

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Al pasar la barca	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
Nº. de participantes: Toda la clase	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario: Una comba	
Desarrollo de juego: Dos compañeros dan a la comba mientras los demás van saltando la comba de seguidilla, es decir, entras saltas una vez y sales y sin perder comba entra el siguiente. Los participantes van cantando: <p style="text-align: center;">"Al pasar la barca, Me dijo el barquero: Las niñas bonitas, No pagan dinero. Yo no soy bonita, Ni lo quiero ser, Arriba la barca, Uno dos y tres."</p>	
Reglas del juego: No se debe perder ninguna comba, sino quedas eliminado.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: El cocherito	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de los 4 años	
Nº. de participantes: Toda la clase	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario: Una comba	
Desarrollo de juego: Dos compañeros dan ala comba mientras los demas participan y cantan: "el cohetito leré, Me dijo anoche, leré, Que si queria, leré, Montar en coche, leré, Y yo le dije, leré, Con gran salero, leré, No quiero coche, leré, Que me mareo, leré, Si te mareas, leré, Ve a la botica, leré, Que el boticario, leré, Te dé pastillas, leré".	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Allá en la habana.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
N°. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba.	
Desarrollo de juego: Dos alumnos darán a la comba mientras los compañeros saltan de uno en uno. Canción: "Allá en la habana, cayó, cayó, Una balita que golpe dio. Cayó, cayó, Volvió a caer, Mató a la hija del coronel. EL coronel se quiere casar Con una muchacha, Que sepa coser, Que sepa bordar, Que sepa la tabla de multiplicar. (Entra a saltar la muchacha y saltan los dos juntos) Yo sé coser, Yo sé bordar, Yo sé la tabla De multiplicar".	
Reglas del juego: Si falla al saltar entra otro compañero.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Tijeras	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba.	
Desarrollo de juego: Dos alumnos darán a la comba mientras los demás participantes saltan de uno en uno. Canción: "Las tijera de mi abuela, Que se abren y se cierran. Yo toco el cielo Yo toco la tierra. Me pongo de rodillas Y me salgo fuera". Se van haciendo los gestos que dice la canción haciendo que se toca el cielo, se toca el suelo, me pongo de rodillas y después me salgo y entra otro compañero.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego: Pueden entrar a saltar dos compañeros juntos.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Debajo de un puente.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba.	
Desarrollo de juego: Dos alumnos darán a la comba mientras los demás irán entrando a saltar, de uno en uno y cantarán: "Debajo de un puente, Había una serpiente, Con ojos de cristal, Para ir al hospital. ¿Se quiere usted salir? ¡SI! ¡NO!". Si se dice sí se sale y entra otro, y si se dice que no se dará a la comba cada vez mas rápido hasta que el de dentro falle y entre otro.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Res, Rey.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba.	
Desarrollo de juego: Dos alumnos den a la comba mientras los demás irán entrando a saltar, de uno en uno y cantarán: "Rey, Rey, Cuantos años viviré Los que tengo Y los que haré, 20, 21, 22, 23....". Se empieza desde los años que tiene el participante hasta que falla y se tropieza con la cuerda y se termina de contar, después entrará otro compañero.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: El cartero (variante).	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba.	
Desarrollo de juego: Dos alumnos dan la comba mientras los demás saltan, de uno en uno. Canción: "Cuando venga el cartero Que carta traerá Si será para mi O para quién será Pon, pon (entra otro compañero) ¿Quién es? EL cartero. Trae carta ¿sí, no? Pues hasta luego.	
Reglas del juego: Salta uno y a mitad de canción entra otro compañero y saltan los dos a la vez.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Arrebullón.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Salta uno y a mitad de canción entra otro compañero y saltan los dos a la vez.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
N°. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba.	
Desarrollo de juego: Dos alumnos dan a la comba y los demás van a entrar cuando lo diga la canción: Arrebullón, arrebullón que entre el primero Arrebullón, arrebullón que entre el segundo Arrebullón, arrebullón que entre el tercero Etc.... Arrebullón variante. Arrebullón, que entre el uno, Arrebullón que entre el dos, Arrebullón que entre el tres. Etc...	
Reglas del juego: La canción va mandando quién entra a saltar a la comba.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: En la calle-llé.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba.	
Desarrollo de juego: Dos alumnos darán a la comba mientras los demás participantes van saltando de uno en uno. Canción: "En la calle-llé, Veinticuatro-tró, Ha sucedido-dó, Un asesinato-tó, Una vieja-já, Mato un gato-tó, Con lapunta-tá, Del zapato-tó, Pobre vieja-já, Pobre gato-tó, Pobre punta-tá, Del zapato-tó.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego: Puede saltarse o de uno en uno o de dos en dos.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Arroyo claro.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba.	
Desarrollo de juego: Dos alumnos darán a la comba mientras los demás participantes van saltando de uno en uno. Canción: "Arroyo claro, Fuente serena, Quien te lava el pañuelo, Saber quisiera. Me lo han lavado, Cuatro serranas, En el río de Atocha, Que corre el agua. Uno la lava, Otra la tiende, Otra la tira rosas, Y otra claveles.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: En un castillo.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba.	
Desarrollo de juego: Dos alumnos dan a la comba y los demás saltarán de uno en uno mientras cantan: "En un castillo, Había tres colores, Rojo, blanco y morao, Cogí el rojo, Me quede cojo, Cogí el blanco, Me quedé manco, Cogí el morao Me quede escalabro. Fui al médico, Me quito la cojera, Me quito la manquera, Me quito la descalabera, Le dí 5 pesetas Y me fui.	
Reglas del juego: Hay que hacer lo que manda la canción en cada momento saltando de la manera que dice.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: La culona.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
N°. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba.	
Desarrollo de juego: Dos alumnos dan a la comba mientras los demás van saltando y cantando: "Allá va la culona, Moviendo el culo, A la pescadería, A por un besugo. Le dice el pescadero, Que no hay besugo, Te das media vuelta Y te caes de culo".	
Reglas del juego: Se salta de uno en uno y se tiene que bailar mientras se salta.	
Variantes del juego: Saltar de uno en uno o de dos en dos.	

Nombre del juego: Tirar a la portería	Criterio de clasificación: Frisbee.
Objetivo del juego: Mejorar la precisión en el lanzamiento.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años	
Nº. de participantes: Toda la clase	
Tipo de terreno: Pista polideportiva	
Material necesario: 1 Frisbee por persona.	
Desarrollo de juego: Consiste en tirar a portería desde distintas longitudes. Habrá dos lanzamientos en cada longitud. Si metes el disco en la portería consigues 1 punto y si no lo metes ninguno. Haber quien consigue una mayor puntuación.	
Reglas del juego: -El disco no puede tocar el suelo antes de entrar a la portería.	
Variantes del juego:	

Nombre del juego: Pasar de la línea.	Criterio de clasificación: Frisbee.
Objetivo del juego: Mejorar los lanzamientos lejanos.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de los 8 años	
Nº. de participantes: Toda la clase (2 grupos)	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario: 1 Frisbee por persona.	
Desarrollo de juego: Un grupo se coloca a un lado del campo y el otro al otro lado y tienen que realizar lanzamientos al campo contrario pasando la línea desde donde lanza el equipo contrario y que toque el suelo detrás de ellos.	
Reglas del juego: - El disco no puede tocar el suelo	
Variantes del juego:	

Nombre del juego: Partido de frisbee.	Criterio de clasificación: Frisbee.
Objetivo del juego: Mejorar lanzamientos y juego en equipo.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años	
Nº. de participantes: 2 grupos de 12 personas	
Tipo de terreno: Pista polideportiva	
Material necesario: 1 Frisbee por persona.	
Desarrollo de juego: La clase se dividirá en dos grupos de unas 12 personas cada uno. Se tendrán que pasar el disco de unos a otros del mismo grupo e intentar meter gol en las porterías. El equipo contrario tendrá que intentar interceptar el volante e intentar meter gol.	
Reglas del juego: Con el volante en las manos, no se puede mover del sitio No hay portero en este juego	
Variantes del juego:	

Nombre del juego: El ultimate	Criterio de clasificación: Frisbee.
Objetivo del juego: Mejorar lanzamientos y juego en equipo.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años	
N°. de participantes: 2 grupos de 12 personas	
Tipo de terreno: Pista polideportiva	
Material necesario: 1 Frisbee por persona.	
Desarrollo de juego: La clase esta dividida en dos grupos. El juego consiste en hacer pases entre los componentes del grupo sin que te la quite el equipo contrario. Se marca gol cuando uno del equipo recibe el disco dentro de la zona de gol y lo posa en el suelo.	
Reglas del juego: No se puede mover con el volante en la mano	
Variantes del juego:	

Nombre del juego: Lanzamiento a distancia	Criterio de clasificación: Coordinación oculo - manual
Objetivo del juego: Dllo. Coordinación oculo - manual	Gráfico o esquema
Edad: A partir de los 8 años	
N°. de participantes: Toda la clase por parejas	
Tipo de terreno: Pista polideportiva	
Material necesario: 1 disco volador por persona	
Desarrollo de juego: Colocados por parejas el juego se trata de hacer cuatro lanzamientos en un tiempo de dos minutos a ver quien lanza mas lejos el frisbee, midiendo la distancia desde la línea de lanzamiento hasta donde caiga el disco al suelo.	
Reglas del juego: Cada jugador escoge la técnica de lanzamiento que quiera	
Variant del juego:	

Nombre del juego: Tirar, corre y recoger	Criterio de clasificación: Coordinación dinamico general
Objetivo del juego: Dllo. Coordinación dinamico general y velocidad de reacción	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años	
N°. de participantes: Toda la clase	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario: 1 disco volador por persona	
Desarrollo de juego: Consiste en lanzar el frisbee, salir corriendo hasta darle alcance y recogerlo o recepcionarlo antes de que toque el suelo. Se mide la distancia recorrida por el jugador desde la zona de lanzamiento hasta donde recoge el disco. Se realizan 4 lanzamientos.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

Nombre del juego: A por el disco	Criterio de clasificación: Frisbee.
Objetivo del juego: Mejorar la precisión en el lanzamiento.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años	
Nº. de participantes: Grupos de 5 o 6 personas	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario: 1 aro por jugador de fuera 1 disco por grupo	
Desarrollo de juego: Cada jugador dentro de un aro y en medio un jugador libre. Se trata de pasarse el disco entre los jugadores que están dentro de los aros y el que se “queda”, el del centro trata de interceptar algún pase y si lo consigue ocupa el puesto de jugador lanzador que ha fallado pasando ese último al centro.	
Reglas del juego: Los jugadores de fuera no se pueden salir de los aros No pueden pasar el disco al que tienen a su lado	
Variant del juego:	

