



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2008

“VAMOS A JUGAR”

AUTORÍA SUSANA BRAVO ROMERO
TEMÁTICA COEDUCACIÓN Y EDUCACIÓN EN VALORES
ETAPA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA

Resumen

En la sociedad actual los juegos que han sido base de la educación y la tolerancia que la sociedad atesora han pasado directamente a desaparecer puesto que han sido sustituidos por los juegos multimedia siendo estos últimos más cómodos para los padres y más atractivos para los niños/as haciendo que nuestro alumnado tenga más dificultad a la hora de relacionarse y desarrollarse motóricamente. Por lo cual propongo una recopilación de estos juegos con sus reglamentos.

Palabras clave

Juegos, compartir, socialización, psicomotricidad

1. INTRODUCCIÓN

Es interesante y a la vez triste observar a nuestros/as alumnos/as en el patio del colegio. Nos damos cuenta que no solo no juegan sino que no saben respetarse, participar, colaborar, compartir, ayudar. Es posible que se sientan mejor solos con una consola multimedia que pasando el rato con sus compañeros de clase.

No hace mucho tiempo podíamos jugar con los amigos a juegos en los que lo importante no era el juguete, lo importante era el juego. Actualmente, eso es cada vez más difícil pues cada vez tenemos menos espacio físico donde los chavales puedan estar en la calle sin peligro alguno.

Otro problema que nos encontramos son la saturación de juguetes que reciben los niños/as durante la edad escolar y no utilizan. Unas veces por el hecho de que no tienen con quien jugar, y otras veces porque tienen tantos que ninguno les motiva.

Por ello es importante ofrecer al alumnado un modelo de juego diferente al que le ofrece la publicidad, proponerles documentación suficiente sobre los juegos populares, de manera que puedan ser integrados en el trabajo de aula y, como consecuencia de ello, que el alumnado pueda llegar a incorporarlos a sus rutinas de juego.

El juego es una actividad motivadora que facilita la práctica del ejercicio físico, debiéndose ajustar a los intereses de los alumnos, así como al desarrollo motriz, afectivo y social e intelectual.

Los juegos populares que se desarrollan en este artículo deben servir para que el alumnado adquiera conciencia de las grandes posibilidades que les puede brindar el juego como medio de relación y disfrute, además de despertar el interés por conocer y realizar estos juegos como vínculo y parte del patrimonio de nuestro país.

2. CLASIFICACIÓN

2.1. Sota, caballo y rey

Nº DE JUGADORES: Todos los que quieran

MATERIAL NECESARIO: Ninguno

¿CÓMO SE JUEGA?: Un niño/a se agacha doblando la cintura y otro niño/a salta a la espalda diciendo sota, caballo o rey teniéndolo que acertar el que está agachado.



2.2. El aro

Nº DE JUGADORES: Todos los que quieran

MATERIAL NECESARIO: una llanta de una bicicleta

¿CÓMO SE JUEGA?: A la llanta de una bicicleta se le pone una guía y se corre detrás de ella. Pierde a quien se le caiga al suelo antes el aro.



2.3. Canicas

Nº DE JUGADORES: Todos los que quieran

MATERIAL NECESARIO: Canicas

¿CÓMO SE JUEGA?: Se hace un triángulo, dentro de él se meten las canicas que queremos apostar. (Todos los niños/as tienen que apostar el mismo número de canicas). En una distancia prudencial se hace una raya y se lanza desde allí una canica hacia el triángulo. Quien saque más canicas del triángulo es el que gana.



2.4. La bombilla

Nº DE JUGADORES: Mínimo cinco

MATERIAL NECESARIO: Una tiza

¿CÓMO SE JUEGA?: Se dibuja en el suelo la figura de una bombilla. Uno de los jugadores se queda en el cuadro de la bombilla y el burro (hay que designar quien es el burro) se coloca en el cuadrado y los demás participantes al lado y en fila. El burro propone preguntas que tengan muchas respuestas posibles y los demás participantes van contestando al tiempo que saltan dentro de la bombilla y lo más lejos posible del burro. Una vez dentro del círculo no pueden mover los pies ni hablar. Si alguien no sabe responder, repite una contestación o pisa la línea externa de la bombilla, será burro. El burro debe saber tantas respuestas como participantes hay. Una vez todos están dentro de la bombilla, el burro debe saltar e intentar tocar a alguno de los jugadores, pero sin pisar la línea, ni dentro del círculo. Al mismo tiempo, los jugadores que están dentro del círculo cuentan hasta llegar al número de los que hay dentro del círculo y después saltan fuera de la bombilla evitando ser tocados por el burro. Si éste toca a alguien, se la queda. Si no, se la vuelve a quedar el mismo burro.



