros de este grupo lanzarán la pelota, sumando un punto por cada vuelta completa que hayan logrado. Cuando todos hayan participado en el juego se cambian los papeles pasando a ser defensores.

**Variaciones:**

- Podemos sustituir la acción de lanzar la pelota por golpear con un bate una pelota apoyada en un tee.



31.4





32.4

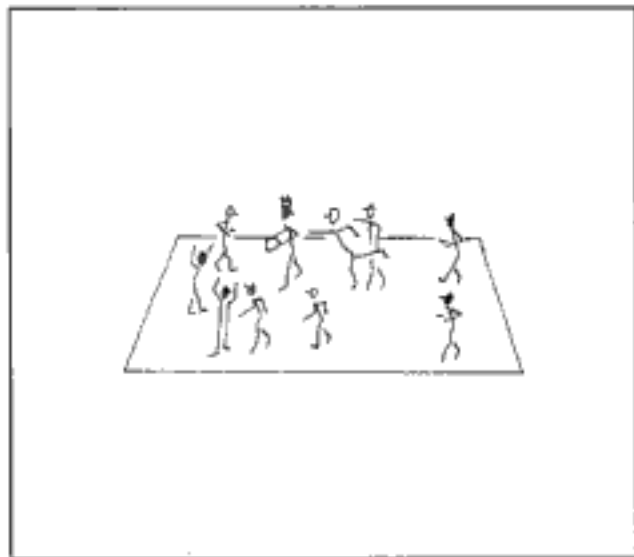
**Nombre:** El rey

**Función:**  
Predeportivo.

**Material**  
1 balón.

**Organización del grupo:**  
Dos grupos.

**Desarrollo:**  
Divididos en dos grupos: pasadores y defensores. El grupo pasador se reúne y elige en secreto un rey y se lo dice a la maestra. Se inicia el juego y el equipo en posesión de la pelota se la irá pasando, implicando al máximo al rey, puesto que cada vez que reciba la pelota sumará un punto. El equipo defensor intentará tocar a quien tiene el balón. Si toca al rey cuando éste posee el balón, tiene que decirlo y acaba el juego, si no el juego acabará cuando el rey consiga 10 puntos. El objetivo de los defensores no es el balón sino el poseedor del mismo.



**Nombre: El tendal****Función:**

Desplazamientos. Manejo de objetos.

**Material:**

Cuerdas, trapos, pinzas, 2 bancos.

**Organización del grupo:**

Grupos iguales.

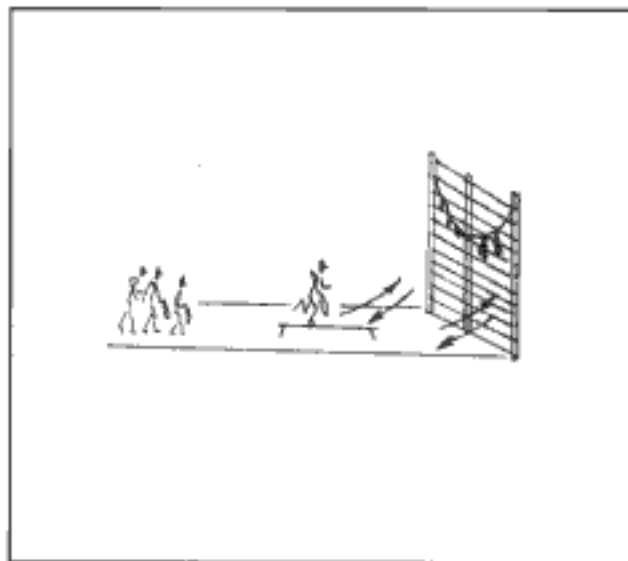
**Desarrollo:**

Dividimos la clase en grupos iguales. Todos los miembros del grupo tienen en sus manos un trapo y están juntos frente a las espalderas en las que hemos atado una cuerda a modo de tendales. A cada grupo le corresponden dos espalderas con cuerda separadas por al menos tres módulos de espaldera, tal como se muestra en el dibujo; en una hemos colocado pinzas y la otra está vacía. En el espacio que existe entre las espalderas y cada grupo hay un banco sueco.

El juego consiste en comprobar qué grupo tiende antes toda su colada. Para ello deberán salir de uno en uno, subir a la espaldera con pinzas, coger una pinza, bajar la espaldera tocando el peldaño más cercano al suelo, correr por encima del banco, subir a su otra espaldera y tender el trapo con la pinza, bajar pisando el peldaño más cercano al suelo y volver a dar el relevo al siguiente compañero.

**Variaciones:**

- En lugar de subir y bajar las espalderas podemos pasar de una otra sin bajar al suelo.
- Introducir otro tipo de obstáculos.
- Cada tramo del recorrido realizarlo con desplazamientos distintos.

**33.4**



**Nombre:** El túnel

**Función:**

Coordinación. Desplazamientos.

**Material:**

1 pelota por grupo.

**Organización del grupo:**

Grupos iguales.

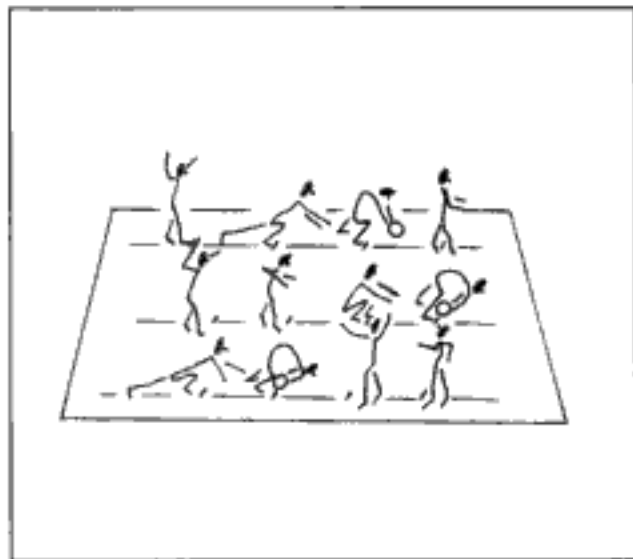
**Desarrollo:**

Dividimos la clase en grupos de igual número que se colocan en fila separados un metro, aproximadamente. El primero de cada fila tiene un balón. A la señal del maestro el primero pasará el balón por debajo de las piernas al segundo, éste al tercero y sucesivamente hasta que llegue al último, que cogerá la pelota para salir corriendo y colocarse el primero, volviendo a empezar. Ganará el grupo que antes consiga volver al orden en que empezaron. Si el balón se cae o toca el suelo deberá volver al primero de la fila.

Las posibilidades de este juego son infinitas. Se puede modificar:

- La distancia entre los jugadores.
- La forma de pasar la pelota.
- El tipo de desplazamiento.
- La colocación de los jugadores en la hilera.
- Acciones a realizar antes o después de haber pasado la pelota.
- El objeto que hay que pasar.

Todo tiene cabida dentro de este juego.





35.4

### Nombre: El volteo

#### Función:

Acondicionamiento físico.

#### Material:

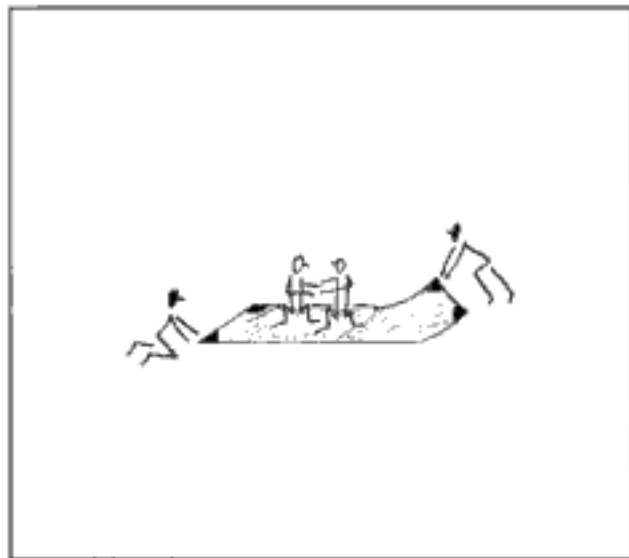
1 colchoneta por cada 4 alumnos.

