

JUEGOS DE DESTREZA

JUEGO: "Carrera a 5 pies"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman tríos. En cada trío, el del centro es sujetado por los otros dos por una pierna elevándola, mientras este se agarra a los hombros de sus compañeros, de forma que a la hora de correr sean 5 piernas las que lo hagan.

JUEGO: "Cangrejos en círculo"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: En círculo, cogidos de la mano. Un voluntario en el centro. El alumno del centro (en posición de cangrejo) intenta tocar a los compañeros. Estos tratan de evitarlo.

JUEGO: "Los cangrejos"

EDAD: De 10 a 12 años

MATERIAL: Pelotas

DESCRIPCIÓN: Dispersos por el campo de juego. En posición de cangrejo. La pelota en equilibrio sobre el abdomen. Cada jugador debe tirarle al contrario la pelota sin perder el equilibrio y sin que se caiga la pelota. Acortar el tiempo de la postura en cangrejo según la edad de los alumnos, para evitar molestias en las muñecas.

JUEGO: "Pasar el puente"

EDAD: De 9 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Por parejas. Uno hace de puente. El alumno que hace de puente buscará distintas formas de construirlo con su propio cuerpo. El compañero, intenta pasar de diversas formas imitando vehículos, animales,... distintos.

JUEGO: "Carrera de carros romanos"

EDAD: De 10 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de cuatro. El jinete va agarrado de dos compañeros a sus hombros. Las piernas las lleva otro compañero sobre sus hombros. Transportar al jinete a lo largo de unos metros. Cambio de rol.

JUEGO: "Carrera de tres pies"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Cuerdas.

DESCRIPCIÓN: Por parejas. Cada pareja con una cuerda. Cada pareja se ata una cuerda por el tobillo. Deben perseguir y tocar a otras parejas. Al lograrlo se cambian las parejas. Realizarlo sobre un lugar liso y sin obstáculos para evitar posibles caídas.

JUEGO: "Con los pies"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Cuerdas

DESCRIPCIÓN: Grupos de diez. Tumbados en fila uno al lado del otro. El primero con una cuerda sobre los pies. A una señal se pasan la cuerda de uno a otro sin que caiga al suelo, utilizando solo los pies.

JUEGO: "Desollar la víbora"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: En fila. Cinco o seis componentes. El de atrás coge la mano del de delante por debajo de las piernas. El último se tumba de espaldas sin soltar la mano del de delante. La fila comienza a andar hacia atrás. A medida que van pasando por encima del compañero, se van tumbando sin soltarse, hasta quedar todos tumbados. Evitar la competición para conseguir una correcta ejecución.

JUEGO: "El círculo inclinado"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de más de diez formando círculos cogidos de la mano. Los jugadores numerados alternativamente como 1, 2, 1, 2... A una señal, los alumnos con número 1 se echan hacia delante y los del número 2 se echan hacia atrás, compensando el peso. Las dos acciones deben realizarse simultáneamente para mantener el equilibrio. Cambio de rol.

JUEGO: "El comecocos"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Pista polideportiva.

DESCRIPCIÓN: Dos voluntarios. El resto, dispersos por el espacio, pisando alguna línea. A una señal, los voluntarios (comecocos) intentan capturar al resto de jugadores. El único camino para desplazarse son las líneas del campo. El que sea capturado pasa a ser también comecocos.

JUEGO: "El látigo"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de más de cinco. Cogidos de la mano. El primero de la fila es el látigo. El látigo corre por la pista y en un momento dado hace girar al resto de compañeros. Los últimos deben guardar el equilibrio.

JUEGO: "Escarlar la torre"

EDAD: De 10 a 12 años

MATERIAL: Espalderas y dados

DESCRIPCIÓN: Por parejas, uno se sube a la mitad de la espaldera, el otro abajo con el dado. Se enfrenta una pareja contra otra. Tirar el dado, si saca un tres el compañero no se mueve. Si saca otro número, el compañero sube o baja tantos peldaños como haya de diferencia hasta tres (sí saca un dos, baja un peldaño, sí saca un cinco sube dos peldaños...). ¿Quién llega antes arriba?

