

## JUEGOS DE IMAGEN

**JUEGO:** "¿Quién pía?"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo. Un voluntario en el centro, con los ojos tapados. A una señal, los jugadores intercambian sus sitios y vuelven a sentarse. El voluntario se sienta sobre las rodillas de alguien. Éste debe piar tres veces y el voluntario intenta adivinar de quien se trata.

**JUEGO:** "Adivinar palabras"

**EDAD:** De 6 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo. Un voluntario que sale fuera. Los demás se dividen en tantos grupos como sílabas tenga la palabra a adivinar. La clase piensa una palabra. Se reparte una sílaba para cada grupo. Entra el voluntario. A la señal, todos los grupos gritan su sílaba. El voluntario debe adivinar de qué palabra se trata.

**JUEGO:** "Busca la pelota"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Pelota y pañuelos para tapar los ojos.

**DESCRIPCIÓN:** Cuatro grupos cada uno en una esquina. El primero de cada grupo con los ojos tapados. La pelota entre los grupos. A una señal, los alumnos con los ojos tapados, guiados por los gritos de sus compañeros, tratan de encontrar la pelota antes que los otros.

**JUEGO:** "El ciego y el paralítico"

**EDAD:** De 10 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Por parejas, uno subido a caballo. Dispersos por el espacio. El compañero que hace de caballo, lleva los ojos cerrados. El que lo monta le va dirigiendo con señales acordadas con anterioridad.

**JUEGO:** "El director oculto"

**EDAD:** De 11 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo. Un voluntario sale fuera. Se elige una canción y un alumno que haga las veces de director. Se hace pasar al voluntario. Todos cantan la canción a la vez que imitan los gestos del director. El voluntario debe adivinar quién es el verdadero director.

**JUEGO:** "El maremoto"

**EDAD:** De 6 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Se determinan cuatro zonas: TIERRA, MAR, PLAYA, BARCO. Los alumnos dispersos por el espacio. El maestro nombra una de estas zonas. Los alumnos deben llegar lo más rápido posible. Al decir "MAREMOTO", deben acudir a zona segura (playa o tierra) para no ahogarse.

---

**JUEGO:** "El semáforo"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Por parejas, uno detrás de otro, desplazándose por todo el espacio. El maestro dice en voz alta los colores del semáforo: **ROJO**- Todos se paran, **VERDE**- El que va detrás pasa delante de su compañero, **AMBAR**- El de detrás debe dar una vuelta alrededor de su pareja.

**JUEGO:** "El zoo"

**EDAD:** De 6 a 12 años

**MATERIAL:** Una pelota

**DESCRIPCIÓN:** Dispersos por el espacio. En voz alta, cada alumno, imita el sonido de un animal, intentando hacerse ver. Después se reúnen en círculo. Comienza el maestro pasando la pelota a un alumno y diciendo su sonido animal, éste la pasará a otro haciendo lo mismo. Así sucesivamente.

**JUEGO:** "La caza del ruidoso"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Cascabeles o campanillas

**DESCRIPCIÓN:** Un voluntario con cascabeles, en cuadrupedia. El resto con los ojos vendados. Todos dentro de un terreno acotado y sin obstáculos. Los alumnos con los ojos vendados deben cazar al ruidoso. El que lo consiga, cambio de rol. La duración debe ser corta, ya que llevar los ojos cerrados mucho tiempo, produce gran cansancio.

**JUEGO:** "La tribu india"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo, como una tribu. Dos voluntarios fuera de clase, deberán encontrar al jefe, que es el que más grita (pero **NO EXISTE**). Avisar que con el segundo voluntario, el tercer grito no se hace, aunque se señale. Entra el primer voluntario. Tiene tres oportunidades, para encontrar al jefe. A la tercera tentativa se le dice que ha acertado. Ahora él es el jefe. Se repite el proceso, pero en el tercer grito queda **SOLO** el primer voluntario. Se trata de una broma para distender el clima en clase, no para ridiculizar. Procurar que cada grito sea más fuerte que el anterior.

