

# FICHERO DE JUEGOS



CRISTINA RAMOS VERAGUA

# ÍNDICE

1. El conejo de la suerte
2. Pase misí
3. Pollito inglés
4. Pies quietos
5. Las piedras
6. Gallinita ciega
7. Balón prisionero
8. La rayuela
9. La botella
10. El pañuelo
11. El ratón y el gato
12. Levantarse en grupo
13. Sillas musicales
14. Orden en las sillas

# FICHERO DE JUEGOS

<b>EL CONEJO DE LA SUERTE</b>	
<b>TIPO DE JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cooperativo</li><li>- Regla</li></ul>
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 6 años
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	Todos lo que quieran
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Depende del número de participantes
<b>ESPACIO</b>	Cualquier espacio, tanto interior como exterior
<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Coordinar movimientos</li><li>- Seguir el ritmo</li></ul>
<b>RECURSOS</b>	No se necesita recursos
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	Se hace un corro. Los jugadores/as se ponen con las palmas de las manos hacia arriba y, al ritmo de la canción y los jugadores/as, por turno, van golpeando la palma de la mano más cercana, siguiendo la dirección de las agujas del reloj. Al que le toca acabar la canción elegirá a quien le da un beso.
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Coordinan los movimientos? SI/NO/A VECES</li><li>- ¿Siguen el ritmo? SI/NO/A VECES</li></ul>
<b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b>	Tendremos a un alumno ciego. El juego se desarrollará exactamente igual, a la hora de elegir a quien le da un beso lo dirá en voz alta y el compañero se acercará.

## VARIACIONES

Una de las variaciones que podríamos hacer es en vez de dar un beso, podríamos dar un masaje, un abrazo, una trenza, un pellizco



## PASE MISÍ PASE MISÁ

<b>TIPO DE JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cooperativo</li><li>- Regla</li></ul>
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 6 años
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	Todos los que quieran
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Según el número de participantes
<b>ESPACIO</b>	Pueden ser tanto en exterior como en interior
<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Controlar la fuerza</li><li>- Ser rápido</li></ul>
<b>RECURSOS</b>	No es necesario materiales
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	Se colocan dos participantes cogidos de las manos uno frente al otro haciendo un arco, por el cual los demás participantes pasarán por debajo. Uno de cada

	<p>participante se la adjudicará un color o una fruta o lo que se quiera, se cantará una canción</p> <p>Cuando se canta la canción los demás niños/as irán corriendo en círculo y pasando por debajo del arco, al acabar la canción se hará coincidir el final de la canción con un niño/a que pase en aquel momento y se quede encerrado entre los brazos de los que cantan y los que están formando el arco. Se apartarán los tres hacia un lado para que no sean escuchados por los demás y se le preguntará que si quiere una cosa o otra, lo que ellos elijan. El niño/a se colocará detrás de lo que haya elegido y así se hará continuamente hasta que no quede ningún niño/a.</p> <p>Cuando se hayan formado las dos filas se cogerán por la cintura y los de los extremos que serán los que formaban el arco se cogerán de las manos y se estiran entre todos. La fila que antes sobrepase la raya dibujada en el suelo será el grupo que pierda.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Han controlado la fuerza? SÍ/NO/A VECES</li> <li>- ¿Han sido rápidos? SÍ/NO/A VECES</li> </ul>
<b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b>	<p>Tendremos una alumna ciega Los niños y niñas en vez de ir de uno en uno, irán en parejas, así se ayudarán los unos a los otros</p>
<b>VARIACIONES</b>	<p>Podemos cambiar la canción, con algo relacionado con el aula</p>



<b>EL POLLITO INGLÉS</b>	
<b>TIPO DE JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competitivo</li> <li>- Regla</li> </ul>
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 5 años
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	Más de 2 participantes
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Hasta que los participantes quieran
<b>ESPACIO</b>	Preferiblemente en exterior
<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar el equilibrio</li> <li>- Tener velocidad</li> <li>- Ser rápido</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	Materiales: Ninguno Humanos: Niños
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<p>Por sorteo uno se coloca cara a la pared. Los demás a unos 7 m de distancia empezarán a acercarse cada vez que el de la pared grita "1, 2 y 3 pollito inglés a la pared" tras lo que se girará para pesca a alguien en movimiento. Si esto sucede mandará a la línea de salida a los jugadores que</p>