JUEGO: "Carrera a 5 pies"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman tríos. En cada trío, el del centro es sujetado por los otros dos por una pierna elevándola, mientras este se agarra a los hombros de sus compañeros, de forma que a la hora de correr sean 5 piernas las que lo hagan.

JUEGO: " El mundo al revés"

EDAD: De 4 a 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Consiste en hacer lo contrario que diga el profesor sin equivocarse y rápidamente.

JUEGO: "El dao pegajoso"

EDAD: De 6 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se la queda un niño. Este niño intentará dar a los demás que estarán distribuidos por el terreno de juego. Al niño que consiga dar se la deberá de quedar, pero el niño que ahora se la queda deberá ir con una mano pegada a la parte del cuerpo donde fue tocado.

JUEGO: "Carrera de gusanos"

EDAD: De 6 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman varios grupos. Cada grupo se sitúa a cuatro patas y cada uno de los componentes del grupo se debe agarrar de los tobillos de su compañero de delante. Sin soltarse y avanzando con las rodillas deberán llegar a la línea de meta.

JUEGO: "La botella borracha"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman grupos de tres. Uno del trío se coloca entre los otros dos, los cuáles se encuentran frente a frente. El del centro se deja caer hacia atrás y su compañero le empuja ligeramente para que llegue a la posición del otro. El que se sitúa en medio no deberá mover los pies del suelo.

JUEGO: "Lucha de espaldas"

EDAD: De 7 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Por parejas y sentados espalda con espalda, se agarran los brazos y tratan de desplazar al compañero.

JUEGO: "Fútbol chino"

EDAD: De 9 a 12 años

MATERIAL: Balón

DESCRIPCIÓN: Todos los participantes se ponen de rodillas en el terreno de juego y los porteros en colchonetas. Los jugadores intentarán meter gol al otro equipo pasándose el balón de unos a otros. Los jugadores no pueden moverse de su sitio. Si alguna vez se extravía el balón los jugadores podrán ir a recogerlo a gatas.

JUEGO: "Moros y cristianos"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se hacen dos grupos, moros y cristianos. Cada grupo situado uno enfrente del otro. Los cristianos extienden las manos y los moros van a darlos en la mano y éstos saldrán corriendo detrás de ellos antes de que llegue al refugio.

JUEGO: "Los animales más rápidos"

EDAD: De 6 a 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se hace un círculo sentados en el suelo y cada uno recibe el nombre de un animal; cuando el profesor diga su nombre - animal, saldrán corriendo los respectivos, y el primero que de la vuelta al círculo y se siente ganará.

JUEGO: "La treinerera"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se divide la clase en grupos. Cada grupo se pone en fila sentados y agarrados por la cintura con los dedos entrelazados. Se debe realizar un recorrido lo más rápido posible (de espaldas).

JUEGO: "La silla"

EDAD: A partir de 6 años

MATERIAL: Tantas sillas como jugadores menos 1

DESCRIPCIÓN: Las sillas se colocan formando un círculo y los jugadores se ponen alrededor. Cuando la música suene los jugadores comienzan a correr y cuando esta deje de sonar deben sentarse. El que se quede sin asiento pierde, así sucesivamente.

JUEGO: "El potro cerril"

EDAD: Más de 7 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de 20 a 25. Se la quedan 5, el resto del grupo por parejas se agarran por la cintura. Los que la quedan deben intentar agarrarse a las manos del 1º de cualquier pareja y el 2º de ésta debe intentar impedirlo tirando de su compañero. Si consigue agarrarse al 1º, el 2º hace de perseguidor y el que estaba 1º es ahora 2º, y así sucesivamente.

JUEGO: "Pelea de gallos"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman parejas, éstas se ponen de rodillas (uno frente al otro). Se trata de que cada miembro de la pareja intente derribar al otro.