Nombre del juego: Relevos frisbee.	Criterio de clasificación: Frisbee.
Objetivo del juego: Mejorar el lanzamiento.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años	
N°. de participantes: Toda la clase grupos de 4	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario: 1 disco volador por grupo	
Desarrollo de juego: Hacer recorridos lanzando el disco y corriendo detrás de el, cogerlo y volver a lanzarlo y así sucesivamente hasta terminar el recorrido y entregar el disco o testigo al siguiente jugador de su equipo	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Lanzamiento de revés.	Criterio de clasificación: Frisbee.
Objetivo del juego: Aprender a lanzar de revés.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 20 pers.	
Tipo de terreno: Campo o pabellón.	
Material necesario: frisbee.	
Desarrollo de juego: Colocados por parejas unos enfrente de los otros hacemos lanzamiento de disco: 1- De reves fundamental. Colocamos el cuerpo de lado llevando el disco hacia el hombro izquierdo, la pierna del brazo ejecutor estará adelantada. Una vez que tenemos esta posición deshacemos la rotación de tronco y extendemos el brazo ejecutor en horizontal hasta quedar apuntando en la dirección elegida.	
Reglas del juego:	
Variant del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Lanzamiento de revés con rebote.	Criterio de clasificación: Frisbee.
Objetivo del juego: Aprender a lanzar de revés con rebote.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 20 pers.	
Tipo de terreno: Campo o pabellón.	
Material necesario: frisbee.	
Desarrollo de juego: 2- De revés con rebote. Consiste en lo mismo que de revés fundamental pero cuando deshacemos el brazo para lanzar lo hacemos en sentido descendente hacia el suelo, acabando la acción con la extensión de muñeca en un golpe seco que hará salir el disco girando y con un efecto que cuando toque el suelo saldrá rebotado y seguirá su vuelo.	
Reglas del juego:	
Variante del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Lanzar de revés flotante.	Criterio de clasificación: Frisbee.
Objetivo del juego: Aprender a lanzar de revés flotante.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 20 pers.	
Tipo de terreno: Campo o Pabellón.	
Material necesario: Frisbee.	
Desarrollo de juego: 3- De reves flotante o plano para arriba. Es lo mismo que el revés fundamental pero cuando se extiende el brazo se hace en sentido ascendente apuntando hacia arriba y debe dar una frenada en seco como si volviera al que a lanzado.	
Reglas del juego:	
Variant del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Lanzar de cowboy.	Criterio de clasificación: Frisbee.
Objetivo del juego: Aprender a lanzar de cowboy.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 20 pers.	
Tipo de terreno: Campo o Pabellón.	
Material necesario: Frisbee.	
Desarrollo de juego: 4- De cowboy: agarramos el disco de la forma más común y lo colocamos paralelo al plano del suelo y a la altura del costado del lado del brazo ejecutor. Para el lanzamiento hacemos rotación externa del hombro del brazo ejecutor, desplazando el antebrazo hacia el frente y hacia delante, extendiendo la muñeca con un golpe seco.	
Reglas del juego:	
Variante del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Pase por espalda y entre piernas.	Criterio de clasificación: Frisbee.
Objetivo del juego: Aprender los diferentes lanzamientos.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 20 pers.	
Tipo de terreno: Campo o pabellón.	
Material necesario: Frisbee.	
Desarrollo de juego: 5- Por la espalda: la pierna contraria al brazo ejecutor adelantada, llevamos el disco por detrás de la espalda y en el momento del lanzamiento hacer un golpe de cadera hacia delante y extensión del brazo ejecutor. 6- Por entre las piernas: con las piernas abiertas y flexionadas metiendo la mano y el disco de detrás hacia delante entre las piernas. En el momento del lanzamiento extensión de muñeca.	
Reglas del juego:	
Variant del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Lanzamiento de pulgar.	Criterio de clasificación: Frisbee.
Objetivo del juego: Aprender los diferentes lanzamientos.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 20 pers.	
Tipo de terreno: Campo o pabellón.	
Material necesario: Frisbee.	
Desarrollo de juego: 7- Por el pulgar: cogemos el disco con la yema del pulgar y el talón de la mano presionando sobre el borde interno, el resto de los dedos sujetaran el disco por el borde externo. Para lanzar haremos rotar el tronco a la vez que extendemos el brazo lateralmente y hacia delante para al final hacer un movimiento seco de muñeca y dedo.	
Reglas del juego:	
Variante del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego:	Criterio de clasificación:
Partido	Frisbee
Objetivo del juego:	Gráfico o esquema
Mejora precisión.	
Edad: 9 años.	
Nº. de participantes:	
8-10	
Tipo de terreno:	
Pista Polideportiva	
Material necesario:	
Frisbee	
Desarrollo de juego:	
Se divide a la clase en 2 equipos. el juego consiste en pasar el disco hasta que haya opción de tirar a gol. Gana el equipo que marque mas goles.	
Reglas del juego:	
- No se pueden hacer faltas	
Variantes del juego:	
Si el frisbee toca el suelo, el equipo que lo conducía pierde la posesión.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Rugby-fresbee	Criterio de clasificación: Frisbee.
Objetivo del juego: Mejora de precisión y resistencia	Gráfico o esquema
Edad: 9 años	
Nº. de participantes: Toda la clase	
Tipo de terreno: Pista polideportiva	
Material necesario: Frisbee	
Desarrollo de juego: Se hacen 2 equipos y el juego consiste en crizar la línea rival, pasando el disco y haciendo la última recepción al otro lado de la línea.	
Reglas del juego: Prohibido empujar o cargar al rival	
Variantes del juego: Cuado el frisbee caiga al suelo, la posesión será para el otro equipo.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Frisbee-gol	Criterio de clasificación: Frisbee
Objetivo del juego: Mejorar la precisión	Gráfico o esquema
Edad: 7 años	
Nº. de participantes: toda la clase	
Tipo de terreno: Pista Polideportiva	
Material necesario: Frisbee	
Desarrollo de juego: Se sitúa toda la clase en una fila y se tira a gol con el frisbee de uno en uno. cada jugador tiene 2 intentos. las distancias irán variando; primero desde el punto de penalty, doble penalty, etc...	
Reglas del juego: Si un jugador falla 2 en la misma distancia, queda eliminado	
Variante del juego: Dar distintos valores, según por donde entre a gol (escuadra, centro, raso, lado...)	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Pases de frisbee	Criterio de clasificación: Fresbee
Objetivo del juego: Mejora de precisión.	Gráfico o esquema
Edad: 7 años	
Nº. de participantes: Toda la clase	
Tipo de terreno: Pista polideportiva.	
Material necesario: Fresbee	
Desarrollo de juego: Se coloca la clase por parejas y se va psando el disco de uno en uno a otro utilizando la técnica; siempre de revés.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego: - Técnica de revólver - Técnica de derecha con el pulgar...	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Ultimate	Criterio de clasificación: Frisbee
Objetivo del juego: Mejorar la precisión	Gráfico o esquema
Edad: 8 años	
Nº. de participantes: toda la clase	
Tipo de terreno: Pista Polideportiva	
Material necesario: Frisbee	
Desarrollo de juego: Se divide la clase en 2 grupos. un integrante lanza el disco de forma que ha de caer por detrás de la línea de fondo del campo de volley, sin que los jugadores del otro equipo logren cogerlo. cada equipo ha de situarse detrás de las líneas de fondo del campo de volley.	
Reglas del juego: El disco no puede ir demasiado alto.	
Variante del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: La goma.	Criterio de clasificación: Goma.
Objetivo del juego: Trabajar potencia de piernas.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 3 años.	
Nº. de participantes: 3 a 15.	
Tipo de terreno: Llano.	
Material necesario: Una goma.	
Desarrollo de juego: El juego consiste, con 2 personas sujetando la goma abierta hacer una serie de saltos y habilidades con los pies. 1.- Con dos pies por dentro de la goma se salta y se colocan fuera con las piernas abiertas 2.- Desde fuera se salta y se debe caer sobre la goma los dos pies Esto se repite 2 veces cada uno, si lo van superando sin problema se le va subiendo la altura a la goma.	
Reglas del juego: Si se toca la goma o se escapa cuando esta pisada es mala y pasaría a sujetar la goma quien ha fallado.	
Variant del juego: Se puede jugar a ritmo de alguna canción popular.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Los números.	Criterio de clasificación: Goma.
Objetivo del juego: Mejorar la agilidad y trabajar fuerza de piernas.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: de 4 en adelante.	
Tipo de terreno: Llano.	
Material necesario: una goma.	
Desarrollo de juego: Se empieza de menos a más altura de la goma y se relaciona con los números. 1.- pisar la cuerda con los dos pies. 2.- saltar a la otra igual. 3.- abrir la goma entre medio. 4.- dentro. 5.- fuera. 6.- con dos pies hacer el rombo. 7.- resbalas hacia atrás. 8.- saltar a pisar a otro y luego salir.	
Reglas del juego: Los números se suben en los lados: tobillos -> rodillas -> cadera -> axilas -> cuello	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Pom-Pom.	Criterio de clasificación: Goma.
Objetivo del juego: Mejorar la agilidad y trabajar la fuerza de piernas.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: A partir de 3 pers.	
Tipo de terreno: Llano.	
Material necesario: 1 Goma.	
Desarrollo de juego: Se eligen dos jugadores para sujetar la goma; y otro, mientras canta la canción, pasara la goma de la siguiente forma: 'Pom pom': pisara la goma con un pie y mediante un doble golpe. 'quien es': enganchara la goma del fondo, y arrastrara la goma hacia el. 'soy yo': arrastrara la goma con el otro pie. 'a rosa y el clavel': saldrá mediante un salto.	
Reglas del juego: Si algún jugador no consigue superar el ejercicio, intercambiara su puesto con alguno de los que sujetan la goma.	
Variant del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Zapatitos de charol, botellita de licor.	Criterio de clasificación: Goma.
Objetivo del juego: Mejorar la agilidad y trabajar la fuerza de piernas.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: A partir de 3 pers.	
Tipo de terreno: Llano.	
Material necesario: 1 Goma	
Desarrollo de juego: Se elige a 2 personas a sorteo, que sujetaran la goma. Es un juego de niveles. Se empieza sujetando la goma a ras de suelo, por los tobillos y poco a poco se va subiendo hasta llegar a las caderas o el pecho. Se salta hacia dentro y hacia fuera pisando ambos lados de la goma con los pies y a la vez. Si se falla se cambia con uno de los que sujeta la goma. Para jugar a la goma se canta esta canción: 'Zapatitos de charol, botellita de licor, No hay de menta ni de rosa para mi querida esposa, El anillo que me diste, fue de vidrio y se rompió. El amor queme tuviste fue poquito se acabó.	
Reglas del juego: La altura de la cuerda se acuerda antes de empezar a jugar.	
Variantes del juego: Hacer diversas figuras: saltar encima, pisar un lado, etc...	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Figuras con goma.	Criterio de clasificación: Goma.
Objetivo del juego: Mejorar la agilidad y trabajar la fuerza de piernas.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: A partir de 3 personas.	
Tipo de terreno: Llano.	
Material necesario: Una goma.	
Desarrollo de juego: Dos alumnos se colocan frente a frente dejando una distancia y sujetando la goma y los demás participantes deben de realizar por turnos las siguientes figuras: 1.- Pisar un lado de la goma con los dos pies. 2.- Pisar el otro lado con ambos pies. 3.- Dejar los pies a ambos lados de la goma. 4.- Dejar los pies a ambos lados de la otra goma. 5.- Saltar entre las dos gomas. 6.- Pasar los pies a ambos lados de las gomas. 7.- Recoger la goma entre los pies con un giro de 180°. 8.- Saltar dentro soltando la goma.	
Reglas del juego: Una vez superado el primer nivel se pasa al siguiente. Cuando se falla se pasa a sujetar la goma.	
Variant del juego: Se puede aumentar el nivel de dificultad variando la altura de la goma. Sujetándola con el tobillo, media pantorrilla y rodillas.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Cabeza de león.	Criterio de clasificación: Goma.
Objetivo del juego: Mejorar la agilidad y trabajar la fuerza de piernas.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: A partir de 3 personas.	
Tipo de terreno: Llano.	
Material necesario: Una goma.	
Desarrollo de juego: Se colocan dos personas sujetando la goma y una tercera juega pisando las gomas. La frase del juego es 'cabeza de león' cuando el jugador dice: cabeza, el pie derecho tiene que estar encima de la primera goma. Cuando dice: de, el pie izquierdo esta encima de la segunda goma y ya por ultimo cuando dice: león, tiene que saltar e intentar quitar los dos pies a la vez de las gomas sin que ninguno se le quede enganchado a la zapatilla. Si el jugador pasa a la siguiente ronda será con algo mas de altura en las gomas.	
Reglas del juego: Si las gomas se quedan enganchadas en la zapatilla no se sigue y pasa a otro jugador. Si fallas no se guarda la altura de las gomas, comienzas desde el principio.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Pases en círculo.	Criterio de clasificación: Indiaca.
Objetivo del juego: Aprender a golpear la iniaca.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: 20.	
Tipo de terreno: Campo o pabellón.	
Material necesario: Indiaca.	
Desarrollo de juego: se forman círculos con uno en medio. el del medio pasa la indiaca a uno y este se la devuelve al del medio que a su vez la pasa al siguiente del círculo. así sucesivamente.	
Reglas del juego:	
Variant del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Nuevas posiciones y golpeos.	Criterio de clasificación: Indiaca.
Objetivo del juego: Aprender a golpear desde diferentes posiciones.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: 20	
Tipo de terreno: Campo o pabellón.	
Material necesario: Indiaca.	
Desarrollo de juego: Por parejas vamos pasando la Indiaca del uno al otro. podemos golpear de varias formas: - con la mano. - con el pie. - sentados. - con la mano no dominante. - Tumbados. -...	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Fila en movimiento y golpeo.	Criterio de clasificación: Indiaca.
Objetivo del juego: Mejorar el goleo.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 20 pers.	
Tipo de terreno: Campo o pabellón.	
Material necesario: Indiaca.	
Desarrollo de juego: se coloca la clase en 2 filas. una fila con una indiaca cada uno y otra móvil: la fila móvil va corriendo paralela a la fila inmovil, la parte de la fila pasa la indiaca a cada uno de la móvil y estos devuelven. se hace 2 veces en cada sentido.	
Reglas del juego:	
Variant del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Pases por parejas.	Criterio de clasificación: Indiaca.
Objetivo del juego: Mejorar el goleo.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 20 pers.	
Tipo de terreno: Campo o pabellón.	
Material necesario: Indiaca.	
Desarrollo de juego: de manera individual vamos dando toques con la palma de la mano. - podemos usar luego la mano menos buena o no dominante.	
Reglas del juego:	
Variante del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Autopases.	Criterio de clasificación: Indiaca.
Objetivo del juego: Aprender a golpear.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 20 pers.	
Tipo de terreno: Campo o pabellón.	
Material necesario: Indiaca.	
Desarrollo de juego: De manera individual, damos toques a la indícala con los pies.	
Reglas del juego: Hacer todo lo posible para que no se caiga.	
Variant del juego: Utilización de las 2 manos.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Pase y atrás de nuestra fila.	Criterio de clasificación: Indiaca.
Objetivo del juego: Mejorar el golpeo.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: Grupos de 4.	
Tipo de terreno: Campo o pabellón.	
Material necesario: Indiaca.	
Desarrollo de juego: Se divide en grupos la clase y cada grupo en 2 filas enfrentadas. El 1º de una fila para la indíaca al 1º de la otra y pasa atrás. el 1º de la otra fila lo devuelve y va atrás. así sucesivamente.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Indiaca-volley	Criterio de clasificación: Indiaca
Objetivo del juego: Mejorar precisión.	Gráfico o esquema
Edad: 8 años	
Nº. de participantes: 4 por campo	
Tipo de terreno: Pista futbol sala	
Material necesario: Indíacas y una goma larga	
Desarrollo de juego: Se coloca una goma atada a los largueros de las porterías de futbol sala, de forma que divida la clase en 4. la goma y la línea del medio campo son las que delimitan. cada grupo se divide en parejas y jugarán partidos de volley usando las gomas como red.	
Reglas del juego:	
Variante del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego:	Criterio de clasificación:
Objetivo del juego:	Gráfico o esquema
Edad:	
Nº. de participantes:	
Tipo de terreno:	
Material necesario:	
Desarrollo de juego:	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Pases	Criterio de clasificación: Intercross
Objetivo del juego: Control en los pases	Gráfico o esquema
Edad: 7 años	
N°. de participantes: 6-8 personas	
Tipo de terreno: Pista polideportiva	
Material necesario: Cesta de intercross y pelota	
Desarrollo de juego: Por parejas, realizaremos pases poniendo especial atención a la precisión del pase y en la recepción.	
Reglas del juego:	
Variante del juego: Con la mano no dominante arriba.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Partido intercross	Criterio de clasificación: Intercross
Objetivo del juego: Dominio del juego	Gráfico o esquema
Edad: 8 años	
Nº. de participantes: 8 por equipo	
Tipo de terreno: Pista futbol sala	
Material necesario: Cesta de intercross y pelota	
Desarrollo de juego: Se crean 2 equipos. con el objetivo de marcar el mayor número de goles posibles. cada equipo tiene un portero que no lleva cesta. Los jugadores se irán pasando la pelota con las cestas.	
Reglas del juego: - no se conduce la pelota por el suelo con la cesta. - no se golpea la pelota - no se puede entrar en el área - las pelotas divididas, se las queda el jugador que antes la cubra con la cesta.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Estaba la dama	Criterio de clasificación: Filas (juego tradicional infantil)
Objetivo del juego: Dllo. coordinación general	Gráfico o esquema:
Edad: a partir de 5 años	
Nº. de participantes: cualquier nº par	
Tipo de terreno: cualquiera	
Material necesario: ninguno	
Desarrollo del juego: Se forman 2 filas unos frente a otros alejados 2m., con las manos en las caderas van y vienen, cantando: “Estaba la dama, dama, vestida de marinero, el que no tenga dinero, será carita de cielo. (bis) Los pollos en la cazuela son pocos y saben bien, la graciosa Casimira, que los sabe componer. (bis) Al llegar a este punto, en vez de corretear, torsionan el cuerpo a un lado y a otro en su ir y venir, cantando: Este cuerpo, este talle este bonito meneo; este cuerpo tan salado que vale tanto dinero”. (bis)	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: El jardín de la alegría	Criterio de clasificación: Filas (juego tradicional infantil)
Objetivo del juego: Dllo. coordinación general	Gráfico o esquema:
Edad: a partir de 5 años	
Nº. de participantes: todos	
Tipo de terreno: cualquiera	
Material necesario: ninguno	
Desarrollo del juego: Se forman 2 filas paralelas, todos con los brazos en jarra y moviendo el cuerpo a un lado y otro. Por el centro pasa un participante al tiempo que todos cantan. Al decir “Vamos los dos, los dos, los dos” elige a un compañero/-a y bailan juntos hasta el fin de la canción. “Al jardín de la alegría quiere mi madre que vaya, por ver si me sale un novio de los más ricos de España. Vamos los dos, los dos, los dos, vamos los en compañía. Vamos los dos, los dos, los dos, al jardín de la alegría”.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: ¿Dónde están las llaves?	Criterio de clasificación: Filas (juego tradicional infantil)
Objetivo del juego: Dllo. coordinación general	Gráfico o esquema:
Edad: a partir de 5 años	
Nº. de participantes: todos	
Tipo de terreno: cualquiera	
Material necesario: ninguno	
Desarrollo del juego: Se dividen en 2 filas, una frente a otra, y agarrados de las manos avanzan y retroceden al ritmo de la estrofa alternante que les corresponde cantar: (Cada vez que se dice una frase se canta “matarile, rile, rile”, se repite la frase anterior y se termina la estrofa con “matarile, rile, ron, chis, pon”. La frase cambia en cada estrofa) Las frases son: “Yo tenía un castillo. ¿Dónde están las llaves? En el fondo del mar. ¿Quién irá a buscarlas? Irá (nombre de un participante) ¿Qué le van a regalar? Unas zapatillas de oro ¿Qué oficio le pondréis? Le pondremos (decir un oficio) Si no le gusta el oficio a la otra	
fila o no lo quieren dicen: Ese oficio no le gusta Ahora pone oficio esa fila, y si le gusta a la otra cantan: Ese oficio sí le gusta Y se reúnen ambas filas formando un corro y cantan: Jugaremos todos juntos Y el domingo por la tarde --- se acabará la función, chis, pon”.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Soy capitán	Criterio de clasificación: Filas (juego tradicional infantil)
Objetivo del juego: Dllo. coordinación general	Gráfico o esquema:
Edad: a partir de 5 años	
Nº. de participantes: todos	
Tipo de terreno: cualquiera	
Material necesario: ninguno	
Desarrollo del juego: 2 filas una frente a la otra con 2 o 3m. de espacio. Un participante pasa por entre ambas mientras se canta: <i>Soy capitán/-a (bis)</i> <i>de un barco inglés (bis)</i> <i>y en cada puerto tengo una mujer/un galán.</i> <i>La rubia/el rubio es (bis)</i> <i>sensacional (bis)</i> <i>y la morena/el moreno tampoco está mal.</i> <i>Si alguna vez (bis)</i> <i>me he de casar (bis)</i> <i>me casaré con la/el que me guste más.</i> Se coge a un participante del sexo opuesto cuando la canción dice “ <i>La rubia/el rubio es</i> ” y a otro cuando “ <i>y la morena/el moreno</i> ”. Al final se elige a uno de entre los dos, que será quien comience de nuevo el baile.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: La chata Berengüela	Criterio de clasificación: Filas (juego tradicional infantil)
Objetivo del juego: Dllo. coordinación general	Gráfico o esquema:
Edad: a partir de 5 años	
Nº. de participantes: todos	
Tipo de terreno: cualquiera	
Material necesario: ninguno	
Desarrollo del juego: 2 filas, una frente a la otra. Desplazarse adelante y atrás moviendo caderas primero una fila y luego la otra dentro de la misma estrofa. La canción comienza una frase y después se intercala “güi, güi, güi” luego la 2ª parte de la frase y “trico, trico, tri”, se repite esta 2ª parte y “lairón, lairón, lairón, ¡lairón!”. “La chata Berengüela—como es tan fina, se pinta los colores—con vaselina, y su madre le dice—quítate eso, que va a venir tu novio—a darte un beso, mi novio ya ha venido—ya me lo ha dado y me ha puesto el carrillo—muy colorado”.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Pase misí	Criterio de clasificación: Filas (juego tradicional infantil)
Objetivo del juego: Dllo. coordinación general, agilidad, velocidad	Gráfico o esquema:
Edad: a partir de 5 años	
Nº. de participantes: todos	
Tipo de terreno: cualquiera	
Material necesario: ninguno	
Desarrollo del juego: 2 niños forman un puente con los brazos en alto. El resto pasará en fila por debajo del puente cantando: “Pase misí, (bis) por la puerta de Alcalá, los de alante corren mucho y los de atrás se queda...rán”. Cuando se escuche “quedarán” los del puente bajan los brazos atrapando al niño que pase en ese momento. Se retiran los 3 y le darán a elegir entre dos nombres de fruta que anteriormente habrá decidido cada componente del puente. Cuando el niño elija fruta se pondrá detrás del niño del puente al que ésta representaba. Cuando estén todos detrás de algún miembro del puente se pondrán en una línea, los primeros de las manos y jugarán un “tira-soga” pero tirando de ellos mismos a ver quien pierde.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: A tapar la calle	Criterio de clasificación: Filas (juego tradicional infantil)
Objetivo del juego: Dllo. coordinación general	Gráfico o esquema:
Edad: a partir de 5 años	
Nº. de participantes: todos	
Tipo de terreno: cualquiera	
Material necesario: ninguno	
Desarrollo del juego: colocarse en fila cubriendo el ancho de la calle entrelazados por las manos para no permitir el paso a nadie y cantando: “A tapar la calle, Que no pase nadie, Que pasen mis abuelos, Comiendo buñuelos, Tortillas amarillas, Nos sentemos de rodillas”. Se sientan, se ponen de rodillas o en cuclillas, pero sin soltarse.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego: Misma entonación pero con otra letra: “A tapar la calle, que no pase nadie. Que pase mi abuelo, comiendo buñuelos. Que pase mi abuela, comiendo ciruelas. Que pase mi tía, comiendo sandía. Que pase mi primo, comiendo pepino. Que pase mi hermana, comiendo manzana”.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Verbena, verbena	Criterio de clasificación: Filas (juego tradicional infantil)
Objetivo del juego: Dllo. coordinación general, agilidad	Gráfico o esquema:
Edad: a partir de 5 años	
Nº. de participantes: grupos de 10 alumnos	
Tipo de terreno: cualquiera	
Material necesario: ninguno	
Desarrollo del juego: unidos por las manos formando una fila. El 1º apoyará su mano izquierda sobre una pared. Todos cantan: "Verbena, (bis) La casa se quema, ¿por dónde? (bis) Por la casa del conde". Sin que nadie se suelte, el último de la fila llega hasta donde el 1º y pasa por debajo de su brazo izquierdo. Después por debajo del brazo izquierdo del 2º, del 3º, etc. hasta que queden todos enredados, y en ese momento se hace la operación inversa para desenredarse.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