	<p>hayan sido pillados en acción. El juego inicia una nueva partida cuando uno de los jugadores alcanza la pared y grita "¡Pollito!" pasando el mismo a ocupar el puesto de vigilante.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Han trabajado el equilibrio? SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Han tenido velocidad? SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Han sido rápidos? SÍ/NO/A VECES</li> </ul>
<b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b>	<p>Tendremos a un alumno con TEA.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1.</b> Un componente del grupo se la queda</li> <li><b>2.</b> Se colocará un pictograma en la espalda (en el que indicará que "avance" y por delante "que se queden quietos")</li> <li><b>3.</b> El que se la queda mirará a la pared y dirá: "Un, dos, tres, pollito inglés"</li> <li><b>4.</b> Los demás participantes deberán estar situados en un punto previamente acordado formando una fila.</li> <li><b>5.</b> Mientras el que se la queda está de espaldas, los demás deben ir andando y cuando se dé la vuelta deberán quedarse quietos en una postura divertida (al principio les podrá costar un poco entender el momento en el que tienen que interpretar los pictogramas)</li> </ol>
<b>VARIACIONES</b>	<p>Cuando el que la pica se dé la vuelta, una ronda tendrán que quedarse quietos con posición de modelos, otras representando a un animal, otra los compañeros que han perdido, en vez de irse para atrás se quedarán para hacer gracia a los que hacen de estatua.</p>



## PIES QUIETO

<b>TIPO DE JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regla</li> <li>- Competitivo</li> </ul>
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 8 años
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	A partir de 4 participantes
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Hasta que los participantes quieran
<b>ESPACIO</b>	En el exterior
<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar la velocidad</li> <li>- Mejorar la coordinación</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	Una pelota
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	Los participantes se reúnen, formando un círculo, en el centro del terreno de juego, y el jugador que la pica se coloca en el centro del círculo con la pelota. Este jugador lanza la pelota

	<p>hacia arriba, verticalmente, y a la vez dice el nombre de un compañero que debe recoger la pelota lo antes posible y gritar ¡pies quietos!. Los demás jugadores que hasta ese momento se alejaban de la pelota, permanecerán inmóviles.</p> <p>El jugador nombrado y en posesión de la pelota, lanzará desde donde la haya cogido a uno de los jugadores para intentar tocarle. El jugador podrá mover el cuerpo para intentar esquivar la pelota pero sin despegar los pies del suelo.</p> <p>Si la pelota lanzada toca al jugador, será éste el que lance la pelota al aire una vez agrupados los jugadores. Si la pelota no toca al jugador, volverá a lanzarla el mismo.</p>
<p><b>EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Ha desarrollado la velocidad? SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Ha mejorado la coordinación?SI/NO/A VECES</li> </ul>
<p><b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b></p>	<p>Tendremos a un alumno con deficiencia auditiva</p> <p>El juego se desarrollará exactamente igual, el que tira la pelota hacia arriba en lugar de gritar el nombre del compañero lo señalará. Mientras busca la pelota, los demás compañeros corren mirando al que coje la pelota, y este hará una señal cuando la tenga en sustitución al ¡Pies quietos!</p>
<p><b>VARIACIONES</b></p>	<p>Una de las variaciones podría ser que el jugador que coje por pelota puede dar tres pasos, hacia su objetivo</p>



<b>LAS PIEDRAS</b>	
<b>TIPO DE JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reglas</li> <li>- Competitivo</li> </ul>
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 8 años
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	Todos los que deseen participar
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Hasta conseguir las cinco piedras
<b>ESPACIO</b>	Preferiblemente en el exterior
<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar la coordinación óculo-manual</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	Cinco piedras
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	Se practica con cinco piedras pequeñas u objetos similares, que consiste en ir tomándolas del suelo aplicando diferentes etapas, al tiempo que se arroja una de ellas al aire y se vuelve a tomar sin que caiga al suelo.
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Ha desarrollado la</li> </ul>

	coordinación óculo-manual? SI/NO/A VECES
<b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b>	Tendremos a un niño con dificultad visual En vez de ser piedras, podremos coger pelotas pequeñas con un cascabel dentro, así les sería más fácil para ellos.
<b>VARIACIONES</b>	Nos inventaremos una retahíla, y nos niños antes de que acabe esa retahíla tienen que terminar de coger las 5 piedras.