#### Organización del grupo:

Parejas.

#### Desarrollo:

Nos distribuimos por parejas y éstas, a su vez, se agrupan de 2 en 2 con una colchoneta. Una de las parejas se tumba sobre la colchoneta como si estuviesen durmiendo, la otra intentará voltear a la colchoneta en el menor tiempo posible sin tocar a los dormilones que duermen. Una vez que les han logrado dar la vuelta se anota el tiempo y se cambian los papeles. Gana la pareja que menos tiempo invierte. No obstante, si una pareja pasados dos minutos no ha logrado su objetivo cambia automáticamente.



## Nombre: Ensayo



36.4

### Función:

Gran juego. Predeportivo.

### Material:

1 balón, tiza.

### Organización del grupo:

Dos grupos.

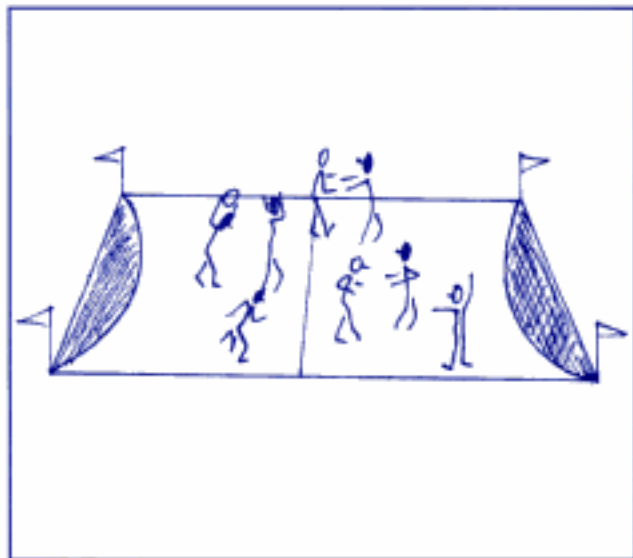
### Desarrollo:

Para este juego precisamos un terreno similar al de un campo de fútbol. En él se enfrentan dos equipos del mismo número de miembros con el objetivo de posar la pelota tras la línea de fondo que defiende el equipo contrario. No se puede correr ni botar la pelota, así que habrá que hacerla avanzar a base de pases, pudiéndose dar 1, 2 ó 3 pasos antes de pasar. Al poseedor de la pelota no se le puede tocar aunque sí molestar el pase, pues si tarda en pasar más de 3" pierde la pelota.

Cuando el balón ha sido posado, no lanzado, tras la línea del equipo contrario, el equipo se anotará un ensayo –cada ensayo vale tres puntos–, y, pasará, a continuación, a lanzar un penalti sobre la portería defendida por un contrario. Si marca el penalti su equipo sumará otros dos puntos.

### Variaciones:

- Se puede permitir –placar– al poseedor del balón tocándole las caderas con las dos manos a la vez. Si esto sucede, el poseedor del balón debe soltarlo inmediatamente.



**Nombre: Escobool**

**Función:**  
Predeportivo.

**Material:**  
1 escoba por alumno, 1 pelota de floorball, tiza.

**Organización del grupo:**  
Grupos iguales.

**Desarrollo:**  
Dos equipos se enfrentan tratando de introducir la pelota en la portería del equipo contrario utilizando para ello las escobas. El espacio de juego será proporcional al número de miembros de cada equipo y, evidentemente, el tamaño de la portería y del área que la rodea por delante estarán acordes con el tamaño del campo. Si podemos jugar en un espacio cerrado en el que se puede golpear la bola contra las paredes o bordillos improvisados y que tenga un espacio también de juego tras cada portería, ganaremos en continuidad.

Algunas normas que podemos tener en cuenta:

- La pelota sólo puede golpearse con los pelos de la escoba.
- No se puede levantar la escoba por encima de la rodilla.
- Con la escoba no se puede golpear al contrario ni a su escoba, sancionándose esta acción con un tiro libre directo a portería.
- Quien marca gol pasa a ser portero.
- La pelota se puede parar con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos; tampoco puede chutarse con los pies.
- No puedes oponerte al adversario con el cuerpo ni empujarle.
- Nadie puede estar dentro del área de portería, excepto el portero.

**37.4**

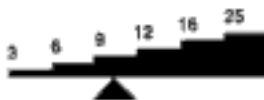


Hidden page

Hidden page

Hidden page

Hidden page



42.4

**Nombre:** La barraca

**Función:**

Predeportivo.

**Material:**

Conos, pelotas.

**Organización del grupo:**

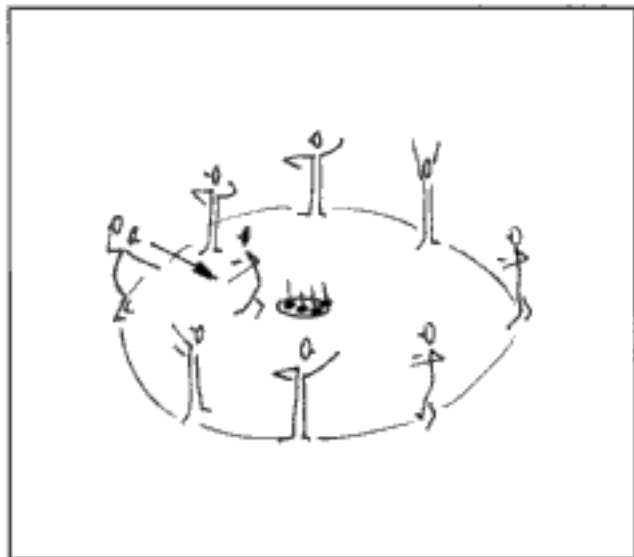
Gran grupo.

**Desarrollo:**

Dentro de un gran círculo colocamos 4 botellas de plástico y un alumno –el guardián de la barraca–. El resto de alumnos, unos 6 u 8, están fuera del círculo y se pasan una pelota buscando el momento propicio para lanzarla contra las botellas y derribarlas superando la oposición del guardián que intentará evitarlo situándose en la línea de tiro. Si a pesar de sus esfuerzos no lo consigue y son derribadas todas las botellas, otro guardián ocupará su lugar. Gana la partida el guardián que mantenga todas sus botellas en pie el mayor tiempo posible.

**Variaciones:**

- Se pueden sustituir las botellas por un balón medicinal dentro de un círculo pintado con tiza. Cuando el balón es sacado del círculo se cambia el guardián.



Hidden page



### Nombre: Los diez pases

#### Función:

Manejo de objetos. Predeportivo.

#### Material:

1 balón, pañuelos, etc.

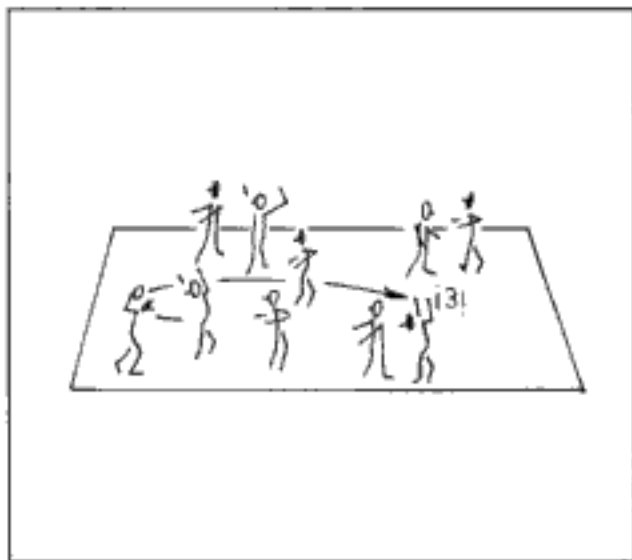
#### Organización del grupo:

Grupos iguales.

