



**RECOPILACION DE
JUEGOS ORGANIZADOS Y PREDEPORTIVOS
PARA ESCUELAS DE NIVEL ELEMENTAL
DEPARTAMENTO DE EDUCACION FISICA**

Gobierno del Estado de México
DIRECCION GENERAL DE EDUCACION
PUBLICA
Toluca, Méx., 1979

GOBIERNO DEL ESTADO DE MEXICO

DIRECCION DE EDUCACION PUBLICA

DEPARTAMENTO DE EDUCACION FISICA

**RECOPIACION DE JUEGOS
ORGANIZADOS Y PREDEPORTIVOS
PARA ESCUELAS DE NIVEL ELEMENTAL**

DEPARTAMENTO EDITORIAL Y DE DIFUSION PEDAGOGICA

Toluca, México, mayo 1979

LOS JUEGOS RECREATIVOS.

LOS JUEGOS ORGANIZADOS son, para el Maestro de Escuela, de un inapreciable valor Educativo, y un gran complemento para la Educación Física en general. Sptizy ha subrayado la importancia del juego al decir: EL JUEGO EN LA GIMNASIA Y LA GIMNASIA EN FORMA DE JUEGO, viene a ser la fórmula de la Educación Física.

La destreza y la habilidad, la soltura y movilidad del niño se van adquiriendo a través de los juegos, pero si éstos están organizados y supervisados por el Maestro de la escuela, el resultado será todavía de mayor valor educativo.

El juego es un gran auxiliar del maestro, tanto para conocer como para controlar a sus alumnos; los pequeños incontrolables, entran por medio del juego sin darse cuenta, a la disciplina general del grupo.

El maestro tiene entonces en el juego organizado su máximo auxiliar en la selección de su material y fácilmente podrá darse cuenta de cuáles niños son normales o subnormales y tomar medidas pertinentes para su debido control. La función básica es la recreación dentro del ejercicio, pero éste debe ser dosificado y estar bajo un principio de orden: en los momentos de administrar el juego al niño, debe dársele gusto a él y no al maestro, en la variedad de los juegos.

1.—CARRERAS DE EQUILIBRIO

Se forma a los niños y se les indica, que a la voz de "Listos", se coloque sobre la cabeza un costalito relleno de arena, corcholatas, aserrín o una caja de cartón o un disco de cartón, (El maestro le dio antes, al primer niño de cada equipo el objeto que quiere que lleve, igual para todos). Con una señal de silbato dará la salida al primer niño de cada bando, éstos salen corriendo hasta la meta señalada, pero no sostendrán con las manos el objeto, pues se trata de hacer equilibrio durante la carrera.

Si tiran el objeto que llevan sobre su cabeza, lo deben de recoger y de nueva cuenta colocarlo sobre su cabeza, reanudando la marcha.

Regresan en la misma forma, entregando al pisar la línea de salida el objeto que llevan sobre su cabeza al siguiente compañero. Una vez que le toque al último niño de cada bando salir a efectuar el recorrido, al regresar y llegar a la meta de salida deberá levantar los brazos, en señal de triunfo.

2.—EL ARRIERO.

MATERIAL: Una cinta de tela.

Se numera a los niños de cuatro en cuatro o de cinco en cinco (según la cantidad de niños y se colocan en forma de semicírculo.

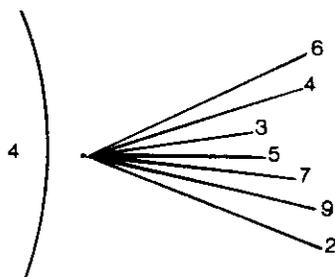
A una distancia de 10 metros y dentro de un círculo marcado con (gis o cal), se coloca un cinturón y a una distancia de 10 metros del cinturón, se señala la meta.

El maestro, colocado atrás del semicírculo, cantará cualquiera de los números correspondientes a los grupos, digamos por ejemplo "5", los niños que tengan ese número, salen corriendo para ganar el cinturón, quedándose con él, el niño que lo cogió por la hebilla.

Los demás niños corren hacia la meta, pisan la raya y regresan a su lugar, pero en el regreso son acosados por el niño que ganó el cinturón.

Una vez vueltos a sus lunares, colocan el cinturón en su sitio, para volver a empezar. El maestro tendrá cuidado de que a todos les toque correr igual número de veces.

3.—TIRO A LA FLECHA.

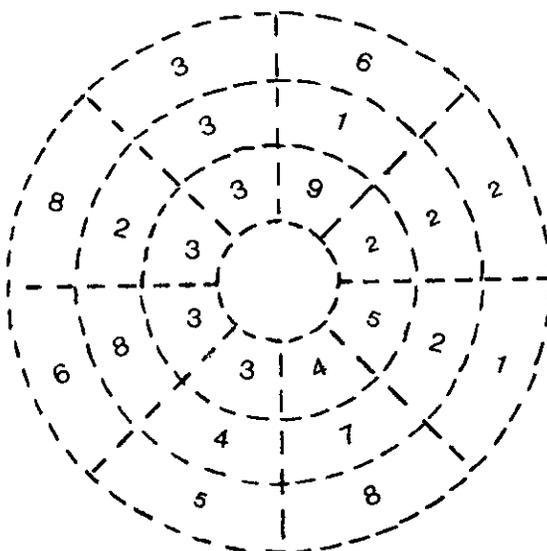


En el pizarrón se escribe un número como "4", frente del guarismo un signo más, a la derecha varios dardos que terminan en dígitos cuyos valores son diferentes, y para ejercitar a los alumnos en la suma se dirá:

$$4+6= \quad 4+4= \quad 4+3= \quad \text{etc.}$$

En las demás operaciones se cambia el cuatro por otro número y el signo más por otro signo.

OTRA MANERA DE CALCULAR.



Se puede practicar la operación de sumar o de restar, como se ve en la figura superior, siempre que se escriba en el centro de los CIRCULOS

CONCENTRICOS un número cualquiera, como 24 y en las secciones respectivas varias cifras, las que se adicionan o se restan con el 24 según el signo que le corresponda.

4.—JUEGO DEL TEJO.

4	3	5	1
9	7	8	5
6	4	2	7
3	1	8	5

En el patio de recreo se puede trazar un cuadro y en el interior del mismo, otros 16 cuadritos como se ve en la figura alterar los elementos que forman cada uno de ellos para tirar de una distancia determinada un tejo que puede estar dentro del cuadro o fuera de él, si se queda dentro, señalará cualquiera de los dígitos escritos en el suelo y se apuntará tantos como indica el número; pero si queda fuera de dicho cuadro, no se apuntará nada, así como también está sobre las líneas horizontales o verticales. Ganará el juego, el equipo que más pronto ajuste un número que de antemano se señale, supongamos que fueran a 100 tantos, el equipo que primeramente llegue a 100.

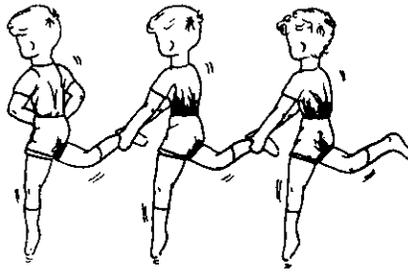
5.—LA PATA COJA.

INSTALACION: Terreno llano.

FORMACION: En hilera.

DESARROLLO: Los intervinientes toman la siguiente posición: una pierna flexionada hacia atrás; el tobillo sostenido por el compañero ubicado inmediatamente detrás. La progresión debe hacerse por saltitos sucesivos de diferentes amplitudes.

