

Juegos populares

CLAUDIA

PAÑUELO

PAULA

COMBA

BENJAMÍN

PILLA
PILLA



JUEGOS TRADICIONALES



40A



IRENE

SOGA
TIRA

NEREA

CHAPAS

ZAINAB

ESCONDITE

NOMBRE DEL JUEGO:

COMBAS

MATERIAL:

Una comba

1

Nº JUGADORES:

Gran grupo

Individual, Parejas, Tríos,
Pequeño Grupo, Gran Grupo

FOTO O DIBUJO:

CÓMO SE JUEGA:

Primero, se echa a suertes quién de los dos equipos empieza a darle a la comba. Entonces, el equipo perdedor coge una comba y la empiezan a girar dos personas. Se empieza dándole flojito al principio y van aumentando la velocidad cada vez más rápido. A continuación, el equipo ganador empieza a saltar dando brincos. Entran siguiendo un turno, entrando y saliendo. Los juegos más conocidos son: "seguir al jefe", en este entra saltando, canta una canción y sale, seguidamente, entra el segundo y hace lo mismo. Finalmente, los equipos se cambian para saltar.

VARIANTE:

- Balancear la cuerda a la izquierda y a la derecha.
- Dos combas a la vez.
- Saltar a la pata coja



EQUIPO 4: Paula

NOMBRE DEL JUEGO:

PAÑUELO

MATERIAL:

Un pañuelo

2

Nº JUGADORES:

Gran grupo

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

FOTO O DIBUJO:

CÓMO SE JUEGA:

Se hacen dos equipos. El capitán de cada equipo otorga un número a cada miembro de su grupo. Los equipos se colocan en línea uno frente a otro, a una distancia aproximada de 20 metros. El árbitro se coloca en el centro entre los dos equipos, sosteniendo un pañuelo. Este deberá decir un número y los niños/as que tengan ese número correrán rápidamente hacia el pañuelo.

Existen tres formas de conseguir un punto para tu equipo:

- Coger el pañuelo y regresar a tu línea sin ser pillado.
- Pillar a tu compañero, que había cogido el pañuelo, antes de que llegue a su línea.
- Realizar un amago de coger el pañuelo y provocar que tu compañero sobrepase la línea central.

VARIANTE:

- Jugar con dos balones en lugar de un pañuelo. Los jugadores, para conseguir punto, deberán coger su pelota y volver con ella botándola hasta su línea antes que su rival.
- En lugar de decir un número, el árbitro dirá una pequeña operación matemática.



EQUIPO 4: **Claudia.**

NOMBRE DEL JUEGO:

CARRERAS DE CHAPAS

MATERIAL:

Chapas

4

Nº JUGADORES:

Individual

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

FOTO O DIBUJO:

CÓMO SE JUEGA:

Se dibuja un circuito y en su interior cada jugador pone su chapa. A continuación, tiene que lanzar su chapa sin salirse del circuito. Si se sale, vuelve a salir desde el punto de salida y los demás jugadores siguen. También, otro jugador le puede sacar del circuito dándole con su chapa.



VARIANTE:

El juego sería igual pero se jugaría en equipos.

EQUIPO 4: Nerea

NOMBRE DEL JUEGO:

SOGA TIRA

MATERIAL:

Cuerda y tizas

3

Nº JUGADORES:

Gran grupo

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

FOTO O DIBUJO:

CÓMO SE JUEGA:

Primero, se eligen dos capitanes. Los capitanes hacen piedra, papel o tijera para ver quien es el primero en elegir jugador y se turnan para seguir eligiendo jugadores.

Cuando ya los equipos están formados los participantes tienen que dibujar con la tiza una línea en el suelo. Luego cada equipo se coloca detrás de la línea que han dibujado a la misma distancia.

Después, cogen la cuerda con las dos manos y empiezan a tirar cada equipo por un extremo. El equipo que pase la línea pierde y el otro equipo es el ganador. Las partidas son de tres rondas, el equipo que gane dos rondas es el campeón.



VARIANTE:

Hay un juez que pone un temporizador de 30 segundos y cada vez que suena el temporizador se sale un jugador de cada equipo. Cuando vuelve a sonar el temporizador, el jugador regresa a su posición. Esto se repite con todos los jugadores de los equipos hasta que un equipo gana.

EQUIPO 4: Irene

NOMBRE DEL JUEGO:

ESCONDITE

MATERIAL:

Un espacio abierto

Nº JUGADORES:

Pequeño grupo

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

FOTO O DIBUJO:

5

CÓMO SE JUEGA:

Uno de los concursantes se pone de espaldas a los demás, cierra los ojos y empieza a contar en voz alta, diez segundos por cada jugador. Mientras tanto los otros se esconden, cuando ha terminado de contar va a buscar el sitio en donde cree que están escondidos. Cuando encuentra a un jugador lo pilla y al jugador que ha pillado se la queda. Esa persona será la que cuente después y vaya a pillar a los otros.

VARIANTE:

-El que se la queda cuenta hasta 100 y nunca se puede acercar al sitio donde ha contado pero si puede estar por los alrededores de donde ha contado.



EQUIPO 4: Zainab

NOMBRE DEL JUEGO:

PILLA PILLA

MATERIAL:

Las manos

Nº JUGADORES:

Gran grupo

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

FOTO O DIBUJO:

CÓMO SE JUEGA:

Siempre hay uno que se la queda , y los demás jugadores tienen que escapar de él.

Se delimita la zona de juego y se sortea a todos los participantes para ver quien se la queda.

El que se la queda tiene que contar hasta 30 segundos y luego tiene que pillar a los demás jugadores para ganar o los jugadores salvarse en el rincón donde contó el que se la queda.

VARIANTE:

No se puede salvar , y el que se la queda no cuenta hasta 30 , sino hasta 10 seg.



EQUIPO 4: Benjamín