**JUEGO:** "Las sillas"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Sillas

**DESCRIPCIÓN:** Sillas en círculo. Una silla menos que jugadores. Los jugadores corren alrededor de las sillas mientras suena una música. Al parar ésta deben sentarse. El que quede sin sitio se elimina y se lleva una silla. Para evitar que los alumnos se queden sin jugar, otorgar un punto a quien se quede sin silla. Gana el jugador que tenga menos puntos. Si no disponemos de equipo musical, se pueden tocar las palmas o golpear un objeto y que se sienten con el silencio.

**JUEGO:** "Sardinas en lata"

**EDAD:** De 8 a 12 años

---

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Dispersos por el espacio (sardinas a la mar). Cuando el maestro diga: "sardinas en lata", los alumnos deberán agruparse, tendidos en el suelo, boca arriba, paralelos y contrarios (en grupos de 4 ó 5). A la voz de "sardinas a la mar", los alumnos se dispersan y mezclan de nuevo.

**JUEGO:** "Teléfono enredado"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo. Un jugador le susurra en el oído al compañero de la derecha una frase. Éste debe transmitirla a su derecha tal como la haya escuchado. Cuando llegue de nuevo al principio vemos si la frase se ha modificado.

**JUEGO:** "Vocalizando"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Dispersos por el espacio. Cada alumno va pronunciando la primera vocal de su nombre. Se van agrupando los que tienen la misma vocal. Cuando los grupos están formados, cada grupo, inventa e interpreta una canción, usando sólo su vocal.

**JUEGO:** "¿Quién se ha marchado?"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo con un voluntario. El voluntario cierra los ojos y el profesor ordena salir a alguien. Al abrir los ojos debe adivinar quién se ha marchado. Para evitar que abra los ojos llevarlo hasta la posición del maestro y taponarle los ojos.

**JUEGO:** "Buscar bajo el paracaídas"

**EDAD:** De 6 a 12 años

**MATERIAL:** Paracaídas

**DESCRIPCIÓN:** Alrededor del paracaídas con los ojos cerrados. El maestro toca a dos o tres jugadores que se esconden debajo del paracaídas. El resto abre los ojos y debe adivinar de quienes se trata.

**JUEGO:** "Circuito"

**EDAD:** De 9 a 12 años

**MATERIAL:** Depende de los ejercicios que hagamos en cada estación.

**DESCRIPCIÓN:** Colocar diez o doce estaciones a lo largo de todo el terreno de juego. En cada estación dejar una indicación del ejercicio a realizar y un par de dados. Recorrer el circuito por parejas. Cada pareja llega a una estación, el compañero tira los dados y el otro debe hacer tantas repeticiones del ejercicio como el número que salga. Cambio de rol. Si el circuito lo realizan individualmente suelen "hacer trampas" y no van lo bastante motivados. Al ir por parejas se produce una competencia muy constructiva.

**JUEGO:** "El país sin S"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno.

---

**DESCRIPCIÓN:** Un voluntario, el resto sentados en círculo o libremente. Los compañeros hacen preguntas al voluntario y éste debe contestar sin pronunciar ninguna S. Para los pequeños es más fácil el país sin R o P.

**JUEGO:** "El telegrama"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno.

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo, cogidos de la mano. Un voluntario en el centro. Un jugador del corro dice "mando un telegrama a..". El telegrama irá bien por la derecha o la izquierda mediante apretones de mano. El del centro debe interceptar el telegrama. Si lo consigue, cambio de rol.

**JUEGO:** "La gallinita ciega"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno.

**DESCRIPCIÓN:** Todos dentro de un terreno acotado. Un voluntario con los ojos cerrados. La gallinita ciega intenta coger a algún compañero. Cuando lo coja debe adivinar mediante el tacto de quién se trata. Si lo consigue, cambio de rol.