COMPETENCIA: Entre varios equipos; sobre una corta distancia prefijada, de 10 a 15 metros hacer varios recorridos cambiando el pie de apoyo.



6.—PASAMANO POR ARRIBA Y POR ABAJO

FORMA DE TRABAJO: Colectiva.

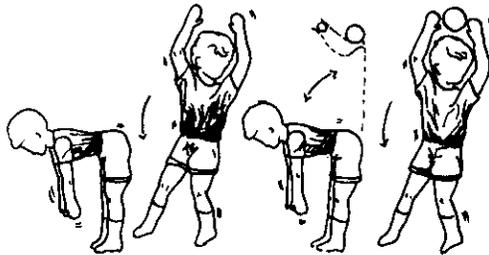
MATERIAL: Un balón de basquetbol o voleibol.

FORMACION: En hilera.

DESARROLLO: En cada equipo debe haber una cantidad impar de alumnos.

El primero pasa el "Balón" al segundo por sobre la cabeza; el segundo al tercero, por entre las piernas; el tercero al cuarto; por sobre la cabeza y así sucesivamente hasta el final, alternando la manera de pasar. El último en recibir la pelota corre con ella y va a colocarse a la cabeza de la hilera.

COMPETENCIA: Entre varios equipos. Gana el equipo que recobra en primer término su formación inicial.



7.—EL APALEADOR.

Juego de Opción: Correr.

Gimnasio: Patio.

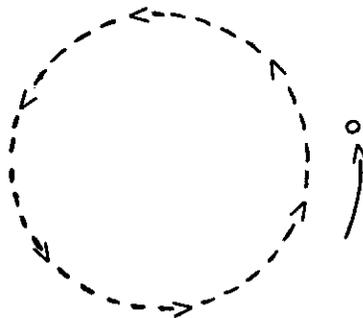
Una toalla o periódico.

INSTRUCCIONES: Todos los jugadores, menos uno, forman un círculo cara a la dirección contraria a la del reloj, con las manos colocadas altas detrás de la espalda. El que queda "Con el azote" camina recorriendo en círculo por la parte exterior coloca el azote en la mano de uno de los jugadores de círculo. El que recibe el azote inmediatamente empieza a azotar al jugador que tiene enfrente.

Este último corre alrededor del círculo y se libra de ser azotado cuando vuelve a su lugar original. El que "queda" ocupa el lugar de apaleador que corre. El que ahora tiene el azote lo pone en las manos de otro jugador y el juego continúa como antes.

SUGERENCIAS AL MAESTRO.

- 1.—Todos los golpes deben darse abajo del cinturón.
- 2.—Procure que el nudo de la toalla no sea demasiado duro.
- 3.—Aumente el interés en el juego si todos los jugadores cierran los ojos cuando va a ponerse el azote en las manos de un jugador y que el "queda" anda de puntillas.
- 4.—Es más divertido cuando los muchachos están colocados entre las niñas.
- 5.—Insista en que las manos se coloquen altas detrás de la espalda, pues de este modo se evitará que los dedos sean golpeados por el azote.



8.—CARRERA DE MANO A MANO.

GIMNASIO: Patio de la escuela.

EQUIPO: Objetos.

JUGADORES: De 10 a 100.

INSTRUCCIONES: Los jugadores se dividen en círculos iguales. En el centro de cada círculo, en el suelo se colocan objetos idénticos: gomas, libros, bolsas, etc.

A una señal, el capitán de cada círculo avanza hacia el centro y recoge un objeto. Vuelve a su lugar y pone el objeto en las manos del jugador que está a su izquierda.

El capitán repite el procedimiento hasta haber recogido todos los objetos. A medida que los objetos regresan a manos del capitán éste debe devolverlos uno por uno al centro del círculo y cuando están todos, da la señal determinada. El círculo que termina primero gana un punto y el juego prosigue de la misma manera con un nuevo capitán cada vez.

Este juego puede adaptarse para ciertos alumnos inválidos. En este caso, se hace que los objetos sobre una mesa, queden al alcance del capitán inválido.

9.—SEGUIR AL GUIA.

INSTRUCCIONES: Los jugadores forman una línea detrás de un guía. El guía ejecuta actividades que todos los jugadores deben imitar. El guía puede correr, brincar, saltar, etc., el jugador que deja de hacer lo que hace el guía debe colocarse a la cola de la fila. Cuando se desfile al son de la música inclúyase extender los brazos, levantar las rodillas, etc., se emplea principalmente como ejercicio para entrar en calor antes del juego. La competencia mejorará la elección de ejercicios por parte de los diferentes guías.

10.—EL ASIENTO EMPONZOADO O LAS SILLAS ARDIENTES.

JUEGO ACTIVO.

INSTRUCCIONES: Desígnese varias sillas "sillas ardientes".

Los jugadores desfilan uno tras otro por la sala y cuando pasan por una de las sillas ardientes deben sentarse en ellas, inclinarse y tocarse las puntas de los pies, antes de pasar a la siguiente "silla ardiente". Los castigos pueden ser los mismos sugeridos para la "pelota emponzoada".

SUGERENCIAS AL MAESTRO.

- 1.—Si el grupo es numeroso aumentese el número de objetos que deben pasar. Los objetos deben ser entregados en las manos y no lanzarlos.
- 2.—Cuando los jugadores han hecho suficiente ejercicio puede declararse la eliminación.

11.—EL CAZADOR.

No más de 8 jugadores.—Ningún equipo.—Un jugador será el cazador y estará al frente del grupo, el cual se distribuirá en una línea señalada como "meta". El cazador dirá: ¿Quién quiere cazar patos, liebres, etc.?; los que contesten afirmativamente la seguirán, el cazador caminará haciendo que caza, pero llevándose a los jugadores lejos de la meta, procurando que vayan en fila, para que tengan igual oportunidad de regresar a la meta; ya que estén retirados gritará: "Corran a la meta". Inmediatamente los jugadores correrán de regreso, la que primero cruce la línea será el cazador. El primer cazador tomará el lugar de "juez" para ver quién llega primero en la siguiente cacería.

El profesor será el juez en el primer juego.

12.—NO LA DEJES PASAR.

Más de 10 jugadores en el patio o en gimnasio.—Jugadores en círculo con el frente al centro, piernas separadas juntando los pies con el de los jugadores que están a su derecha e izquierda, respectivamente. En el centro estará una jugadora que tratará de hacer pasar una pelota de Voleibol, por entre las piernas de los que estén en el círculo, éstos tratarán de evitarlo agachándose y defendiéndose con las manos; también podrá ser lanzada la pelota entre unos y otros, al que la deja salir ocupará el centro y el que está en el centro ocupará su lugar.

13.—BANDERA.

Tipo de competencia individual.—Material.—Una banderita por partido. Organización.—Se escogen dos o más partidos, cada uno de ellos se dividirá en dos secciones con igual cantidad de jugadores; en el campo de juego se trazan dos líneas paralelas a una distancia de 25 a 30 mts. Cada partido coloca sus respectivas secciones frente a frente, formadas las columnas en las líneas mencionadas.

