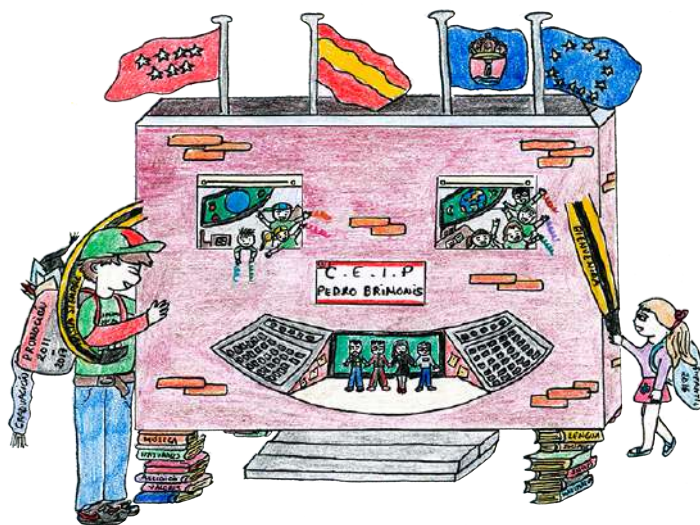


# EL PATIO DE MI COLE



¡Mejoramos la escuela!

Plan de desarrollo de habilidades sociales y de mediación escolar  
en el CP Pedro Brimonis.

# Índice

<b>A. Explicación inicial del Proyecto.</b>	Pág. 3
1. Justificación.	Pág. 3
2. Destinatarios y requisitos.	Pág. 3
3. Objetivos generales, competencias clave y contenidos.	Pág. 4
4. Progresión para realizar el Proyecto.	Pág. 5
<b>B. Desarrollo del Proyecto.</b>	Pág. 5
1. Organizar el patio.	Pág. 5
• Zonas de juego existentes en el patio.	
• Distribución de los juegos.	
• Sistema de rotación y agrupamiento.	
• El profesorado que vigila el patio.	
2. Nuevos recursos en el patio.	Pág. 7
3. Unidad didáctica de patios.	Pág. 8
4. Panel de patios.	Pág. 9
5. Resolución de conflictos.	Pág. 11
6. Normas de funcionamiento del proyecto de patios.	Pág. 13
7. Consejo de patios.	Pág. 13
<b>C. Adaptación del proyecto patios a Educación Infantil.</b>	Pág. 15
<b>D. Anexo: Fichas de juegos de Educación Primaria.</b>	Pág. 20

## **A. Explicación Inicial de Proyecto.**

### **1. Justificación.**

Los patios de recreo de las escuelas constituyen un escenario amplio de interacción al que tienen acceso los niños y las niñas en edad escolar. Al observar la actividad que sucede en este espacio temporal, se descubre el desarrollo de dinámicas diversas, la mayoría de ellas bajo la forma genérica de juegos. Tradicionalmente se ha considerado que lo que ocurría en el patio era ajeno al aula y al aprendizaje, aunque cada vez la comunidad educativa es más consciente de que este tiempo de juego “supone un inestimable recurso que favorece el desarrollo de la niñez y se convierte en un importante aliado en el entorno escolar” (Marín, 2013:89).

El recreo es el único espacio del centro donde se puede observar cómo actúa el alumnado de forma real. Es allí donde dispone de más libertad y donde se relaciona con sus iguales, aflorando su personalidad y sus gustos. Por tanto, se convierte no solo en un espacio donde obtener interesante información sino en una fuente de conflictos y aprendizajes que debe ser aprovechada.

Es necesaria la incorporación a los centros educativos de un proyecto de patios que solucione los problemas, permita mejorar la convivencia, la inclusión de alumnado con necesidades educativas especiales, mejore la organización de los patios y dote de más recursos de ocio, aprendizaje y entretenimiento, así como dotar al alumnado de habilidades sociales para relacionarse con sus iguales.

En este Proyecto nos basamos en los principios de la educación que señala la LOMCE: la equidad, la inclusión educativa, la igualdad de derechos y oportunidades y la accesibilidad universal a la educación, y que nos ayude a compensar las desigualdades personales, culturales, económicas y sociales.

Hemos hecho especial hincapié en la transmisión de valores como la responsabilidad, solidaridad, tolerancia, igualdad, respeto, justicia, el esfuerzo individual y la motivación del alumno, la formación para la paz, el respeto a los derechos humanos, la vida en común, la cohesión social, la cooperación y la solidaridad entre los pueblos.

Como fin último del Proyecto, pretendemos colaborar en el pleno desarrollo de la personalidad y las capacidades de los alumnos.

### **2. Destinatarios y requisitos.**

El proyecto está destinado a los recreos con alumnado de 3 a 12 años.

Por otro lado, será necesario cumplir los siguientes requisitos para abordar el proyecto:

- La implicación activa de todos los/as docentes de Educación Infantil y Primaria, y especialmente el profesorado que imparte el área de Educación Física.
- La aprobación y apoyo de todo el profesorado.
- La participación y colaboración de las familias en el desarrollo del proyecto.
- Invertir un presupuesto aproximado de 6000 € para pintura y materiales.

### **3. Objetivos generales, competencias clave y contenidos.**

De manera general, los **objetivos** del proyecto son:

- ✓ Mejorar la convivencia y la relación entre el alumnado del centro.
- ✓ Mejorar la estética del patio y dotarlo de más recursos.
- ✓ Crear juegos inclusivos que sean de su agrado e interés y en los que pueda jugar todo el alumnado.
- ✓ Promocionar actividades deportivas relacionadas con la mejora de la salud.
- ✓ Fomentar los valores de los juegos y el deporte como medio para la resolución de conflictos
- ✓ Conocer y practicar juegos y deportes alternativos y tradicionales.
- ✓ Dar mayor participación y responsabilidad al alumnado.
- ✓ Favorecer el desarrollo de habilidades sociales.