Nombre del juego: El Raton y el Gato	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
Nº. de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: Raton que te pilla el gato, raton que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillara	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Al corro de la patata	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
N°. de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: Al corro de la patata, comeremos ensalada, lo que comen los señores, naranjitas y limones, alupe, alupe, sentadito me quede	
FICHA DE JUEGOS	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Viva la media naranja	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
N°. de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: Viva la media naranja, Viva la naranja entera, Viva la guardia civil Que va por la carretera. Ferrocarril camino llano, Que en el vapor Se va mi hermano; Se va mi hermano, Se va mi amor, Se va la prenda Que adoro yo(bis)	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Había una vez	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
N°. de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: Había una vez Un barquito chiquitito, Había una vez Un barquito chiquitito, Que no sabía, que no sabía, Que no sabía navegar. Pasaron un, dos, tres, Cuatro, cinco, seis semanas, Pasaron un, dos, tres, Cuatro, cinco, seis semanas, Y aquel barquito, Y aquel barquito, Y aquel barquito naufrago. Y si esta historia, Y si esta historia, Te parece larga, Volveremos, volveremos, Volveremos a empezar	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Al pavo pavito	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo Velocidad de reaccion	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
N° . de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: El corro tiene que formarse por un numero impar de jugadores, y cada vez que digan “una, dos y tres”, se cambaira el sentido de dirección del movimiento. Al decir “a la hora de dormir”, se agruparan por parejas y el jugador que se quede solo recibirá de los demás una series de “pavo, pavo, pavo,” Al pavo, pavito, pavo, al pavo, pavito, sí. El pavero se ha marchado y el pavito ya está aquí. Una. Al pavo, pavito, pavo, al pavo, pavito, sí. El pavero se ha marchado y el pavito ya está aquí. Dos. Al pavo, pavito, pavo Al pavo, pavito, si; el pavero se ha marchado y el pavito no esta aquí. Tres. Al pavo, pavito, pavo Al pavo, pavito, si; El pavero se ha marchado A la hora de dormir	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Un, dos, tres, Chocolé	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo Velocidad de reaccion	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
N° . de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: Modalidad del anterior. Despues de dar las 3 vueltas, al dar los tres saltos se dice: “Chocolé, chocolé, chocolé”. Uno de los jugadores, que es la madre, inicia el intento de pisar a otro expresando, al dar los 3 saltos: A por ti. Si no lo pisa, este va a por otro, indicando, A por ta. En caso de no resultar pisado, este se dirige a otro, diciendo: A por todos los demás. El juego finaliza cuando los jugadores pisados son eliminador y únicamente queda uno solo.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Viva la media naranja	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo Velocidad de reaccion	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
Nº. de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: El corro tiene que formarse por un numero impar de jugadores, y cada vez que digan "una, dos y tres", se cambaira el sentido de dirección del movimiento. Al decir "a la hora de dormir", se agruparan por parejas y el jugador que se quede solo recibirá de los demás una series de "pavo, pavo, pavo," Al pavo, pavito, pavo, al pavo, pavito, sí. El pavero se ha marchado y el pavito ya está aquí. Una. Al pavo, pavito, pavo, al pavo, pavito, sí. El pavero se ha marchado y el pavito ya está aquí. Dos. Al pavo, pavito, pavo Al pavo, pavito, si; el pavero se ha marchado y el pavito no esta aquí. Tres. Al pavo, pavito, pavo Al pavo, pavito, si; El pavero se ha marchado A la hora de dormir	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Yo soy la viudita	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo Velocidad de reaccion	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
Nº. de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: (corro) Hermosas doncellas, Que al prado venis A coger flores De mayo y abril. (niña) Yo soy la viudita Del conde laurel, Quisiera casarme, no encuentro con quien. (corro) Si siendo tan bella, No encuentras con quien, escoge a tu gusto, Que aquí tienes cien. (niña) Escojo a esta niña (señala) Por ser la mas bella, La blanca azucena Del bello jardín. (escogida) Contigo si, Contigo no, Contigo niña Me he de casar yo.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: El conejo dela suerte	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
N°. de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: El conejo de la suerte A salido esta mañana A la hora de partir, ¡Oh si, ya esta aquí! Haciendo reverencias Con cara de vergüenza Tu besaras al chico o a la chica Que te guste mas	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Toma tomate	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
N°. de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: Toma tomate tómallo, ia, ia o, plof, Toma tomate tómallo, ia, ia o, plof; Toma tomate tómallo, ia, ia o, (intentar dar la palmada al de al lado sin que quite la mano, y si le da queda eliminado	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Polvoron polvoron	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
Nº. de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: Por suerte se elige a uno que será el rey, y este tendrá una moneda y a otro que estará fuera del círculo. Los demás pondrán las manos delante y el rey pondrá la moneda en una de las manos y el que esta fuera tratara de averiguarlo. Polvoron, polvorón Que estas en mis manos, En mis manos estas polvorón, Adivina, adivina Quien lo tiene Quien lo tiene Será el poloron	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Desde pequeña	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo Velocidad de reaccion	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
N°. de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: Todos en corro y uno en medio. Cuando acabe la canción los del corro deberan salir corriendo para que el del medio no les pille, y al que pille pasara a estar en medio. Desde pequeña me quede, me quede, Algo resentida de este pie, de este pie, Y aunque yo soy una cojita, disimular, lo disimulo bien; Sal sal sal que te doy que te doy un puntapié Con la punta de este pie	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: El patio de mi casa	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
Nº. de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: El patio de mi casa es particular. Cuando llueve se moja como los demás. Agáchate, y vuélvete a agachar, que los agachaditos no saben bailar. H, I, J, K, L, M, N, A que si tú no me quieres Otro amante me. H, I, J, K, L, M, N, O que si tú no me quieres otro amante tendré yo. Chocolate, molinillo corre corre, que te pillo A estirar, a estirar que el demonio va a pasar.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: La pastora	Criterio de clasificación: Corro		
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo	Gráfico o esquema		
Edad: A partir de 4 años			
Nº. de participantes: A partir de 10			
Tipo de terreno: Cualquiera			
Material necesario:			
Desarrollo de juego: <table border="0"> <tr> <td> Estaba una pastora larán, larán, larito, estaba una pastora cuidando un rebaño. Con leche de sus cabras larán, larán, larito, con leche de sus cabras hacíase un quesito. El gato la miraba larán, larán, larito, el gato la miraba con ojos golositos. </td> <td> Gato no echas la uña larán, larán, larito, gato no echas la uña y me estropees el quesito. El gato echó la uña larán, larán, larito, el gato echó la uña y estropeó el quesito. La pastora enfadada larán, larán, larito, la pastora enfadada dio muerte a su gatito. En el centro del corro se situa una niña que hace de pastora y la que hace de gatito, realizando la mimica correspondiente. </td> </tr> </table>		Estaba una pastora larán, larán, larito, estaba una pastora cuidando un rebaño. Con leche de sus cabras larán, larán, larito, con leche de sus cabras hacíase un quesito. El gato la miraba larán, larán, larito, el gato la miraba con ojos golositos.	Gato no echas la uña larán, larán, larito, gato no echas la uña y me estropees el quesito. El gato echó la uña larán, larán, larito, el gato echó la uña y estropeó el quesito. La pastora enfadada larán, larán, larito, la pastora enfadada dio muerte a su gatito. En el centro del corro se situa una niña que hace de pastora y la que hace de gatito, realizando la mimica correspondiente.
Estaba una pastora larán, larán, larito, estaba una pastora cuidando un rebaño. Con leche de sus cabras larán, larán, larito, con leche de sus cabras hacíase un quesito. El gato la miraba larán, larán, larito, el gato la miraba con ojos golositos.	Gato no echas la uña larán, larán, larito, gato no echas la uña y me estropees el quesito. El gato echó la uña larán, larán, larito, el gato echó la uña y estropeó el quesito. La pastora enfadada larán, larán, larito, la pastora enfadada dio muerte a su gatito. En el centro del corro se situa una niña que hace de pastora y la que hace de gatito, realizando la mimica correspondiente.		