DESARROLLO Y REGLAS.—Una de las secciones de los partidos tendrá la bandera del juego y será la cabeza de formación. A la voz de mando la cabeza de formación correrá a entregar la bandera al primer jugador de la sección de enfrente, de su propio partido, y a continuación pasará a formarse en el último lugar de la hilera de la sección a que ha entregado la bandera; el jugador que recibió la bandera correrá a entregarla a la cabeza de la hilera de la otra sección. El juego continuará de manera tal, que cada sección del partido, en un momento dado, haya cambiado de lugar con la del lado opuesto. El partido que logre primero el cambio de sus dos secciones, será el vencedor.

14.—RELEVO ALREDEDOR DE LA FILA.

INSTRUCCIONES: Los jugadores están sentados en filas de igual número. A una señal, el último jugador de cada fila a la derecha, deja su asiento corre hacia a delante, continúa hacia la izquierda en torno a su propia fila de asientos y vuelve a su asiento por el lado derecho.

Se concede un punto a cada jugador que termina su carrera antes que sus adversarios y cuando todos han corrido, el equipo que tiene más puntos es el vencedor.

FILA: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FILA: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

15.—EL RELOJ.

Cada equipo de 12 alumnos se formará en un círculo de 4 metros y medio de diámetro, dando la cara al exterior.

A la primera señal se estará poniendo las manos atrás apoyadas en el piso; las piernas juntas y extendidas al frente, con excepción del número 1 que quedará en pie y con un banderín en la mano derecha.

A la siguiente señal, que será de salida, correrá alrededor del "reloj" (en el sentido en que se mueve el minuterero de un reloj) brincando sobre los pies de los que están sentados. Al llegar, después de dar una vuelta al mismo sitio desde el cual inició la carrera, entregará el banderín al número 2 sentándose inmediatamente en su propio lugar; el número 2 hará lo mismo alrededor y entregará el banderín al número 3 y así sucesivamente. Cuando el número 12 entregue el banderín al número 1, éste pasará rápidamente al centro, ordenándole para ver que ha terminado el juego. De esta manera los jueces podrán determinar cuál fue el grupo que terminó primero.

16.—EL TUNEL.

Cada equipo de 16 niños se colocará atrás de la línea de salida, en formación de columna por uno.

Al número 1 de cada columna se le entregará una pelota. A la primera señal, todos los niños se pondrán en posición de pies separados y manos cadera, pero el niño al frente con la pelota en las manos, la pondrá en alto.

A la siguiente señal, el niño que sostiene la pelota en alto y que es el número 1 de la columna lanzará la pelota por entre las piernas de sus compañeros atrás de manera que llegue hasta el último quien al tomar posesión de ella saldrá corriendo hasta el sitio en que está colocado un

banderín situado a veinte metros al frente y dando vuelta alrededor del mismo llegará a colocarse al frente de la columna y hará lo mismo que hizo el número 1; esto es, lanzará de nuevo la pelota por entre las piernas de sus compañeros atrás. Previamente todos los niños que componen la columna habrán dado un paso atrás.

Cuando después de que todos los niños hayan hecho su recorrido, la pelota llegue nuevamente a poder del primer niño que inició la carrera (que era el último formado en la columna) después de posesionarse de ella correrá a colocarse a la señal puesta a cuatro metros frente a la columna y la pondrá en alto con sus brazos para indicar así que ya ha terminado el juego.

17.—EL FERROCARRIL.

JUGADORES: 10, 20, 50 ó más.—El que dirige el juego dirá a cada alumna el nombre de las partes que componen el ferrocarril: máquina, frenos, vagones, etc.

Cuando el grupo es numeroso se hacen varias máquinas. El profesor comenzará el juego diciendo que va a hacer un viaje y que necesita revisar el "Ferrocarril" comenzará a decir cómo estará la locomotora. La niña que tenga el nombre de locomotora irá a colocarse atrás de él poniendo sus manos en la cintura u hombros y así seguirá nombrando todas las partes del ferrocarril; previamente se habrá designado a una alumna que hará de maquinista, quien se pondrá al frente del ferrocarril. Cuando ya todas las alumnas estén listas dirá "VAMONOS"; y comenzará a marchar el ferrocarril. El maquinista procurará llevar a la máquina haciendo figuras, subiendo, bajando obstáculos para hacer más interesante el juego.

18.—LAS FLORES Y EL VIENTO.

JUGADORAS: 30,40, ó más. Se dividen las jugadoras en dos grupos iguales. Cada una tendrá su casa en cada esquina del salón o patio un grupo será las flores y el otro el viento. En medio se marcará una zona neutral. Las flores decidirán en secreto qué flor escogen, el viento estará colocado en su fila en la línea divisoria, listo para correr. El viento tratará de adivinar qué flor es, cuando ésta sea adivinada las flores darán media vuelta tratarán de llegar a su casa sin ser tocadas la que sea tocada será prisionera y pasará al grupo del viento. El juego termina cuando todas han sido tocadas.

19.—AGUILAS Y HALCONES.

10, 20 y hasta 50 jugadoras en patio o gimnasio.—Las alumnas se colocan lo mismo que en el juego anterior, sólo que más cerca, una línea se llamará de "águilas" y la otra de "halcones". Cuando la profesora diga "águilas", éstas darán media vuelta y correrán hasta una me-

ta señalada anteriormente procurando que no las alcancen los halcones. Las que sean tocadas pasaran a ser halcones. Todas regresan a su formación anterior.

20.—MÉDIA NOCHE.

De 10 a 50 jugadoras en patio o gimnasio.—Una jugadora será la zorra, las demás serán ovejas.—El juego comienza estando la zorra en una esquina y las ovejas en la opuesta. La zorra sale de su cueva y camina hasta la mitad del patio, en donde están también las ovejas, quienes preguntan qué hora es, contestará las 8, las 10, etc., hasta que la zorra diga que es "de media noche", entonces las ovejas correrán a su lugar evitando que la zorra las cace, la oveja que primero sea tocada pasará a ser zorra y la zorra pasará a ser oveja.

21.—¿HAS VISTO A MI GATITO?

Patio o gimnasio.
MATERIAL: Un balón.

Todas las alumnas cogidas de la mano formarán un círculo, excepto una que será la mamá del gatito perdido. La mamá comenzará el juego, caminará alrededor del círculo y dirigiéndose a una de las jugadoras le preguntará: ¿Has visto a mi gatito?, la jugadora contestará no, no lo he visto. Así preguntará varias veces hasta que alguna le conteste sí, sí lo he visto. La gatita dirá ¿Cómo iba vestido? de rojo, azul, etc., la jugadora dará esta contestación fijándose en alguna de sus compañeras. La gatita seguirá haciendo preguntas hasta localizar a la alumna de que se trata. A cada pregunta que va haciendo se va acercando a la jugadora que ella sospecha, cuando ya está bastante cerca de ella preguntará ¿cómo se llama?, al oír su nombre la alumna escogida correrá inmediatamente alrededor del círculo evitando que la alcance su mamá si es tocada tomará el lugar de la gatita.

22.—RECOGER EL PAÑUELO.

De 10 a 50 jugadoras, en patio o gimnasio. Las jugadoras se colocan en dos líneas frente a frente, separadas las líneas de tres a cinco metros.

Se numeran comenzando cada línea por los extremos opuestos a la otra, de manera que el número 1 de una línea queda en el extremo opuesto de la otra.

23.—ENCUENTRO Y NO LO DIGAS.

Todas las alumnas saldrán del salón quedándose la Profesora y una alumna, esconderá un objeto de fácil esconderse, que se hará conocer a las alumnas antes de salir, al entrar éstas tratarán de encontrarlo. Se entiende que el objeto se esconderá en un lugar que sea fácil de encontrarlo. La alumna que lo encuentre deberá ir a decírselo a la profesora en secreto a donde está y se va a sentar sin decir nada a nadie. Continúan sentándose aquellas que lo hayan encontrado hasta que termine el juego.