Para conseguir estos objetivos el proyecto impulsará las siguientes actividades.

- Creación de un panel para organizar las zonas, grupos y juegos. Los juegos del panel podrán ser Juegos Libres o Juegos Organizados.
- Existencia de nuevos juegos, actividades y materiales en el recreo.
- Puesta en marcha de una unidad didáctica de patios que se realizará en Educación Física y donde se trabajarán los juegos y normas.
- Existencia de dos capitanes/as o mediadores por aula que mediarán en los juegos y serán los responsables del grupo.
- Dotación al profesorado de herramientas para resolver los conflictos.
- Creación de un Consejo de Patios formado por el profesorado de Educación Física (como mínimo) y los/as capitanes/as o mediadores de cada clase.

#### **Competencias clave**

- Comunicación lingüística:
  - Uso correcto del lenguaje.
- Competencias matemáticas y competencias en ciencia y tecnología:
  - Interactuar con el entorno de manera respetuosa.
  - Desarrollar y promocionar hábitos de la vida saludables.
- Aprender a aprender:
  - Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.

- Competencias sociales y cívicas:
  - Mostrar buena disposición para solucionar los conflictos.
  - Respetar las normas y reglas.
  - Trabajar en equipo de forma cooperativa.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:
  - Participar de forma activa.
  - Actuar con interés e iniciativa personal.
- Conciencia y expresiones culturales.
  - Mostrar respeto a los juegos tradicionales y a las actividades artístico-expresivas.

#### **4. Progresión para realizar el proyecto.**

Para llevar a cabo el proyecto de patios es imprescindible seguir la siguiente progresión para que el proyecto sea lo más exitoso posible:

1. Implicación del profesorado que imparte Educación Física. Ellos/as son la clave para llevar a cabo el proyecto.
2. Una vez que les guste la idea y se quieran implicar, se tiene que adaptar el proyecto inicial a nuestro centro.
3. Una vez se tenga el apoyo del equipo directivo, se deberá presentar al claustro y ser aprobado por él, incluyéndolo como proyecto de centro. El profesorado de Educación Física siempre deberá coordinarlo. Es importante dejar claro que el proyecto tiene beneficios para el alumnado y para el profesorado y que no implica quitar libertad al alumnado en los patios ni que **el profesorado deba realizar los juegos o realizar nada fuera de lo habitual (vigilar el patio y solucionar conflictos)**.
4. Realizar una reunión informativa con todo el profesorado donde se plantee la formación de un grupo de trabajo para iniciar el proyecto. Este es necesario para implicar al resto de profesorado y porque al principio hay bastantes tareas que realizar. En este grupo de trabajo se realizará el panel, se pintarán los juegos, se probarán los juegos para que el profesorado los conozca, se realizarán las normas de patio, etc.

## B. Desarrollo del proyecto.

### 1. Organizar el patio.

Para organizar el patio se deben analizar los siguientes factores:

- **Zonas de juego existentes en el patio.** Se deberá analizar el espacio existente en el patio para permitir:
  - Crear el mayor número de espacios para **Juegos Organizados** (por ejemplo: fútbol, minitenis, manodos, bódibol, tiro a canasta...).
  - Permitir espacios para **Juegos Libres** (por ejemplo: arenero, rayuela, chapas...).
  - Dejar espacio sin ningún juego.
- **Distribución de los juegos.**

El alumnado tendrá distribuidos unos días para Juegos Organizados y otros días para Juegos Libres. El alumnado podrá elegir si hacer el juego organizado o no, pero si ese día decide que no lo realiza, no podrá ir a otro Juego Organizado. Los Juegos Organizados solo pueden jugarse el día que toca.

En el caso de que algún alumno o alumna tienda siempre a jugar solo o a estar siempre en los Juegos Libres se le intentará motivar para que realice también los Juegos Organizados los días asignados, pudiendo prohibirle que pueda jugar a los Juegos Libres el día que a su grupo le toca un juego concreto. Se deberá estudiar cada caso, en ocasiones al principio es necesario apoyar a algunos/as alumnos/as para que jueguen con el resto o para que no siempre hagan lo mismo.

Se buscará que el alumnado juegue tres días a la semana a Juegos Organizados, siendo cada día un juego diferente. Los días que no tienen Juegos Organizados podrán optar por Juegos Libres.

- **Sistema de rotación y agrupamiento.** Se puede hacer la distribución por clases completas o, como recomendamos, dividir cada clase en dos grupos, por ejemplo la clase 1ºA se divide en 1ºA-rojo 1ºA-verde. De esta forma se podrán realizar más formas de agrupamiento que enriquezcan al alumnado, fomenten las relaciones interclase y los grupos mayores puedan prestarse como modelo para los pequeños. Posibilidades de agrupamientos que pueden darse en el horario:
  - Juega la mitad de la clase sola. Ejemplo: 1ºA-rojo juega a tiro a canasta el martes.
  - Juegan juntas las dos mitades de la misma clase. Es decir, juega la clase completa. Ejemplo: 1ºA-rojo juega con 1ºA-verde a las chapas los miércoles.
  - Juega la mitad de una clase con la mitad de otra clase. Ejemplo: 1ºA- rojo juega con 3ºB- amarillo al fútbol el viernes.

