

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

EL CONEJO DE LA SUERTE	
TIPO DE JUEGO	<ul style="list-style-type: none">- Cooperativo- Regla
EDAD RECOMENDADA	A partir de 6 años
NÚMERO DE PARTICIPANTES	Todos lo que quieran
DURACIÓN PREVISTA	Depende del número de participantes
ESPACIO	Cualquier espacio, tanto interior como exterior
OBJETIVOS OPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Coordinar movimientos- Seguir el ritmo
RECURSOS	No se necesita recursos
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	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.
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none">- ¿Coordinan los movimientos? SI/NO/A VECES- ¿Siguen el ritmo? SI/NO/A VECES
DIVERSIDAD FUNCIONAL	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

TIPO DE JUEGO	<ul style="list-style-type: none">- Cooperativo- Regla
EDAD RECOMENDADA	A partir de 6 años
NÚMERO DE PARTICIPANTES	Todos los que quieran
DURACIÓN PREVISTA	Según el número de participantes
ESPACIO	Pueden ser tanto en exterior como en interior
OBJETIVOS OPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Controlar la fuerza- Ser rápido
RECURSOS	No es necesario materiales
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	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>
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Han controlado la fuerza? SÍ/NO/A VECES - ¿Han sido rápidos? SÍ/NO/A VECES
DIVERSIDAD FUNCIONAL	<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>
VARIACIONES	<p>Podemos cambiar la canción, con algo relacionado con el aula</p>



EL POLLITO INGLÉS	
TIPO DE JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> - Competitivo - Regla
EDAD RECOMENDADA	A partir de 5 años
NÚMERO DE PARTICIPANTES	Más de 2 participantes
DURACIÓN PREVISTA	Hasta que los participantes quieran
ESPACIO	Preferiblemente en exterior
OBJETIVOS OPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar el equilibrio - Tener velocidad - Ser rápido
RECURSOS	Materiales: Ninguno Humanos: Niños
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	<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>
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Han trabajado el equilibrio? SI/NO/A VECES - ¿Han tenido velocidad? SI/NO/A VECES - ¿Han sido rápidos? SÍ/NO/A VECES
DIVERSIDAD FUNCIONAL	<p>Tendremos a un alumno con TEA.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un componente del grupo se la queda 2. Se colocará un pictograma en la espalda (en el que indicará que "avance" y por delante "que se queden quietos") 3. El que se la queda mirará a la pared y dirá: "Un, dos, tres, pollito inglés" 4. Los demás participantes deberán estar situados en un punto previamente acordado formando una fila. 5. 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)
VARIACIONES	<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

PIES QUIETO	
TIPO DE JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> - Regla - Competitivo
EDAD RECOMENDADA	A partir de 8 años
NÚMERO DE PARTICIPANTES	A partir de 4 participantes
DURACIÓN PREVISTA	Hasta que los participantes quieran
ESPACIO	En el exterior
OBJETIVOS OPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la velocidad - Mejorar la coordinación
RECURSOS	Una pelota
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	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>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Ha desarrollado la velocidad? SI/NO/A VECES - ¿Ha mejorado la coordinación?SI/NO/A VECES
<p>DIVERSIDAD FUNCIONAL</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>VARIACIONES</p>	<p>Una de las variaciones podría ser que el jugador que coje por pelota puede dar tres pasos, hacia su objetivo</p>



LAS PIEDRAS	
TIPO DE JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> - Reglas - Competitivo
EDAD RECOMENDADA	A partir de 8 años
NÚMERO DE PARTICIPANTES	Todos los que deseen participar
DURACIÓN PREVISTA	Hasta conseguir las cinco piedras
ESPACIO	Preferiblemente en el exterior
OBJETIVOS OPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la coordinación óculo-manual
RECURSOS	Cinco piedras
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	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.
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Ha desarrollado la

	coordinación óculo-manual? SI/NO/A VECES
DIVERSIDAD FUNCIONAL	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.
VARIACIONES	Nos inventaremos una retahíla, y nos niños antes de que acabe esa retahíla tienen que terminar de coger las 5 piedras.