24.—UNO, DOS, TRES.

De 12 a 18 jugadoras o múltiple de 3 en patio o gimnasio.—Las jugadoras estarán en círculo con el frente al centro. Todas se numerarán del uno al tres.— Cualquiera de las jugadoras del centro y por turno dirá: uno, dos, tres y las jugadoras que tengan el número que gritó la del centro, cambiarán de lugar entre ellas la del centro que gritó el número tratará de recoger a cualquiera de las que corrieron. La que sea tocada ocupará su lugar en el centro.

25.—ARBOLES Y ARDILLAS.

De 10 a 40 jugadoras.—Patio o gimnasio.—Objeto del juego.— Para las ardillas que no tienen árbol, ocupar uno vacío, cuando la Profesora dé la voz de cambio. Para las otras ardillas cambiar de árbol a la misma señal.

Todos los jugadores, excepto uno, que será el arduero, se reunirán en grupos de dos o tres y dándose al frente, se tomarán de las manos para constituirse en árbol. Otro jugador se colocará en el centro de cada grupo o árbol y será la ardilla; si el grupo es muy grande se designarán dos o tres ardueros. La Profesora en el centro del patio dirá: "Cambio", en este momento cada ardilla de las que están en los árboles debe dejarlo y ocupar cualquier otro. Mientras cambian, el arduero tratará también de ocupar un árbol vacío. Cuando todos los árboles están ocupados, la ardilla que haya quedado sin lugar tomará el lugar del arduero que está en el centro.—Cuando el juego se ha hecho varias veces y las ardillas cambias varias veces, la Profesora ordena que éstas hagan de árboles y los árboles pasan a ser ardillas.

Estos cambios continuarán hasta que se termine el juego.

26.—EL CAN—CAN.

Tipo de iniciación deportiva.—Material, una pelota de basquetbol
ORGANIZACION: Se traza una figura rectangular de 10 metros en sus líneas laterales y 5 metros en sus líneas; dividiendo el campo de juego,

se trazan dos líneas paralelas a las líneas laterales a una distancia de 2 metros de tal modo que resultan dos campos de juego.

Se organizan partidos con 10 jugadores cada uno: para la mejor explicación del juego, llamaremos a un partido rojo y a otro azul.

Cada partido tiene su campo de juego en el cual se desplazan sus 10 jugadores sin salirse de su zona.

DESARROLLO Y REGLAS.—La pelota de basquetbol es sorteada entre los dos partidos, el que gane iniciará el juego.—Ejemplo: El partido rojo tiene la pelota: uno de los jugadores se lanza al partido contrario cuidando de que no vaya en forma directa a ser recibida por uno de los jugadores del partido azul. El partido azul hará todo lo posible por recibir la pelota en forma directa, es decir, sin que haya botado en el suelo. Si el jugador del partido azul coge la pelota en forma directa, puede, dejando la pelota en su propio campo, pasar por la zona que queda entre las líneas paralelas a internarse en el campo contrario entre los jugadores del partido rojo. La pelota ha quedado como ya se dijo, en el campo azul y será tomada por uno de los jugadores para lanzarla al partido "azul" que se encuentra en el "campo rojo", como es natural los jugadores del partido rojo, se esforzarán en no permitir que el jugador "azul" reciba la pelota y harán lo posible por recibirla ellos en una forma directa, lo que les dará ocasión, si lo consiguen, a que uno de los propios jugadores vaya a su vez a intercalarse entre los jugadores del partido azul.—Pero si los jugadores "rojos" no han podido impedir que el jugador "azul" que se encuentre entre ellos, reciba la pelota, el desarrollo del juego se continuará pasando el "azul" la pelota en forma directa a sus jugadores para que uno de ellos al "cacharla" venga a hacerle compañía. El juego prosigue hasta que alguno de los partidos quede intercalado totalmente en el otro, hecho que constituye el triunfo del que logre esta hazaña.

1a. REGLA.—Al tratar de evitar que un jugador continúe recibiendo la pelota, se prohíben empujones o arrebatos de la pelota de las manos de quien ya la posea.

2a. REGLA.—Cuando al pretender recibir la pelota el jugador pase la zona central marcada por las líneas paralelas, la pelota se devolverá al partido contrario, al cual pertenece el jugador.

3a. REGLA.—Cuando la pelota salga de cualquiera de los dos campos en pugna, quedará en posesión del equipo por cuyo campo haya salido.

27.—LAS CONEJERAS.

MATERIAL: Ninguno.—Campo o gimnasio, patio o terreno con superficie plana.—Número y posición de los jugadores: De 12 a 18 jugadores o múltiple de 3, que forman las Conejeras; con un conejo dentro de cada una de ellas. Un coyote y un conejo.

CONEJERAS: Estas son formadas por dos participantes cada una de ellas, que se colocan uno frente a otro tomándose de las manos arqueando los brazos, numerándose respectivamente en 1 y 2. En cada conejera se mete uno de los jugadores, que la hace de conejo.

COYOTE Y CONEJO: De los participantes se escogen DOS para que uno sea el coyote y otro el conejo.

DESTREZAS: Correr y esquivar.

OBJETO DEL JUEGO: Que el coyote trate de dar alcance al conejo antes de que éste entre a una conejera y procure no ser atrapado.

REGLAS.— Las conejeras se colocan diseminadas y sin ningún orden de formación en el lugar donde se efectuó el juego. El maestro coloca al conejo que será perseguido por el coyote junto a la conejera más alejada del centro (lugar donde está el coyote), a una señal del maestro, el coyote persigue al conejo, quien corre entre las conejeras para evitar ser alcanzado. El conejo cuando se ve muy acosado por el coyote, se mete en una conejera y al que se encuentra dentro, sale para ser perseguido por el coyote.

DURACION: a) Cuando el coyote alcanza al conejo, el maestro coge a otra pareja, para proseguir el juego.

b) Cuando el coyote no alcanza al conejo en cierto lapso de tiempo, el maestro hace una señal para que cese la persecución nombrando a otra pareja para proseguir el juego.

DE CONEJO A CONEJERA: Conejo que entra a una conejera, ocupará el lugar No. 1 que hace de conejera, pasando éste a ocupar el lugar del conejo y si entra otro conejo, éste ocupará el lugar del No. 2.

c) Que tanto el coyote como el conejo, para hacer más rápida la persecución y la eludida, no se cojan de las conejeras.

d) **VARIANTES:** 2 ó 3 coyotes y conejos para que el juego sea más movido.

28.—LUCHA DE COCODRILOS.

8 jugadores por equipo.

MATERIAL.—Una cuerda de seis metros para cada equipo.

ORGANIZACION.—Los equipos contendientes ("Los cocodrilos") serán colocados uno frente al otro, en columna y a cinco metros de distancia. Los jugadores tendrán fuertemente sujeta, con la mano iz-

quiera, la cuerda que le corresponde a su equipo: después del último jugador debe quedar libre un tramo de cuerda, no menor de 1 metro, que será la cola de cocodrilo.

DESARROLLO: A una señal del juez principiará la lucha, cuyo objetivo para cada cocodrilo es hacer presa con las fauces (Mano derecha del primer jugador) en la cola del contrario. Para lograr su presa, cada cocodrilo, debe avanzar por el lado derecho de su contrincante, el cual se desplazará en la forma que crea conveniente para evitar que su cola sea sujeta.