<b>LA GALLINITA CIEGA</b>	
<b>TIPO DE JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regla</li> <li>- Competitivo</li> <li>- Cooperativo</li> </ul>
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 7 años
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	A partir de 3 participantes
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Según los participantes
<b>ESPACIO</b>	Preferiblemente en el exterior
<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	- Desarrollar el sentido de la vista, el

	<p>tacto y el oído y olfato.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorecer la motricidad, tanto la gruesa como la fina.</li> <li>- Facilitar la socialización.</li> <li>- Favorecer el sentido de orientación.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	Un pañuelo
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<p>La pica uno de los participantes. Se le tapan los ojos con el pañuelo y el resto del grupo se coloca a su alrededor cogidos de la mano y sin soltarse. Se le da varias vueltas mientras se canta la canción:</p> <p style="text-align: center;">";Gallinita ciega, ¿Qué se te ha perdido?: Una aguja y un dedal, Da tres vueltas y lo encontrarás!, 1, 2, 3 y al revés."</p> <p>Al finalizar la canción ha de intentar coger a uno de sus compañeros y ayudándose del tacto adivinar quiénes. Si lo adivina cambiará de rol con el compañero que ha cogido y si se equivoca seguirá picando, o se puede optar por elegir a otro para que la pique.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Ha desarrollado el sentido de la vista, el tacto, el oído y olfato? SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Ha favorecido la motricidad, tanto la gruesa como la fina? SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Ha facilitado la socialización? SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Ha favorecido el sentido de orientación? SI/NO/A VECES</li> </ul>
<b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b>	<p>Participantes que tengan deficiencias auditivas y los sordos.</p> <p>Cuando la gallinita diga su nombre el compañero más próximo asentirá o negará con la cabeza en función de si ha acertado o no.</p>
<b>VARIACIONES</b>	<p>Una vez vendado el componente que hace de gallinita ciega, los demás se dan la mano y lo encierran formando un círculo, entretanto cantan la</p>

canción. En un plazo dado la gallina ciega grita "¡alto!" y todos se paran y quedan en silencio. La gallina ciega señala con el dedo en una dirección y el jugador marcado dirá en al "¡gallinita!" y el que está vendado tiene que reconocerlo por la voz



## BALÓN PRISIONERO

<b>TIPO DE JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regla</li> <li>- Competitivo</li> <li>- Tradicional</li> </ul>
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 6 años
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	A partir de 5 participantes
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Hasta que gane uno de los dos equipos
<b>ESPACIO</b>	Exterior
<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ser ágiles con el balón</li> <li>- Tener estrategias para ganar</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	Una pelota

<p><b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b></p>	<p>Se divide el terreno en dos campos, se hacen dos equipos con el número de personas igualado, se utiliza una pelota.</p> <p>A sorteo se decide qué equipo empieza a jugar con la pelota, esta se va tirando a los del otro campo, si la coge sin caer al suelo la pelota pasará a ser de su equipo pero si el del equipo contrario no la coge y le da este será muerto y deberá pasar al otro campo, detrás de otra línea marcada y para que este sea salvado los de su equipo deberá pasarle la pelota y deberá lanzarla al del equipo contrario deberá matar a alguien para ser salvado. Ganará el equipo que más gente mate al del equipo contrario y tengan más estrategias para no ser dados con el balón.</p>
<p><b>EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Han sido ágiles con el balón? SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Han tenido estrategias para ganar? SI/NO/A VECES</li> </ul>
<p><b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b></p>	<p>Tendremos un alumno ciego. Utilizaremos un balón de espuma un poco más grande y colocaremos cascabeles o bien dentro de él o bien pegados a él. Este/a jugador/a irá cogido de la mano de otro/a compañero/a y ambos serán un pack y tendrán 2 vidas. Cuando se disponga a lanzar gritará "Stop" y todos los jugadores se quedarán quietos, entonces podrá nombrar a algún jugador/a del equipo rival y éste/a deberá hablarle o tocar palmas para ayudar a este a ubicarlo en el espacio.</p>
<p><b>VARIACIONES</b></p>	<p>Entra un jugador (espía) de cada equipo al campo contrario, los cuales podrán recibir la pelota de sus compañeros y lograr lanzarla a una</p>

distancia mucho más cercana.