#### Desarrollo:

En un espacio bien delimitado situamos a dos grupos de igual número de miembros, que puede oscilar de 5 a 10. La finalidad del juego es ver qué equipo es capaz de pasarse el balón 10 veces sin que se lo arrebatase el equipo contrario. Si lo hace, el juego continuará inmediatamente. A partir de esta situación inicial las posibilidades del juego son infinitas. Nos permitimos indicar algunas:

- Con el balón en la mano se pueden dar un, dos... pasos o ninguno.
- No se puede devolver el balón a quien te lo pasó.
- Se puede/ no se puede tocar al adversario.
- Si el balón cae al suelo se pierde.
- Todos los pases deben darse con bote.
- Los pases impares se deben hacer a chicas y los pares a chicos.
- El último pase hay que dárselo a un compañero determinado.
- La mitad de un equipo en un campo y la otra mitad en otro, cada pase hay que darlo de una campo a otro.
- Etc.





45.4

### Nombre: Lucha de escudos

#### Función:

Acondicionamiento físico.

#### Material:

Colchonetas.

#### Organización del grupo:

Grupos iguales.

#### Desarrollo:

Cada grupo de 4 ó 5 miembros posee una colchoneta que enarbola a modo de escudo para enfrentarse a otro equipo y hacerle retroceder hasta una línea previamente indicada. Se puede empujar de cualquier forma pero sólo sobre la colchoneta, tal como indica el gráfico.

#### Variaciones:

- Un equipo contra otro.





## Nombre: Minuto a minuto



46.4

### Función:

Coordinación. Predeportivo.

### Material:

1 balón y 1 testigo, tiza.

### Organización del grupo:

Dos grupos.

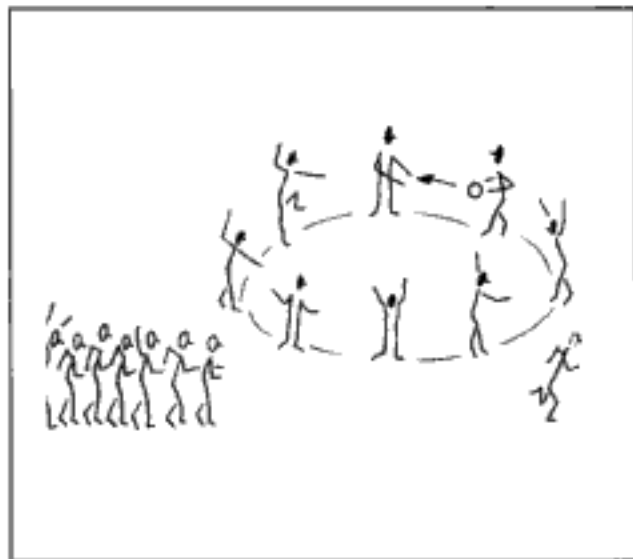
### Desarrollo:

Dividimos la clase en dos grupos unos serán el reloj y los otros la cuerda que le hace funcionar. El reloj se forma situándose en círculo separados unos cuatro pasos entre cada jugador; y la cuerda haciendo una fila al lado del reloj. Los equipos ocupan el mismo lugar en el círculo para que no haya ventajas.

El juego consiste en comprobar qué reloj es capaz de dar más vueltas pasándose una pelota de uno en uno mientras que la cuerda corre también de uno en uno a su alrededor dándose el relevo unos a otros al terminar cada vuelta. Cuando todos han corrido el reloj deja de pasarse la pelota y se cuenta cuántas vueltas completas han conseguido dar –son las horas que acumulan– y cuántos pases más han dado sin completar una hora –son los minutos–. A continuación se cambian los papeles.

### Variaciones:

– La cuerda se desplaza manejando un objeto o de diversas formas: gateando, pata coja, hacia atrás, etc.





### Nombre: ¿Molesto?

#### Función:

Manejo de objetos. Predeportivo.

#### Material:

1 pelota por alumno, tiza.

#### Organización del grupo:

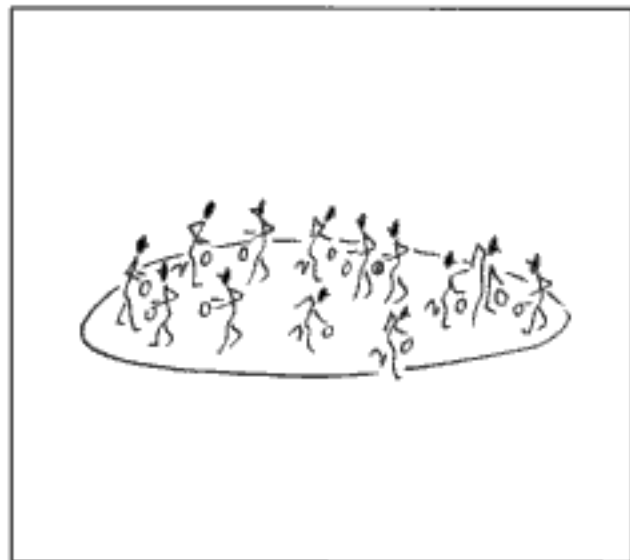
Gran grupo.

#### Desarrollo:

Dividimos al alumnado en tantos grupos como círculos, áreas de baloncesto, balonmano, etc., dispongamos. En cada zona de juego situamos a un número determinado de alumnos con una pelota cada uno, que bote bien. El juego consiste en procurar golpear para que salga fuera del espacio de juego el balón de los compañeros o estorbarles para que dejen de botar sin perder el bote de mi propio balón. Quien pierde la pelota debe salir fuera del círculo y se integra en otra área. Cuando sólo quedan uno o dos alumnos en la zona de juego éste habrá terminado y volvemos a empezar remezclando nuevamente los grupos.

#### Variaciones:

– Unos con balón y otros sin él.



Hidden page

**Nombre: Mutilados****49.4****Función:**

Manejo de objetos. Predeportivo.

**Material:**

Balones de gomespuma.

**Organización del grupo:**

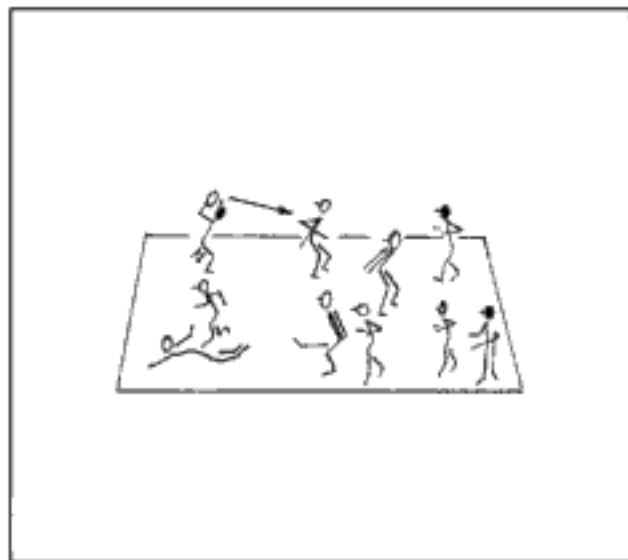
Grupos iguales.

**Desarrollo:**

Distribuido el alumnado en grupos iguales, uno de ellos se enfrenta al resto tratando de golpearles con el balón de espuma que lleva cada uno. Uno puede ser golpeado hasta cuatro veces, sufriendo cada una de ellas una pequeña mutilación en su cuerpo:

- La primera vez en ser golpeado perderá un brazo y deberá seguir jugando con él pegado al cuerpo.
- La segunda perderá el otro brazo, y seguirá jugando con los dos pegados al cuerpo.
- A la tercera perderá una pierna, debiendo moverse a la pata coja.
- A la cuarta perderá la otra pierna quedando muerto en el suelo.