- Juega una clase completa con otra clase completa. Ejemplo 1ºA juega con 3º B a bola de fuego los jueves.

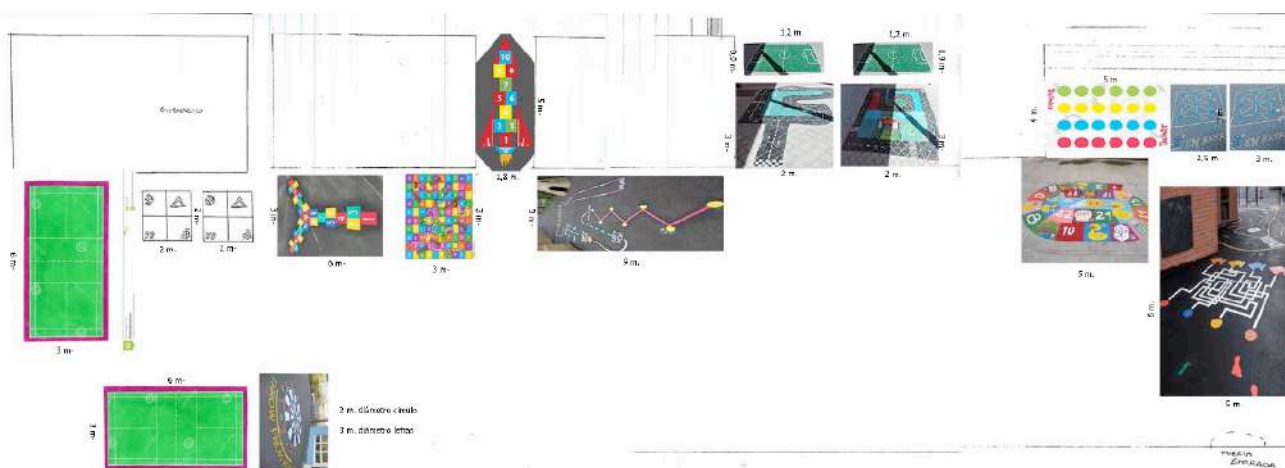
Será importante que en cada clase haya una lista con los nombres de los/as componentes de los dos grupos. Es interesante que estas agrupaciones se realicen con el alumnado y que todo el mundo esté de acuerdo. Hay que buscar que todo lo que se organice en el patio sea aceptado por el alumnado. Los grupos podrán cambiar trimestralmente.

Se buscará que todos los grupos jueguen con todos, dando la posibilidad de que surjan nuevas amistades. No obstante tendremos en cuenta que los/as mayores no estén más de un día a la semana jugando con los/as pequeños/as en los Juegos Organizados, ya que podrían cansarse. No deben ser tomados como cuidadores/as.

- **El profesorado que vigila el patio:** el profesorado deberá, como hasta ahora ha hecho, velar por la seguridad del alumnado. Los únicos cambios que aparecerán serán que el docente tenga que conocer las zonas de juegos y las normas del proyecto para hacer que se cumplan. Además es importante que el profesorado lo fomente en su aula y en el patio, de manera que el alumnado se motive, participe y se organice adecuadamente.

## 2. Nuevos recursos en el patio.

Una parte fundamental del proyecto de patios es dotar a este espacio de más recursos que aumenten la oferta de juegos y entretenimiento. Estos juegos podrán ser ofrecidos como Juegos libres, Juegos Organizados o existir como un recurso más en el patio. A continuación mostramos propuestas que hemos elegido para nuestro patio:



- A) Juegos pintados en el suelo: circuito de chapas, rayuelas, twister, diana, circuitos de saltos.
- B) Espacios destinados a usos especiales:
  - Espacio para jugar a juegos de mesa como la oca, las tres en raya, fútbol con chapas o circuitos de chapas. Estos juegos también están pintados en el suelo.

- Tener un espacio acondicionado para lectura. También se podrá abrir la biblioteca a la hora del recreo.
- Permitir realizar actividades de baile, teatro u otras en el gimnasio, monitoreadas por el alumnado.
- Espacio del dibujante. Dejar un espacio donde el alumnado pueda pintar o dibujar.
- Zona de circuitos. Realizar circuitos con zonas de equilibrio y salto, etc.

C) Dotar al patio de una caja o armario con los recursos que pueden cogerse prestados para el patio. Por ejemplo:

- Combas o gomas.
- Petanca, bolos, chito y otros juegos de lanzamiento similares.
- Canicas.
- Cubos, palas, rastrillos... para el arenero.

D) Enseñar nuevos juegos para el patio:

- Juegos de persecución: Tulipán, cadena, pilla-pilla, alto, rescate, el bote, etc.
- Juegos de lanzamientos: Pases con frisbee, bola salvadora, pelota de fuego, mareo, juegos de los diez pases, etc.
- Juegos y deportes alternativos: Bómbol, Colpbol, Tchoukball, Ringo-red. El fútbol suele ser un deporte que excluye a determinados/as alumnos/as.

### **3. Unidad didáctica de patios.**

La unidad didáctica de patios es la clave del éxito del proyecto. Será llevada a cabo por el profesorado de Educación Física y contará con aproximadamente seis sesiones. Se trata de enseñar al alumnado a jugar a los nuevos juegos y actividades y a utilizar los recursos que se incluirán en el proyecto de patios. Además se explicarán las normas, la forma de solucionar los conflictos y se elegirán los capitanes/as de cada clase.