**JUEGO:** "La maleta"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno.

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo o libremente. Comienza un jugador diciendo: "Pongo un balón en la maleta", el siguiente continúa repitiendo el objeto y añadiendo uno más. Se van añadiendo cada vez un objeto más hasta que alguien se equivoca pagando una prenda y empezando de cero.

**JUEGO:** "La mampara"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Una manta

**DESCRIPCIÓN:** Dos voluntarios cogen la manta por sus extremos. Cinco voluntarios salen de la clase. Los jugadores entran de uno en uno detrás de la manta. La manta se irá subiendo muy lentamente. Los demás compañeros deben adivinar de quien se trata antes de que la manta suba hasta el final. Se pueden cambiar prendas para despistar a los compañeros.

**JUEGO:** "La remolacha de color"

**EDAD:** De 9 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Un voluntario, que hace de perseguidor. Los demás dispersos por el espacio. Los compañeros preguntan al voluntario: "remolachero ¿qué color tiene la remolacha? Este dirá un color cualquiera y los demás deberán tocar el color (en líneas de la pista, prendas...). Si el "remolachero" toca a un compañero, cambio de rol.

**JUEGO:** "La sombra"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Por parejas, uno delante del otro. Dispersos por el espacio. El alumno que va delante hace movimientos y el que va detrás imita haciendo exactamente lo mismo. Cambio de rol.

**JUEGO:** "La varita"

---

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Palo corto (3 cm. aprox.).

**DESCRIPCIÓN:** Dos equipos, en un campo de balonmano, situados en ambas áreas. Un alumno del equipo atacante con la varita escondida en la mano. A una señal, los equipos salen al encuentro. Los atacantes intentan que el portador de la varita llegue al área contraria. Cada defensor sólo puede atrapar a un atacante y permanecer en el sitio una vez atrapado. Si el portador llega, un punto. Los atacantes deben marcar estrategias para asegurar que la varita llegue a su destino. Los defensores deben intuir quién lleva la varita.

**JUEGO:** "El eco"

**EDAD:** A partir de 6 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Todo el grupo corre unido, de vez en cuando el profesor señala a un alumno y éste debe gritar su nombre. El resto de los compañeros repiten su nombre y corren hacia él.

**JUEGO:** "La zona prohibida"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Dispersos por el espacio. El maestro señala mentalmente una zona del campo. No se lo comunica a los alumnos. Cuando suena la música los alumnos se desplazan, corren, bailan... por todo el espacio. Cuando alguno pasa por la zona prohibida, el maestro para la música, y todos permanecen como estatuas. Así varias veces, hasta que adivinen la zona.

**JUEGO:** "Los gestos"

**EDAD:** De 8 a 12 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Dispersos por todo el espacio. A una señal, los alumnos exteriorizan un sentimiento (alegría, tristeza, enfado, miedo...), y se deben ir juntando aquellos que expresan un mismo sentimiento. Una vez hechos los grupos, exteriorizan ese sentimiento al unísono.

**JUEGO:** "El trenecillo"

**EDAD:** A partir de 6 años

**MATERIAL:** Un silbato y música

**DESCRIPCIÓN:** Se forman grupos de 5 a 10 y los miembros de cada grupo forman un tren cogiéndose de la cintura. El primero va con los brazos cruzados y dirige a los demás, el último va salucándolos. Cuando la música deja de sonar el último se coloca el primero y ahora es éste quien dirige al resto del grupo.

**JUEGO:** "El guiño"

**EDAD:** A partir de 8 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Se forman parejas y se colocan formando un círculo. Uno de ellos se coloca en el medio de éste y tendrá que guiñar un ojo a uno de los que le está mirando, en ese momento éste sale corriendo al centro intentando no ser dado por su pareja.

**JUEGO:** "El caballo ciego"

**EDAD:** A partir de 6 años

**MATERIAL:** Ninguno

---

**DESCRIPCIÓN:** Por parejas uno se coloca a cuatro patas y el otro se sienta en su espalda. El "caballo" irá con los ojos vendados y el otro le guiará mediante tirones de orejas, la izquierda o la derecha según la dirección que se quiera tomar.