RESULTADO: El cocodrilo que sujete la cola de su contrincante dos veces, en tres oportunidades, será el vencedor: pero en caso de que no haya presa por ningún bando, ganará el que, en el término de 5 minutos, tenga menor puntuación negativa.

DEMÉRITOS: Cuando alguno de los cocodrilos, al estar luchando cometa algunas de las siguientes infracciones, el juego será reiniciado con demérito de tantos puntos como faltas haya cometido el infractor: soltarse de la cuerda, empujar o golpear a un contrario, evitar la presa en otra forma que no sea la de desplazarse, o hacer presa otro jugador que no sea la cabeza del cocodrilo.

29.—CERCO DE CAZADORES.

16 jugadores por equipo.

MATERIAL: Dos pelotas de basquetbol.

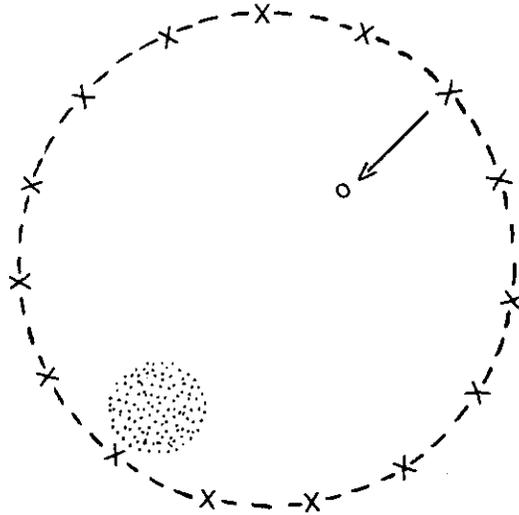
ORGANIZACION: Los jugadores de uno de los equipos se colocarán equidistantes, alrededor de un círculo de 10 metros de diámetro y los contrarios, en forma dispersa, se situarán adentro del "cerco de cazadores". Dos de los jugadores que forman el cerco serán dotados de una pelota cada uno, para que las utilicen como proyectiles.

DESARROLLO: A una señal del juez, empieza la cacería. Los sitiadores lanzarán la pelota que tienen en su poder, tratando de tocar con ella a los que se encuentran en el círculo. Los jugadores cercados tratarán de evitar ser tocados esquivando los proyectiles en la forma que crean conveniente, pero sin salir del cerco. El jugador que haya sido tocado por la pelota queda impedido para seguir en el juego y deberá salir inmediatamente a la zona de inactividad, la que previamente será señalada.

RESULTADO: El equipo de cazadores que logre sacar a sus contrincantes en el menor tiempo posible, gana el juego.

Si en el lapso de 5 minutos los cazadores no logran cazar a todos sus contrarios, el triunfo será para el equipo que logre el mayor número de piezas.

DEMERITOS: A los puntos logrados por cada uno de los equipos (uno por cada jugador que sale por haber sido tocado) se le restará uno por cualquiera de las siguientes infracciones: no salir con prontitud, después de haber sido tocado por la pelota; salir del cerco para evitar ser tocado; estorbar una jugada, estando ya eliminado; salir de la zona de inactividad, estando en calidad de eliminado; lanzar la pelota contra los sitiados, estando dentro del círculo.



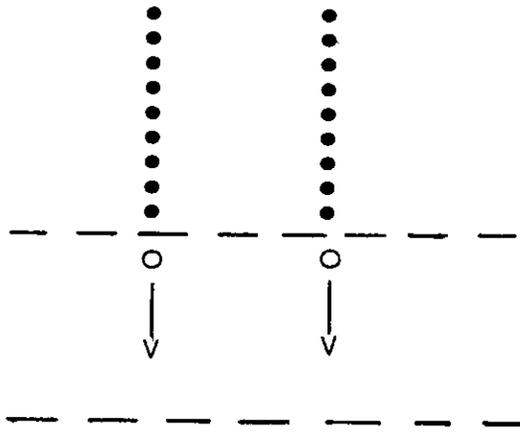
30.—CHIVOS PELOTEROS.

8 jugadores por equipo.

MATERIAL: Una pelota de basketbol para cada uno de los equipos.

ORGANIZACION: Los equipos contendientes se colocarán en columna de una distancia de 5 metros, uno al lado del otro. Cada equipo será dotado de una pelota, la cual será colocada a dos metros, al frente del primer jugador.

DESARROLLO: A una señal del juez, el primer jugador de cada equipo apoyará en el piso sus cuatro extremidades y, por medio de topes dados en la cabeza, tratará de llevar la pelota hasta un punto, del cual la regresará en la misma forma y siempre corriendo con sus 4 extremidades, a colocarse atrás de su hilera, para que a su vez, el siguiente corredor haga lo mismo.



(La meta estará situada a 10 metros de distancia).

RESULTADO: El equipo cuyo último jugador termina de llevar y traer la pelota primero que el contrincante, será el vencedor.

DEMERITOS: Por cada una de las siguientes faltas, los equipos serán castigados con un punto negativo; impulsar la pelota con otra parte del cuerpo que no sea la cabeza; no utilizar las cuatro extremidades al correr cuando va impulsando la pelota; estorbar alguna jugada del equipo contrario.

31.—VOY POR LA OTRA.

8 jugadores por equipo.

Columna por uno.

MATERIAL: Dos pelotas de Softbol para cada equipo.

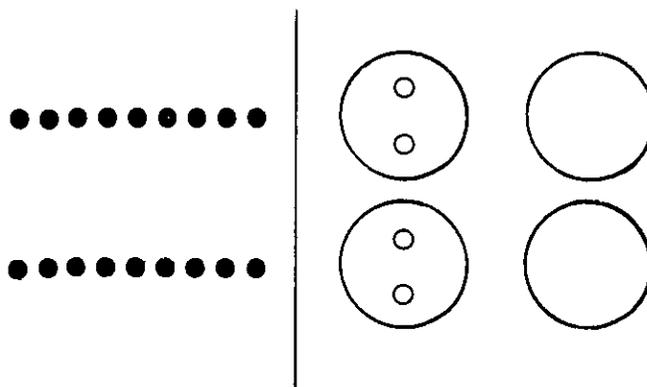
ORGANIZACION: Los equipos contendientes se colocarán en columna a una distancia de 5 metros, uno al lado del otro. Cada equipo será dotado de 2 pelotas de Softbol, las que serán colocadas en un círculo de un metro de diámetro, que estará trazado a un metro al frente del primer jugador de cada equipo.

DESARROLLO: A una señal del juez, el primer jugador de cada equipo tomará una pelota y la llevará hasta el otro círculo que estará a quince metros; después regresará por la otra, para trasladarla en la misma forma hasta el lugar en que dejó la primera y por último volverá para tocar al compañero que le sigue, para que éste regrese, una a una, las pelotas a su lugar de origen.

En síntesis, unos llevarán las pelotas y otros las regresarán.

RESULTADO: Será el triunfador el equipo que termina antes que el contrincante o que tenga menor puntuación negativa por concepto de deméritos.

DEMERITOS: Un punto negativo por cada pelota que no quede dentro del círculo.



32.—GEMELAS SALTARINAS..

8 jugadoras por equipo.

MATERIAL: Una cuerda de 5 metros (propia para el juego femenino de "saltar la cuerda").