Es fundamental que la metodología de esta unidad sea especial para tener el máximo de transferencia a los patios. Para ello se explicará cada juego con sus normas y la zona donde se juega, después se buscará que el/la profesor/a intervenga lo menos posible para parecerse a una situación de patio. Todas las dudas y problemas serán hablados con los/as capitanes/as. Hay que enseñarles a jugar solos/as.

Anteriormente se han descrito algunos juegos a modo de ejemplo para aumentar los recursos en los patios. Los juegos seleccionados deberán trabajarse en la unidad didáctica y podrán ser Juegos Organizados o Juegos Libres. Se debe tener en cuenta que los Juegos Organizados deben tener las siguientes características:

- Que sean del agrado de todo o de la mayoría del alumnado.



- No deben ser aburridos o cortos. Al finalizarse deben poderse reiniciar de nuevo.
- Que tengan un objetivo y un reto a conseguir.
- Que no requieran excesiva cantidad de material.
- Que sean participativos. Si hay personas eliminadas se intentará que vuelvan rápidamente a jugar.
- Que no conlleven normas muy complejas.
- Que eviten la competición entre clases. Mejor todos contra todos. Y si es por equipo fomentar que sean equipos igualados o que lo importante no sea ganar.

Los Juegos Libres podrán ser más simples e individuales (rayuela, malabares, chapas., lectura, ajedrez...) de manera que no necesiten tanto espacio ni un gran grupo para jugar.

#### **Objetivos de la unidad didáctica:**

- Que todo el alumnado aprenda a jugar a los Juegos Organizados y Juegos Libres, así como sus normas y material necesario.
- Que el alumnado entienda el panel y el funcionamiento del proyecto de patios.
- Seleccionar a dos capitanes/as por clase que se encarguen de coger el material, resolver conflictos, etc. Si cada clase se divide en dos será fundamental que haya un/a capitán/a en cada grupo y que sean niños/as que siempre participen en todo. En la elección deberá participar el alumnado.
- Conseguir la inclusión de los/as alumnos/as con dificultades en los juegos del patio.

Para llevar a cabo esta unidad didáctica se utilizará el panel que organiza el patio y que explicaremos en el siguiente apartado.

#### **4. Panel de patios.**

Para organizar los juegos de patios y que cada estudiante sepa qué día tiene derecho a Juego Organizado o bien qué día puede optar por los Juegos Libres, se realizará un panel explicativo. Este panel deberá organizarse en función de las características de cada centro, sus espacios, los juegos que realiza, etc. El panel puede cambiarse cada día, cada semana o mensualmente.

Debe contar con una zona para la distribución de los Juegos Organizados y un espacio con los Juegos Libres para aquel alumnado que no tenga asignado juego.

A continuación le mostramos un ejemplo para un centro de dos clases por curso. Cada clase está dividida en dos (ejemplo 3ºA-1 3ºA-2), menos los 1º y 2º que la clases son completas.

Foto de los espacios  
y nombre del juego



Días de la semana con  
distintos colores

Distribución del  
alumnado.

JUEGOS LIBRES

Otro ejemplo de panel de patios más simple y que se cambia todos los días, es el siguiente:



Para realizar el panel será necesario:

- 1) Diseñar previamente el panel con una organización acorde y adaptada al centro.
- 2) Un diseño bonito y simple facilita la comprensión para los/as más pequeños/as o estudiantes con más dificultades.
- 3) Encontrar un panel, modo cuadro, donde dentro se coloque la información y se tape con una lámina de plástico o similar (nunca cristal para evitar accidentes) para que el alumnado no pueda manipular el panel.
- 4) Realizar las tarjetas con los días de la semana, las fotos de los espacios, los nombres de los juegos y las tarjetas con los cursos (dividiendo a cada clase en dos grupos si se ve conveniente). Para facilitar el cambio de tarjetas se utiliza velcro adhesivo.