JUEGO: "El correcales"

EDAD: Mas de 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de 10 a 15 niños. Uno del grupo se agacha tapándose la cabeza. Luego otro le salta con las piernas abiertas apoyando las manos en el compañero que está agachado, una vez saltado y a un metro de distancia se coloca igual que el otro compañero.

JUEGO: "La captura"

EDAD: Mas de 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Por parejas. Uno se sienta en el suelo y el otro se coloca detrás del 1º a un metro

de distancia y de pie. Cuando el que está sentado salga corriendo, el otro debe perseguirle a lo largo de 10 metros.

JUEGO: "La captura"

EDAD: Mas de 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Por parejas. Uno se sienta en el suelo y el otro se coloca detrás del 1º a un metro de distancia y de pie. Cuando el que está sentado salga corriendo, el otro debe perseguirle a lo largo de 10 metros.

JUEGO: "La caza del carrusel"

EDAD: Mas de 6 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de 8 a 10. En cada grupo se eligen 2 personas, cazador y presa. La presa estará en unión a los demás formando un corro. El cazador estará fuera del corro e intentará atrapar a la presa. El corro procurará impedirselo moviéndose hacia todas las direcciones.

JUEGO: "El látigo"

EDAD: Mas de 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Sin soltarse, un grupo de niños irán agarrados de la mano corriendo siguiendo al primero de ellos que dirige al resto. El ultimo tendrá que aguantar los "latigazos" debido a la velocidad y los cambios bruscos de dirección.

JUEGO: "La serpiente que mueve la cola"

EDAD: Mas de 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de 6 a 8. El grupo se forma en línea cogido por los hombros o la cintura. El primero de la fila intenta tocar al ultimo de la misma sin que la fila se rompa y los demás intentarán impedir que el primero lo consiga.

JUEGO: "La campana"

EDAD: Mas de 7 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Por parejas se colocan frente a frente agarrados de las manos. Consiste en que uno se coloca diciendo ¡DIM! Y se levanta a la vez a la que el compañero se agacha diciendo ¡DOM!

JUEGO: "La pelota envenenada"

EDAD: Mas de 7 años

MATERIAL: Pelotas blandas

DESCRIPCIÓN: Se forman dos grupos grandes. Un grupo se sitúa en el centro y el otro se divide en dos rodeando al otro grupo. El grupo de dentro tratará de esquivar la pelota lanzada por el otro grupo sin salirse de un espacio delimitado.

JUEGO: "Luz"

EDAD: Mas de 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman dos grupos grandes. Uno de ellos forma un círculo y elige un policía, el cual deberá atrapar a algún componente del otro antes de que se introduzca en el círculo.

JUEGO: "El paseo del aro"

EDAD: Mas de 8 años

MATERIAL: Aros

DESCRIPCIÓN: Grupos de 6 a 8 niños. Un grupo de 6 u 8 participantes se coloca en círculos agarrados de la mano. Dos de los participantes sujetan un aro entre sus manos. Los demás participantes deberán pasar por el aro sin soltarse de las manos.

JUEGO: "Cambio de árbol"

EDAD: Mas de 6 años

MATERIAL: Aros

DESCRIPCIÓN: Cada participante se sienta dentro de un aro. Cuando uno de ellos (que se encuentra fuera de los aros) grita: ¡cambio de árbol! Cada participante tendrá que buscar un aro que se encuentre libre.

JUEGO: "El gato y el ratón"

EDAD: Mas de 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de 6 a 8 niños. El grupo se coloca en círculo separado entre sí 1 cm uno de otro. Uno se pone de gato y otro de ratón. El gato intentará coger al ratón haciendo zig-zag entre los participantes.

JUEGO: "El ciempiés"

EDAD: Mas de 6 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Los grupos se sitúan en fila y a gatas, agarrados de los tobillos, se trata de realizar un recorrido lo más rápido posible.