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

	<p>tacto y el oído y olfato.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecer la motricidad, tanto la gruesa como la fina. - Facilitar la socialización. - Favorecer el sentido de orientación.
RECURSOS	Un pañuelo
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	<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>
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Ha desarrollado el sentido de la vista, el tacto, el oído y olfato? SI/NO/A VECES - ¿Ha favorecido la motricidad, tanto la gruesa como la fina? SI/NO/A VECES - ¿Ha facilitado la socialización? SI/NO/A VECES - ¿Ha favorecido el sentido de orientación? SI/NO/A VECES
DIVERSIDAD FUNCIONAL	<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>
VARIACIONES	<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

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

<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</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>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Han sido ágiles con el balón? SI/NO/A VECES - ¿Han tenido estrategias para ganar? SI/NO/A VECES
<p>DIVERSIDAD FUNCIONAL</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>VARIACIONES</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	
TIPO DE JUEGO	<ul style="list-style-type: none">- Competitivo- Tradicional- Regla
EDAD RECOMENDADA	A partir de 6 años
NÚMERO DE PARTICIPANTES	Todos los que deseen
DURACIÓN PREVISTA	Según los participantes
ESPACIO	Exterior
OBJETIVOS OPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Mantener el equilibrio- Saltar con un pie- Respetar turnos
RECURSOS	Tiza y piedras
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	<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>
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Ha mantenido el equilibrio?SI/NO/A VECES - ¿Ha saltado con un pie?SI/NO/A VECES - ¿Ha respetado los turnos? SI/NO/A VECES
DIVERSIDAD FUNCIONAL	<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>
VARIACIONES	<p>En vez de poner números, para los más pequeños podemos poner animales.</p>



LA BOTELLA

TIPO DE JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> - Regla - Competitivo
EDAD RECOMENDADA	A partir de 7 años
NÚMERO DE PARTICIPANTES	A partir de 3 participantes
DURACIÓN PREVISTA	Hasta que se encuentre a la última persona
ESPACIO	Exterior
OBJETIVOS OPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar turnos - Saber esconderse - Tener estrategias para ganar
RECURSOS	Una botella
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	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),

	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.
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Ha respetado los turnos?SI/NO/A VECES - ¿Ha sabido esconderse?SI/NO/A VECES - ¿Ha tenido estrategias para ganar?SI/NO/A VECES
DIVERSIDAD FUNCIONAL	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.
VARIACIONES	Si hay muchos niños, podremos dividir en dos grupos para que no se haga tan largo el juego.



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

PARTICIPANTES	
DURACIÓN PREVISTA	Hasta que se digan todos los números
ESPACIO	Exterior
OBJETIVOS OPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Ser rápido - Tener estrategia para escapar - Saber los números - Respetar los turnos
RECURSOS	Un pañuelo
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	<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>
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Han sido rápidos? SI/NO/A VECES - ¿Han tenido estrategias para escapar? SI/NO/A VECES - ¿Han sabido los números? SI/NO/A VECES - ¿Han respetado los turnos? SI/NO/A VECES

DIVERSIDAD FUNCIONAL	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.
VARIACIONES	Una variante de este juego puede ser en vez de dar números, podríamos dar animales, o países.



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

OBJETIVOS OPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Tener coordinación - Tener rapidez
RECURSOS	Dos pelotas
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	<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>
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Han tenido coordinación? SI/NO/A VECES - ¿Han tenido rapidez? SI/NO/A VECES - ¿Se han divertido? SI/NO/A VECES
DIVERSIDAD FUNCIONAL	<p>Tendremos a un niño con diversidad visual. Las pelotas tendrán dentro un cascabel.</p>
VARIACIONES	<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

TIPO DE JUEGO	- Cooperativo
EDAD RECOMENDADA	A partir de 6 años
NÚMERO DE PARTICIPANTES	Mínimo 10
DURACIÓN PREVISTA	Hasta que todo el grupo se levante
ESPACIO	Tanto en interior como en exterior
OBJETIVOS OPERATIVOS	- Intentar coordinarse con el compañero
RECURSOS	No se necesita material
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	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.
EVALUACIÓN	- ¿Ha intentado coordinarse con el compañero? SI/NO/A VECES
DIVERSIDAD FUNCIONAL	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.
VARIACIONES	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