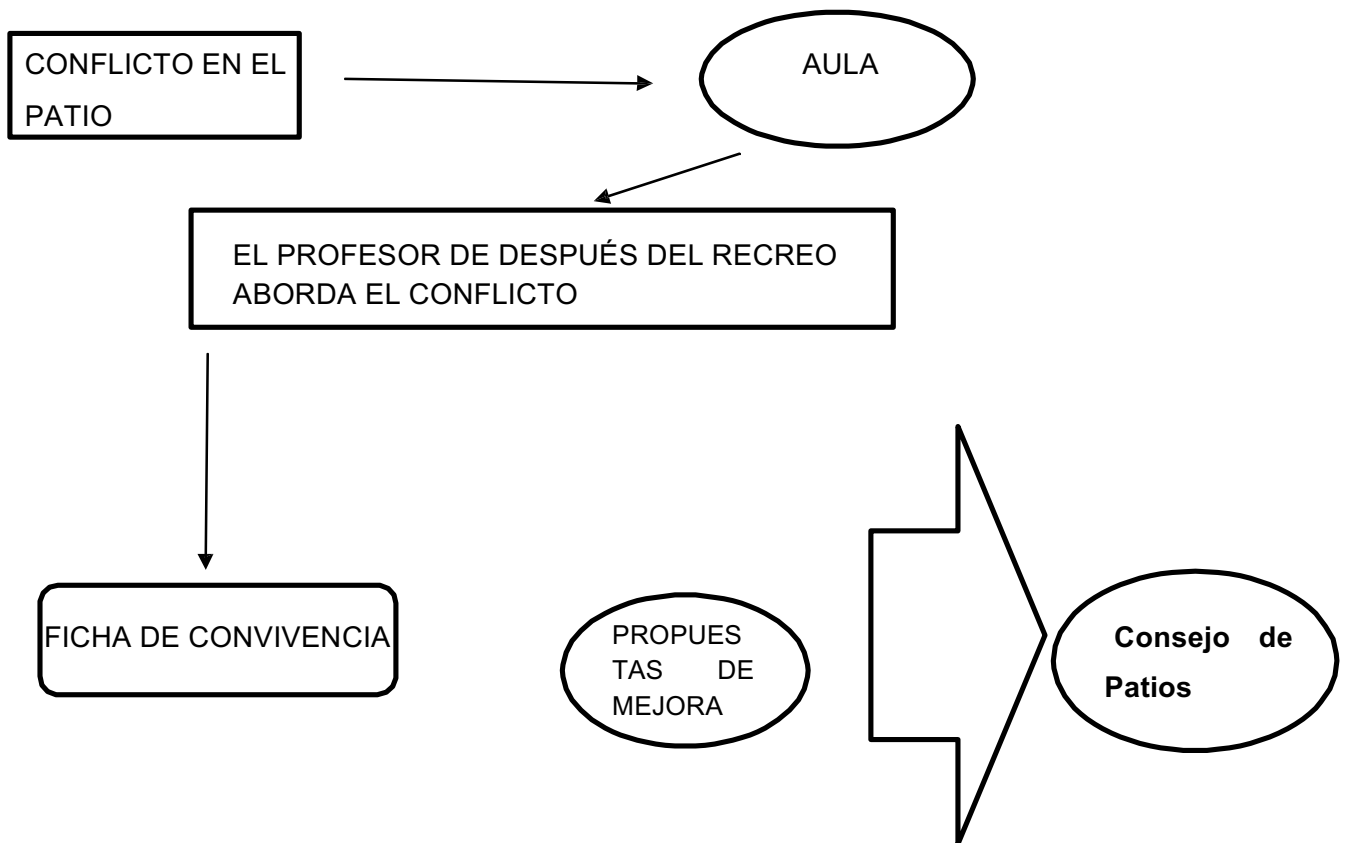
## 5. Resolución de conflictos.

El tratamiento de los conflictos es fundamental para que no se conviertan en problemas. Además pueden ser una gran fuente de aprendizaje. Esta ficha sirve como registro y herramienta para tratar

los conflictos del patio. Será el/la docente quien después del recreo deba utilizarla, guiando la resolución del conflicto. Con los grupos de mayores los/as capitanes/as pueden escribir en la ficha y guardarla.

Nº	¿Qué ha sucedido?	¿Cómo lo tendríamos que haber hecho bien?	¿Cómo arreglar lo que ha pasado?

A continuación se muestra un esquema del procedimiento ante un conflicto en el patio:



## **6. Normas de funcionamiento del proyecto de patios.**

Para mejorar la convivencia y trabajar los conflictos será importante tener unas normas de patio que todo el mundo conozca y que sean acordadas por el profesorado y alumnado.

Aquí se proponen algunas normas básicas de funcionamiento.

- 1) Los juegos se regirán por el panel situado en el patio. Nadie podrá tocar o manipular el panel, excepto el profesorado encargado.
- 2) Cada grupo tiene derecho a jugar al Juego Organizado, pero no la obligación.
- 3) Sólo los/as capitanes/as pueden coger el material para los Juegos Organizados.
- 4) Ningún alumno/a podrá participar en Juegos Organizados que no le toquen en el panel. Si esta norma se incumple, el alumno/a estará una semana sin jugar a ningún juego.
- 5) El alumnado que no tiene Juego Organizado podrá coger el material para realizar:
  - 1) Juego Libre, apuntándose en una hoja de registro.
    - a. Cualquier desprecio, muestra de violencia o insulto que realice el alumnado será sancionado con una semana sin jugar. Cuando lo oiga o lo vea un capitán/a se lo dirá al profesorado que cuida al patio y será castigado/a inmediatamente.
    - b. El material de cada juego debe quedar recogido en el gimnasio por los capitanes/as tras finalizar el recreo.
    - c. Los conflictos sucedidos en el patio se trabajarán después del recreo en el aula utilizando la ficha de convivencia que custodia el tutor/a o capitán/a.
    - d. El profesorado no podrá chantajear o amenazar con dejar al alumnado sin recreo.
  - 2) Es una parte importante de la jornada. Se deberá ser puntual en la salida al recreo.
    - a. Aquellas propuestas para mejorar el proyecto de patios serán apuntadas por el o la capitán/a en la hoja "propuestas de mejora". Estas propuestas deberán ser acordadas por todo el grupo y se llevarán al Consejo de Patios celebrado una vez al mes. El Consejo de Patios se explica en el siguiente apartado

## **7. Consejo de Patios.**

El profesorado de Educación Física seleccionará a dos capitanes/as o mediadores por aula (cuando la clase esté dividida en dos grupos, uno/a de cada grupo). Esta elección debe realizarse tras consultar y debatir con el alumnado, fomentando así la participación.

Estos/as capitanes/as, además de ser encargados/as de que los juegos que realice su grupo se desarrollen adecuadamente y de responsabilizarse del material, también representarán a su clase o grupo en el Consejo de Patios.

El Consejo de Patios es el órgano de gobierno de los recreos y será quien evalúe y modifique el proyecto de patios. Estará compuesto por los/as docentes de Educación Física y los/as capitanes/as de cada aula. Se reunirá a finales de cada mes en la hora del recreo o al finalizar la jornada escolar.

Cada representante tendrá que llevar al Consejo de Patios el documento de recogida de información. Este tendrá que rellenarse con opiniones del alumnado de su aula o las suyas propias.