Estando muerto puede ser devuelto a la vida si alguien se tumba a su lado.



Hidden page

**Nombre: Pasensayo****51.4****Función:**

Predeportivo.

**Material:**

1 balón y pañuelos para los equipos.

**Organización del grupo:**

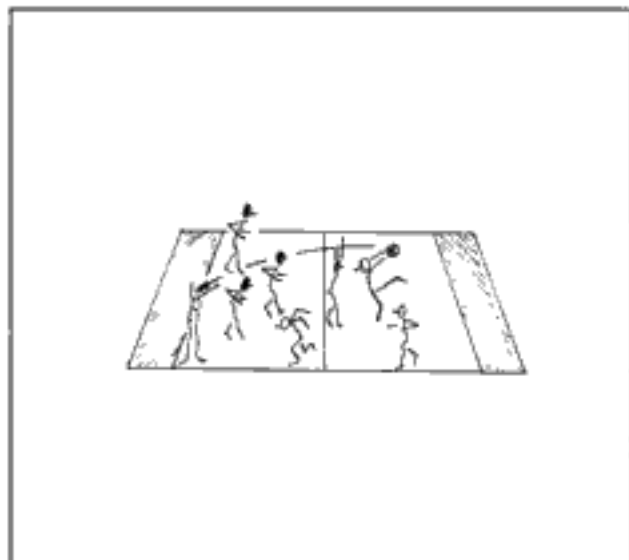
Grupos iguales.

**Desarrollo:**

Los grupos iguales en que hemos distribuido al alumnado se enfrentan dos a dos en un espacio de 20 x 20 m., o similar, delimitado por líneas de fondo y laterales. Cada equipo defiende su línea de fondo y ataca la de enfrente. Pasándose el balón intentarán traspasar con el balón en la mano la línea de fondo del equipo contrario, consiguiendo de esta forma un ensayo. Los defensores tratarán de arrebatárselo interceptándolo cuando va por el aire.

**Otras consideraciones:**

- Si el balón toca el suelo, es falta y saca el equipo contrario.
- No se puede desplazar con el balón en la mano.
- Después de cada ataque el balón pasa al equipo contrario aunque no se haya conseguido ensayo.
- Para conseguir ensayo, todos los componentes del equipo tienen que haber tocado el balón al menos una vez.
- El defensor no puede tocar a los atacantes, solamente interceptar el balón u obstruir el centro.



## Nombre: Pelota canadiense

### Función:

Predeportivo. Gran juego.

### Material:

1 pelota, 1 cono.

### Organización del grupo:

Grupos iguales.

### Desarrollo:

En este juego se enfrentan dos equipos de entre 4 y 6 miembros. El objetivo es sencillo: qué equipo logra que el mayor número de sus miembros sea capaz de lanzar la pelota, correr para rodear una señal y volver a la zona de lanzamiento sin que el equipo contrario logre darle con la misma pelota que él lanzó. Por cada una de estas acciones positivas el equipo suma un punto. Una vez que todos hayan lanzado una vez la pelota se cuenta el número de puntos y se cambian los papeles.

Algunas observaciones que conviene tener en cuenta:

- La pelota puede ser lanzada, chutada, bateada, golpeada con una pala o raqueta, etc.
- La distancia desde la zona de lanzamiento hasta el banderín será de entre 15 y 20 m.
- El equipo que trata de eliminar no puede desplazarse con la pelota en la mano.
- Limitar claramente la zona de lanzamiento que es también la zona de llegada.
- El lanzador es eliminado automáticamente si le atrapan la pelota al vuelo.
- Si el corredor se para o retrocede podemos indicarle un tiempo mínimo para que logre alcanzar la línea de llegada, si no lo hace en ese tiempo estará eliminado.
- Una vez que el equipo que trata de eliminar se hace con la pelota, ésta deberá estar siempre en movimiento.

### Variaciones:

- No cambiar los papeles hasta que un equipo haya logrado "eliminar" a todos los miembros del equipo contrario.



52.4



Hidden page



**Nombre: Pelota cazadora**

**Función:**

Manejo de objetos. Predeportivo.

**Material:**

1 balón de gomaespuma.

**Organización del grupo:**

Dos grupos.

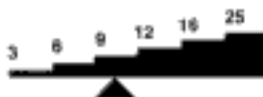
**Desarrollo:**

Los jugadores se sitúan libremente por un espacio bien delimitado y, a ser posible, cerrado por paredes. Uno de ellos se la quedará y tendrá una pelota en la mano. A la señal de inicio quien tiene la pelota la lanzará procurando golpear con ella a uno de sus compañeros. Si no lo consigue coge la pelota y vuelve a intentarlo, pero, si lo consigue, quien fue alcanzado se convierte en su aliado y colabora con él para seguir golpeando al resto de jugadores, que se irán uniendo a ellos a medida que son golpeados. Para realizar esta tarea juntos pueden desplazarse con o sin el balón, pasárselo, etc.

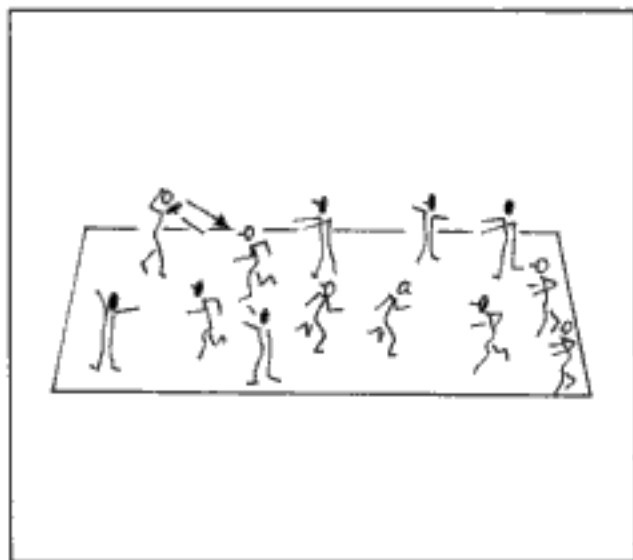
Facilita mucho el juego el hecho de que los que ya han sido golpeados se distinguen de los demás por llevar un pañuelo, subirse las mangas, ponerse un peto, etc.

**Variaciones:**

- Puede jugarse con dos pelotas, desde el inicio o a medida que vayan aumentando los golpeados.
- Delimitar cómo debe golpear la pelota: sin que bote, tras bote, después de un, dos, tres... pases, los chicos sólo eliminan a los chicos, las chicas a todos, manejando la pelota con los pies, etc.



54.4



**Nombre: Pelota en las cuatro esquinas****Función:**

Gran juego.

**Material:**

Balones de gomaespuma y pañuelos.

**Organización del grupo:**

Dos grupos.

**Desarrollo:**

Jugamos en un espacio cuadrado en el que hemos delimitado una zona en cada una de sus esquinas, tal y como se muestra en el dibujo. El alumnado distribuido en dos grupos: quienes corren y quienes eliminan. Los que corren están repartidos en igual número por cada una de las zonas. El juego se inicia cuando una de las corredoras lanza una pelota hacia dentro de la zona de juego y corre a dar el relevo a una compañera de la zona siguiente. Los objetivos para cada uno de los grupos son claros: las corredoras tratan de correr de una zona a otra dándose el relevo unas a otras evitando ser alcanzadas por la pelota, sumando una carrera por cada vuelta completa que den; por su parte, quienes eliminan deberán intentar, en primer lugar, coger la pelota lanzada al vuelo, pues ello elimina directamente a la lanzadora; si no lo consiguen intentarán pasarse la pelota hasta que una de ellos esté en condiciones de lanzarla para alcanzar a una de las corredoras tanto si está corriendo de una zona a otra como si está dentro de una zona. Cuando una corredora es eliminada abandona el juego y éste se reanuda lanzando la pelota una compañera de la zona a dónde ella se dirigía y empezando a contar desde ese momento para sumar una vuelta completa. Cuando una zona queda vacía se termina la partida y se cambian los papeles entre los dos grupos.