LA RAYUELA	
<b>TIPO DE JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Competitivo</li><li>- Tradicional</li><li>- Regla</li></ul>
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 6 años
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	Todos los que deseen
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Según los participantes
<b>ESPACIO</b>	Exterior
<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mantener el equilibrio</li><li>- Saltar con un pie</li><li>- Respetar turnos</li></ul>
<b>RECURSOS</b>	Tiza y piedras
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<p>En el suelo se dibujan unos cuadrados en vertical y se escriben números dentro. 1, 2 y 3, uno encima de otro; 4 y 5 en horizontal, 6 encima del 4 y 5; 7 y 8, igual que 4 y 5.</p> <p>Se tira la piedra, primero al 1, y se debe</p>

	<p>saltar a pata coja los demás números, menos en el 4 y 5, y, 7 y 8, que se coloca un pie en cada número a la vez, a la vuelta se debe recoger la piedra en el número que está, sin apoyar los dos pies si corresponde ir a la pata coja, si lo supera sigue jugando aumentando de número, si no tira su compañero/a. La piedra debe caer dentro del número sin que toque la línea.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Ha mantenido el equilibrio?SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Ha saltado con un pie?SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Ha respetado los turnos? SI/NO/A VECES</li> </ul>
<b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b>	<p>Discapacidad intelectual severa Si realizamos este juego con alumnos con discapacidad intelectual severa, podemos prescindir de lanzar la piedra y premiaremos los desplazamientos sobre una o dos piernas, sin prestar mucha atención al casillero.</p>
<b>VARIACIONES</b>	<p>En vez de poner números, para los más pequeños podemos poner animales.</p>



## LA BOTELLA

<b>TIPO DE JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regla</li> <li>- Competitivo</li> </ul>
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 7 años
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	A partir de 3 participantes
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Hasta que se encuentre a la última persona
<b>ESPACIO</b>	Exterior
<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respetar turnos</li> <li>- Saber esconderse</li> <li>- Tener estrategias para ganar</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	Una botella
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<p>Un niño/a tira una botella lo más lejos posible, los demás se esconden, el que la pica, va a buscar la botella y vuelve con los ojos cerrados y de espaldas. Busca a los otros y cuando ve a alguno va a la lata y dice: "Bote, Bote (y el nombre del niño/a que haya visto),</p>

	entonces está pillado al que ha nombrado. Para salvarse, va corriendo a la botella y dice: "Salvado", la vuelve a picar el último que ha sido pillado.
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Ha respetado los turnos?SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Ha sabido esconderse?SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Ha tenido estrategias para ganar?SI/NO/A VECES</li> </ul>
<b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b>	Tendremos un alumno con diversidad visual. En este caso el juego lo haremos en parejas, los que tengan que esconderse llevan un cascabel por lo que será más fácil encontrarlos.
<b>VARIACIONES</b>	Si hay muchos niños, podremos dividir en dos grupos para que no se haga tan largo el juego.



<b>EL PAÑUELO</b>	
<b>TIPO DE JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regla</li> <li>- Competitivo</li> </ul>
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 5 años
<b>NÚMERO DE</b>	A partir de 3 participantes

<b>PARTICIPANTES</b>	
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Hasta que se digan todos los números
<b>ESPACIO</b>	Exterior
<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ser rápido</li> <li>- Tener estrategia para escapar</li> <li>- Saber los números</li> <li>- Respetar los turnos</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	Un pañuelo
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<p>Se hacen dos equipos, tiene que haber como mínimo tres jugadores en los equipos, otra persona será la encargada de sujetar el pañuelo y ser la "que la pique". El que aguanta el pañuelo deberá colocarse entre los dos equipos, habiendo la misma distancia de un equipo a otro.</p> <p>Entre los equipos deben de ponerse números cada uno de sus jugadores, estos números deben ser del 1 hasta el número de participantes que haya en el equipo.</p> <p>El que sostiene el pañuelo deberá decir un número, y sale en busca del pañuelo cada uno de los participantes de los equipos que tengan el número nombrado, cuando llegan al punto donde está el pañuelo, este tiene que ser cogido por uno de los participantes, quien lo coge, corre hacia su lado intentando que no le atrape el niño/a del otro equipo.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Han sido rápidos? SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Han tenido estrategias para escapar? SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Han sabido los números? SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Han respetado los turnos? SI/NO/A VECES</li> </ul>

<b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b>	Alumno con discapacidad auditiva La señal para este alumno/a se dará con carteles con los números o poniendo este con los dedos, obligando así además al resto de compañeros/as a estar más atentos/as, ya que pueden esperar una señal sonora (siempre que no se diga el número que tenga este/a alumno/a) o visual.
<b>VARIACIONES</b>	Una variante de este juego puede ser en vez de dar números, podríamos dar animales, o países.