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Quisiera ser tan alta	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
Nº. de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: Quisiera ser tan alta como la luna, ay ay Como la luna, como la luna Para ver los soldados de Cataluña, ay, ay De Cataluña, de Cataluña De Cataluña vengo de servir al Rey, ay, ay De servir al Rey, de servir al Rey Con licencia absoluta de mi Coronel, ay, ay de mi Coronel, de mi Coronel Al pasar por el puente de Santa Clara, ay, ay De Santa Clara, de Santa Clara Se me cayó el anillo dentro del agua, ay, ay Dentro del agua, dentro del agua Al sacar el anillo saqué un tesoro, ay, ay Saque un tesoro, saque un tesoro una Virgen de plata Y un Cristo de oro, y un Cristo de oro	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Don gato	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
Nº. de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: Estaba el Señor Don Gato sentadito en su tejado, marramiau, miau, miau, sentadito en su tejado. Ha recibido una carta por si quiere ser casado, marramiau, miau, miau, miau, por si quiere ser casado. Con una gatita blanca sobrina de un gato pardo, marramiau, miau, miau, miau, sobrina de un gato pardo. El gato por ir a verla se ha caído del tejado, Se ha roto seis costillas el espinazo y el rabo, marramiau, miau, miau, miau, el espinazo y el rabo.	
ya lo llevan a enterrar por la calle del pescado marramiau, miau, miau, miau, por la calle del pescado. Al olor de las sardinas el gato ha resucitado, marramiau, miau, miau, miau, el gato ha resucitado. Por eso dice la gente siete vidas tiene un gato, marramiau, miau, miau, miau, siete vidas tiene un gato.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Don meliton	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
N°. de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: Don Melitón tenía tres gatos y los hacía bailar en un plato y por la noches les daba turrón, ¡Qué vivan los gatos de Don Melitón! Don Melitón como era tan chato le llamaban narices de gato, pero los gatos se le han "escapao" comiendo ratones a medio "bocao"	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: A la zapatilla por detras	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo Velocidad de reaccion	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
N°. de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: Uno se coloca en medio del corro con una zapatilla y cuando todos canten la canción hasta los reyes magos cerraran los ojos y contarán 1, 2, 3, 4... hasta 10 por ejemplo y el que lleva la zapatilla la dejara detrás de 1 de los del corro y cuando lleguen a diez se darán la vuelta y quien tenga la zapatilla tendrá que ir a por el que la ha dejado, sino lo pilla en un numero de de vueltas determinado pasara él a estar en medio A la zapatilla por detrás, tris-tras. Ni la ves ni la verás, tris-tras. Mirar para arriba, que caen judías. Mirar para abajo, que caen garbanzos. ¡A dormir, a dormir, que vienen los Reyes Magos! ¿A que hora? A las..... 1, 2, 3, 4, 5.....	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: El corro chirimbolo	Criterio de clasificación: Corro
Objetivo del juego: Desarrollo coordinación Trabajo en equipo	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años	
N°. de participantes: A partir de 10	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario:	
Desarrollo de juego: El corro no da vueltas, y al mismo tiempo que se van indincando las diversas partes del cuerpo se van mostrando: Al corro chirimbolo, Que bonito es: Con un pie, otro pie, Un hombro, otro hombro Una mano, otra mano, Un codo, otro codo, Una oreja, otra oreja, La figura de una vieja	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: La marrana.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba.	
Desarrollo de juego: Dos alumnos dan a la comba mientras los demás van saltando de uno en uno y cantan: "Que una, que dos y que tres, Lávate los pies. No me da la gana, Tenia que ser, "nombre" la marrana". Salta uno y si falla sale y entra otro y si acaba la canción se volverá a cantar hasta que falle.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego:	Criterio de clasificación:
Objetivo del juego:	Gráfico o esquema
Edad:	
Nº. de participantes:	
Tipo de terreno:	
Material necesario:	
Desarrollo de juego:	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: La una, la otra.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Mejorar la resistencia y conocer juegos populares.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años.	
Nº. de participantes: Grupo de 20 aprox.	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario: Una comba	
Desarrollo de juego: Dos jugadores cogen los extremos de la comba y los restantes saltan. La canción de la comba es: "La una, la otra La cara de idiota que tiene(Nombre de la jugadora)" Este juego es rápido y por cada palabra (la una) de la canción una jugadora debe entrar a la comba, dar un salto y salir. Los saltos deben ser todos seguidos y a medida que se sigue la partida sin fallar se va acelerando el juego. Cuando se llega a la última parte de la canción cuando:" la cara de idiota que tiene" siempre se pone el nombre del que entra a saltar.	
Reglas del juego: Si se falla a la hora de saltar, el jugador que falle se cambiará por uno de los que están agarrando los extremos de la comba y se volverá a empezar.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Pimiento colorado.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Saltar la comba al ritmo y conseguir el mayor numero de saltos.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
N°. de participantes: Todos los que se quiera, ideal no mas de 14 niños.	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario: Una comba	
Desarrollo de juego: Todos los participantes forman una fila, dos personas cogen la comba, uno por cada extremo de la misma. Van entrando de uno en uno a saltar y se comienza a cantar esta canción, cuando el participante se pare en un número o la canción finalice abandonará el juego. CANCIÓN: "Pimiento colorado azul y verde, La señorita.....casarse quiere, Si quieres que te diga cual es su novio, El señorito.....es su pimpllo, Salio la luna, salio el sol, Salio....en camisón, salio....en calzoncillos Y se casaron en el pasillo."	
Reglas del juego: El que participa si falla se sale si no al acabar la canción.	
Variantes del juego: Los nombres van variando y cambiando según el participante que entre. Será un no parar, ya que el juego es continuo.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: María Simón	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Entretenimiento Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años	
Nº. de participantes: Toda la clase	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario: Una comba	
Desarrollo de juego: Consiste en que dos personas den a la comba, mientras los jugadores que participan, colocados en fila deben entrar de uno en uno a saltar a la comba: "María Simón Una y dos, María Simón, Se fue a lavar Y olvidó el jabón. Una y dos, María perejil, Que se fue a lavar Y olvido el añil."	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Pan, vino y tocino.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Mejorar la coordinación y la velocidad de reacción.	Gráfico o esquema
Edad: 6-7 años en adelante.	
Nº. de participantes: Unos 20	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario: Una comba o cuerda larga.	
Desarrollo de juego: Dos personas empiezan a darle a la comba despacio mientras una tercera persona salta y todos cantan: “pan, vino y tocino,...ino...ino...ino”. En el...ino se acelera la comba. Si la comba pasa por lo menos tres veces por debajo de la persona a partir del primer...ino, hace punto, si le da la comba y no salta pierde.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego: Se puede saltar o de uno en uno o de dos en dos.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: El mamporrero	Criterio de clasificación: Juegos de pillar
Objetivo del juego: Velocidad, resistencia, agilidad	Gráfico o esquema
Edad: 5 - 6 años	
Nº. de participantes:	
Tipo de terreno: Pabellón polideportivo	
Material necesario: ninguno	
Desarrollo de juego: En un pilla-pilla en el que uno la queda, cuando pilla a un compañero, éste es golpeado por sus compañeros. cuando es tocado, corre al refugio y de ahí empieza a pillar para que golpeen a otro compañero	
Reglas del juego: 	
Variante del juego: Puede ser golpeado el que da también además del jugador que ha pillado.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: El primero gana, el último pierde	Criterio de clasificación: Velocidad de reacción
Objetivo del juego: Desarrollo de la velocidad de reacción	Gráfico o esquema
Edad: 5-6 años	
Nº. de participantes:	
Tipo de terreno: Pabellón polideportivo	
Material necesario: Ninguno	
Desarrollo de juego: La clase corre libremente de forma circular y el profesor dice las posturas que deben adoptar (sentados, tumbado boca abajo, tendido prono...) El último en realizar la acción pierde.	
Reglas del juego: 	
Variantes del juego: 	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Ladrones y ministros	Criterio de clasificación: Velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Velocidad, agilidad	Gráfico o esquema
Edad: 5 - 6 años	
Nº. de participantes: toda la clase por grupos.	
Tipo de terreno: Pabellón polideportivo	
Material necesario: ninguno	
Desarrollo de juego: Por parejas, A y B. El A se coloca en el refugio e intenta llegar hasta el final de la pista. Los B lo deben evitar y pillarlos. Si un A es pillado, se queda quieto en el refugio contrario, formando cadena cojidos de las manos. Se salvan pueden salvar si un compañero que no ha sido pillado, pasa por debajo de la cadena.	
Reglas del juego:	
Variante del juego: Se pueden introducir 3 grupos, y formar la siguiente cadena a la hora de pillar. A pillan a B. B pillan a C. C pillan a A.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Tracción por parejas	Criterio de clasificación: Fuerza (brazos y piernas)
Objetivo del juego: Desarrollo de la fuerza (brazos principalmente y piernas)	Gráfico o esquema
Edad: 5-6 años	
Nº. de participantes: por parejas.	
Tipo de terreno: Pabellón polideportivo	
Material necesario: Ninguno	
Desarrollo de juego: Por parejas, cogidos por las manos, justo separados por una línea pintada en el suelo, trataremos de tirar del compañero para que supere la línea y se venga a nuestro campo, el oponente hará lo mismo, perderá el jugador que supere la línea del medio campo.	
Reglas del juego: Los jugadores únicamente se pueden coger y tirar de las manos.	
Variantes del juego: Los jugadores se pueden poner en distintas posiciones(cuclillas, de espaldas, con la pata coja...	

Nombre del juego: Sujetar al compañero	Criterio de clasificación: Fuerza (piernas)
Objetivo del juego: Desarrollo de la fuerza	Gráfico o esquema
Edad: 5 - 6 años	
Nº. de participantes: por parejas	
Tipo de terreno: Pabellón polideportivo	
Material necesario: ninguno	
Desarrollo de juego: Por parejas, A y B. El A se coloca tras el B y lo sujeta por las caderas, haciendo que el compañero no pueda avanzar. el A, hará un skipping haciendo fuerza hacia delante como si fuese a salir corriendo.	
Reglas del juego: Una vez trabajado con el A, se cambian los papeles y el B pasa a hacer el skipping.	
FICHA DE JUEGOS	
Variante del juego:	

Nombre del juego: Botar balón montado sobre el compañero	Criterio de clasificación: Fuerza el compañero de abajo y equilibrio el de arriba.
Objetivo del juego: Desarrollo de la fuerza en el jugador de arriba y equilibrio en el de abajo	Gráfico o esquema
Edad: 5-6 años	
Nº. de participantes: por parejas.	
Tipo de terreno: Pabellón polideportivo	
Material necesario: Una pelota	
Desarrollo de juego: Por parejas, uno coge a hombros al otro, que llevará una pelota y la irá botando mientras se desplazan por la cancha. luego cambiarán los papeles.	
Reglas del juego: Los jugadores deberán ponerse en parejas de pesos similares para levantarse el uno al otro.	
Variantes del juego: Podemos pasar el balón, lanzar un frisby, tirar a canasta...	

Nombre del juego: Carreras de relevos	Criterio de clasificación: Velocidad
Objetivo del juego: Desarrollo de la velocidad.	Gráfico o esquema
Edad: 5 - 6 años	
Nº. de participantes: grupos de 6 personas	
Tipo de terreno: Pabellón polideportivo	
Material necesario: Conos, pelotas...	
Desarrollo de juego: Distribuidos en grupos de 6 personas, los alumnos hacen carreras de relevos. el profesor da la salida y éstos corren hasta un cono que colocará el profesor, lo rodearán y correrán a darle el relevo a otro compañero que estará preparado.	
Reglas del juego: El jugador que espera no sale hasta que no le han dado el relevo.	
<div><div></div><div>FICHA DE JUEGOS</div><div></div></div>	
Variante del juego: Ir y volver botando una pelota... .. hombros del compañero...	