JUEGO: "Baile indio"

EDAD: de 8 a 10 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Colocados en círculo grupos de 8 a 10 niños, unidos por los hombros, giran hacia el lado derecho intentando pisar el pie a su compañero de la izquierda. Al sonido de una palmada se cambiará el sentido de la marcha y así sucesivamente. Los jugadores no se pueden soltar.

JUEGO: "Sálvate saltándole"

EDAD: de 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Todos los participantes se sientan en el suelo. Dos quedan de pie. Uno tendrá que perseguir a otro. El perseguido se salvará saltando a un compañero sentado. El sentado saldrá a perseguir al anterior perseguidor que se convierte en perseguido y así sucesivamente.

JUEGO: "La burla"

EDAD: de 8 a 12 años

MATERIAL: Un pañuelo

DESCRIPCIÓN: Dos hileras de jugadores, uno frente a otro. Cada jugador tiene un número. Cuando el instructor dice un número, los jugadores correspondientes corren a por el pañuelo, el que lo coge debe volver a su campo antes de que el otro participante le coja

JUEGO: "Bulldog"

EDAD: de 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Todos los participantes se colocan en un extremo, excepto uno que se sitúa en el medio y cuando é tse dice. "Bulldog" los demás intentarán pasar al otro extremo, y el bulldog debe tocar al mayor número de personas que se situarán en medio sin moverse, intentando tocar a los que pasan.

JUEGO: "Entrega a pata coja"

EDAD: Más de 8 años

MATERIAL: Un pañuelo por grupo

DESCRIPCIÓN: Se forman grupos de 10. Se dividen los grupos en 5 y se colocan en un lado los pares y a 20 metros los impares. Sale el número 1 de cada grupo a la pata coja y en ésta atada un pañuelo. Cuando llega al número 2 se lo desata y se lo ata al éste que se dirige hacia el numero 3 y así sucesivamente.

JUEGO: "La caza del dragón"

EDAD: de 8 a 12 años

MATERIAL: Una pelota blanda por grupo

DESCRIPCIÓN: Se forman grupos de 10. Los jugadores forman un círculo amplio. Tratan de alcanzar con la pelota a un "dragón" que se haya dentro del círculo. Éste estará representado por dos jugadores con los brazos, izquierdo y derecho respectivamente, entrelazados. Un tercer compañero se esconderá detrás, medio agachado, tomándolos por la cintura. La pelota debe dirigirse contra el "dragón" escondido. El jugador que le dé se convertirá en dragón.

JUEGO: "Ardillas en la jaula"

EDAD: de 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman grupos de 3. Un alumno debe quedar libre. Dos del grupo se cogen de las dos manos y el otro se mete en medio de los dos haciendo de ardilla. A la señal se abren todas las jaulas y las ardillas salen por todo el espacio lejos de las jaulas, a la nueva señal todas las ardillas incluida la que estaba libre al principio buscan una jaula.

JUEGO: "Tin a caballo"

EDAD: de 8 a 12 años

MATERIAL: Una pelota blanda

DESCRIPCIÓN: Se forman dos equipos, uno de caballos y otro de jinetes. Cada jinete se monta en un caballo y forman un círculo. Se le da la pelota a un jinete; los jinetes deben pasarse la pelota

entre ellos sin que caiga. Los caballos mediante movimientos del cuerpo y sin mover los pies del suelo, tienen que intentar que a los jinetes se les caiga la pelota. No se permiten movimientos bruscos que puedan poner en peligro al jinete. Gana el equipo que más tiempo está de jinete. Cuando la pelota caiga los jinetes huyen y los caballos tienen que coger la pelota y al decir "alto" los jinetes deben pararse.