<b>EL RATÓN Y EL GATO</b>	
<b>TIPO DE JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regla</li> <li>- Competitivo</li> </ul>
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 6 años
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	A partir de 4 participantes
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Hasta que queden dos participantes
<b>ESPACIO</b>	Tanto en interior como en exterior

<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tener coordinación</li> <li>- Tener rapidez</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	Dos pelotas
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<p>Todos los niños y niñas se pondrán en círculo se le dará a un niño una pelota que representa el ratón y a otro niño/a otra pelota que representa el gato. Los niños y niñas tendrán que ir pasando la pelota rápidamente sin que una pelota llegue a la otra, el jugador que se quede con las dos pelotas será eliminado.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Han tenido coordinación? SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Han tenido rapidez? SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Se han divertido? SI/NO/A VECES</li> </ul>
<b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b>	<p>Tendremos a un niño con diversidad visual. Las pelotas tendrán dentro un cascabel.</p>
<b>VARIACIONES</b>	<p>Este juego se podrá hacer de pie, en círculo, se elegirán a dos compañeros/as que serán el ratón y el gato, los componentes del círculo se lanzarán la pelota entre ellos, los dos que están en el centro del círculo tendrán que intentar atraparla.</p>



## LEVANTARSE EN GRUPO

<b>TIPO DE JUEGO</b>	- Cooperativo
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 6 años
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	Mínimo 10
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Hasta que todo el grupo se levante
<b>ESPACIO</b>	Tanto en interior como en exterior
<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	- Intentar coordinarse con el compañero
<b>RECURSOS</b>	No se necesita material
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	Se disponen en grupos de más de diez, sentados en círculo con la

	espalda hacia dentro, cogidos en jarras (por los codos). A una señal, intentan levantarse a la vez sin apoyar las manos en el suelo.
<b>EVALUACIÓN</b>	- ¿Ha intentado coordinarse con el compañero? SI/NO/A VECES
<b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b>	Si tenemos a un niño con diversidad funcional cognitiva, haremos la variación de darnos la mano para que sea más fácil con la espalda hacia fuera.
<b>VARIACIONES</b>	Para que el juego sea más fácil en vez de cogernos en jarras, nos daríamos la mano y nos pondremos con la espalda hacia fuera



<b>SILLAS MUSICALES</b>	
<b>TIPO DE JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regla</li> <li>- Cooperativo</li> <li>- Competitivo</li> </ul>
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	Más de 3 participantes
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Hasta que quede un solo niño/a
<b>ESPACIO</b>	Tanto en el exterior como en el interior
<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar los reflejos y la agilidad</li> <li>- Mejorar la cooperación entre</li> </ul>

	todos los participantes
<b>RECURSOS</b>	Sillas y un equipo de música
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	Colocamos las sillas de los alumnos en el centro del aula y retiramos una. Tiene que haber siempre una silla menos que el número de participantes. Deben caminar alrededor de las sillas mientras sonará la música, en el momento en que la música para, debe sentarse en una silla. Un alumno por silla. Por tanto, quien quedara de pie, sin silla, sería eliminado. En el siguiente turno, se retiraría una nueva silla, y así hasta que quede un ganador.
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Han desarrollado los reflejos y la agilidad? SI/NO/ A VECES.</li> <li>- ¿Han mejorado la cooperación entre los participantes? SI/NO/A VECES</li> </ul>
<b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b>	Tendremos a un niño con diversidad auditiva, en esta ocasión la educadora, enseñaran a los niños y niñas una canción en lengua de signos previamente, cuando juguemos en vez de poner música la educadora hará la canción en lengua de signos y cuando paren los niños se sentarán.
<b>VARIACIONES</b>	<p>Este juego lo podemos convertir en cooperativo.</p> <p>Se disponen tantas sillas en círculo (con el respaldo hacia adentro) como participantes. Todos se sitúan de pie por fuera del círculo. Mientras suena la música, las personas se mueven alrededor de las sillas al ritmo de la misma, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todas las personas buscan una silla a la que subirse. En este momento se agrupan sobre ellas y nadie puede tocar el suelo. Si el grupo completo lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente varias personas pueden compartir la misma silla. Poco a poco se va reduciendo el número de</p>

sillas y será más complicado mantenerse todas las personas sobre ellas.