**Propuestas de mejora:**

1.

2.

...

El Consejo podrá cambiar juegos, normas, material, etc. Se trata de que el alumnado sea quien se preocupe por mejorar los recreos, dándole así responsabilidad y autonomía. De esta forma nos aseguramos de que el proyecto de patios se vaya renovando y adaptando a lo que sus beneficiarios/as principales, el alumnado, necesita.

### C. Adaptación del proyecto patios a Educación Infantil.

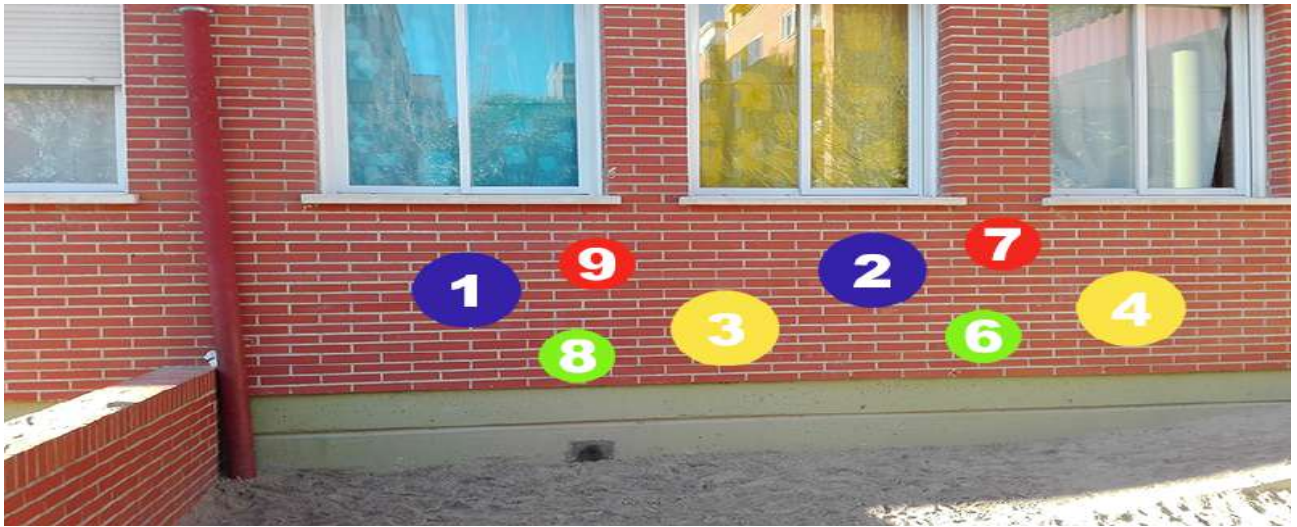
El alumnado de educación infantil tiene entre 3 y 6 años. A esta edad no es necesario ni factible ofrecer juegos organizados y paneles como los que hasta ahora se han propuesto. ¿Cómo se puede mejorar los recreos en infantil?

Se proponen algunas opciones que pueden mejorar o enriquecer el patio en infantil:

- Taller de juegos reciclados para el patio. Dotar de más recursos al patio que permitan al alumnado desarrollar todo su potencial. Ejemplo: Poner ruedas, circuitos de equilibrio, zonas de saltos, piscina de pelotas, arenero con herramientas, columpios, sitios para trepar...



- Tener cajas con material distinto y que cada día se saque una caja. Buscando así que los niños y niñas cambien de juegos. Cajas de coches, de pelotas, de muñecas, de utensilios de cocina, de cuerdas, de aros, de cubos y palas....
- Un día a la semana fomentar el juego más guiado por adulto. Ejemplos, canciones, carreras, pilla-pilla, visita al patio de los/as mayores...



- Celebrar en el patio “el día del futbol”, “el día de los cubos y palas”, “el día de los coches”, “el día de las carreras”... Se trata de fomentar un día a la semana jugar a algo de forma específica.
- Hacer un patio por rincones. En cada rincón unos juegos.







- Permitir en la asamblea que el alumnado proponga juegos o actividades para el patio. Cuando es el cumpleaños de un niño/a puede elegir qué material se saca ese día.
- Pintar los muros para hacer más bonito y atractivo el colegio.



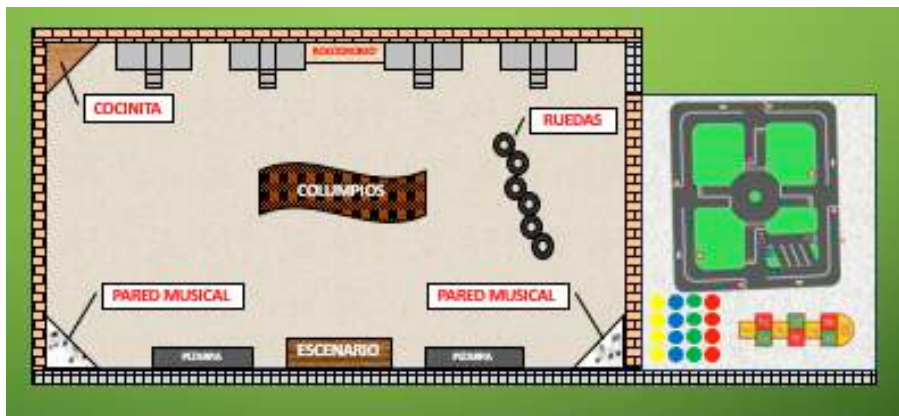




- Pintar juegos sencillos en el suelo. Como pueden ser laberintos, juegos de saltos., líneas de equilibrio, circuitos...