2.5. Pasar el globo

Nº DE JUGADORES: Todos los que quieran

MATERIAL NECESARIO: Una tiza

¿CÓMO SE JUEGA?: Se llenan varios globos de agua. Se hace un círculo con todos los participantes del juego y se va pasando el globo de unos a otros. El que lo revienta pierde.



2.6. La comba

Nº DE JUGADORES: Mínimo tres.

MATERIAL NECESARIO: Una soga

¿CÓMO SE JUEGA?: Dos jugadores se ponen en los extremos de la soga y dan vueltas y los demás jugadores saltan mientras se canta una canción.



2.7. El corro

Nº DE JUGADORES: Todos los que quieran

MATERIAL NECESARIO: Ninguno

¿CÓMO SE JUEGA?: Se ponen un grupo de niños/as agarrados de la mano y se canta una canción a la vez que van dando vueltas al ritmo de la música. Algunas de estas canciones pueden ser El patio de mi casa o La rueda de la alcachofa.



2.8. Los cromos

Nº DE JUGADORES: Todos los que quieran

MATERIAL NECESARIO: Cromos

¿CÓMO SE JUEGA?: Se ponen todos los cromos boca -abajo en el suelo o sobre una superficie lisa. Cuando están todos colocados hay que levantarlos dando un golpe con la palma de la mano. Los cromos que consigas levantar lo has ganado.



2.9. El guiso o rayuela

Nº DE JUGADORES: Todos los que quieran

MATERIAL NECESARIO: Una tiza y una piedra plana

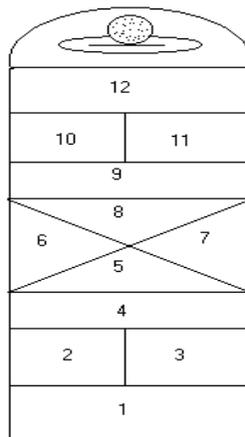
¿CÓMO SE JUEGA?:

- El primer jugador lanza un pedazo de teja o ladrillo desde la tierra a la casilla nº 1. Si se queda en ella deberá ir a recogerla. Si cae fuera o toca raya, cede el turno.
- Para ir a recoger la teja, primero pasará a la pata coja de casilla en casilla sin pisar la casilla ocupada por la teja. Las casillas emparejadas -5/8 y 6/7 - deben pisarse cada una con un pie al mismo tiempo.
- Cuando el jugador llega al cielo, descansa antes de realizar el camino inverso. Al llegar a la casilla previa a la ocupada por la teja la recoge y vuelve a la tierra.

**INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS**

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2008

- Cada vez que se completa un recorrido se repite tirando la teja a la casilla siguiente. Si se falla, en la siguiente ronda se continúa desde donde se quedó.
- Al realizar el recorrido del 1 al 11, el jugador tira la piedra por encima del hombro. La casilla en la que cae pasa a ser de su propiedad. Cuando no quedan casillas libres finaliza el juego.



2.10. Las chapas

Nº DE JUGADORES: Todos los que quieran

MATERIAL NECESARIO: Chapas

¿CÓMO SE JUEGA?: Se ponen en el suelo las chapas. Los jugadores se tienen que poner a una distancia considerable. El juego consiste en lanzar otra chapa y tratar de dar al primer grupo. Cada vez que toque una chapa te la llevas.



2.11. El diábolo

Nº DE JUGADORES: Un jugador

MATERIAL NECESARIO: Dos conos pegados y una cuerda

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2008

¿CÓMO SE JUEGA?: El juego consiste en pasar la cuerda por la unión de los dos conos y mover la figura sin que se caiga.



2.12. Juego de la estatua

Nº DE JUGADORES: Mas de dos

MATERIAL NECESARIO: Ninguno

¿CÓMO SE JUEGA?: Se echa a suertes quién "se la queda". Este debe pillar a alguno de los demás jugadores tocándolo. Para no ser pillado, el jugador gritará "estatua" y se quedará inmóvil en una posición "graciosa" hasta que sea rescatado por otro jugador libre que lo toque. Cuando el que se la queda pill a alguien antes de que diga "estatua", se cambian los papeles.