**55.4**

## Nombre: Pelota sentada



56.4

### Función:

Gran juego. Manejo de objetos.

### Material:

1 balón de gomaespuma.

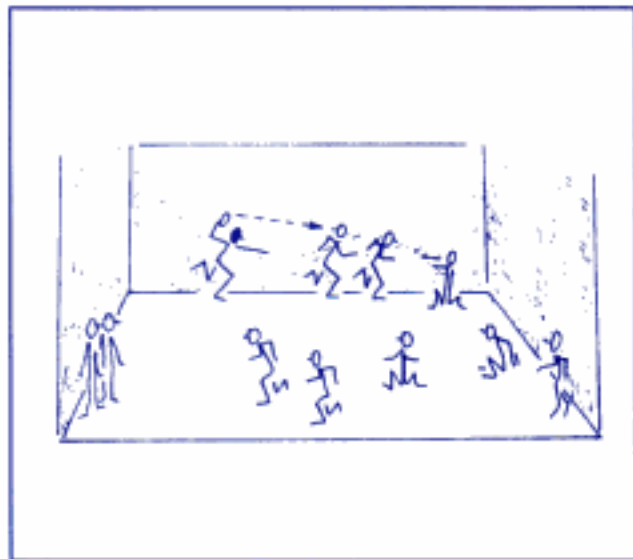
### Organización del grupo:

Gran grupo.

### Desarrollo:

Para llevar a cabo este juego precisamos de un espacio reducido y, a poder ser, cerrado por paredes. Se juega todos contra todos intentando golpearse unos a otros con una pelota blanda siguiendo las siguientes normas:

- Quien tiene la pelota no puede desplazarse con ella.
- La pelota que sale de las manos de una alumna está envenenada, de forma que si te toca te envenena y debes sentarte; pero si bota en el suelo pierde su veneno y cualquiera puede cogerla.
- Quien ha sido alcanzado debe sentarse en el lugar donde estaba al ser golpeado, pudiendo volver a jugar de pie si consigue atrapar la pelota a lo largo del juego y hacer una de estas dos acciones:
  - 1º: al atrapar la pelota alguien que está sentado puede pasarla a otra compañera sentada, pudiéndose levantar y reintegrarse al juego si el receptor cogió la pelota;
  - 2º: intentar alcanzar a alguien que está de pie para eliminarle.



**Nombre: Pelotaro****Función:**

Manejo de objetos. Predeportivo.

**Material:**

Pelotas y aros.

**Organización del grupo:**

Grupos iguales.

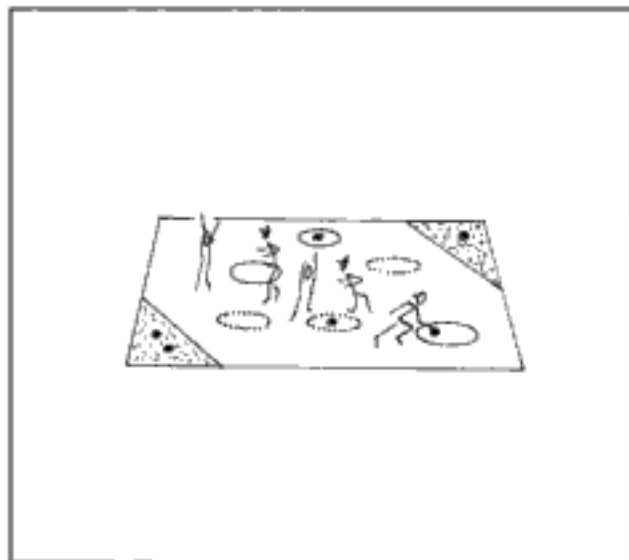
**Desarrollo:**

En cada espacio de juego se enfrentan dos grupos de iguales. Cada grupo posee el mismo número de pelotas que de aros. Cada grupo dispondrá libremente por el suelo sus aros que deberán distinguirse fácilmente los del otro grupo. Las pelotas estarán todas juntas en una esquina de su libre elección. El juego consiste en comprobar qué grupo es capaz de introducir el mayor número de pelotas en sus aros, teniendo en cuenta que en cada aro sólo se puede introducir una.

Al inicio del juego un grupo coge una de sus pelotas y pasándosela entre ellos, sin botar o correr con ella, trata de superar la oposición de los contrarios para posarla dentro de uno de sus aros. Si lo consigue coge otra pelota y la vuelve a poner en juego. Si un equipo arrebatara la pelota a su contrario, la depositará fuera del espacio de juego y cogerá una de las suyas para seguir jugando. Cuando uno de los dos equipos tiene su esquina vacía se acaba el juego, ganando quien tenga más pelotas dentro de sus aros.



57.4



Hidden page

**Nombre: Persecución de pelotas****59.4****Función:**

Manejo de objetos. Predeportivo.

**Material:**

2 pelotas y pañuelos de 2 colores.

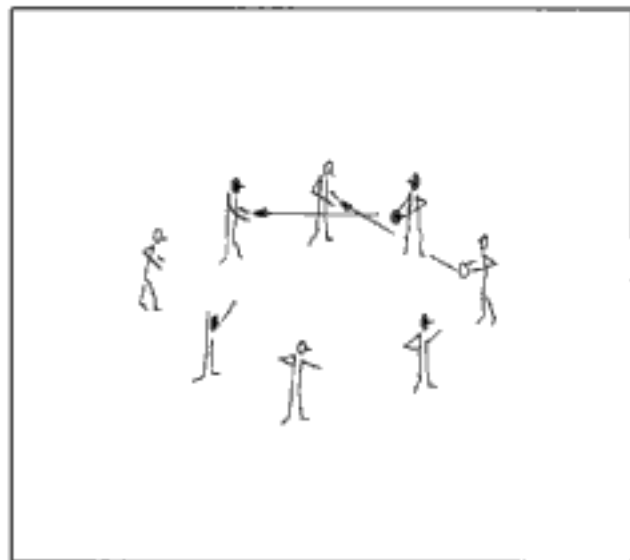
**Organización del grupo:**

Dos grupos.

**Desarrollo:**

Los dos grupos en que hemos dividido la clase se organizan formando un gran corro separados unos 3 metros entre sí, de forma que estén intercalados los miembros de los dos equipos. Cada equipo posee una pelota (de distinto color), que han de irse pasando entre sí sus miembros, procurando alcanzar y adelantar la pelota que maneja el equipo contrario y que inició el juego con una pequeña ventaja respecto a ellos. Puede ocurrir que sea la pelota perseguida la que dé alcance a su perseguidora, en ese caso la puntuación obtenida por este equipo sería doble. Si la pelota cae al suelo deberá recogerse y ponerla en juego el mismo alumno al que se le cayó.

Lo más usual es jugar con cualquier tipo de pelotas, aunque puede jugarse con cualquier objeto que sea fácilmente manipulable, e incluso que cada equipo maneje un objeto diferente.



Hidden page

**Nombre: Pre-rugby**

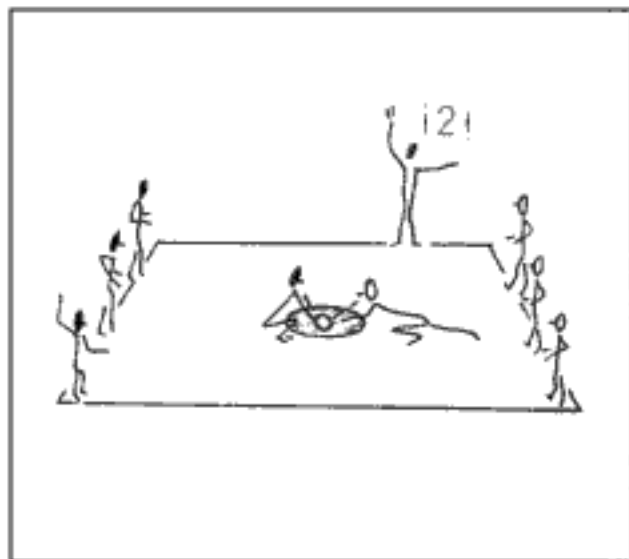
**Función:**  
Predeportivo.