Nombre del juego: Pase de pelota y acción.	Criterio de clasificación: Agilidad / predeportivo Basket.
Objetivo del juego: Desarrollo de la agilidad.	Gráfico o esquema
Edad: 5-6 años	
Nº. de participantes: por grupos de 5-6 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón polideportivo	
Material necesario: Una pelota	
Desarrollo de juego: Por grupos de 5-6 personas, se colocan en fila. frente al primero de la fila, se situará otro compañero con una pelota, éste irá pasando la pelota a los que están en la fila en orden, los chicos de la fila, según reciben la pelota se la devolverán y se sentarán en el suelo.	
Reglas del juego: Los jugadores usarán el pase de pecho de basket.	
Variantes del juego: Podemos tumbarnos, correr al final de la fila, pasarla con la cabeza, con bote, con el pie...	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: El trenecito.	Criterio de clasificación: Juegos de filas.
Objetivo del juego: Desarrollo de la coordinación.	Gráfico o esquema
Edad: 5 - 6 años	
Nº. de participantes: grupos de 7-8 personas	
Tipo de terreno: Pabellón polideportivo	
Material necesario: Vendas para los ojos.	
Desarrollo de juego: Los alumnos formarán en filas. Todos llevarán los ojos vendados salvo el último, que mediante toques en los hombros, guiará a todo el tren que se desplazará por la cancha. Los compañeros se deberán de coordinar para que la orden del último llegue hasta el primero. Toque en la derecha, girar a la derecha. Toque en la izquierda, girar a la izquierda.	
Reglas del juego: Solamente el último jugador no llevará venda.	
Variante del juego: Guerra de submnarinos: si el conductor TOCA SOBRE LA CABEZA a su compañero de delante, cuando llegue la señal al primero del grupo, éste se soltará y saldrá corriendo hacia delante, con el objetivo de colisionar con el otro.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Pi, Pi, Piiiiiiiiiii	Criterio de clasificación: Juegos de comba
Objetivo del juego: Desarrollo fuerza de piernas, coordinación aprendizaje de juegos populares.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
N°. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba	
Desarrollo de juego: Dos alumnos dan a la comba, mientras otro salta la comba y tiene que hacer los gestos que tiene la canción mientras salta. Canción: "Soy una taza, Una tetera; Una cuchara, Y un cucharón. Soy un plato llano, Un plato hondo; Un gran cuchillo, Y un tenedor. Soy un salero, Un azucarero; Una batidora, Y una olla exprés".	
Reglas del juego: Pueden saltar de uno en uno o de dos en dos.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: El abecedario	Criterio de clasificación: Juegos de coma
Objetivo del juego: Desarrollo fuerza de piernas, coordinación aprendizaje de juegos populares.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
N°. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba	
Desarrollo de juego: Dos alumnos dan la comba mientras dos participan saltando a la comba y cantando la canción: A, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, m, n, ñ, o, p, q, r, s, t, u, v, w, y, z...Alba y Pedro se fueron a pasear. Pedro le dijo: ¿te quieres casar conmigo? Con el si. Con el no. Con el si.....	
Reglas del juego: El juego acaba cuando la pareja se tropieza con la comba.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Pluma, tintero y papel.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba	
Desarrollo de juego: Dos alumnos dan a la comba, mientras los demás van saltando en seguidilla. Todos cantan: "Una, dos y tres, Pluma, tintero y papel, Para escribir una carta, A mi querido Miguel, En la carta decía, Recuerdos para María, Que está malita en la cama, Los días de la semana, Que son, que son y que son: Lunes, martes, miércoles, jueves, viernes , sábado y domingo.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego: Podemos dar en vez de un salto cada uno dar dos.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Charlot.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba.	
Desarrollo de juego: Dos alumnos darán a la comba, saltará un alumno y los demás cantarán: Charlot, Charlot, Bailarín, bailarín, Gigante, gigante, Enano, enano, Y a la pera. Cuando la canción llega “y a la pera” hay que coger la cuerda entre las piernas, pisándola.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego: Otra opción es llegar al final de la canción “ya la pera” seguir, pera, pera, pera..... (y se da a la comba muy rápido).	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: 7 de Julio "San Fermín".	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Desarrollo fuerza de piernas, coordinación aprendizaje de juegos populares.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 7 años.	
Nº. de participantes: Toda la clase. 20-30	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario: Una comba	
Desarrollo de juego: Dos alumnos uno por cada extremo cogen la comba y dan mientras sus compañeros saltan y se canta una canción: " Uno de enero, dos de febrero, tres de marzo, cuatro de abril, cinco de mayo, seis de junio, siete de julio: SAN FERMÍN.... A Pamplona hemos de ir con una media, con una media, a Pamplona hemos de ir con una media y un calcetín"	
Reglas del juego: Entrar y saltar por un lado y con orden. Si uno entra cuando no le toca, se para al entrar o se tropieza con la comba, pasa a "dar la comba"	
Variantes del juego: Acelerar el ritmo, cada vez mas rápido. Al finalizar la canción se dirán todos los meses del año muy rápido.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: ¿Dónde vas chinito?	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Desarrollo fuerza de piernas, coordinación aprendizaje de juegos populares.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
N°. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba	
Desarrollo de juego: Dos alumnos dan a la comba y un compañero salta la comba, los demás cantan la canción en la que el participante saltará el número de pie que tenga al cantar el último verso de la canción: "¿Dónde vas chinito Con ese farol? Voy debajo del puente, Que tengo calor. ¿En que calle vives? En la calle Mayor. ¿Qué número calzas? El 4 y el 2, el 42.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Soy la reina de los mares.	Criterio de clasificación: Juegos de comba
Objetivo del juego: Desarrollo fuerza de piernas, coordinación aprendizaje de juegos populares.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
N°. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba	
Desarrollo de juego: Dos alumnos dan la comba mientras uno participa haciendo los gestos que manda la canción: "Soy la reina de los mares, Y ustedes lo van a ver, lo van a ver, Tiro mi pañuelo al suelo (dejo el pañuelo en el suelo) Y lo vuelvo a recoger (lo recojo) Pañuelito, pañuelito, Quien te pudiera tener, Guardadito en el bolsillo, Como un pliego de papel, de papel.	
Reglas del juego: Si el participante falla entrara otro a saltar.	
Variant del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Una y dos.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Desarrollo fuerza de piernas, coordinación aprendizaje de juegos populares.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
N°. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba	
Desarrollo de juego: Dos alumnos dan a la comba mientras los participantes entran en seguidilla y van saliendo sin perder comba, y cantan la canción: "Una y dos, Maña, cañamon, Chinche pelao, Del año pasao. Come huevos Con tomate, Y con bacalao, A cuanto los vende, A veintidós. Que 1, que 2, que 3.....	
Reglas del juego:	
Variantes del juego: Puede dar dos saltos cada uno.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Te invito	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: Toda la clase	
Tipo de terreno: Cualquiera	
Material necesario: Una comba	
Desarrollo de juego: El participante que esta saltando empieza la canción e invita a una persona que debe entrar a saltar con él, cuando la canción acabe con la hora que haya decidido el participante se acabó y deben salir. Canción: "Invito a.....(Pedro, Marina....) ¿A qué? A un pastel ¿A qué hora? A las tres Que una que dos y que tres.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Río verde, río verde	Criterio de clasificación: Juegos de comba
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: Toda la clase	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba	
Desarrollo de juego: Dos compañeros dan a la comba mientras un participante salta y la dama debe entrar cuando la canción lo dice y saltan los dos a la vez, mientras los demás cantan la canción: "Río verde, río verde, Río de tantos colores; Tantos como el río tiene, Así son los mis amores. Que salga la dama, La dama, a bailar; Que salga la dama, La he de camelar. La he de camelar, La camelo yo; Que salga la dama, La dama soy yo.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: Una dole.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba.	
Desarrollo de juego: Dos alumnos dan a la comba mientras los demás saltan en seguidilla y todos cantan: "Una dole, Tele catole, Quile quilete, Estaba la reina, En su gabinete, Vino gil, Apoyo el candil, Candil, candilete, Cuenta las veinte, Que las veinte son. Que 1, que 2, que 3....	
Reglas del juego: Si un alumno se tropieza con la cuerda se vuelve a empezar.	
Variantes del juego: Dar uno, o dos saltos cada uno.	