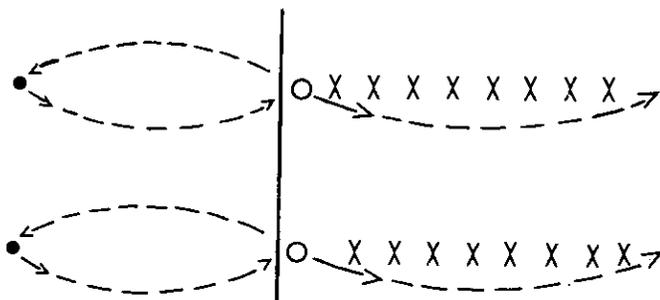
ORGANIZACION: Los equipos contendientes se colocarán en columna por parejas, uno al lado del otro a 10 metros de distancia. A 10 metros al frente de cada equipo estará una pareja que será la encargada de poner en movimiento la cuerda ("Echar la Reata").

DESARROLLO: A una señal del juez la primera pareja de cada equipo correrá a ejecutar dos saltos consecutivos a la cuerda que para, entonces ya habrá sido puesta en actividad; a continuación seguirá corriendo hasta un punto que estará determinado a 5 metros de distancia y regresará para sustituir a la pareja que les "eche" la reata. La pareja sustituida deberá correr a ocupar el lugar que dejó vacante la última pareja; pero antes de llegar a su destino, deberá la jugadora más atrasada tocar a la pareja que le corresponda actuar.

RESULTADO: Será declarado vencedor el equipo que termine el juego antes que sus contrincantes o que resulte con menor puntuación negativa.

DEMERITOS: Por cada una de las siguientes infracciones, se anotará un punto malo: Adelantarse antes de ser tocada para continuar

el juego; no poner la cuerda en manos de la jugadora que releva; no hacer saltos al mismo tiempo que su pareja; tropezar con la cuerda al estar saltando; no llegar a la zona de retorno.



33.—RUEDAS VIAJERAS.

8 jugadoras por equipo.

Columna por uno.

MATERIAL: Un aro para cada equipo, con su respectivo bastoncito impulsador.

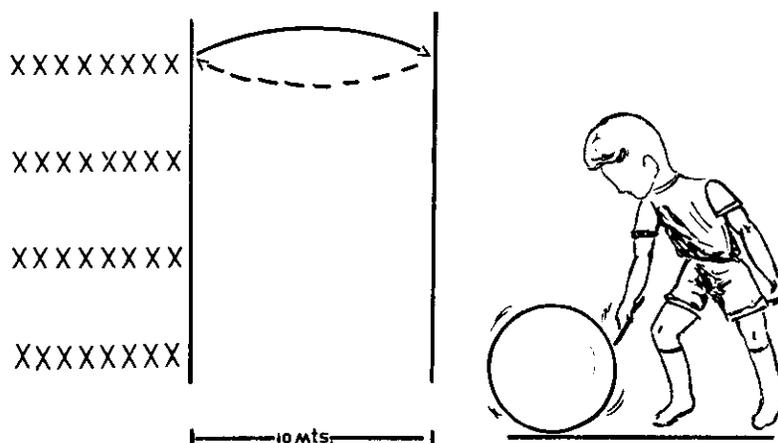
ORGANIZACION: Los equipos contendientes se colocarán en columna a una distancia de 10 metros, uno al lado del otro. Cada equipo será dotado de un aro y baloncito propio para impulsarlo.

DESARROLLO: A una señal del juez, la primera jugadora de cada equipo hará rodar el aro hasta un punto que estará a 20 metros y pasarlo, por detrás para regresar y entregarlo a la compañera siguiente, la que actuará en igual forma.

RESULTADO: Se declarará vencedor al equipo cuya última jugadora termine su carrera antes que la última del contrincante. En caso de que los equipos tengan deméritos, ganará el que tenga menor puntuación negativa.

DEMERITOS: Los equipos serán castigados con un punto malo por cada una de las siguientes faltas: correr antes de haber recibido el bastoncito; golpear el aro (para impulsarlo) con otra cosa que no sea el bas-

toncito; levantar del piso el aro; no pasar atrás del punto de retorno; es-
torbar al equipo contrario.



34.—AROS GIRATORIOS.

16 jugadores por equipo.

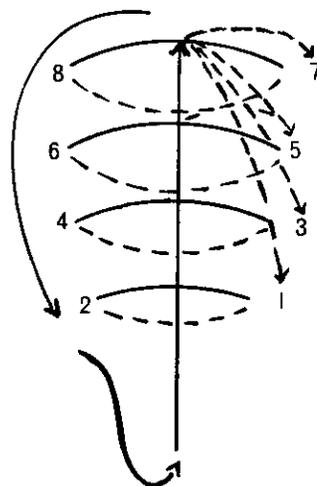
MATERIAL: Cuatro cuerdas para saltar, a cada equipo.

ORGANIZACION: Cada uno de los equipos se colocará en la siguiente forma: ocho jugadores se formarán en columna por uno; a 5 metros al frente estará la primera cuerda y más adelante, equidistante, se encontrarán situadas la segunda, la tercera y la cuarta cuerdas, todas ellas manipuladas por parejas de jugadoras.

DESARROLLO: A una señal del juez, la primera jugadora de la columna correrá hacia las cuerdas que ya para entonces estarán en movimiento, tratando de pasar las cuatro, una por una, pero sin saltarlas. Tan pronto como haya pasado la última, se colocará detrás de una de las que están manipulando su respectiva cuerda y esperará a que todas las demás compañeras de columna hayan procedido en igual forma. Cuando la última jugadora llegue a colocarse detrás de la manipuladora que le corresponde, inmediatamente se procederá a relevar a quienes están "echando" la reata para que éstas actúen en igual forma que sus anteriores compañeras.

RESULTADO: Se declarará vencedor al equipo que termine su actuación antes que los contrarios. En caso de que los equipos contendientes tengan puntos de demérito, el vencedor será el que tenga menor puntuación negativa.

DEMERITOS: Los equipos serán castigados con un punto malo por cada una de las siguientes faltas; ser tocado por alguna cuerda al tratar de esquivarlas; saltar una cuerda para evitar ser tocada por ella; no colocarse precisamente detrás de alguna de las manipuladoras. Después de haber hecho su recorrido entre las cuerdas: correr hacia las cuerdas antes de que la anterior compañera haya llegado a colocarse detrás de la manipuladora que le corresponda substituir.



35.—LA BOLA VUELVE SOLA.

8 jugadoras por equipo.

Columna por uno.

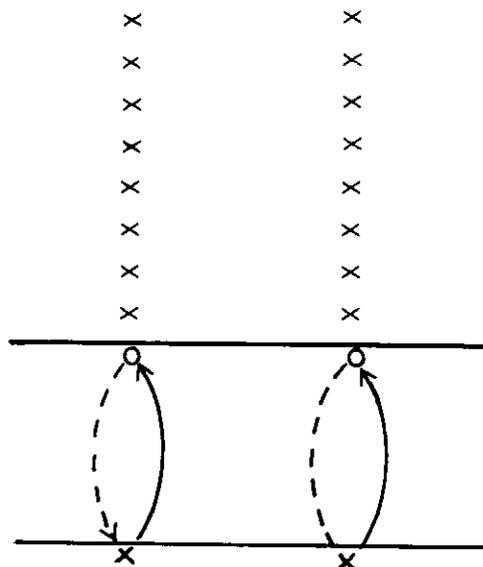
MATERIAL: Una pelota de Softbol para cada equipo.