**Material:**  
1 balón no muy inflado.

**Organización del grupo:**  
Dos grupos.

**Desarrollo:**  
Dividimos la clase en dos grupos que se sitúan uno a cada lado del espacio de juego asignando a cada miembro del equipo un número a partir del 1. En el centro del terreno colocamos un balón de rugby o, en su caso, un balón un poco desinflado.

El juego comienza cuando la maestra dice en voz alta un número. Quienes tienen dicho número salen intentando coger el balón para llevarlo a la zona del equipo contrario y posarlo en el suelo sin lanzarlo ni soltarlo más allá de la línea que delimita el campo. Quien no coge el balón intentará que el otro no lo consiga y para ello puede agarrarle con las dos manos. Si es tocado de esta forma, el jugador que posee el balón debe pararse inmediatamente. En ese instante la maestra dice otro número y sale un nuevo miembro de cada equipo a ayudar a su compañero: uno para recibir la pelota de su compañero que se la pasará siempre hacia atrás –pase de rugby– y el otro para intentar interceptarla. De esta forma, si la situación se repite podemos nombrar tantos números como queramos. Si consiguen posar la pelota ganarán un punto para su equipo, si el equipo contrario logra arrebatársela la pelota puede intentar llevarla hasta el campo contrario y anotarse el tanto en juego.

**61.4**



## Nombre: Primis

**Función:**  
Predeportivo.

**Material:**  
Pelotas.

**Organización del grupo:**  
Grupos iguales.

### **Desarrollo:**

Distribuidos en grupos iguales, cada grupo con un balón frente a una pared. Una vez establecido el turno de juego que se respetará escrupulosamente, el primero chuta el balón para que pegue en la pared, no importa dónde. El segundo deberá hacer lo mismo golpeando el balón en movimiento o cuando se haya parado, según le resulte más conveniente. Así sucesivamente. Cuando alguien no logra alcanzar la pared queda eliminado hasta la partida siguiente. El último que quede sin ser eliminado gana un primis, una vida que podrá utilizar si es eliminado en la siguiente partida o añadir otra más si vuelve a quedar el último.

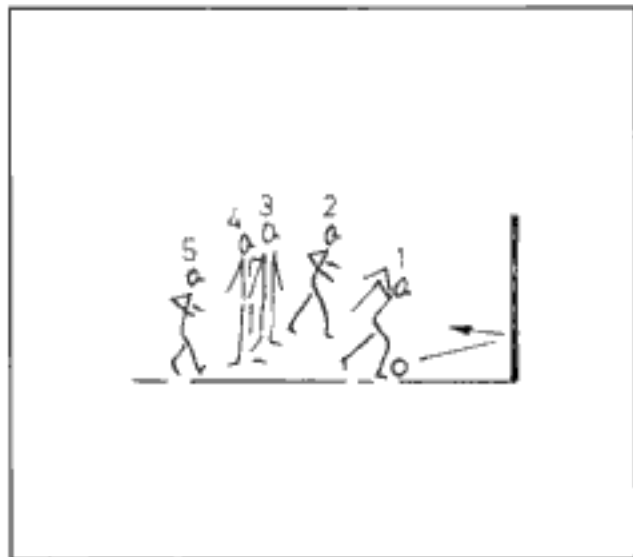
En la siguiente partida se juega con el orden en que uno fue eliminado en la partida anterior: el primero en ser eliminado jugará en último lugar y así sucesivamente.

Algunas modalidades más comunes de este juego son:

- Primis sin orden: quien pilla el balón tira.
- Primis con dos toques: el primero para parar el balón y el segundo para chutar contra la pared o contra algún compañero, eliminándole si le alcanzas. (Puede ocurrir que alguien más rápido se te adelante en el segundo toque y chute contra la pared, contra otro compañero o contra ti mismo).
- Primis con limitaciones: la pelota debe golpear por encima de una línea marcada en la pared.



62.4





### Nombre: Quita y pon

#### **Función:**

Coordinación. Manejo de objetos.

#### **Material:**

Conos y prendas diversas.

#### **Organización del grupo:**

Grupos iguales.

#### **Desarrollo:**

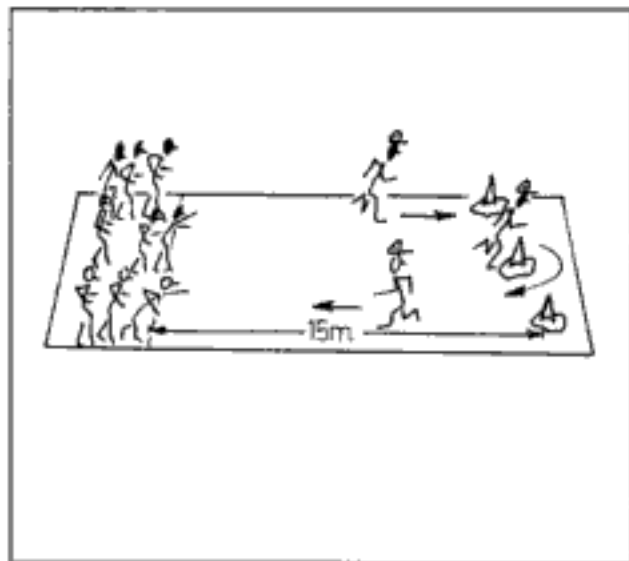
Distribuimos al alumnado en varios grupos y les situamos en hilera frente a un cono que diste de ellos unos 15 m.

Este juego es una carrera de relevos en la que los jugadores deberán colocarse correctamente una prenda antes de iniciar la carrera para rodear el cono y volver a dar la prenda a la compañera siguiente.

Las prendas a utilizar pueden ser tan sencillas como gorras o petos, o un poco más complicadas como chandals, guantes, zapatillas, cordones de zapatillas, etc.

#### **Variaciones:**

- El juego mantiene una dinámica similar si en lugar de traer otra vez la prenda al compañero, cada grupo dispone de dos picas. En una ata la prenda y coge otra prenda anudada en la segunda pica y la trae al siguiente compañero.





64.4

**Nombre: Relievo de mudanzas**

**Función:**

Coordinación. Manejo de objetos.

**Material:**

Variado.

**Organización del grupo:**

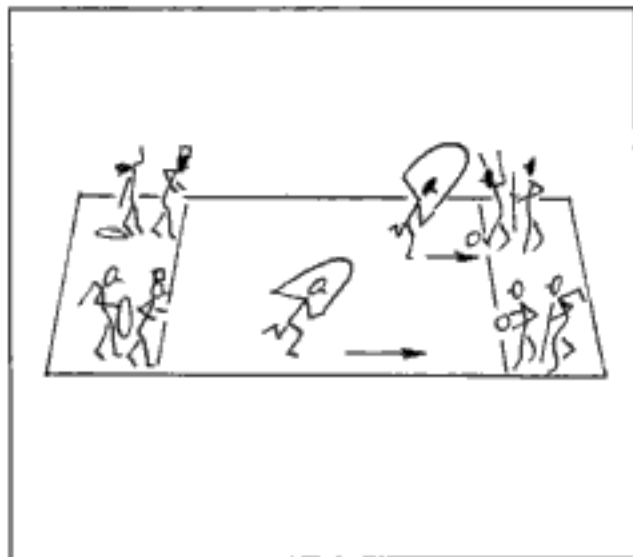
Grupos iguales.

**Desarrollo:**

Esta es una carrera de relevos en la que cada grupo tiene diversos materiales que debe transportar de una zona a otra del espacio de juego. Cada material deberá ser transportado de una forma distinta y por un jugador distinto.