- Dotar de parques infantiles (columpios, toboganes, sube y bajas).
- El día de vista de los/as mayores. El alumnado voluntario de los/as mayores visita el recreo y realiza juegos con ellos/as.
- Nombrar responsables de guardar materiales.



# CIRCUITO DE CHAPAS

- MATERIALES: TAPONES O CHAPAS DE COLORES.
- CADA PARTICIPANTE DEBERÁ SEGUIR EL RECORRIDO CON SU TAPÓN, CHAPA, COCHECITO...
- SI TE SALES DEL RECORRIDO PIERDES EL TURNO Y RETROCEDES A LA POSICIÓN DE LA ÚLTIMA TIRADA.
- GANA QUIEN COMPLETE ANTES EL RECORRIDO.



# FUT-CHAPAS

- MATERIALES: BOLSA CON ONCE TAPONES O CHAPAS DEL MISMO COLOR PARA CADA EQUIPO Y UNA PELOTITA.
- CADA EQUIPO COLOCA SUS ONCE CHAPAS DEL MISMO COLOR EN EL CAMPO.
- POR TURNOS VAN CHUTANDO LA PELOTA CON LOS TAPONES.
- GANA EL EQUIPO QUE MÁS GOLES META EN LA PORTERÍA CONTRARIA.



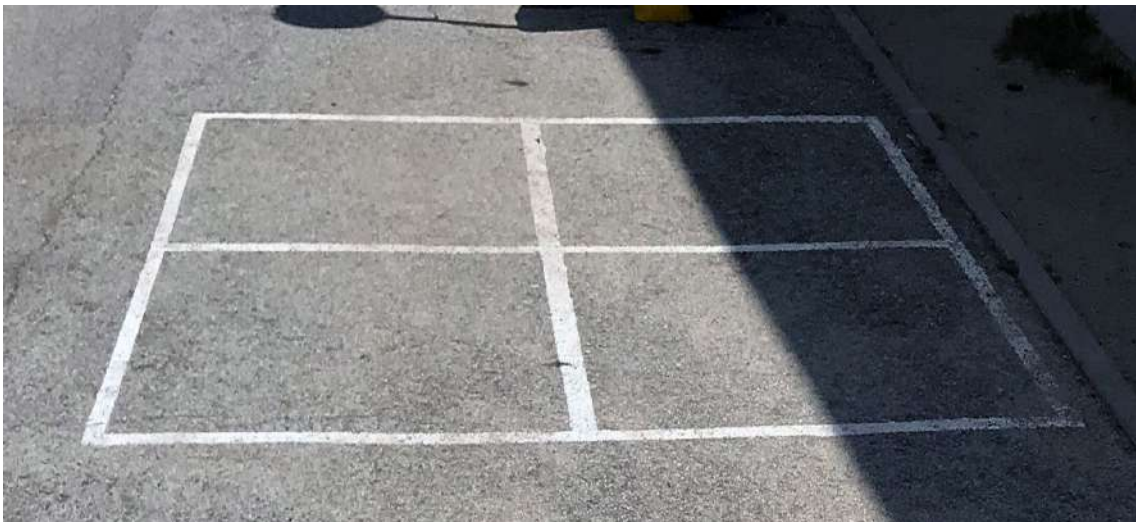
# DIANA

- MATERIALES: SACOS DE ARENA.
- NÚMERO DE JUGADOR@S: DE UNO A CINCO.
- POR TURNOS DEBEN LANZAR DESDE UNA DETERMINADA DISTANCIA LOS SACOS DE ARENA.
- IRÁN SUMANDO SUS PUNTUACIONES.
- GANA EL JUGAD@R QUE MAYOR PUNTUACIÓN TOTAL OBTENGA.



# CUATRO X CUATRO

- MATERIALES: BALÓN DE VOLEIBOL O DE TENIS GIGANTE.
- N° DE JUGADOR@S: CUATRO MÍNIMO.
- CADA PARTICIPANTE SE COLOCA DENTRO DEL CUADRADO.
- EL JUEGO CONSISTE EN PASARSE LA PELOTA DANDO SÓLO UN BOTE EN CADA CAMPO.
- EL PARTICIPANTE QUE FALLA PASA DIRECTAMENTE A LA CASILLA DE PELIGRO.
- SI EN LA PRÓXIMA PARTIDA FALLA EL JUGADOR EN PELIGRO SE ELIMINA ENTRANDO OTRO JUGADOR QUE ESTÉ ESPERANDO.



# TWISTER

- MATERIALES: RULETA.
- NÚMERO DE JUGADOR@S: DE DOS A SEIS.
- UN PARTICIPANTE RUEDA LA RULETA PARA VER QUE PARTE DEL CUERPO Y EN QUE COLOR SE DEBE COLOCAR (POR EJEMPLO PIE DERECHO EN COLOR ROJO).
- L@S PARTICIPANTES QUE CAIGAN AL SUELO DEBEN VOLVER A EMPEZAR.





# RAYUELA

- MATERIALES: TAPAS DE COLORES.
- EL JUEGO CONSISTE EN LANZAR EL DISCO-TAPA PARA QUE CAIGA DENTRO DE UN NÚMERO.
- L@S JUGADOR@S HARÁN (SALTANDO, A LA PATA COJA...) EL RECORRIDO Y A LA VUELTA DEBEN RECOGER EL DISCO TAPA.



