

JUEGOS POPULARES



GRUPO 1 4ºB

Daniel, Daryna, Leia, Lola y Samuel

NOMBRE DEL JUEGO:

LA RAYUELA

MATERIAL:

Tizas y piedras

1

Nº JUGADORES:

Pequeño grupo

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

FOTO O DIBUJO:

CÓMO SE JUEGA:

Si no existe el dibujo del juego pintado en el suelo, se dibujan los cuadrados con tiza poniendo los números correspondientes. Cada jugador en su turno lanza la piedra al cuadrado que le toque empezando por el número 1 y así hasta llegar al 10. Saltando a la pata coja cuando haya un cuadrado, o saltando con los dos pies si hay dos cuadrados paralelos. Se recorre el tablero de cuadros sin pisar el número en el que se está jugando con la piedra, tanto de ida como de vuelta, y al volver se coge la piedra. Gana quien completa antes el tablero sin perder el equilibrio ni pisar el cuadrado del número donde cae la piedra.

VARIANTE:

Cada vez que un jugador recorra el juego, tiene que ir multiplicando de dos en dos los números sobre los que vaya pasando, excepto por el número que tiene la piedra.



EQUIPO 1: *Leia*

NOMBRE DEL JUEGO:

EL ELÁSTICO

MATERIAL:

Una goma o elástico

2

Nº JUGADORES:

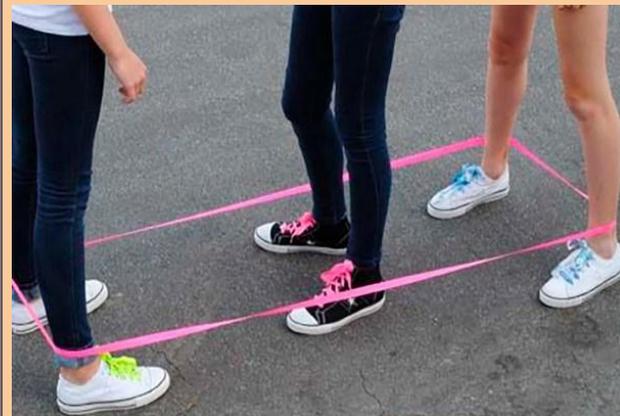
Pequeño grupo

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

FOTO O DIBUJO:

CÓMO SE JUEGA:

El juego del elástico (también llamado la goma) es un juego tradicional infantil que consiste en realizar una serie de saltos rítmicos sobre una cinta elástica unida en sus extremos. Dos niños se ponen en los laterales sujetándola con las piernas abiertas de modo que quede un espacio en el medio para que los demás puedan saltar. Se pueden hacer canciones y pasos o movimientos establecidos previamente. Pierde el que se equivoca haciendo los pasos de una canción o ritmo.



VARIANTE:

En vez de una canción, hacer pasos contando por números del 1 al 10.

EQUIPO 1: **Leia**

NOMBRE DEL JUEGO:

EL CHOCOLATE INGLÉS

MATERIAL:

Una pared plana para contar

Nº JUGADORES:

Gran grupo

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

FOTO O DIBUJO:

CÓMO SE JUEGA:

Los jugadores se ponen en fila frente a una pared. Uno de los jugadores (el que "la paga") se coloca de espaldas y dice: "Un, dos, tres, chocolate inglés". Mientras que dice eso los demás se van acercando sigilosamente a él. Cuando (el que la paga) dice chocolate inglés, se gira rápidamente para mirar al grupo. Los demás deben quedarse inmóviles en su lugar. Si (el que la paga) pilla a alguien moverse regresa a la línea de salida). El objetivo de los demás jugadores es tocar la pared sin que le vean moverse. El primero en tocar la pared sin que le vean se convierte en el que la paga.

VARIANTE:

Se pueden poner obstáculos para dificultar el juego



3

EQUIPO 1: **Lola**

NOMBRE DEL JUEGO:

EL JUEGO DE LAS SILLAS

MATERIAL:

Sillas y música

4

Nº JUGADORES:

Pequeño grupo

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

FOTO O DIBUJO:

CÓMO SE JUEGA:

Al sonido de la música, los participantes deben caminar a paso ligero alrededor de las sillas siguiendo el ritmo de la música. Lo pueden hacer bailando. Al momento que pare la música, cada persona intentará sentarse en una de las sillas, y quien se quede sin sentarse quedará eliminado. Siempre tiene que haber una silla menos que jugadores, y cuando ya quede solo una silla el ganador es el que se sienta en esa silla.

VARIANTE:

En lugar de sentarse en las sillas, habrá que ponerse de pie encima de ellas.



EQUIPO 1: Daryna

NOMBRE DEL JUEGO:

LA YUCA

MATERIAL:

Un árbol o poste

5

Nº JUGADORES:

Pequeño grupo

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

FOTO O DIBUJO:

CÓMO SE JUEGA:

Una persona se agarra de un árbol o poste y luego todos los demás se cogen de la cadera y tiran, se gana cuando pueden quitar a la persona que esté agarrada al árbol o poste y se pierde si se caen todos menos el que está sujeto.

VARIANTE:

Empujar con un brazo en lugar de con dos.



EQUIPO 1: Samuel

NOMBRE DEL JUEGO:

ESCONDITE

MATERIAL:

Ninguno

6

Nº JUGADORES:

Pequeño y gran grupo.

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

FOTO O DIBUJO:

CÓMO SE JUEGA:

El grupo de jugadores elige a la persona encargada de buscar a los demás, se le llama "el policía" o "el que la liga".

La persona que "se la liga" cuenta hasta un número que se decida, con los ojos cerrados.

Al terminar de contar, la persona debe avisar diciendo "quién no se ha escondido, tiempo ha tenido".

Tiene que buscar a los demás, cuando lo encuentra lo toca y éste se "la liga". Para salvarse antes de tocarlo tiene que llegar al lugar donde estaba contando el que "se la liga".

VARIANTE:

La variante del juego es que quien "se la liga" no toca a quien encuentra, regresa corriendo al lugar donde estaba contando y dice el nombre del niño o niña encontrado.



EQUIPO 1: Daniel