Algunos materiales:

- Pelotas: botando, conduciendo con el pie, rodando con la mano, golpeando con objetos, etc.
- Cuerdas: saltando a la comba.
- Ladrillos: llevando en equilibrio sobre la cabeza, sujeto entre las piernas, etc.
- Picas: en equilibrio sobre la mano, rodando con el pie, lanzando y cogiendo.
- Arcos: rodando.
- Etc.





65.4

### Nombre: Robapelotas

#### Función:

Manejo de objetos. Predeportivo.

#### Material:

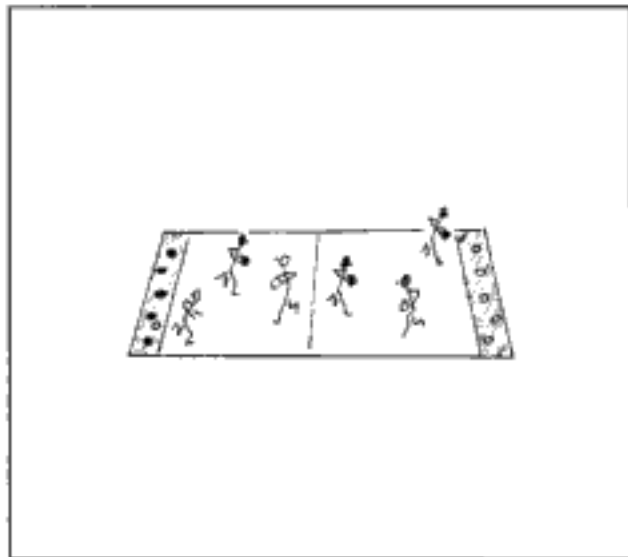
1 balón por alumno, tiza.

#### Organización del grupo:

Dos grupos.

#### Desarrollo:

Agrupamos al alumnado en dos equipos que se enfrentan entre sí. Los dos equipos poseen el mismo número de pelotas que colocan detrás de una línea. El juego consiste en comprobar qué equipo es capaz de dirigirse al campo del equipo contrario y robarles más pelotas en un tiempo determinado. Cada jugador sólo podrá robar una pelota cada vez. La forma de transportar la pelota de un campo a otro dependerá de los objetivos más específicos que queramos trabajar (botando, conduciendo con el pie, etc).



Hidden page



67.4

### Nombre: Rondo

#### Función:

Predeportivo.

#### Material:

Pelotas.

#### Organización del grupo:

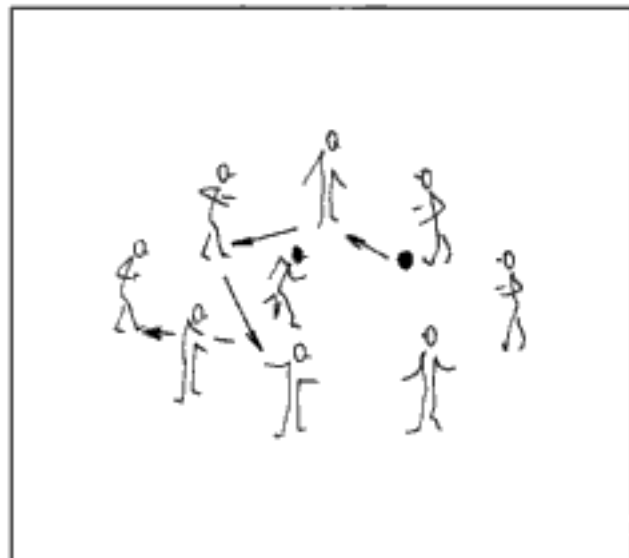
Grupos iguales.

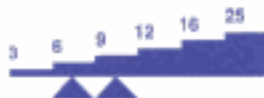
#### Desarrollo:

La dinámica de este juego es sencilla. Cada grupo forma un corro cuyos miembros se pasan entre sí una pelota. Uno, dos o más alumnos están en el centro procurando interceptar el objeto. Si lo consiguen cambian de posición con el último que lo tocó.

A partir de esta situación las posibilidades pueden ser:

- Aumentar o disminuir el número de alumnos que forman el corro.
- Aumentar o disminuir el número de alumnos que están dentro.
- Variar el tipo de objetos que se pasan pudiendo ser uno o más.
- Determinar la forma concreta en que hay que pasar el objeto.
- Etc.





68.4

**Nombre: Tenis loco**

**Función:**

Predeportivo. Manejo de objetos.

**Material:**

1 pelota de tenis por pareja, tiza.

**Organización del grupo:**

Parejas.

**Desarrollo:**

Cada pareja juega sobre un círculo de unos 2 m de diámetro dibujado en el suelo pudiéndose mover libremente tanto por fuera como por dentro de él. El juego consiste en golpear la pelota siempre de abajo-arriba de forma que al caer bote en cualquier parte del círculo. El compañero deberá devolverla de la misma forma antes de que vuelva a botar fuera del aro o, de lo contrario, perderá un punto. También se considerará un tanto perdido si al golpear la pelota ésta no cae dentro del círculo.

**Variaciones:**

- Jugar por parejas dentro de un círculo en el que la pelota debe botar como mínimo a la altura de la cintura de quien la golpeó y que deberá ser devuelta antes de que vuelva a botar dentro o fuera del círculo.



Hidden page



## Nombre: Tiro al plomo



70.4

### Función:

Manejo de objetos. Predeportivo.

### Material:

Pelotas y 1 balón medicinal.

### Organización del grupo:

Dos grupos.

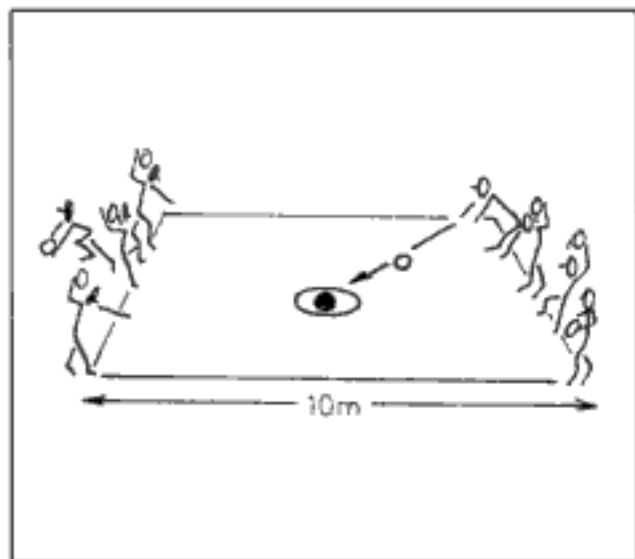
### Desarrollo:

El espacio ideal para el desarrollo de este juego es una zona de unos 10 metros de larga por 8/10 de ancha con paredes laterales que eviten la dispersión de los balones. Si se juega en un espacio abierto pierde mucha continuidad.

Los equipos se colocan tal y como se indica en el dibujo, separados unos 10 metros y con un balón medicinal en el centro. Cada jugador posee una pelota con la que procurará golpear el balón medicinal para intentar que sobrepase la línea del equipo contrario. Si lo consiguen ganan un punto y se vuelve a empezar con el balón en el centro. La pelota debe lanzarse obligatoriamente desde detrás de la línea que definen cada equipo y sólo se podrá sobrepasar para recoger una balón que está parado en su terreno de juego.

### Variaciones:

- Cambiar tipo de objeto a golpear o introducir varios.
- Ampliar la distancia entre equipo y equipo.