## ORDEN EN LA SILLA

<b>TIPO DE JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cooperativo</li><li>- Regla</li></ul>
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 8 años
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	A partir de 10 participantes
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Cuando se consigue el objetivo
<b>ESPACIO</b>	Tanto en exterior como en interior
<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permitir el acercamiento y contacto del grupo.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	Una silla por participantes
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	Se colocan las sillas, una tras otra, formando una fila. Cada jugador empieza el juego de pie encima de una silla. El profesor dirá: "Orden en las sillas, por... ¡Fecha de nacimiento!", por ejemplo. A partir de ese momento el objetivo del grupo es ordenarse según el criterio del profesor sin que nadie pueda pisar en el suelo.
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Ha favorecido la coordinación de movimientos y la cooperación? SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Ha permitido el contacto del grupo? SI/NO/A VECES</li> </ul>
<b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b>	Tendremos a un alumno con diversidad auditiva. Las preguntas en vez de darlas en voz altas, el profesor/a sacara carteles con las preguntas
<b>VARIACIONES</b>	Se podrán hacer todo tipo de preguntas como la fecha de nacimiento, el número de pies, el número de hermanos...



## SEGUNDO TRIMESTRE

TORMENTA EN EL OCÉANO	
<b>TIPO DE JUEGO</b>	- Intercultural
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 3 años
<b>NÚMERO DE</b>	A partir de 3 participantes

<b>PARTICIPANTES</b>	
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	10 minutos
<b>ESPACIO</b>	Tanto en exterior como en interior
<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer su propio nombre.</li> <li>- Favorecer la organización espacial.</li> <li>- Desarrollar su capacidad de reacción.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	Una silla menos por participantes
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<p>Los niños tendrán que sentarse en círculo, cada uno en una silla. Uno de los niños es el elegido para hacer de "ballena". La "ballena empieza a dar vueltas alrededor del círculo, y va diciendo los nombres de sus compañeros. Los jugadores los cuales hayan dicho su nombre tienen que levantarse y seguir a la ballena. Cuando la ballena diga "tormenta" todos los niños tienen que intentar sentarse en una silla. Quien se quede sin silla tiene que hacer de ballena la siguiente ronda.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Ha reconocido su propio nombre?SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Ha desarrollado su capacidad de reacción?SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Se han divertido?SI/NO/A VECES</li> </ul>
<b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b>	<p>Tendremos a un alumno con diversidad auditiva. En vez de gritar tormenta se hará un gesto, y en vez de nombrar a las personas se les irá tocando.</p>
<b>VARIACIONES</b>	Podremos ir quitando sillas para que quede solo un ganador.

## ¡ZU, ZU ZUMBA!

<b>TIPO DE JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Funcional</li><li>- Cooperativo</li></ul>
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 3 años
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	Indefinido
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Entre 20 y 30 minutos.
<b>ESPACIO</b>	Tanto en exterior como en interior

<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar la motricidad gruesa.</li> <li>- Desarrollar el equilibrio.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	Una silla menos por participantes
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	Constará de un baile de zumba que los menores tendrán que ir imitando.
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Han desarrollado el equilibrio?SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Ha desarrollado su capacidad de reacción?SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Se han divertido?SI/NO/A VECES</li> </ul>
<b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b>	<p>Tendremos a un alumno con diversidad auditiva.</p> <p>Le haremos los pasos con un ritmo más lento, para que así les dé tiempo a desarrollar dicha coreografía.</p>
<b>VARIACIONES</b>	Podremos realizar diferentes bailes, como salsa, bachata.