FICHA DE JUEGOS

Nombre del juego: El cartero.	Criterio de clasificación: Juegos de comba.
Objetivo del juego: Potencia de piernas Resistencia Coordinación	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
N°. de participantes: Toda la clase.	
Tipo de terreno: Cualquiera.	
Material necesario: Una comba.	
Desarrollo de juego: Dos alumnos dan a la comba mientras los demás saltan, de uno en uno. Canción: ¿Dónde está el cartero? ¿Qué cartas traerá? Que traiga las que traiga Se recibirán PON, PON (entra otro compañero) ¿Quién es? El cartero ¿Cuántas? 10 1, 2, 3, 4....	
Reglas del juego: Salta uno y a mitad de canción entra otro compañero y saltan los dos a la vez.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: El Espejo.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Imitar todo lo que haga nuestro compañero.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: Los que se quiera mientras vallan por parejas.	
Tipo de terreno: Pista del polideportivo.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Nuestro compañero empezara a moverse, hacer gestos, desplazamientos, caras... nuestra misión es imitar todo lo que haga.	
Reglas del juego: Respetar las normas básicas de comportamiento.	
Variantes del juego: Imitar todos los miembros de la clase a una sola persona.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Juego de presentación.	Criterio de clasificación: Juego de presentación.
Objetivo del juego: Aprenderse los nombres de los compañeros.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: No más de 20.	
Tipo de terreno: Cualquier espacio abierto para formar 1 círculo.(Patio)	
Material necesario: ninguno.	
Desarrollo de juego: El monitor elige a un miembro que componga el círculo; éste tendrá que decir el nombre del compañero de su izquierda y así sucesivamente.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego: 1º El orden irá como las agujas del reloj. En esta variante el participante elegido tendrá que decir el nombre de las personas situadas a su izquierda y derecha. El turno pasará al miembro de la izquierda que hará la misma operación. 2º El monitor elige a un participante; éste dice su nombre, pasa a ser el turno del que esté a su izquierda que dirá el nombre del compañero anterior y el suyo, y así sucesivamente. Cada vez que se pase al siguiente compañero éste tendrá que repetirse todos los anteriores y el suyo.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Higo Higo por...	Criterio de clasificación: Juego de presentación.
Objetivo del juego: Aprender los nombres de los compañeros.	Gráfico o esquema
Edad: De 8 años en adelante.	
Nº. de participantes: 15 o 20 personas.	
Tipo de terreno: Espacio abierto (pista de polideportivo)	
Material necesario: Balón o pelota.	
Desarrollo de juego: Una persona la liga; ésta cogerá el balón y lo lanzara hacia arriba diciendo "HGO HIGO POR...(un nombre del grupo, por ejemplo María)". María tendrá que correr a coger el balón si lo coge sin que bote se repite lo mismo que antes "HIGO HIGO POR..." Pero si lo coge después de botar grita una vez "HIGO" y Maria tendrá que lanzar el balón contra alguien para que la quede; si ésta persona coge el balón con las dos manos Marí la quedará de nuevo.	
Reglas del juego: Poner unos límites donde el balón no pueda ser lanzado.(si es lanzado muy lejos será imposible que quien la queda cuando coja el balón pueda dar a alguien.	
Variantes del juego: El participante que la liga coge el balón después de botar y podrá dar 3 zancadas.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Correr a tocar objeto.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: no ser el último que toca el objeto propuesto.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 3 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 personas.	
Tipo de terreno: Pista del polideportivo.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: El monitor gritará determinado objeto y todos los participantes tendrán que ir corriendo a tocar dicho objeto. La última persona que llegue realizará el papel del monitor teniendo que decir el objeto a tocar.	
Reglas del juego: No será valido ir a tocar un objeto que pueda poner en peligro la seguridad de alguno de los participantes como podría ser subirse a algún altillo. El monitor tendrá que intervenir.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Cara y cruz.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Escapar de nuestro compañero o ir a pillarlo.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años.	
Nº. de participantes: 20 a 30 Personas por parejas.	
Tipo de terreno: Pista del polideportivo.	
Material necesario: Una moneda.	
Desarrollo de juego: El monitor divide al grupo en parejas y a cada pareja en cara o cruz. Las parejas se colocaran de espaldas a 1.5m de separación. Tiraremos la moneda al aire si sale cara, el monitor lo gritará en alto y el miembro de cada pareja que le corresponda cara tendrá que perseguir a su compañero que tratará de escapar ya que éste es cruz. Si sale cruz se producirá la situación contraria.	
Reglas del juego: Cuando las parejas están colocadas los miembros que sean cara tendrán que estar todos alineados al igual que los que son cruz.	
Variantes del juego: Podemos hacer que los participantes partan de diferentes posiciones o desplazamientos: posición--decúbito prono desplazamiento—pata coja.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Bulldog	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad.
Objetivo del juego: No ser cogido por el Bulldog	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 personas.	
Tipo de terreno: Pista del polideportivo.	
Material necesario: ninguno.	
Desarrollo de juego: Un miembro del grupo la liga, pasará a convertirse en el bulldog que tendrá que posicionarse en mitad de la cancha de balonmano y desplazarse por la línea de medio campo. Los demás participantes estarán en un extremo de la cancha y tendrán que pasar al otro lado sin ser tocados. Los que sean pillados pasarán a ser bulldogs.	
Reglas del juego: Podremos establecer un tiempo para que crucen los participantes al otro lado.	
Variantes del juego: Los bulldogs se desplazaran en parejas. Los bulldogs se desplazaran en tríos. Todos los bulldogs irán encadenados.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Posesión de balón.	Criterio de clasificación: Ganar resistencia. Juego predeportivo de balonmano. Juego predeportivo de fútbol.
Objetivo del juego: No dejar que el otro equipo nos robe el balón.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Pista del polideportivo.	
Material necesario: Pelota y petos de colores.	
Desarrollo de juego: Dividiremos al grupo en 2 equipos de 10 personas cada uno, repartiremos petos de 2 colores a cada equipo. Lanzaremos la pelota arriba y los equipos tendrán que luchar por la posesión de la pelota haciéndose pases entre ellos con la mano.	
Reglas del juego: Establecer límites en el campo. Hay que robar la pelota en un bloqueo o anticipándose en un pase; no es válido quitar la pelota de las manos al otro jugador. El jugador que recibe la pelota no podrá desplazarse con ella.	
Variantes del juego: Valido tocar la pelota con el pie. Tocar la pelota nada más con el pie.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Tiro al balón medicinal.	Criterio de clasificación: Ganar puntería. Juego predeportivo de balonmano.
Objetivo del juego: Desplazar el balón medicinal hasta la línea del campo contrario.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 10 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Pista del polideportivo.	
Material necesario: 1 balón medicinal y 20 balones de balonmano.	
Desarrollo de juego: Dividimos al grupo en 2 equipos de 10 y los situamos enfrentados a dos extremos opuestos marcados mediante una línea. Situamos en la parte media del campo el balón medicinal. Cuando el monitor de la señal los participantes tendrán que conseguir dando pelotazos al balón medicinal desplazarlo para cruzar la línea donde se encuentran los adversarios.	
Reglas del juego: No es válido que uno de los equipos espere, hasta hacerse con la totalidad de los balones.	
Variantes del juego: Situar en el medio dos balones medicinales.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Múltiplos de 3.	Criterio de clasificación: Aprender los múltiplos de 3.
Objetivo del juego: Agacharse cada vez que coincida con nuestro turno un múltiplo de 3.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 10 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Pista del polideportivo.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Los participantes formaran un círculo o corro. Señalaremos a un miembro y este comenzara diciendo 1 el de su izquierda 2 y el siguiente no dirá nada y se agachará;el siguiente 4... y así sucesivamente.	
Reglas del juego: Cuando un miembro del grupo falle realizará una vuelta alrededor del círculo.	
Variantes del juego: Hacer el mismo juego pero utilizando múltiplos de 2,5,7...	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: La Cadena.	Criterio de clasificación: Mejorar velocidad de reacción y resistencia.
Objetivo del juego: No se pillado.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 personas.	
Tipo de terreno: Espacio abierto; naturaleza o pista del polideportivo.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: 2 Personas del grupo la ligan y tienen que ir cogidos de la mano (encadenados) a pillar a los demás para que se vallan uniendo todos juntos a la cadena.	
Reglas del juego: La cadena en ningún momento se podrá separar. Nada mas podrán pillar los participantes que estén en los extremos de la cadena. Será válido evadir la cadena pasando por debajo de la unión de dos manos.	
Variantes del juego: Cadenas formadas de tríos o parejas independientes entre ellas. Táctica de juego: Intentar estar posicionado en todo momento de espaldas a la cadena para pasar lo mas desapercibido posible.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Pillado con salvación a caballito.	Criterio de clasificación: Ganar velocidad de reacción y resistencia.
Objetivo del juego: No ser ligado.	Gráfico o esquema
Edad: a partir de 8 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 personas.	
Tipo de terreno: Espacio abierto; naturaleza o pista del polideportivo.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Elegimos a una persona para que la quede; ésta tendrá que pillar a algún compañero para dejar de quedarla y los demás participantes podrán salvarse cuando vallan a ser pillados reuniéndose en parejas y subiéndose uno en otro a caballito.	
Reglas del juego: No podrán subirse a caballito, 2 personas encima de 1. No es válido subirse dos veces seguidas al mismo compañero. Podremos reducir el espacio para aumentar la dificultad del juego.	
Variantes del juego: El mismo juego pero no es válida la salvación del caballito. Cuando seamos tocados la quedaremos y tendremos que ir con una mano fija en el sitio del cuerpo donde hayamos sido tocados. -Desplazarse a la pata coja o a pies juntos dando saltitos.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Balón prisionero.	Criterio de clasificación: Juego tradicional. Juego predeportivo de balonmano. Ganar velocidad, agilidad y reflejos. Fomentar el trabajo en equipo.
Objetivo del juego: Enviar a todo el equipo contrario al cementerio dándoles pelotazos.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 10 años.	
Nº. de participantes: 20 o 24 personas.	
Tipo de terreno: Pista del polideportivo.	
Material necesario: Balón.	
Desarrollo de juego: Podemos utilizar los límites del campo de voleibol (rectángulo dividido en dos partes iguales). Los participantes lanzarán el balón contra el campo contrario para dar a un adversario; si éste la coge con las dos manos no será considerado como dado pero si no la coge será eliminado, pasando al campo contrario quedando detrás de la línea (cementerio) y tendrá la oportunidad de salvarse si seguidamente elimina a un adversario, si no es así, seguirá jugando pero desde el cementerio. Un equipo ganará al otro cuando consiga meter en el cementerio a todos sus participantes.	
Reglas del juego: Si alguien traspasa los límites del campo será enviado al cementerio. La pelota tendrá que golpear directamente (sin votar el suelo) al jugador para que sea tocado.	
Variantes del juego: El último jugador de un equipo, en el mismo punto del campo donde ha sido eliminado tendrá la oportunidad de que su equipo gane, de la siguiente forma: se quedará inmóvil en dicho punto, con los pies juntos y tendrá que esquivar diez lanzamientos que harán los jugadores contrarios. Si en los diez lanzamientos no consiguen volverle a dar su equipo resultará vencedor.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: El ratón y el gato.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: coger el gato al ratón y éste escapar del gato.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 20 personas formando un círculo.	
Tipo de terreno: Naturaleza o pista del polideportivo.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Uno de los participantes la queda (será él ratón) y tendrá que ir trotando alrededor del círculo y tocar a la persona que él quiera (que será el gato); ésta tendrá que salir corriendo detrás del ratón para cogerlo. El ratón deberá correr siempre en el sentido de las agujas del reloj hasta el sitio que el gato dejó libre rodeando el círculo hasta dar la vuelta.	
Reglas del juego: No vale cambiar de dirección. No vale atajar por dentro del círculo. No vale que el mismo ratón toque a más de una persona. No la puede quedar el ratón más de 3 veces en caso de no recuperar la posición del gato.	
Variantes del juego: El ratón no tiene que recuperar la posición del gato, tiene que escapar durante determinado tiempo establecido por el monitor para que el gato no le pille; se admiten los cambios de sentido. Para variar la dificultad se puede modificar el diámetro del círculo.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: El detective.	Criterio de clasificación: Juego de vuelta a la calma. Favorecer la creatividad.
Objetivo del juego: Dar con el el cambio en la estética del compañero.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: 20 personas formando parejas.	
Tipo de terreno: Aula o polideportivo.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Los participantes se sientan por parejas, uno en frente del otro observándose detenidamente los atuendos y sus detalles pulseras, anillos... Darán media vuelta los dos al cabo de 1 min y cambiaran detalles en su vestimenta: dar la vuelta a un calcetín, ponerse las zapatillas al revés, quitarse el collar... al min se vuelven a girar y tendrán que deducir que ha cambiado o se a quitado el compañero.	
Reglas del juego: No se vale intercambiarse ropa con los compañeros de las otras parejas.	
Variantes del juego: Formar un grupo 3 contra 3 para hacer el juego más colectivo. Se admitirán los cambios de ropa.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Acción, reacción.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: No dejarse coger por el compañero o cogerlo en el cambio de papeles.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 20 personas divididas en parejas.	
Tipo de terreno: Pista del polideportivo.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Un miembro de la pareja será A y el otro B, estarán enfrente uno del otro. B pondrá la palma de las manos hacia arriba y A tendrá que darle en éstas 5 palmadas. En la 5º palmada A saldrá disparada a correr en dirección hacia atrás hasta llegar a la línea de 20m que estará señalizada sin que le coja B. Después de haber hecho el ejercicio unas cuantas veces A y B se cambiarán los papeles.	
Reglas del juego: Es válido el amago o el diferente ritmo en las palmadas para sorprender al compañero.	
Variantes del juego: Lo mismo pero cambiando los desplazamientos: pata coja, pies juntos, correr marcha atrás...	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: El pañuelo.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Coger el pañuelo antes que el adversario y volver al sitio.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Pista del polideportivo o patio.	
Material necesario: Pañuelo.	
Desarrollo de juego: El monitor dividirá al grupo en 2 equipos numerados del 1 al 10. Colocados alineadamente en el orden de los números enfrente del otro equipo a unos 30m. El monitor se colocara en los 15m con un pañuelo y dirá un numero: el 3; Y los treses de los dos equipos tendrán que correr a coger el pañuelo para llevárselo a su equipo sin ser cogidos entre ellos.	
Reglas del juego: No es válido que salga un número diferente al que dice el monitor.	
Variantes del juego: El monitor dice dos números para que vallan 4 personas a por el pañuelo y así se cree más confusión y se favorezca el trabajo en equipo.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: El zorro.	Criterio de clasificación: Mejorar la resistencia y la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Evitar que nos quiten el pañuelo y quitar los máximos pañuelos.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Pista del polideportivo.	
Material necesario: Tantos pañuelos como participantes haya.	
Desarrollo de juego: Los extremos de los pañuelos irán metidos por la parte trasera de los pantalones de cada participante. Cuando el monitor de la señal del comienzo del juego tendrán que ir a quitar a sus compañeros los máximos pañuelos posibles evitando perder los sullos.	
Reglas del juego: No se vale retener o agarrar a un compañero para quitarle el pañuelo, no ha de haber contacto hay que quitarlo de la forma más limpia posible. No se vale esconderse el pañuelo o agarrarnos el nuestro con la mano para que no, no lo puedan quitar.	
Variantes del juego: Dividiremos en 2 equipos de 10 personas diferenciados por tener el color del pañuelo diferente (azul y rojo) Nada mas habrá que quitar pañuelos al equipo contrario.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Stop! o la estatua.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: No ser ligado.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 personas.	
Tipo de terreno: Espacio abierto; patio, naturaleza, pista del polideportivo...	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: El monitor elige de 1 participante a 3 para que la ligen; éstos intentan pillar a los demás compañeros. Cuando vallan a ser pillado gritarán STOP! Y quedarán paralizados con las piernas abiertas, serán salvados cuando alguien le pase por debajo de las piernas.	
Reglas del juego: No podrá ser pillado nadie que esté pasando por debajo de las piernas de un compañero inmovilizado. El que salga de los límites establecidos será ligado.	
Variantes del juego: En vez de pasar por debajo de las piernas para salvar habrá que subirse a caballito.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Camuflar el testigo.	Criterio de clasificación: Favorecer el trabajo en equipo. Mejorar la velocidad.
Objetivo del juego: Llegar a cruzar el campo contrario con el testigo.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Pista del polideportivo.	
Material necesario: Testigo.	