**Nombre:** Tocatierra

**Función:**  
Predeportivo.

**Material:**  
Red de voleibol, 1 balón.

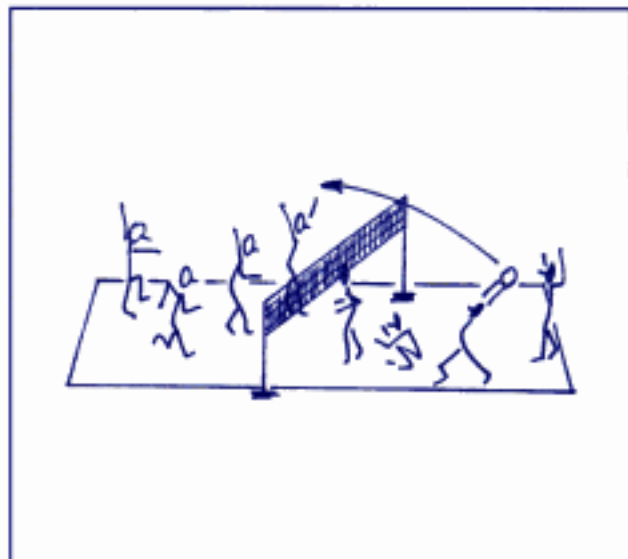
**Organización del grupo:**  
Dos grupos.

**Desarrollo:**  
Enfrentamos dos equipos del mismo número de jugadores en un campo de voleibol o similar en el que hemos colocado en el centro una red, goma, etc., a una altura de unos 2 m. El objetivo del juego es lanzar el balón para que, tras pasar por encima de la red, toque el suelo dentro del terreno del equipo contrario. Ello supondrá un tanto para el equipo que lanzó el balón; si acumula 15 tantos gana un set y...

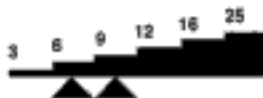
Algunas consideraciones a tener en cuenta: pone el balón en juego lanzándolo el equipo que perdió el tanto; si un equipo lanza el balón pero cae fuera del terreno del contrario, pierde un tanto; el balón antes de ser cogido se puede pasar a los compañeros golpeándolo tantas veces como se quiera sin que caiga al suelo. Una vez que el balón es cogido, no se puede andar con él y deberá lanzarlo quien lo cogió. Obviamente, también se puede devolver golpeándole (reglamento de voleibol) sin necesidad de cogerle que es lo normal en este juego adaptado de iniciación al voleibol.

**Variaciones:**

- Obligar a que el balón se pase tres veces entre los compañeros antes de pasarlo al otro campo.
- Jugar con dos balones simultáneamente.

**71.4**

**Nombre: Uno de cada lado**



72.4

**Función:**

Predeportivo. Manejo de objetos.

**Material:**

Pelotas, tiza.

**Organización del grupo:**

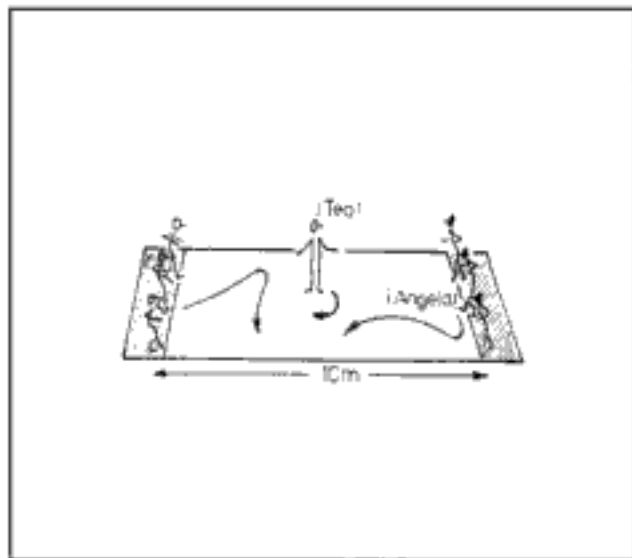
Gran grupo.

**Desarrollo:**

Todos los alumnos con una pelota situados en dos grupos unos frente a otros separados unos diez metros y un jugador en la mitad entre ambos grupos, que es quien se la queda. El juego se inicia cuando éste dice el nombre de un compañero de cualquiera de los dos lados, quien a su vez nombra a alguien del lado contrario momento en que ambos intentan cambiarse de sitio sin que el del medio les pille. Si lo hace, cambia de papel con quien le pilló. Tanto los que cambian de sitio como el que pilla deben manejar la pelota de la forma convenida, botando, con el pie, etc., según la habilidad que nos interese desarrollar.

**Variaciones:**

- Se puede jugar con dos jugadores a la vez en el medio y saliendo más de uno por cada lado.





73.4

### Nombre: Zonabote

**Función:**

Predeportivo.

**Material:**

Pelotas, tiza.

**Organización del grupo:**

Grupos iguales.

**Desarrollo:**

Distribuidos en grupos iguales, se enfrentan dos a dos en el espacio de una zona de baloncesto, o similar. Un grupo dentro y otro fuera. Los de dentro botan la pelota con una mano mientras que con la otra intentan golpear las pelotas del resto para que salgan fuera del espacio de juego. Quienes están fuera se mueven alrededor de la zona, sin entrar en ella, intentando introducir las manos y arrebatar uno de los balones que se acerquen. Si lo consiguen pasarán dentro y quien la perdió saldrá fuera. Si alguien de dentro comete alguna infracción –botar con las dos manos, coger la pelota y volver a botar, etc.– pierde y cambia con quien lleve más tiempo fuera sin cambiar.





# **COLECCIÓN**

## **FICHEROS DE JUEGOS Y ACTIVIDADES**

---

**Fichero Actividades en la naturaleza**

*Julio Antonio Iglesias Cueto*

**Fichero Juegos predeportivos para 4 a 7 años**

*Victor Arufe Giráldez*

**Fichero Juegos de expresión y cooperación**

*Varios autores*

**Fichero Juegos individuales y de grupo**

**Fichero Juegos de equipo**

**Fichero Habilidades motrices básicas**

**Fichero Educación física de base**

**Fichero Gimnasia natural**

**Fichero Cualidades físicas y motrices**

**Fichero Juegos deportivos recreativos**

*Oleguer Camerino*

---

**Fichero Juegos de escalada**

**Fichero Juegos malabares**

*Montserrat Comes, Iván García, Mercè Mateu, Olga Cases y Luis Pomar*

**Fichero Juegos alternativos para Primaria**

*José Luis Garño, M.ª Dolores Serrano y M.ª Cruz López*

**Fichero Juegos de relevos**

**Fichero Actividades acuáticas básicas**

*Marta Capllonch Bujosa*

**Fichero Juegos sensoriales, de equilibrio y esquema corporal**

*Varios autores*

**Fichero Juegos ingeniosos de interior**

**Fichero Juegos dinámicos de interior**

**Fichero Juegos para comenzar y acabar la sesión**

*Varios autores*

**Fichero Juegos con objetos**

*Varios autores*







Los autores, cuando hablan de "juegos con objetos", proponen juegos en los que la presencia y el mantenimiento de diversos objetos constituye, unas veces la finalidad propia del juego y, otras, las más, el instrumento, el cómplice, la excusa con la que abordar otra serie de objetivos.

Son, por tanto, juegos que implican la manipulación de esos objetos, convencionales (pelotas, aros, cuerdas, etc.) alternativos (sticks, indiacas, ringos, etc.) o desarrollados por la propia iniciativa a partir de otros objetos ya existentes.

Al mismo tiempo, en estos juegos se va combinando el manejo de objetos estáticos o en movimiento, con uno o varios segmentos corporales, directamente o a través de otros objetos. En definitiva, se está tratando de lanzar, coger, golpear, conducir, etc.

Son juegos desarrollados normalmente en grupo o en una dinámica de colaboración y oposición. Situaciones en la que el aspecto socializante de los juegos alcanza todo su esplendor. Juegos, muchos de ellos, con carácter pre-deportivo, que acercan al alumnado a acciones propias de los deportes más habituales o de deportes alternativos, sin que ello suponga la práctica reglada de un deporte federativo.

ISBN 84-9729-026-7



9 788497 290265

© Cívica