ORGANIZACION: Los equipos se colocarán en columna por uno a 10 metros de distancia, uno al lado de otro. A cada equipo se le dotará de una pelota de Softbol.

DESARROLLO: A una señal del juez, la primera jugadora de cada equipo, portando la pelota que le corresponde, correrá hacia una línea trazada a 15 metros al frente, la cual deberá trasponer; inmediatamente después de haber cruzado la línea, lanzará la pelota a la siguiente compañera, para que ésta, al recibirla actúe en igual forma.

RESULTADO: El equipo vencedor será aquél cuya última jugadora termine su actuación antes que la última jugadora del equipo contrario. Si los equipos contendientes tienen puntos malos, por faltas cometidas, será declarado vencedor el que haya acumulado menor puntuación negativa.

DEMERITOS: Por cada una de las siguientes faltas se castigará a los equipos con un punto malo: regresar la pelota antes de haber cruzado la línea de meta; recibir la pelota una jugadora que no esté en turno; estorbar cualquier jugadora del equipo contrario; regresar la pelota cualquiera otra jugadora que no sea la que debe hacerlo.



36.—EL CIEGO.

MATERIAL: Una varita pequeña.—Todos los niños deben conocerse por su nombre. Se forma un círculo, estando el que va a hacer de ciego, en el centro, vendados los ojos con un pañuelo y con la varita en la mano. Al empezar el juego, el "ciego" se acerca a los jugadores y toca a uno de ellos con la varita, después imita el canto de un animal, por ejemplo: el gallo, el jugador debe responder en la misma forma. El "ciego" si reconoce la voz, pasa a formar parte del grupo y el nuevo ciego es el que tocó, pero si no adivina, tiene que seguir el recorrido hasta lograr ser reemplazado.

37.—MAR AGITADO.

Se trazan en el suelo, pequeños círculos diseminados, tantos como niños sean, menos uno, son los peces. El jugador que tiene círculo es el "tiburón". Los peces están en cuclillas en su círculo, el tiburón pasa corriendo entre los círculos y el niño que toque le gritará "mar agitado", todos se echan a correr hasta una línea que se trazará a unos 20 metros de los círculos y al regresar a éstos tomarán sus lugares y el que quede sin el círculo pasará a ser "Tiburón", y así sucesivamente continuará el juego.

38.—EL CAZADOR, EL GORRIÓN Y LA ABEJA.

Formando los niños en círculo grande, tomados de las manos y en el centro 2 jugadores: "El gorrión" y "La abeja"; fuera del círculo, "El Cazador". El cazador tratará de dar alcance "al Gorrión" y éste a "La Abeja". A señal del maestro, los 3 jugadores entran en acción y pueden, según sus necesidades, entrar y salir libremente del círculo, pues hará el efecto, los jugadores darán facilidades a los tres. Los tres tienen que atacar y defenderse. Tan pronto como los tres se atrapen: se escogerán de nuevo jugadores que desempeñen otra vez los papeles de "El Cazador", "Gorrión" y "Abeja".

39.—LA ZORRA COJA Y LOS POLLUELOS.

Se señala en el campo de juego, el lugar destinado para los polluelos y en el contrario, se coloca la zorra coja a una distancia de 25 a 30 centímetros. "La Zorra" en "Pata de Gallo" deberá dar la señal al comenzar el juego, y una vez que lo haga, tiene por obligación dar tres saltos, en pata de gallo, en el mismo lugar, para avalanzarse inmediatamente sobre los polluelos y procurar tocar a alguno. Los polluelos, por su parte, al oír la señal convenida para iniciar el juego, saldrán corriendo y procurando formar violentamente un círculo tomados de las manos. Si los polluelos forman el círculo y se toman de las manos, sin haber sido tocados por la zorra, entonces están a salvo; pero si alguno de ellos ha sido tocado, éste se convertirá en "zorra" y tendrá que irse al lugar destinado a ella. El juego sigue su curso, hasta que el número de "zorras" sea mayor que el de polluelos.

40.—JUGANDO A LOS SERIOS.

Colocar a los niños uno frente al otro, mirándose fijamente a los ojos sin, reír. El primero en reír, pierde. Otros juegos como el anterior:

- a) Qué niño dura más tiempo con los ojos sin cerrar.
- b) Qué niño dura más tiempo parado sobre un sólo pie.
- c) Qué niño dura más tiempo en cuclillas.
- d) Qué niño dura más tiempo con los brazos extendidos al frente, etc.

41.—EL PASTOR Y LA OVEJA CON EL CENCERRO.

Un niño vendado es el pastor y otro con una campanita es la oveja. Dentro de un círculo formado por el resto de los jugadores, trata el primero de atrapar al segundo, guiado por el sonido de la campanita. Tan pronto es atrapado, cambiará de pareja.

42.—EL GATO Y EL RATON.

Los niños forman una circunferencia enlazando sus manos, el ratón se coloca adentro y el gato afuera. A la señal del maestro, el ratón puede entrar o salir por entre los alumnos que forman la rueda, agachándose para pasar, pero sin romper la cadena. Cuando el gato intenta salir o entrar, los niños que forman la rueda se agachan, para evitar el paso. Cuando el gato alcanza al ratón el maestro escoge a otra pareja, procurando medir el tiempo, para que a todos los niños les toque jugar como el gato o ratón. Se inicia el juego con las últimas palabras: El gato: ratoncito qué comes? El ratón: Pan y Queso. El gato: dame un pedacito; el ratón: no. El gato: a que te lo quito. El ratón: a que no y así sucesivamente.

43.—LA GALLINA CIEGA.

Una niña vendada será la "gallinita ciega". Las demás niñas la rodean y preguntan: "Gallinita" qué se ha perdido: La gallinita: "Mi aguja y mi dedal". Las niñas: échate a buscarlos porque yo los tengo y no te los he de dar. La gallinita trata de coger a la que esté cerca, pero las niñas se apartan y se acercan sigilosamente, imitando el canto del gallo o cualquier animal. Cuando una es cogida pasa a ocupar el lugar de la gallinita ciega; cuidar que el terreno donde se juega no esté peligroso para que la niña vendada no tenga accidentes.

44.—EL ESPEJO.

Los niños serán colocados en fila y el comprador va pasando frente a cada uno, los cuales irán imitando los gestos y mímica que el comprador haga. Un niño que es comprador de espejos pregunta: a uno de sus compañeros, ¿tiene usted un buen espejo? El otro niño responde: usted puede escoger; el niño que es comprador escoge a cuál pasará a ser comprador.

45.—LOS MUDOS.

Se hacen 2 partidos se coloca lejos uno del otro, poniéndose de acuerdo en los que se van a imitar, y quién, empieza primero? Al partido que le toque principiar se acerca al contrario, imitando todos el mismo oficio. Si los adversarios adivinan, no tienen derecho de llevarse a ninguno, volviéndose a su lugar el partido completo.

Toca luego el turno al otro partido, y así sucesivamente.

46.—EL CIRCO.

Se hacen dos partidos. El número uno pregunta "Queremos ver trabajar a los changos". El partido número dos trata de imitar a los changos. A la palmada de la maestra dejan de imitar (ver ejemplo). Queremos ver trabajar a los osos. Ahora el partido número 1 imitará a los leos.

nes. Entonces el partido número dos se avalanza sobre los primeros tratando de comérselos. Si logran atrapar más de cinco, se cambiarán los papeles y vuelven a comenzar el juego. Preguntando primero los números 2, 12.