2.13. Las chinas

Nº DE JUGADORES: Mas de dos

MATERIAL NECESARIO: 8 Piedras de río pulidas (chinas), de tamaño adecuado para que los jugadores puedan tenerlas todas en la mano al mismo tiempo (al final del juego).

¿CÓMO SE JUEGA?: Se disponen las chinas en el suelo, suficientemente separadas para poder ir cogiéndolas de una en una. Se lanza la china hacia arriba y rápidamente se coge la primera china del suelo, luego, antes de que caiga al suelo, volvemos a recoger la china. Ahora soltamos la primera china recogida en la otra mano y volvemos a repetir este paso con la segunda china. Así lo hacemos con todas las chinas que están en el suelo.

2.14. Pollito inglés

Nº DE JUGADORES: Mas de dos

MATERIAL NECESARIO: Ninguno

CÓMO SE JUEGA?: Se nombra un contador que se coloca mirando hacia una pared. Los demás niños/as están detrás de él en una línea de salida. El contador cuenta despacio un, dos, tres pollito

inglés y los demás niños van avanzando despacio. Cuando el contador acaba de contar se quedarán los jugadores quietos y el contador los mira y envía a la línea de salida al que ha visto moverse. Cuando un jugador alcanza al contador, éste pasa a ser jugador y comienza otra vez la partida.

2.15. Carreras de saco

Nº DE JUGADORES: Todos los que quieran

MATERIAL NECESARIO: Sacos resistentes. Lo ideal sería un saco para cada alumno.

CÓMO SE JUEGA?: A la señal se inicia la carrera hasta una marca determinada y vuelta al lugar de partida. El 1º en atravesar la línea de llegada gana. Se trata de un recorrido de ida y vuelta.



2.16. La gallinita ciega

Nº DE JUGADORES: Mas de tres

MATERIAL NECESARIO: Un pañuelo

CÓMO SE JUEGA?: Se sortea entre los jugadores quien "se la queda" para hacer de gallina ciega. Al que "se la queda" se le vendan los ojos y después los jugadores le preguntan: "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?" a lo que "el que se la queda" responde: "Una aguja y un dedal". Entonces el resto de jugadores le responde: "da tres vueltecitas y los encontrarás".

El que hace de gallinita ciega da tres vueltas sobre él mismo mientras el resto de jugadores cantan: "Una, dos y tres".

Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores, y cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara y las manos. Luego dice el nombre del jugador que cree que es y si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, el resto de jugadores le gritan que ha fallado, siguiendo el juego hasta que acierta.



2.17. El pañuelo

Nº DE JUGADORES: Mas de seis

MATERIAL NECESARIO: Un pañuelo

CÓMO SE JUEGA?: “El que se la queda” dice, un número y tienen que salir corriendo los participantes de cada equipo que tengan asignado ese número. Cuando llegan a la altura del pañuelo tienen dos posibilidades para no quedar eliminado:

1. cogerlo y correr hacia su campo procurando no ser tocado por el otro, o
2. esperar a que el contrario se decida a cogerlo e intentar tocarlo a él.

También quedará eliminado si cruza el centro del campo antes de que el contrario coja el pañuelo. Uno de los componentes del equipo que haya perdido a uno de sus jugadores en el lance anterior, adoptará el número que tenía su compañero eliminado además del suyo. El juego termina cuando uno de los equipos se queda sin participantes.



2.18. La peonza

Nº DE JUGADORES: Uno

MATERIAL NECESARIO: Una peonza y una cuerda

CÓMO SE JUEGA?: Se lía la cuerda a la peonza y se tira al suelo y se deja que baile.



2.19. Piedra, papel y tijeras

Nº DE JUGADORES: Mas de dos

MATERIAL NECESARIO: Ninguno

CÓMO SE JUEGA?: Es un juego de manos en el cual existen tres elementos. La pedra que vence a las tijeras rompiéndolas; las tijeras que vencen al papel cortándolo; y el papel que vence a la piedra envolviéndola. Es un juego donde se utilizan exclusivamente las manos. Si se sacan dos dedos significa tijeras, la mano abierta representa el papel y el puño cerrado representa la piedra.