**JUEGO:** "El tren ciego"

**EDAD:** De 6 a 8 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Se forman grupos de 4 a 6 y se colocan en fila agarrados por los hombros. Todos con los ojos cerrados menos el último que es el que dirige el tren mediante señales en los hombros, dos toques parar, y uno para ir hacia la izquierda o la derecha según el hombro que den.

**JUEGO:** "El telegrama"

**EDAD:** A partir de 6 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Se forman grupos de 10 y se colocan en círculo sentados y agarrados de la mano. Uno de los participantes se coloca en el centro y tiene que captar un mensaje que los demás se irán pasando mediante apretones de manos. Cuando el mensaje llegue a su destino, o sea, que de una vuelta entera, se dice "recibido".

**JUEGO:** "Aire mar o tierra"

**EDAD:** De 8 a 10 años

**MATERIAL:** Balón

**DESCRIPCIÓN:** Se forma un círculo y un jugador en el medio con la pelota. Éste lanza la pelota a un jugador del círculo diciendo "aire, mar o tierra, el que ha recibido la pelota, se la devuelve diciendo el nombre de un animal del medio que fue nombrado. Si no dice ningún nombre, se equivoca o repite alguno ya mencionado queda eliminado

**JUEGO:** "Adivina quién no está"

**EDAD:** A partir de 6 años

**MATERIAL:** Una manta y pañuelos

**DESCRIPCIÓN:** Todos se vendan los ojos y se dan la mano sin saber a quién, formando una hilera. Luego el profesor, con la manta, rompe en un momento la hilera y la conduce. Cuando quiera se para y esconde a un jugador bajo la manta y al dar la señal todos los demás se quitarán el pañuelo e intentarán averiguar rápidamente quién falta.

**JUEGO:** " Encontrarse"

**EDAD:** Más de 6 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Todo el grupo se sitúa en el centro de un campo delimitado y 2 de ellos a cada extremo. Al a voz de "ya" éstos avanzan intentando encontrarse, mientras el gran grupo debe impedirselo.

**JUEGO:** "La remolacha"

**EDAD:** A partir de 6 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Todos los alumnos están corriendo y de repente dicen: ¿de qué color es la remolacha?. El profesor dice un color y todos los alumnos tienen que tocar ese color. Si uno lleva el color no vale tocarse a sí mismo.

---

**JUEGO:** "Cuatro esquinas"

**EDAD:** De 6 a 12 años.

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Se forman grupos de 5 y cuatro de ellos se sitúan formando un cuadrado. El que queda se sitúa en el medio. Éste intentará ocupar una de las esquinas cuando se encuentre vacía. Los cuatro situados en las esquinas se cambiarán rápidamente intentando que el del medio no ocupe sus lugares.

**JUEGO:** "La pelota caliente"

**EDAD:** A partir de ocho años

**MATERIAL:** Una pelota

**DESCRIPCIÓN:** Los alumnos se dispersan para pasarse la pelota, a la señal el que tiene la pelote se cuenta un punto. Pierde el que alcance "x" puntos.

**JUEGO:** "La danza de los números"

**EDAD:** A partir de 8 años.

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Sentados en círculo y numerados. Uno se la queda en el centro. El profesor nombrará números según el número de alumnos existente, y los que tengan esos números, intercambiarán sus posiciones. Si el alumno que se la queda dentro ocupa uno de los sitios el que no encuentra sitio se quedará en medio y así sucesivamente.

**JUEGO:** "Formar números y letras"

**EDAD:** A partir de 8 años

**MATERIAL:** Ninguno

**DESCRIPCIÓN:** Se forman dos grupos con el mismo número de participantes y se agarran de las manos. Cuando el profesor diga un número o una letra, cada equipo intentará formarla lo más rápidamente posible. El equipo que antes forme el número o la letra más correctamente se apunta un punto. Gana el equipo que llegue a "x" puntos.

---