JUEGO: "Ven- vete"

EDAD: de 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman 6 filas con el mismo número de personas y se colocan sentados formando una estrella en la que cada punta de la estrella es una fila. Hay una persona que se la queda dando vueltas alrededor de la estrella, en un momento él toca en la espalda de el último componente de una fila diciendo "ven o vete". Si dice ven toda la fila se levantará y correrá en su misma dirección hasta dar una vuelta a la estrella y sentarse en el mismo sitio. El último en sentarse será el que se la quede. Si dice vete se realizará al contrario

JUEGO: "Pulso gitano"

EDAD: A partir de 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman parejas y se colocan uno frente a otro juntando un pie cada uno trazando una línea divisoria, entonces se darán la mano y a la señal uno tirará de la mano del contrario con todas sus fuerzas y con el pie de apoyo harán fuerza.

JUEGO: "Reventar globos"

EDAD: de 8 a 12 años

MATERIAL: Globos

DESCRIPCIÓN: Grupos de 6 a 8. Los equipos en fila de uno en uno se colocan detrás de la línea de salida. A la voz de "ya", saldrán hacia el otro lado, donde encontrarán un globo, lo inflarán y lo explotarán sentándose en él, volverán y darán el relevo al compañero.

JUEGO: "Suéltalo que quema"

EDAD: de 8 a 12 años

MATERIAL: Un balón o pelota

DESCRIPCIÓN: Grupos de 10. Los participantes se colocarán en fila, el último tendrá el balón, el cual pasará al penúltimo y saldrá corriendo a ponerse el 1º, posteriormente el penúltimo pasará el balón al predecesor y efectuará el mismo recorrido

JUEGO: "Pisotón de manos"

EDAD: de 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman parejas y se sitúan en cuclillas uno frente a otro intentando golpear al adversario en las manos a base de saltos y rápidos movimientos.

JUEGO: "Monta-tonto"

EDAD: de 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Uno de los participantes se la queda, mientras los demás se reparten por el espacio alejándose del que se la queda, el cual deberá perseguir a los demás. Cuando vean la posibilidad de ser tocados se quedarán parados y con los brazos en cruz y dirán "monta". Éste no se podrá mover

hasta que un compañero le salve saltando sobre él y diciendo "tonto". El tocado será el que se la quede.

JUEGO: "Carrera enrollada"

EDAD: de 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de 10. Se colocan los miembros del grupo detrás de una línea de salida uno al lado del otro, cogidos de la mano. A la señal comienzan a enrollarse, cuando lo hagan todos deben andar hacia delante (sin desenrollarse), hasta llegar a la meta.

JUEGO: "Los saltadores y los osos"

EDAD: de 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman 2 equipos de 4 componentes cada uno. Uno de los grupos se entrelazan por las manos y se agachan, éstos son los osos, el 2º grupo estará compuesto por los saltadores que tratarán de saltar sobre la espalda de los osos, pero los guardianes intentarán evitarlo. Los osos no deben moverse pero los guardianes y los saltadores sí.

JUEGO: "¿Qué hora es Sr. Zorro?"

EDAD: de 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Uno de los participantes será el zorro que se paseará por el campo de juego, todos los jugadores van tras él preguntándole ¿Qué hora es Sr. Zorro?. Éste irá diciendo horas hasta que diga "¡la hora de desayunar!", entonces irá tras ellos tratando de coger al mayor número posible, hasta que den las 12 (palmadas).

JUEGO: "Cada oveja con su pareja"

EDAD: De 7 a 10 años

MATERIAL: Chaquetas de chandal

DESCRIPCIÓN: Grupos de 20 a 30. Todos se quitan la chaqueta del chandal u se la dan al profesor. Ahora una mitad de los alumnos se sitúan a 20 metros de la otra mitad y el profesor distribuye las chaquetas sin un orden, de forma que a su señal cada participante busque su prenda y se sitúe en su punto originario. Se van eliminando los 2 últimos en realizar el ejercicio.

JUEGO: "El taxi ocupado"

EDAD: A partir de 6 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman grupos de 5 ó 6. A parte de los grupos se quedan 4 ó 5 personas libres. A la voz de "ya" los grupos andan, mientras los 4 ó 5 libres buscan un taxi y se unen a su cola y el primero del grupo al que se ha unido queda ahora libre. En cada taxi nunca debe haber más de 6 personas, ni menos. Cuando uno libre ocupa un taxi tiene que decir "ocupado".