<b>CUANDO VAYAS A LA CARNICERÍA</b>	
<b>TIPO DE JUEGO</b>	- Juego de falda
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	De 0 a 1 año.
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	1 alumno.
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Unos 5 minutos
<b>ESPACIO</b>	Dentro del aula

<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimular la parte sensorial.</li> <li>- Fomentar el vínculo de apego.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	No se necesita material.
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<p>La actividad consiste en colocar sentado en tu regazo al bebé y mientras le cogemos un brazo, le vamos simulando con un dedo qué le vamos haciendo cortes mientras le vamos diciendo:</p> <p>“Cuando vayas a la carnicería qué no te corten por aquí, ni por aquí, ni por aquí”</p> <p>Y cuando llegues a la parte de la axila le diremos mientras le hacemos cosquillas:</p> <p>“Qué te corten por aquí, por aquí y por aquí”</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Hay compenetración entre el educar y el bebé?SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿El bebé muestra sensación de cosquillas?SI/NO/A VECES</li> </ul>
<b>VARIACIONES</b>	Se podrá realizar con otro tipo de retahílas.

<b>CARRERA DE SACOS</b>	
<b>TIPO DE JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intercultural.</li> <li>- Competitivo.</li> </ul>
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 4 años
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	A partir de 2 participantes
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Entre 15 y 20 minutos.
<b>ESPACIO</b>	Preferiblemente en el exterior.

<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar la coordinación.</li> <li>- Desarrollar el equilibrio.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	Sacos.
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	Cada participante se mete dentro de un saco que sujetarán ellos mismos con sus propias manos y se colocan detrás de una línea. Una persona ajena a la carrera indicará la salida y los participantes deberán ir saltando dentro del saco hasta alcanzar la línea de meta. Ganará el primero en llegar a la meta.
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Han trabajado la coordinación?SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Han desarrollado el equilibrio?SI/NO/A VECES</li> </ul>
<b>VARIACIONES</b>	Una variante es la de correr en parejas, agarrando uno las piernas de su compañero y desplazándose este sobre sus manos, a modo de "carretilla".

<b>ZAPATILLA POR DETRÁS</b>	
<b>TIPO DE JUEGO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competitivo</li> <li>- Coordinación</li> </ul>
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	A partir de 3 años
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	A partir de 3 participantes
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Entre 15 y 20 minutos.
<b>ESPACIO</b>	Tanto en exterior como en interior

<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Correr en forma de círculo</li> <li>- Coger al contrincante</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	No se necesita material.
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<p>Se colocan a los jugadores en corro sentados en el suelo, uno de ellos será el que la pique y este estará colocado de pie con la zapatilla en la mano. Los que están sentados cierran los ojos o se los tapan con las manos, para que no ven al que está de pie con la zapatilla en la mano, ya que este cuando canten la canción dará vueltas por detrás del corro y la zapatilla la dejará en la espalda de algún participante. Cuando acabe la canción miraran a ver quién la tiene y este se deberá levantar para pillar al que estaba de pie. Si es rápido y lo pillan, volverá a pararla el mismo sino, le tocará a el que le ha dejado la zapatilla. El que se perseguido se salva si llega al sitio que está libre y se sienta antes de ser pillado.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Ha corrido en círculo?SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿Han cogido al contrincante?SI/NO/A VECES</li> </ul>
<b>DIVERSIDAD FUNCIONAL</b>	<p>Tendremos a un alumno con diversidad visual. Se jugará en parejas en este caso, y no podran mirar hacia atrás para mirar el pañuelo sino tocar.</p>
<b>VARIACIONES</b>	Podremos poner cualquier tipo de objeto detrás de la persona.

## CINCO LOBITOS

<b>TIPO DE JUEGO</b>	- Juego de falda
<b>EDAD RECOMENDADA</b>	De 0 a 1 año.
<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES</b>	1 alumno.
<b>DURACIÓN PREVISTA</b>	Unos 5 minutos
<b>ESPACIO</b>	Dentro del aula

<b>OBJETIVOS OPERATIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimular la parte sensorial.</li> <li>- Fomentar el vínculo de apego.</li> <li>- Captar la atención del niño/a.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	No se necesita material.
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	<p>Pondremos al niño en nuestro regazo mientras le cantamos:</p> <p style="text-align: center;"> “Cinco lobitos  tiene la loba,  cinco lobitos,  detrás de la escoba.  Cinco lobitos,  cinco parió,  cinco crió,  y a los cinco,  a los cinco  tetita les dió.” </p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Hay compenetración entre el educador y el bebé?SI/NO/A VECES</li> <li>- ¿El bebé muestra interés?SI/NO/A VECES</li> </ul>
<b>VARIACIONES</b>	Si los niños son más mayores les enseñaremos a contar hasta el 5.