# ESCALERA

- MATERIALES: UNA FICHA PARA CADA JUGADOR@R Y UN DADO.
- NÚMERO DE JUGADOR@S: DE DOS A SEIS PARTICIPANTES.
- CADA JUGADOR LANZARÁ EL DADO AVANZANDO ESAS CASILLAS.
- LAS ESCALERAS O SERPIENTES TE ASCIENDEN O DESCENDEN SI CAES EN ELLAS.
- GANA EL PARTICIPANTE QUE CONSIGA LLEGAR A LA CASILLA FINAL.



# CORRE Y SALTA

- EL JUEGO CONSISTE EN REALIZAR EL RECORRIDO REALIZANDO LAS INDICACIONES PINTADAS EN EL SUELO EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE.
- L@S JUGADOR@S HARÁN (SALTANDO, A LA PATA COJA...) EL RECORRIDO INDIVIDUALMENTE O POR PAREJAS.



# LABERINTO

- MATERIALES: 1 DADO.
- EL JUEGO CONSISTE EN REALIZAR EL LABERINTO EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE. CON LOS PUNTOS OBTENIDOS EN CADA TIRADA IRÁN AVANZANDO LOS PASOS CORRESPONDIENTES.
- L@S JUGADOR@S HARÁN EL RECORRIDO INDIVIDUALMENTE O POR PAREJAS.
- GANA EL JUEGO QUIEN LLEGA ANTES A LA CASILLA DE SU COLOR.



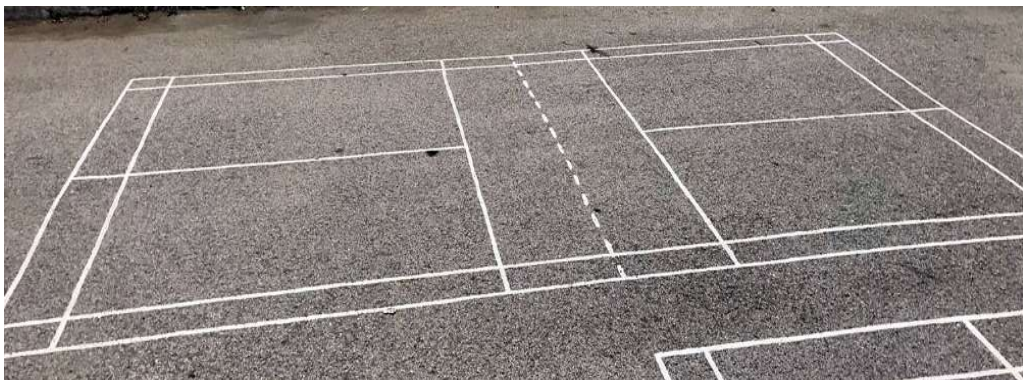
# OCA

- MATERIALES: UNA FICHA PARA CADA JUGAD@R Y UN DADO.
- NÚMERO DE JUGADOR@S: DE DOS A SEIS PARTICIPANTES. TAMBIÉN SE PUEDE JUGAR POR PAREJAS.
- CADA JUGADOR LANZARÁ EL DADO AVANZANDO ESAS CASILLAS EN EL SENTIDO DE ALCANZAR LA OCA.
- GANA EL JUEGO QUIEN LLEGA ANTES A LA CASILLA "EL JARDÍN DE LA OCA".
- [REGLAS DEL JUEGO DE LA OCA.](#)
  - **Oca:** Si se cae en una Oca se puede **avanzar hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y volver a tirar.**
  - **Puente:** Si se cae en el puente se salta a la **Posada** y se pierde un **turno.**
  - **Posada:** Si se cae en esta casilla se pierde un **turno.**
  - **Pozo:** Si se cae en esta casilla, **NO se puede volver a jugar hasta que no pase otro jugador por esa casilla.**
  - **Laberinto:** Si se cae en esta casilla, se está obligado a **retroceder a la casilla 30.**
  - **Cárcel:** Si se cae en esta casilla, hay que permanecer **dos turnos sin jugar.**
  - **Dados:** Si se cae en estas casillas, se **suma la marcación de la casilla de los dados y se avanza tanto como resulte.**
  - **Calavera:** Si se cae en esta casilla, hay que **volver a la Casilla 1.**
  - **Entrar al Jardín de la Oca:** Es necesario sacar los puntos justos para entrar, en caso de exceso se **retroceden tantas casillas como puntos sobrantes.**



# MANODOS

- MATERIALES: UNA PELOTA PEQUEÑA BLANDA.
- NÚMERO DE JUGADOR@S: DOS O CUATRO.
- GOLPEANDO LA PELOTA CON LA MANO DEBES PASARLA AL CAMPO CONTRARIO.
- EN EL JUEGO POR PAREJAS SE PERMITE HASTA DOS TOQUES, POR DISTINTO JUGAD@R, ANTES DE PASAR LA PELOTA AL CAMPO CONTRARIO.
- NO SE PUEDE REMATAR LA PELOTA HACIA ABAJO.
- SI LA PELOTA CAE AL SUELO EL EQUIPO CONTRARIO GANA UN PUNTO.
- EL JUEGO TERMINA CUANDO UN EQUIPO CONSIGUE ONCE PUNTOS.



# TENIS

- MATERIALES: UNA PELOTA DE TENIS.
- NÚMERO DE JUGADOR@S: DOS O CUATRO.
- GOLPEANDO LA PELOTA CON LA MANO DEBES PASARLA AL CAMPO CONTRARIO.
- NO SE PUEDE REMATAR LA PELOTA HACIA ABAJO.
- SOLO PUEDE DAR UN BOTE EN CADA CAMPO.