JUEGO: "El dragón"

EDAD: A partir de 6 años

MATERIAL: Pañuelos, cintas, trapos.

DESCRIPCIÓN: Se forman grupos de 6 a 8. Los grupos forman una especie de tren cogidos por la cintura un trazo, cinta... A la voz del profesor el 1º de cada dragón intenta quitar el trazo al otro dragón. Si lo consigue se unen los dos grupos y el juego continúa. Gana el grupo que mantenga a sus miembros en las primeras posiciones del dragón más numeroso.

JUEGO: " Salto de vallas"

EDAD: A partir de 7 años

MATERIAL: 3 aros por grupo

DESCRIPCIÓN: Se forman grupos de 6 y se colocan en fila india. Sale el primero que debe pasar los 3 aros (pueden ser pasados de distintas maneras) saltándolos con una pierna en cada y vuelve haciendo zig-zag para dar el relevo. Gana el equipo que antes finalice el recorrido.

JUEGO: "La cuerda móvil"

EDAD: De 12 a 14 años.

MATERIAL: Cuerda

DESCRIPCIÓN: Se forman grupos de 20 ó 30. Se forman dos grupos que a su vez se dividen en 2 ó 3 cada uno. En el centro se coloca el profesor con una cuerda, éste girará sobre sí mismo formando un círculo con ésta. Los grupos deberán saltar sobre ésta sin soltarse de las manos. Si uno del grupo toca la cuerda todo el grupo queda eliminado, o se le da un punto negativo y el que acumule 3 negativos se descalifica.

JUEGO: " Que viene el lobo"

EDAD: A partir de 6 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Todos los participantes corren por el espacio delimitado y cuando oigan "que viene el lobo" cada uno intentará sentarse en un lugar alto, los dos últimos que lo hagan quedan eliminados. No vale quedarse cerca de un lugar alto, hay que correr por todo el espacio delimitado.

JUEGO: "Love"

EDAD: A partir de 6 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Uno o dos se quedan y deben intentar dar a sus compañeros. Si alguien es perseguido y ve que le van a dar se para y dice "love", para ser liberado le deberán dar un beso. Si alguien es dado antes de decir "love", es él el que se queda ahora. No te puedes mover si has dicho "love" y aún no te han dado un beso.

JUEGO: "Lucha de pañuelos"

EDAD: A partir de 6 años

MATERIAL: 2 pañuelos

DESCRIPCIÓN: Por parejas, los jugadores se ponen enfrentados, con el pañuelo situado en la cintura por detrás. A la señal del profesor, los jugadores intentarán arrebatar el pañuelo a su pareja, sin contacto físico, con astucia.

JUEGO: "El rey manco"

EDAD: De 12 a 14 años

MATERIAL: Una tiza

DESCRIPCIÓN: Se forman 2 equipos en el interior de un círculo. Los jugadores con las manos

cruzadas en su espalda, deben hacer salir a sus adversarios del círculo con empujones no muy bruscos.

JUEGO: "El perro guardián "

EDAD: De 10 a 11 años

MATERIAL: Una tiza

DESCRIPCIÓN: Se forman grupos de 10 a 15 y se trazan 2 líneas paralelas, que disten entre sí de 20 a 25 metros. Entre ambas se sitúa un alumno(perro) y tras una línea el gran grupo. A la señal del profesor el grupo sale corriendo hacia la otra línea y el perro debe intentar atrapar a alguno, si lo consigue antes de que llegue a la otra línea éste será el perro.

JUEGO: " Soga-tira"

EDAD: De 8 a 10 años

MATERIAL: Una soga

DESCRIPCIÓN: Dos equipos colocados frente a frente a cada extremo de la cuerda. Tirando hacia sí vence el equipo que consigue que el otro pase una línea previamente señalada.