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

	todos los participantes
RECURSOS	Sillas y un equipo de música
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	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.
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Han desarrollado los reflejos y la agilidad? SI/NO/ A VECES. - ¿Han mejorado la cooperación entre los participantes? SI/NO/A VECES
DIVERSIDAD FUNCIONAL	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.
VARIACIONES	<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

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

	<ul style="list-style-type: none"> - Permitir el acercamiento y contacto del grupo.
RECURSOS	Una silla por participantes
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	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.
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Ha favorecido la coordinación de movimientos y la cooperación? SI/NO/A VECES - ¿Ha permitido el contacto del grupo? SI/NO/A VECES
DIVERSIDAD FUNCIONAL	Tendremos a un alumno con diversidad auditiva. Las preguntas en vez de darlas en voz altas, el profesor/a sacara carteles con las preguntas
VARIACIONES	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	
TIPO DE JUEGO	- Intercultural
EDAD RECOMENDADA	A partir de 3 años
NÚMERO DE	A partir de 3 participantes

PARTICIPANTES	
DURACIÓN PREVISTA	10 minutos
ESPACIO	Tanto en exterior como en interior
OBJETIVOS OPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer su propio nombre. - Favorecer la organización espacial. - Desarrollar su capacidad de reacción.
RECURSOS	Una silla menos por participantes
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	<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>
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Ha reconocido su propio nombre?SI/NO/A VECES - ¿Ha desarrollado su capacidad de reacción?SI/NO/A VECES - ¿Se han divertido?SI/NO/A VECES
DIVERSIDAD FUNCIONAL	<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>
VARIACIONES	Podremos ir quitando sillas para que quede solo un ganador.

¡ZU, ZU ZUMBA!

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

OBJETIVOS OPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la motricidad gruesa. - Desarrollar el equilibrio.
RECURSOS	Una silla menos por participantes
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	Constará de un baile de zumba que los menores tendrán que ir imitando.
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Han desarrollado el equilibrio?SI/NO/A VECES - ¿Ha desarrollado su capacidad de reacción?SI/NO/A VECES - ¿Se han divertido?SI/NO/A VECES
DIVERSIDAD FUNCIONAL	<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>
VARIACIONES	Podremos realizar diferentes bailes, como salsa, bachata.

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

OBJETIVOS OPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular la parte sensorial. - Fomentar el vínculo de apego.
RECURSOS	No se necesita material.
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	<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>
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Hay compenetración entre el educar y el bebé?SI/NO/A VECES - ¿El bebé muestra sensación de cosquillas?SI/NO/A VECES
VARIACIONES	Se podrá realizar con otro tipo de retahílas.

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

OBJETIVOS OPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la coordinación. - Desarrollar el equilibrio.
RECURSOS	Sacos.
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	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.
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Han trabajado la coordinación?SI/NO/A VECES - ¿Han desarrollado el equilibrio?SI/NO/A VECES
VARIACIONES	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".

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

OBJETIVOS OPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Correr en forma de círculo - Coger al contrincante
RECURSOS	No se necesita material.
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	<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>
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Ha corrido en círculo?SI/NO/A VECES - ¿Han cogido al contrincante?SI/NO/A VECES
DIVERSIDAD FUNCIONAL	<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>
VARIACIONES	Podremos poner cualquier tipo de objeto detrás de la persona.

CINCO LOBITOS

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

OBJETIVOS OPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular la parte sensorial. - Fomentar el vínculo de apego. - Captar la atención del niño/a.
RECURSOS	No se necesita material.
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	<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>
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Hay compenetración entre el educador y el bebé?SI/NO/A VECES - ¿El bebé muestra interés?SI/NO/A VECES
VARIACIONES	Si los niños son más mayores les enseñaremos a contar hasta el 5.