Desarrollo de juego: Dividimos en dos equipos de 10 personas, uno de ellos tendrá el testigo y tendrán que cooperar en equipo para esconderlo en el sitio menos sospecho y así sobrepasar el campo contrario sin ser detectado. El otro equipo tendrá que observar para dar con el testigo y cogérselo a la persona que lo tenga. Luego se cambian los pepes.	
Reglas del juego: No se vale placar a los adversarios ni salirse de los límites del campo de balonmano.	
Variantes del juego: Utilizar más de un testigo.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: La piola.	Criterio de clasificación: Ganar coordinación Mejorar fuerza explosiva en los saltos. Mejorar gesto predeportivo del salto de vallas.
Objetivo del juego: saltara la piola.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30	
Tipo de terreno: Pista del polideportivo.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Todos se ponen en fila y adoptan la posición de la piola (piernas flexionadas y apoyados con los codos en las rodillas mientras se mantiene espalda recta) El último de la fila comienza a saltar a todos hasta llegar a la 1º posición y así sucesivamente.	
Reglas del juego: Desplazarse y hacer los saltos de la mejor y más segura forma posible para que nadie resulte dado. No hace falta hacerlo a la máxima velocidad.	
Variantes del juego: Lo mismo pero tumbados y pasar de diferentes maneras: corriendo, pies juntos, pata coja, gesto predeportivo del salto de vallas...	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Regreso al puesto.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Regresar al puesto antes que los participantes de las mismas filas.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 7 años.	
Nº. de participantes: 21 personas.	
Tipo de terreno: Pista del polideportivo.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Se forman 3 filas de 7 personas de forma paralela unas con otras. El monitor dirá un número, por ejemplo:3, Los participantes del 3º puesto de cada fila tendrán que llegar hasta el principio de la fila rodearla llegar hasta el final, volver a rodear para recuperar su puesto antes que los compañeros de las otras filas para contarle puntos a su equipo. Así sucesivamente.	
Reglas del juego: El monitor tendrá que decir hacia el sentido que giran al dar la vuelta.	
Variantes del juego: Exactamente igual pero en vez de rodea hacer zig-zag entre los compañeros; para esto tendrá que haber una separación de 2 o 3m. por componente de la fila.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: ¿Quién tiene el balón?	Criterio de clasificación: Juego de vuelta a la calma.
Objetivo del juego: Evitar que descubra quien tiene el balón el que la liga.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 11 personas.	
Tipo de terreno: Patio.	
Material necesario: Balón.	
Desarrollo de juego: El que la liga se pondrá de espaldas a los demás compañeros que estarán en fila intentando esconder y disimular el balón entre ellos de la mejor forma posible para cuando se de la vuelta éste no averigüe quien tiene el balón por mucho que observe.	
Reglas del juego: El balón siempre tendrá que estar en contacto con algún compañero de la fila. Cuando el que la liga descubra quien tiene el balón éste tendrá que adelantarse 2m y decir si lo tiene o no. No vale cambiar el balón de escondite una vez que el que la queda se haya dado la vuelta.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Pillado por parejas en un tiempo.	Criterio de clasificación: Aumentar la velocidad y la resistencia.
Objetivo del juego: Escapar de la pareja que la liga, la cual irán cogidos de la mano.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Monitor selecciona a la pareja que la liga; los elegidos tendrán que pillar al resto. Cuando pillen al 1º formarán un trío y cuando pillen a otro, ya serán 4 y los que la ligan se dividen en 2 parejas. Así pillarán a todo el grupo poco a poco.	
Reglas del juego: Los que la ligan irán unidos de las manos sin soltarse en ningún momento.	
Variantes del juego: Los que la ligan se desplazarán en tríos, grupos de cuatro, de cinco...	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Que no caiga!	Criterio de clasificación: Juego predeportivo de futbol y voleibol.
Objetivo del juego: Pasar la pelota sin que toque el suelo.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años.	
Nº. de participantes: 10 por cada balón.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Balón.	
Desarrollo de juego: Los participantes forman un círculo. Elevarán el balón del suelo y comenzarán a dar toques pasándosela entre ellos (son validas todas las partes del cuerpo) al azahar con la intención de que toquen el balón todos los miembros del grupo.	
Reglas del juego: Está prohibido retener el balón.	
Variantes del juego: Podemos abrir o cerrar el círculo para variar la dificultad. Se puede prescindir de las manos, con gestos técnicos de futbol o por el contrario utilizar gestos de voleibol como el toque de dedos; para convertirse en un juego predeportivo.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Choque de trenes.	Criterio de clasificación: Fomentar el trabajo en equipo. Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Pillar a la fila de los adversarios.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: Los mismos en cada fila. 20 o 30 personas en total.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: El monitor separa en dos equipos al grupo, los cuales formaran 1 fila cada uno para colocarse en la parte de fuera del campo de balonmano; la otra fila igual pero al otro lado. Cuando el monitor da una palmada una fila tendrá que ir a coger a la otra dando vueltas al campo de balonmano en dirección a las agujas del reloj. Si el monitor da otra palmada se producirá un cambio de dirección. Ganará la fila que consiga coger al miembro que cierra la fila de los adversarios.	
Reglas del juego: En ningún momento dejarán de mantener el contacto los participantes que forman las filas. (Siempre irán unidos aunque sea por las manos)	
Variantes del juego: Podemos cambiar la forma de unión entre los participantes de las filas o la forma en la que se desplazan los participantes de las filas; depende del desplazamiento que propongamos tal vez tengamos que marcar una zona mas pequeña o grande para dar las vueltas.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: PILLAR A 20.	Criterio de clasificación: Favorecer la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Tocar a 20 personas antes que los demás.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 7 años.	
Nº. de participantes: 30 participantes.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Los participantes trotarán libremente por la pista. Cuando el monitor dé la señal (una palmada o tocar el silbato); los componentes del grupo deberán ir a tocar 20 miembros del mismo grupo lo antes posible.	
Reglas del juego: Gana quien antes consiga tocar a 20 personas. No será válido tocar a la misma persona más de una vez.	
Variantes del juego: Establecer un número diferente a 20 para realizar el juego.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: La vaquilla.	Criterio de clasificación: Favorecer la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Evitar que nos coja la vaquilla, subiendo a algo elevado.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Bancos, sillas, espalderas.	
Desarrollo de juego: El monitor deberá escoger a 2 o 3 participantes para que la queden y hagan de vaquilla corriendo a coger a todos los demás participantes. El resto del grupo podrá salvarse subiendo a algún sitio elevado como puede ser sillas, mesas, bancos, espalderas... (Como si esto simulara una valla).	
Reglas del juego: Las vaquillas no podrán subirse en los sitios elevados (vallas). El monitor podrá poner determinado tiempo para permanecer en la valla; de esta manera invita a todo el mundo a jugar.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Los cazadores.	Criterio de clasificación: Favorecer el trabajo en equipo. Mejorar los lanzamientos y la puntería. Juego predeportivo de balonmano.
Objetivo del juego: Los animales tendrán que evitar ser cazados. Los cazadores tendrán que atrapar a los animales dándoles con balón	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Balón.	
Desarrollo de juego: Divididos al grupo en dos: “cazadores” y “animales”. Los cazadores se encontraran dentro de una zona delimitada (“el bosque”). Los animales tendrán que atravesar el bosque continuamente de un lado a otro y los cazadores tendrán que cazarlos lanzándoles el balón. Cuando el animal sea dado deberá permanecer tumbado en la zona en la que fue golpeado. Una vez que hayan sido cazados todos los animales; se cambiarán los papeles: los que antes eran cazadores pasarán a ser animales y viceversa.	
Reglas del juego: Los cazadores pueden pasarse el balón entre ellos. No es válido golpear con el balón fuera de la zona delimitada (bosque).	
Variantes del juego: Cuando queden dos animales, los cazadores utilizaran dos balones y si los dos animales cruzan 10 veces de lado a lado sin ser cazados, serán salvados todos los canguros del bosque.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Los Jinetes.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Evitar que quien la liga nos quite nuestro caballo.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Los participantes formarán un círculo agrupados en parejas en las cuales unos harán de caballos (colocándose a 4 apoyos) y los otros de jinetes subidos encima del caballo. El monitor manda levantarse a un jinete dejando su "caballo libre" y el círculo de jinetes va girando impidiendo que este vuelva a sentarse. El jinete que falle y le deje sentarse en su caballo ejercerá el mismo papel que el compañero. Cuando lleven un rato jugando, los jinetes se cambiarán por los caballos.	
Reglas del juego: El que la liga podrá cambiar de sentido. El que la liga tendrá que dar vueltas girando por el exterior del círculo alrededor de los caballos. Los jinetes solo podrán moverse al caballo de su izquierda o derecha; nunca a ningún otro.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Colocar la cola.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: No ser ligado por quien lleva el pañuelo.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Pañuelo.	
Desarrollo de juego: Los participantes se colocan en fila y apoyados con las manos en la pared. El monitor escogerá un miembro del grupo y le entregara el pañuelo ("la cola") que deberá colocar en la parte trasera del pantalón de un compañero. Cuando el pañuelo este colocado deberá avisar y todos los miembros de la fila se darán la vuelta y se fijaran a ver si llevan " la cola". Él que la lleve deberá correr para pillar a el resto; los demás tendrán que escapar. Se la liga quien es pillado oel que lleva la cola si no pilló a nadie.	
Reglas del juego: Los participantes permanecerán de cara a la pared y con los ojos cerrados. No se vale mirar a quien pondrán la cola. El que pone la cola podrá hacer amagos dando toques en la espalda, como si pusiese la cola. Hasta el que a puesto la cola no dé la señal no se da la vuelta nadie.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Carreras de burros.	Criterio de clasificación: Mejorar la fuerza.
Objetivo del juego: Ganar a las otras parejas llegando antes a meta.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 12 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Dividimos al grupo en parejas y los colocamos de forma alineada para ir corriendo hasta una marca y volver. Las parejas se tendrán que colocar en caballito, es decir, un miembro de la pareja lleva al otro a caballito enganchándose éste con sus piernas en la cintura del otro. Cuando el monitor dé la señal; éstos saldrán disparados y al llegar a la marca cambiarán los papeles; él que iba a caballito ahora irá de pies sujetando al otro para volver al punto de salida.	
Reglas del juego: Las parejas tendrán que ir mas o menos compensadas en peso. Nadie saldrá antes de ser indicado por el monitor.	
Variantes del juego: Carreras en carretilla, carreras llevando al compañero al hombro como si fuese un herido, carreras llevando al compañero en brazos...	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: La cinta transportadora.	Criterio de clasificación: Mejorar la fuerza. Juego de confianza.
Objetivo del juego: Enlazar las manos con el compañero de enfrente para que pase por encima la persona transportada.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 10 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Los participantes forman dos filas una enfrente de la otra para que se enlacen por las manos con el compañero de enfrente. Quedará un miembro libre que será al que tengan que transportar; éste se tumbará en los brazos de los compañeros y tendrá que ser pasado de un extremo de las filas hasta el otro, por todo el grupo.	
Reglas del juego: No es recomendable hacer éste juego con un grupo que no se conozca, ya que hay mucho contacto y alguien podría sentirse intimidado u ofendido. Los componentes de la cinta siempre permanecerán en lazados, cargando el peso con las espaldas rectas, hasta que el compañero transportado llegue al otro lado.	
Variantes del juego: El compañero transportado podrá pasar tumbado lateralmente, decúbito-supino o prono.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Iniciación al fosbury.	Criterio de clasificación: Juego predeportivo de atletismo. Mejorar la fuerza explosiva en el salto.
Objetivo del juego: Iniciarse a la prueba atlética de salto de altura mediante la técnica de fosbury.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 12 años.	
Nº. de participantes: 5 grupos de 6 personas; es decir 30 participantes.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: En cada grupo se colocan 5 personas pegadas en fila con los brazos en extensión paralelos al suelo. Los miembros que quedan de cada grupo (5) tendrán que ir corriendo y hacer el salto de altura con la técnica de fusbury; cayendo en los brazos de los 5 compañeros, que lo sujetarán. Se irán turnando, hasta que todos realicen el salto.	
Reglas del juego: El monitor tendrá que ir viendo cada salto para corregir la técnica. Sera necesaria una buena confianza en el grupo para ésta actividad (No hacerlo con personas que no se conozcan) Durante el salto los participantes que hacen de colchoneta deberán permanecer juntos y con gran atención a la caída del compañero para cogerlo en condiciones de seguridad.	
Variantes del juego: Lo mismo pero con salto de tijera.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Brujas y mudos.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: No ser pillado.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: El monitor da 3 min; y elige a 2 miembros del grupo para que la ligen. Éstos tendrán que pillar a todos los demás en el plazo indicado. Los participantes pillados permanecerán en el sitio a pata coja o equilibrándose a una pierna.	
Reglas del juego: Los alumnos ligados no podrán ser salvados.	
Variantes del juego: Los mismo pero sin tiempo y los participantes que no la ligan podrán unirse en parejas para no ser pillados. Cuando los que la ligan pillen a alguien; éste pasará a ser de los suyos y tendrá que pillar a los demás.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: La parrilla.	Criterio de clasificación: Juego predeportivo de futbol. Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: No ser tocado por el balón.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 7 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Balón.	
Desarrollo de juego: El monitor delimitará un espacio adecuado y elegirá a dos personas para que la ligen; éstos irán conduciendo el balón y dándose pases para chutar contra algún miembro del grupo para ser pillado. Entonces serán 3 personas las que la queden.	
Reglas del juego: Hacer el juego a poder ser con un balón blando o poco pesado para no hacer daño. Los que no la quedan tendrán que huir corriendo por el espacio que delimitó el monitor.	
Variantes del juego: Exactamente el mismo juego pero en vez de con el pie, jugaremos con las manos o con ambas cosas.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: La gallinita ciega.	Criterio de clasificación: Cohesión de grupo, percepción de los otros/as por otro canal, distensión. Vuelta a la calma.
Objetivo del juego: Se trata de reconocer a una persona del círculo por el tacto.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: Unos 12 por cada gallinita.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Pañuelo o venda para tapar los ojos.	
Desarrollo de juego: Todos los participantes se colocan en círculo cogidos de las manos menos la "gallinita ciega" que se encuentra en el centro y con los ojos tapados. Después de dar tres vueltas sobre sí misma se dirigirá hacia cualquiera del círculo y palpará su cara para reconocerlo. Si lo consigue, intercambiarán su papel.	
Reglas del juego: El grupo puede desplazarse para impedir que la gallinita lo atrape. Hay que evitar que permanezcan mucho tiempo con los ojos vendados.	
Variantes del juego: Los componentes del grupo podrán despistar a la gallinita ciega hablándole con alguna voz extraña, cambiándose elementos de la ropa (como las gafas)...	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Pisar la sombra.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Pisar la sombra del compañero.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 3 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 personas divididas en parejas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Dividimos al grupo en parejas A y B. A tendrá que huir y B le seguirá para pisar su sombra el mayor nº de veces posible. Transcurrido 1min. A tendrá que perseguir a B.	
Reglas del juego: Las parejas no podrán salirse del espacio delimitado. No se permiten los agarrones.	
Variantes del juego: Desplazarse de otras maneras que no sea corriendo: pata coja, pies juntos, a cuatro apoyos, haciendo el cangrejo...	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Ladrón de gansos.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Evitar que el ladrón nos coja formando parejas y llegando a “casa”.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 3 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Una persona la queda (será el ladrón). Los gansos rodearán al ladrón cogidos de la mano, formando un círculo alrededor de él y girando en sentido a las agujas del reloj. El monitor dará la señal y los gansos tendrán que unirse en parejas e ir a “casa” (espacio delimitado anteriormente por el monitor) para no ser pillados por el ladrón.	
Reglas del juego: Los gansos no podrán entrar en casa sin antes haber formado parejas. El monitor podrá establecer dos casas o más.	
Variantes del juego: Lo mismo pero formando tríos o grupos de 4. También podemos variar la forma de desplazamiento del ladrón y de los gansos hasta llegar a casa.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: El correo.	Criterio de clasificación: Ganar fuerza de piernas. Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Evitar que sea robado el correo por el participante que la liga.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: 4 participantes por grupo.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: 3 de los participantes se unen por las manos formando un corro y se numeran entre ellos, del 1 al 3. El monitor gritará un número del 1 al 3. El participante que tenga el nº que gritó el monitor será “el correo”. El que la liga tendrá que tocar a éste (para coger el correo) y los componentes del corro tendrán que girar para que el correo no sea tocado.	