2.20. Pilla pilla

Nº DE JUGADORES: Mas de dos

MATERIAL NECESARIO: Ninguno

CÓMO SE JUEGA?: Consiste en dos reglas fundamentales. Si te toca pillar, tienes que alcanzar al máximo de gente posible, si no, ¡corre! para que no te pillen. En eso consiste el juego, básicamente.

2.21. La silla

Nº DE JUGADORES: Todos los que quieran

MATERIAL NECESARIO: Tantas sillas como jugadores hay menos una. Si es posible, música.

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 14 – ENERO DE 2008

CÓMO SE JUEGA?: Se colocan en círculo tantas sillas como jugadores hay menos una. Cuando suena la música todos los jugadores se mueven alrededor de las sillas, sin tocarlas, sin empujones y sin adelantarse los unos a los otros. Cuando para la música, los jugadores tendrán que sentarse cada uno en una silla. Aquel jugador que no consiga sentarse en una silla quedará eliminado. Cada vez que se inicia el juego se quita una silla, hasta que sólo queda una silla y dos jugadores. Gana el jugador que consiga sentarse en la última silla.

2.22. El escondite

Nº DE JUGADORES: Todos los que quieran

MATERIAL NECESARIO: Ninguno

CÓMO SE JUEGA?: "El que la lleva" se coloca sobre un lugar determinado, que se llama "casa" (banco, árbol, esquina, etc), con los ojos tapados y contará hasta el número que hayan establecido anteriormente (dependerá de la edad de los jugadores). Mientras este jugador cuenta, el resto de los jugadores correrán, por separado, a esconderse lo mejor que puedan y sepan, para que el que la lleva no los vea.

A continuación sale a buscar al resto de jugadores. Cuando vea a alguno o descubra su escondite, correrá hasta la casa, la tocará la casa diciendo el nombre del jugador que ha visto. Puede ocurrir que el descubierto corra más que el que se la queda y llegue antes a la casa que éste. En este caso el jugador gritará: "¡Salva por mí!" y queda a salvo. Así sucederá con todos los jugadores hasta que quede sólo un jugador por pillar; si éste se salva, en vez de gritar "¡Salva por mí!", grita "¡Salva por mí, por todos mis compañeros y por mí el primero!". En este caso, todos quedan a salvo y correrán de nuevo a esconderse, quedándose de nuevo el mismo jugador que la llevaba al principio, que irá a "casa" lo más rápido posible y empezará a contar de nuevo.



2.23. San Juan san Pedro

Nº DE JUGADORES: Todos los que quieran



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2008

MATERIAL NECESARIO: Una piedra

CÓMO SE JUEGA?: Sentados todos los jugadores en corro, cada uno con su piedra en la mano, se comienza a cantar la canción, mientras todos los jugadores se van pasando su piedra hacia el jugador situado a su derecha. Cuando se canta "triqui - triqui - tran" los jugadores no sueltan la piedra, sino que la mueven derecha (triqui)- izquierda (triqui) - derecha (tran) y cuando cantan "tran" la sueltan al jugador de su derecha.

Al principio, la canción y el movimiento de la piedra se puede hacer despacio, para que todos los jugadores puedan asimilar el juego, luego se puede ir incrementando el ritmo y la velocidad de la canción y de los movimientos, con lo que será más divertido cuando algunos jugadores se equivocan.

Canción:

San Juan, San Pedro

San Pedro Señor Juan.

Cantaban en la era

el triqui - triqui – tran.

Desde Córdoba a Sevilla

Han puesto una gran pared, pared, pared

Con un letrero que dice:

"por la vía pasa el tren, que tren, que tren"

2.24. La sogatira

Nº DE JUGADORES: Dos equipos

MATERIAL NECESARIO: Una soga con una señal en medio

CÓMO SE JUEGA?: Se coloca cada equipo a un extremo de la cuerda detrás de la marca correspondiente. No se puede empezar a tirar hasta que el monitor dé la señal de inicio. A la señal comienzan a tirar con fuerza intentando que el lazo de la soga pase la señal de su campo. Está prohibido enrollarse la soga en la mano para tirar.

INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2008



Autoría

- Nombre y Apellidos: Susana Bravo Romero
- Centro, localidad, provincia: C.E.I.P. Pablo Picasso, Almargen, Málaga
- E-mail: brsusi@hotmail.com