

# ¿ A QUÉ JUGAMOS HOY?



Dossier de patios curso 2020/2021

FUHEM HIPATIA

## 1. LA MADRIGUERA

Este juego es muy parecido al juego de las sillas pero sin música. En este caso nos convertimos en conejos y tendremos madrigueras en las que viviremos (aros, bloques, tiza... cualquier cosa que tengáis que permita identificar a madriguera). Comenzaremos en nuestras madrigueras y a la señal del adulto deberán salir a pasear por la parcela, lo tendrán que hacer como conejos dando saltitos. Al escuchar de nuevo la señal del adulto debemos buscar una madriguera para resguardarnos. El adulto en cada ronda irá quitando una madriguera (como en el juego de las sillas) y así hasta a ronda final. Podemos hacerlo a nivel individual, por parejas...etc.

## 2. CIRCUITO DIVERSO

En cada parcela con cinta de carroceros podemos crear un circuito con un inicio y un fin por el cual el alumnado deberá ir caminando sin salirse de la cinta como hacen los y las trapecistas. Se realizará por turnos con las ordenes del adulto. A su vez este circuito en otras ocasiones puede servirnos para jugar a otros juegos como coches, chapas...etc

## 3. BOLOS

Para este juego reutilizaremos diversas botellas de agua de plástico y llenaremos el fondo con un poquito de arena, lo justo para que se queden de pie y no se vuelen con el viento. Además, con cinta de carroceros señalaremos el lugar desde donde tenemos que tirar con una franja recta y con una cruz los sitios donde tengo que poner cada bolo (de esta manera el alumnado es autónomo para colocarlos una vez han tirado para dar paso al siguiente compañero o compañera). El juego consistirá en tirar los bolos y contar cuantos bolos hemos conseguido, colocaremos de nuevo los bolos, le daremos la pelota al siguiente compañero o compañera e iremos por turnos.

## 4. ENCESTAMOS

Para este juego necesitaremos cajas grandes de cartón y pelotas de plástico. En las cajas de cartón haremos un agujero, y cada persona tendrá un número determinado de pelotas que lo decidirá el adulto. Con cinta de carroceros y otro material señalaremos el lugar donde tiene que estar cada caja y la señal que nos indica desde donde tenemos que tirar las pelotas. A la orden del adulto comenzaremos a tirar las pelotas y pararemos cuando el adulto vuelva a dar la señal de parar.

Este juego tiene diversas adaptaciones, se puede hacer en parejas, tríos, equipos...etc pondremos tantas cajas como equipos o personas tengamos. Además podemos decidir que en el tiempo que tenemos podemos o no ir a por las pelotas que no se han encestado para poder volver a intentarlo hasta que llegue la orden de parar.

## 5. MUÑECOS Y MUÑECAS DE GOMA

Este juego es el LIMBO que conocemos tradicionalmente, consiste en que dos compañeros o compañeras mantendrán de forma horizontal una pica (un palo de escoba, una rama... lo que tengamos) y el resto del alumnado deberá ir pasando por turnos por debajo de la pica. La pica en cada turno se ira bajando un poquito.

#### 6. EL ESPEJO

Pedimos al alumnado que se pongan por parejas, y se colocarán unos enfrente de los otros, y deciden entre ellos y ellas quién de la pareja va a comenzar primero y se irán imitando consecutivamente. Cuando el adulto diga se cambiarán los roles.

#### 7. LOBOS Y OVEJAS

Pedimos a cuatros alumnos y alumnas de forma voluntaria que van a ser los lobos y las lobas y les colocaremos cada uno en una esquina del patio que señalaremos con conos de diferentes colores para que puedan identificarlos. El resto del alumnado se queda por todo el recinto del patio.

Con la orden del adulto, los lobos y las lobas tendrán que coger a las ovejas y llevarlas a su guarida hasta que no quede ninguna oveja.

#### 8. CARRERAS CON COLA

Dividimos la clase en dos grupos mixtos y les pedimos que se pongan en fila. A la última persona de cada fila la colocaremos un pañuelo.

El juego consiste en tratar de quitar el pañuelo al equipo contrario sin soltarnos de la fila lo más rápido posible.

#### 9. SIN HACER RUIDO

Colocamos al grupo formando un gran circulo y elegiremos a un alumno o alumna para que se quede en el centro. A este alumno o alumna le taparemos los ojos. El resto del alumnado tratara por turnos acercarse al alumno o alumna central, sin hacer ningún ruido, si el alumno o alumna central deberá señalarlos cuando les escuche, y si acierta el alumno o alumna deberá volver a su sitio. El que consiga tocar al alumno o alumna central, lo sustituirá.

#### 10. EL PAÑUELO

Se deben formar dos equipos. Cada persona de un equipo se debe identificar con un número: 1,2,3... podemos escribírselo en la mano para que se acuerden. Cuando el adulto que porta el pañuelo en la línea media dice el número, el niño o la niña de cada equipo que tenga asignado ese número debe salir corriendo a por el pañuelo y regresar

al punto de salida. ¡Ojo! Si un equipo persigue y alcanza a su oponente tocándole, ha ganado.

#### 11. BALÓN PRISIONERO

Tenemos que formar dos equipos y dividir el campo de juego (puedes utilizar conos). La clave está en que un equipo por turnos lance una pelota blandita y esta toque a un adversario del equipo contrario sin tocar el suelo. Si el balón toca a un oponente, éste quedará prisionero del equipo contrario y dejará de jugar hasta la siguiente ronda.

#### 12. CUATRO ESQUINAS

Para este juego necesitamos 5 jugadores y delimitar el espacio de juego en cuatro campos con conos o con señales en el suelo: 4 personas ocupan las «esquinas» y otra está en el medio. El objetivo es pasar de una esquina a otra sin que tu lugar sea ocupado por la persona del medio. Quien se queda sin esquina, va al centro.

#### 13. CARRERAS DE ORUGAS

Forma dos equipos, cuyos componentes deben colocarse uno detrás del otro sin tocarse, para formar la oruga. Pon un balón o un globo entre ellos (entre la espalda de uno y el pecho del otro componente) que no podrán coger con las manos. Las orugas tendrán que comenzar a moverse hacia la meta, tendrán que evitar que los balones o los globos caigan en el trayecto. El equipo que primero llegue sin que caiga ningún balón, gana.

#### 14. EL ESCONDITE INGLES

Uno de los niños o las niñas es el encargado o encargada de darse la vuelta y decir en alto «Un, dos, tres, al escondite inglés». Cuando termine la frase, se girará para mirar y el resto de sus compañeros y compañeras tendrán que permanecer inmóviles. Los demás tienen que avanzar lo más rápido posible, pero si no se quedan congelados cuando el que conduce el juego se da la vuelta, tendrán que volver al punto de partida.

#### 15. TIRO AL PLATO

Cómo no se muy bien como explicar la dinámica de este juego, prefiero poner una foto, para el juego necesitaremos únicamente unos platos a los que pondremos números de 1 al 5, y pelotas, chapas, o bolsitas de tela con peso dentro.



## 16. LA GALLINITA

A un o una alumna le vendamos los ojos y el resto correrán a su alrededor tratando de no ser tocados. Quién es pillado se convierte en la «gallina».