Reglas del juego: Quien la liga no podrá agarrar a los miembros que protegen al correo. Quien la liga tendrá que girar alrededor del corro para tocar al correo. Las personas que protejan al correo deberán estar en todo momento unidas por las manos.	
Variantes del juego: Los dos miembros que protegen al correo permanecerán unidos. El correo se situara detrás de ellos sin unión (haciendo pantalla). El que la liga intentará tocar al correo.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: El Robapiedras.	Criterio de clasificación: Mejorar la resistencia.
Objetivo del juego: Quitar el máximo número de pañuelos al otro equipo.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 7 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón (campo de balonmano).	
Material necesario: Petos para diferenciar a los equipos y pañuelos.	
Desarrollo de juego: Dividimos al grupo por la mitad formando dos equipos y repartimos petos de dos colores para diferenciarlos. Cada equipo se posiciona en una de las mitades del campo y los pañuelos a lo largo de las líneas de gol de ambos campos. El juego comenzará y los equipos tendrán que ir a coger los pañuelos del campo contrario y proteger sus pañuelos. Los pañuelos serán cogidos con éxito cuando lo robemos en campo contrario y lo llevemos hasta nuestra línea de gol, éste pañuelo será apartado e inutilizado para seguir jugando.	
Reglas del juego: Si un participante es ligado con el pañuelo en campo contrario permanecerá como una estatua con el pañuelo en la mano esperando a que un miembro del mismo equipo se lo arrebate para poder moverse y continuar el juego. Si un participante es ligado con el pañuelo en su propio campo tendrá que ir a dejarlo quien lo ligo. No será válido lanzar el compañero a un miembro del mismo equipo.	
Variantes del juego: En vez de quedar inutilizados los pañuelos robados serán dejados en la línea de gol y los podrá volver a coger el equipo contrario; pero para la finalización del juego el monitor anteriormente habría puesto un tiempo límite. 5 min. Por ejemplo.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: El Rey de la pista.	Criterio de clasificación: Mejorar la fuerza de piernas.
Objetivo del juego: Empujar a los compañeros para echarlos del círculo.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años.	
Nº. de participantes: Depende del círculo; 8 participantes por 3m de diámetro.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Tiza para marcar el círculo.	
Desarrollo de juego: Los participantes se sitúan dentro del círculo con las manos entrelazadas por detrás del cuerpo y comenzarán a empujar a los demás con los hombros con la intención de echarlos del círculo sin que los saquen a ellos. Ganará el que se quede solo dentro del círculo.	
Reglas del juego: No vale usar las manos para empujar. Quedaremos eliminados cuando nos saquen del círculo.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: La familia.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad y la fuerza de piernas.
Objetivo del juego: Llegar a meta antes que las demás filas.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 3 años.	
Nº. de participantes: 3 filas de 5 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Se forman 3 filas de cinco personas cada una. Delante de cada fila irá un participante más cogido de las manos del primero encargado de guiar a la fila. Los componentes de la fila tendrán que desplazarse du cucullas lo más rápido posible hasta la meta.	
Reglas del juego: La fila tendrá que desplazarse de la manera que indique el monitor. Entre cada fila habrá una separación lateral de 3m. para que no se produzcan empujones o agarrones.	
Variantes del juego: Desplazamientos a la pata coja, cuatro apoyos, haciendo el cangrejo, a pies juntos...	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Relevos.	Criterio de clasificación: Juego predeportivo de futbol.
Objetivo del juego: Ganar a las demás filas.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años	
Nº. de participantes: 5 en cada fila.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Balón.	
Desarrollo de juego: Colocaremos 3 filas de cinco personas cada una alineadas en paralelo a la misma altura. Pondremos un cono a 10m. de cada fila. Los primeros participantes de cada fila tendrán que conducir el balón hasta el cono, rodearlo y volver para darle el balón al 2º y que haga la misma tarea, sucesivamente hasta que acaben todos los miembros de la fila. Sera un trabajo en equipo en el que el objetivo será ganar a las demás filas.	
Reglas del juego: Habrá que rodear el cono por detrás. No es válido tocar el balón con la mano.	
Variantes del juego: Diferentes formas de conducción del balón: a 4 apollos dando al balón con la cabeza, botando el balón con la mano...	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: La máquina de escribir.	Criterio de clasificación: Vuelta a la calma.
Objetivo del juego: Evitar fallar.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 7 años.	
Nº. de participantes: 10 o 12 personas por corro.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Los participantes se colocan en círculo con las manos entrelazadas. La mano izquierda irá por debajo de la del compañero de la izquierda y la derecha por encima de la del compañero de la derecha) las manos son las teclas de la máquina de escribir. De forma que se encuentren todas las manos en círculo una antes que otra. Se comenzará en sentido a las agujas del reloj, la 1º mano da una palmada en el suelo, la 2º da otra, otra la 3º pero la 4º da dos palmas (Esto querrá decir cambio de sentido) por lo cual la 3º da una palmada la segunda otra y así. Cada miembro podrá dar dos palmadas cuando quiera para cambiar de sentido.	
Reglas del juego: El juego tiene que ser lo más rápido posible.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Placar al compañero.	Criterio de clasificación: Calentamiento.
Objetivo del juego: Placar al compañero.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 7 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 personas divididas en parejas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Se dividen a los participantes en parejas. Cuando el monitor toque una palmada las parejas tendrán que saltar para placarse.	
Reglas del juego: No se pueden utilizar las manos. Hacer las parejas con dos personas del mismo peso, mas o menos.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Evitar que se junten.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Evitar que se junten los dos participantes que la ligan.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: El monitor elige a dos personas que la ligan y se colocarán a extremos opuestos del pabellón. Su misión será juntarse y los demás compañeros lo tendrán que evitar metiéndoles cuerpo sin la ayuda de las manos para arrinconarlos e inmovilizarlos.	
Reglas del juego: No se puede utilizar las manos. Los que la ligan tendrán que tratar de correr esquivando a los miembros de la clase tratando de juntarse con su otro compañero que la liga.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: La varita mágica.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Evitar ser pillado cuando el mago tire la varita mágica.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: 20 participantes.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Rotulador o bolígrafo para que haga de varita mágica.	
Desarrollo de juego: Los participantes formarán un círculo y el mago se situará en el centro con su varita mágica; éste establecerá los desplazamientos del grupo mediante los gestos que el mago indique. El grupo empezará a girar alrededor del mago que les irá dirigiendo. Cuando el mago tire la varita mágica al suelo tendrá que ir a pillar a uno de los participantes del corro; éstos tendrán que huir para no ser ligados.	
Reglas del juego: No romper la formación hasta que el mago tire la varita mágica. Desplazarse tal como el mago haya indicado anteriormente.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Buenos días.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Rodear el círculo antes que el compañero que la liga para recuperar el sitio.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 6 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Los participantes forman un círculo y el que la liga queda en el exterior de éste círculo; éste irá dando vueltas y cuando toque a un compañero del círculo en la espalda; éste saldrá corriendo en dirección contraria del que la liga. Cuando se crucen en el círculo tendrán que parar y saludarse (Buenos días!). Ganará quien antes recupere el sitio libre.	
Reglas del juego: Cuando echen a correr los dos participantes en el saludo tendrán que pararse los dos completamente.	
Variantes del juego: Los jugadores en vez de hacer el círculo harán zig-zag entre los participantes.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Dar cuerda.	Criterio de clasificación: Juego de cuerda.
Objetivo del juego: Saltar la cuerda sin tocarla.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 7 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Cuerda.	
Desarrollo de juego: Un miembro del grupo la liga y tendrá que dar cuerda en círculos. Los demás participantes estarán colocados en corro para cuando empiece a dar cuerda el compañero que la liga; empezar todos a saltar. Cuando alguien toca la cuerda, éste pasará al medio.	
Reglas del juego: La cuerda irá girando sin levantarse en ningún momento del suelo.	
Variantes del juego: Lo mismo pero con cuatro filas (formando un cuadrado), con el mismo nº de participantes en cada fila. La 1º persona de la fila tendrá que aproximarse a la persona que da cuerda para que pueda entrar el último de la fila. Cuanto más larga sea la cuerda más difícil será dar.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Coger prenda.	Criterio de clasificación: Mejorar la velocidad de reacción.
Objetivo del juego: Coger una prenda.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: 15 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: 12 prendas. (sudaderas)	
Desarrollo de juego: Las prendas son dejadas en el suelo. Alrededor de éstas empiezan a dar vueltas todos los participantes (en círculo) y cuando el monitor pite o dé una palmada se lanzarán todos a coger una prenda cada uno.	
Reglas del juego: El monitor podrá establecer unas marcas para que los participantes no se acerquen mientras giran. Los participantes irán trotando alrededor de las prendas.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Pelea de gallos.	Criterio de clasificación: Mejorar la fuerza de piernas.
Objetivo del juego: Tirar al compañero al suelo.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años.	
Nº. de participantes: 20 o 30 participantes divididos en parejas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Los participantes serán divididos en parejas. Las parejas se colocaran de cuclillas, enfrente una de la otra, unidos por las manos. Tendrán que empujar para tirar al compañero.	
Reglas del juego: No será válido soltarse de las manos. No será válido levantarse. Las parejas deben de ser de un peso parecido.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Volver a la estatua.	Criterio de clasificación: Mejorar la fuerza.
Objetivo del juego: Dar la vuelta al compañero para que mire boca-arriba.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 4 años.	
Nº. de participantes: 20 personas divididas en parejas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: El compañero se coloca tumbado en el suelo boca-abajo sin moverse, de forma rígida como si fuese una estatua. Nosotros tendremos que conseguir darle la vuelta.	
Reglas del juego: La estatua no se podrá mover. Tendremos que dar la vuelta agarrándole.	
Variantes del juego: Lo mismo pero boca-arriba.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Saltar a la pídola.	Criterio de clasificación: Mejorar la fuerza explosiva en el salto.
Objetivo del juego: Saltar a la pídola diciendo algo sobre el tema creado.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Un compañero se pone en posición de pídola y dice determinado tema, (por ejemplo: maracas de coches) y los demás participantes irán saltándolo uno detrás de otro diciendo en cada salto una marca diferente de coche.	
Reglas del juego: Los participantes formarán una fila para saltar la pídola de forma ordenada.	
Variantes del juego: A partir de la pídola delimitaremos una pequeña zona donde deberán caer los participantes y quedarse en el sitio. Otra variante sería competir haber quien llega más lejos saltando la pídola.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Guiar al discapacitado.	Criterio de clasificación: Juego de percepción sensorial. Juego de vuelta a la calma.
Objetivo del juego: Guiar al discapacitado visual lo mejor posible.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 13 años.	
Nº. de participantes: 20 divididos en parejas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Antifaz para tapar los ojos.	
Desarrollo de juego: Nuestro compañero se pondrá el antifaz para simular que es un discapacitado sensorial de tipo visual. Nosotros tendremos la misión de guiarlo, haciéndole pasar por diferentes obstáculos y pruebas en condiciones de seguridad. Luego se cambiarán los papeles.	
Reglas del juego: Atención en todo momento con nuestro compañero, para que no sufra ningún accidente. El compañero irá cogido de nuestro hombro. Nosotros seremos sus ojos y tendremos que ir describiendo continuamente dónde estamos y que es lo que hay alrededor que pueda suponer un peligro.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: La botella borracha.	Criterio de clasificación: Juego de vuelta a la calma.
Objetivo del juego: Dejarnos caer para que nos lancen los compañeros.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 12 años.	
Nº. de participantes: Grupos de 6 participantes.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Antifaz para tapar la visión.	
Desarrollo de juego: De pie, con el antifaz puesto (sin visión) nos dejaremos caer como una tabla sin mover los pies del sitio y nuestros compañeros que está alrededor nos lanzarán de un lado al otro.	
Reglas del juego: El participante del medio no puede mover los pies. El lugar donde realicemos éste sitio tendrá que ser espacioso, sin riesgos.	
Variantes del juego: Como toma de contacto lo podremos hacer en primer lugar sin antifaz para perder el miedo.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Explotar globos.	Criterio de clasificación: Juego de presentación.
Objetivo del juego: Aprender los nombres de los compañeros.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 7 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Globos.	
Desarrollo de juego: Se hace un círculo entre todos los participantes. Se reparte un globo a cada participante. Sale uno al centro dando saltitos con el globo entre las piernas. Éste señala a otra persona que ira, también hacia el centro el primero coge su globo y se lo pone en el pecho. Abraza al segundo y gritando su nombre explota su globo con un fuerte apretón. Cuando el globo explote el primero volverá hacia su sitio en el círculo, y el segundo llamara a otra persona, así hasta que todos hayan explotado su globo.	
Reglas del juego: Si hay demasiado ruido en el lugar donde se realiza el juego; no se escuchará la explosión del globo y será menos emocionante. Hay que inflar el globo lo suficiente para que explote.	
Variantes del juego: Explotar los globos con distintas partes del cuerpo.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Nariz con nariz.	Criterio de clasificación: Juego de confianza.
Objetivo del juego: Guiar a la pareja.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 3 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Dos de los integrantes del grupo salen al centro de corro que formarán el resto de participantes. A cada uno de los dos participantes se les venda los ojos y se les sitúa a una cierta distancia (aproximadamente dos metros).. Deben intentar con los ojos vendados y con ayuda de los demás integrantes del grupo según indicaciones orales de ellos, rozar nariz con nariz. Una vez realizado esto se puede pasar a realizarlo con otras parejas.	
Reglas del juego: Entre todos los integrantes del grupo, comentaremos la actividad, reflexionaremos sobre cómo nos hemos sentido, si nos ha gustado, si nos pareció divertida, etc...	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Me pica...	Criterio de clasificación: Juego de presentación.
Objetivo del juego: Aprender los nombres de los compañeros.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 3 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón.	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Los participantes forman un círculo. 1º sale el monitor al medio y dice, por ejemplo: soy Ramón y me pica la rodilla. A continuación el monitor seleccionará a un participante para que haga la misma operación. Irán saliendo todos al medio diciendo su nombre y lo que les pica.	
Reglas del juego:	
Variantes del juego: Quien sale al medio, para hacerlo más divertido puede decir su nombre y lo que le pica con la melodía o música que se invente al mismo tiempo que baila o hace algún movimiento gracioso.	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: Paco llama a María.	Criterio de clasificación: Juego de presentación.
Objetivo del juego: Aprender los nombres.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 8 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Pabellón	
Material necesario: Ninguno.	
Desarrollo de juego: Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María", María responde "María llama a Juan", Juan dice "Juan llama a Pablo", etc. El que no responda rápido al nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.	
Reglas del juego: Entre todos los participantes del grupo comentaremos la dinámica, harán algunas preguntas a los participantes para ver si les gustó, cómo se sintieron, si les pareció divertido, en caso de que no fuera positiva escucharíamos el porqué no lo ha sido.	
Variantes del juego:	

FICHA DE JUEGO

Nombre del juego: La pelota preguntona.	Criterio de clasificación: Aprender los nombres de los compañeros.
Objetivo del juego: Aprender los nombres de los compañeros.	Gráfico o esquema
Edad: A partir de 5 años.	
Nº. de participantes: 20 personas.	
Tipo de terreno: Clase o pabellón.	
Material necesario: Pelota.	
Desarrollo de juego: El animador entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio. <ul style="list-style-type: none">• Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una señal del animador, se detiene el ejercicio.• La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.• El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.	
Reglas del juego: Comentar entre todos que les ha parecido la dinámica, y que es lo que más les ha gustado.	
Variantes del juego:	