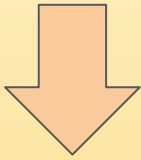


# Juegos populares

4°C



Nombres del equipo 5:

Sofia  
Valeria.L  
Alisson  
Ainara  
Carlos



NOMBRE DEL JUEGO:

LA RAYUELA

MATERIAL:

Una piedra y una tiza

1

Nº JUGADORES:

Individual

Individual, Parejas, Tríos,  
Pequeño Grupo, Gran Grupo.

FOTO O DIBUJO:

CÓMO SE JUEGA:

Saltando en una pierna ( pata coja) o en dos casillas de ese nivel (dependiendo del dibujo hecho) se debe evitar pisar el casillero donde está la piedra. Una vez ido al final y volver por nuestros pasos, se detiene uno en un descanso, retira la piedra y se la da al otro compañero y él empieza y salta.



VARIANTE:

Tu compañero o compañera te puede prohibir pisar alguna casilla además de la de la piedra.

EQUIPO 5: Sofia

**NOMBRE DEL JUEGO:**

**BOTE BOTELLA**

**MATERIAL:**

Una botella

2

**Nº JUGADORES:**

Gran grupo

Individual, Parejas, Tríos,  
Pequeño Grupo, Gran Grupo.

**FOTO O DIBUJO:**

**CÓMO SE JUEGA:**

Hay uno que se la queda, le tiene que dar una patada a la botella y tendrá que ir a recogerla y ese es el tiempo que tienen los demás para esconderse. Después el que se la queda tiene que encontrarlos y decir su nombre tocando la botella y tendrán que ponerse prisioneros alrededor de la botella hasta que uno le de una patada a la botella y empieza todo desde el principio.

**VARIANTE:**

En vez de verlos y decir su nombre ir a su sitio decir su nombre y desde allí encontrar al siguiente.



**EQUIPO.5: Carlos**

NOMBRE DEL JUEGO:

LAS CANICAS

MATERIAL:

Canicas

3

Nº JUGADORES:

Pequeño grupo

Individual, Parejas, Tríos,  
Pequeño Grupo, Gran Grupo.

FOTO O DIBUJO:

CÓMO SE JUEGA:

Los jugadores compiten uno contra otro se utilizan distintas canicas el objetivo del juego es colocar todas las canicas propias en el hoyo. El partido empieza con un lanzamiento de una canica de la línea de tiro hacia el hoyo el jugador cuya canica esté más cerca del hoyo decide quien vaya a comenzar el juego. El primer jugador con el lanzamiento de todas sus canicas (una por una) desde la línea de tiro tratando de acertar el hoyo. Luego hace lo mismo su oponente. El jugador que tenga sus canicas en el hoyo (o el jugador que tenga alguna canica cerca del hoyo) habrá ganado el juego.

VARIANTE:

Hay cinco niveles con rayas y quien lo supere ganará el juego y elige la canica que se lleva de premio.



EQUIPO 5: Valeria.L

NOMBRE DEL JUEGO:

LA GALLINITA CIEGA

MATERIAL:

Cinta o cualquier cosa que te tape los ojos

4

Nº JUGADORES:

Gran Grupo

Individual, Parejas, Tríos,  
Pequeño Grupo, Gran Grupo.

FOTO O DIBUJO:

CÓMO SE JUEGA:

Una persona se pone en los ojos una cinta que luego se lo ata con un mudo para que no puedas verlo y los demás compañeros o jugadores le dan tres vueltas y el que tiene la cinta en los ojos tiene que intentar pillarlos sin verlo y si lo pilla pues se las queda y así todo el rato. La canción es:

gallinita ciega qué se te perdido una aguja y un reloj das tres vueltas y lo encontraras 1,2 y 3.

VARIANTE:

Te tienes que esconder y no te puedes mover.



EQUIPO 5: Alisson

NOMBRE DEL JUEGO:

EL PAÑUELO

MATERIAL:

Un pañuelo

Nº JUGADORES:

Gran Grupo

Individual, Parejas, Tríos,  
Pequeño Grupo, Gran Grupo.

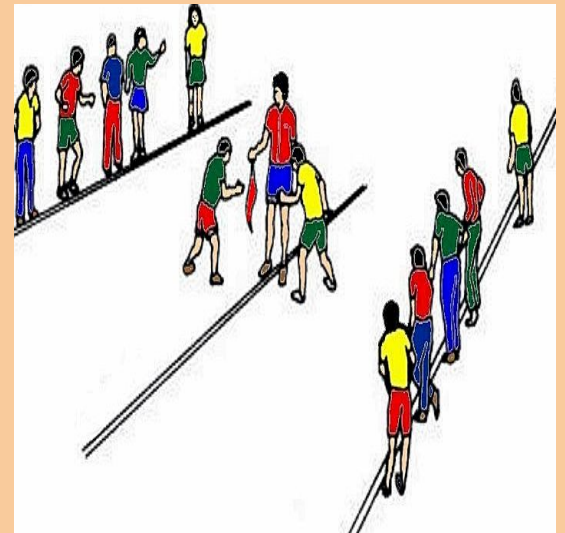
FOTO O DIBUJO:

CÓMO SE JUEGA:

En primer lugar debemos elegir un árbitro, luego armamos dos equipos con la misma cantidad de niños, y se le dara un numero a cada jugador de cada equipo, se traza una línea en el suelo a la altura del árbitro, que estará en el extremo con en brazo extendido y el pañuelo en mano. los niños se sitúan en dos filas a la misma distancia del pañuelo. El árbitro diera un numero al azar en voz alta. El niño de cada equipo a quien corresponda el número debe salir corriendo hasta el centro y sin cruzar la línea coger el pañuelo y regresar a su lugar sin que el niño del equipo contrario lo pille, y así ganará un punto. Cuando el árbitro termine de cantar todos los números de niños, se sumarán los puntos de cada equipo, el que tenga más, serán los ganadores.

VARIANTE:

El niño que no alcance el pañuelo, tiene la opción de no permitir que el que lo tenga llegue a su lugar o dejar que automáticamente se gane el punto.



EQUIPO: Ainara

NOMBRE DEL JUEGO:

EL CHOCOLATE INGLES

MATERIAL:

Ninguno

Nº JUGADORES:

Gran grupo

Individual, Parejas, Tríos,  
Pequeño Grupo, Gran Grupo.

FOTO O DIBUJO:

6

CÓMO SE JUEGA:

Empieza una persona en la pared y los demás participantes se deben de colocar en la otra punta del campo o del sitio de juego. El que se sitúa en la pared cuenta ( un dos tres chocolate inglés sin las manos ni los pies) y los demás participantes de mientras que el capitán que es el cuenta la canción los demás tienen que andar o correr. Cuando termine de contar se tiene que dar la vuelta y ver si alguien se mueve. Si por ejemplo alguien se mueve y el que cuenta ve que se ha movido lo echa para atrás. Y continúa el juego si algún participante que estaba jugando toca la pared o donde esté contando el capitán se las queda y así todo el rato. La canción también puede ser ( un dos tres sin mover las manos ni los pies).

VARIANTE:

El capitán en vez de decir la canción puede decir un dos tres a pata coja y cuando mire tienen que estar a pata coja.



EQUIPO 5: Sofia