47.—EL DOMADOR.

Se forman los niños en círculo. El domador pasa al centro y con un cinturón golpea el suelo y dice: Que pasen los elefantes, todos los niños marchan en círculo como los elefantes, el que lo haga mejor es escogido por el domador para que lo sustituya. El nuevo domador pide: por ejemplo: Que pasen los canguros, perritos, caballos, etc., y el juego terminará después de imitar seis o siete animales.

48.—EN EL JARDIN.

En el centro de pequeños círculos los niños en árboles, plantas o flores (Un niño en cada círculo). Otros imitan a los pájaros o mariposas que andan volando de un lado para otro, acercándose a los árboles o flores, al dar la maestra una señal con el silbato los árboles siguen a los pájaros imitándolos en su vuelo. A otra señal de la maestra, corren los niños a pararse en los círculos, serán los pajaritos que revoloteen.

49.—LOS CONEJOS.

Semejante al anterior. Indicarles qué es una huerta, en que los niños son coles, zanahorias, lechugas, etc., y estarán sentaditos dentro de círculos. Otros niños son conejitos que se lleven la verdura que toquen. A la palmada de la maestra, buscan acomodo en los círculos, pasando a ser conejitos los que quedan fuera.

50.—PONME MI SOMBRERO.

Se dibuja o se clava la cabeza de un payaso sin sombrero, en el pizarrón o en la pared, se coloca a un niño frente al payaso (a un metro de distancia) para que lo vean bien y se fijen el lugar donde debe colocar el sombrero. Se venda al niño y se le da el sombrero de papel, con un pegote de cera para que se lo ponga al payaso en su lugar. Variedades de este juego: a) El burro sin cola. b) Atinar a la cerradura de una puerta.

51.—EL TILIN.

Se venda a todos los niños, menos a uno, al que entrega una campanita, la cual tocará, escabulléndose para que no lo atrape. Procurará llevar a su compañero por lugares no accidentados). Si es atrapado, pasará a jugar con los vendados, y el atrapador llevará ahora la campanita. Al ser atrapado un jugador, todos se quitan la venda de los ojos por un momento, volviendo a taparse tan pronto se reanude el juego.

52.—AHORA TU.

Formado el grupo en circunferencia, empiezan a dar palmadas al compás de la música (por ejemplo un vals). Cuando la maestra indica, un niño da una palmada a su compañero de la derecha, diciéndole: pásala. Así continúan pasándola y el último que recibió la palmada, pasa al centro a bailar con la misma música, mientras los otros niños le llevan el ritmo con palmadas. Termina el baile del niño, cuando la maestra da otra palmada y empezará el juego en lugar distinto.

53.—GAVILANES Y POLLITOS.

En un círculo trazado en un ángulo del patio, están los pollitos, que serán dos terceras partes del grupo; mientras que en otro ángulo, están los gavilanes. Los pollitos salen despacio, picando, picando ... hasta llegar al centro del patio. A una palmada de la maestra corren a su corral, al mismo tiempo que los gavilanes salen a perseguirlos, tratando de coger a algunos, en un principio, el número de pollitos y gavilanes será el mismo, al terminar el juego, el partido que tenga más niños será el que gana. Una vez, un partido son gavilanes y después son pollitos

54.—LA ZORRA ESCONDIDA.

Todos los niños representan a los animales del corral. Le temen a la zorra, pero cuando saben que descansa en su cueva, salen y se acercan a su puerta y le preguntan: ¿estas ahí zorrita? ¡Sí, me voy a bañar! Los niños continúan jugando, pero vuelven a preguntar: ¿estas ahí zorrita? Sí me voy a desayunar! Vuelven los niños a preguntar y la zorra les contesta sí, ¡ya voy a salir! A esta última respuesta de la zorra, corren por todos lados, pues al irles atrapando se los lleva, uno por uno, a su cueva. Después de haber atrapado 5 niños, toca a otro niño jugar en lugar de la "zorra".

55.—LA ARDILLA Y LA NUEZ.

Todos, menos uno, se quedan sentados en sus sillitas, recargados sobre las mesas como si estuvieran durmiendo en sus niditos, (tiene un bracito doblado) en el cual apoyan la cabeza, mientras el otro lo tienen extendido y con la mano abierta hacia arriba).

A un niño parado, se le da una nuez, canica, piedrecita; camina quieto alrededor de los niños y deja la nuez en la mano de algún niño, el que se parará y tratará de alcanzar al que se la dio. La "ardillita" correrá dando la vuelta, a sentarse en el lugar desocupado. Si logra sentarse, la otra ardilla sustituye su papel, recorriendo los niños y haciendo lo mismo. De lo contrario, si lo atrapan tiene que continuar su papel.

56.—LA AGUJA ENHEBRADA.

Los niños forman un círculo cogidos de las manos y estirando los brazos, forman la tela. Las niñas, tomadas igualmente, forman las hebras

y siguiendo a la Maestra o a la niña más lista, que las sepa conducir, van entrando y saliendo sin soltarse las manos.

Si dan toda la vuelta sin soltarse de las manos, ganan. Se cambian los papeles, tocando a los niños ser la hebra y las niñas la tela. La maestra indicará la velocidad que deben llevar en el recorrido.

57.—MAQUINITA CON OBSTACULOS.

MATERIAL: Clavas más o menos 20. Se colocan a capricho, las clavav paradas en el suelo, separadas entre sí, de manera que dejan una distancia suficiente para que una persona pase fácilmente. Los niños, tomados de las manos y guiados por la Maestra o una niña de las más listas, van rodeando las clavav, sin tirarlas. La niña que tire una clava sale del juego, y así se van eliminando. La Maestra indicará la velocidad del juego.

58.—LAS TORTILLERITAS.

Se colocan los niños frente a las niñas. Al compás de la música, dan tres palmadas y otras tres molidas. El compañero debe seguir haciendo la mimica, retirándose la pareja que se equivoque.

59.—CALIENTA MANOS.

Se juega también por parejas, juntando las palmas de las manos con las del compañero, luego dan una palmada y nuevamente apoyan las manos en las del compañero, dan una vuelta mientras se pegan a los lados de los muslos, vuelven a dar otra palmada quedando frente a su compañero; apoyan en las manos de él otra vez las manos y la vuelta será al lado contrario. Con el ritmo de la música, el ejercicio se logra más parejo.

60.—GAVILAN COME POLLOS.

Colocados en hilera y cogidos de la cintura, se coloca al frente al más ágil, que será la gallinita y todos los demás pollitos. Otra niña también de las más ágiles, será el "gavilán". Al comenzar el juego, los pollitos andan regados en el patio, escarbando. El gavilán se deja ver por un lado del grupo, camina despacio, pero cuando abre los brazos imitando el vuelo del pájaro, la gallina avisa a los pollitos abriendo también los brazos y corre a colocarse enfrente del gavilán, dando tiempo a los pollitos, de formarse atrás de ella, bien cogidos, la gallina tiene que ser ligera y ágil para seguir los movimientos del gavilán y tener siempre los brazos abiertos para evitar que éste coja a la última niña, cuando el gavilán coce un pollo, se suspende el juego para elegir nueva gallina y otro gavilán, dando oportunidad a todos.

61.—EL CAMPANERITO.

Colocar un alambre, mecate o simplemente un cordón resistente, en donde estarán colocados unos botes vacíos (de salmón) y a una altu-

ra de más o menos tres metros. La línea de tiro de 3 ó 6 metros de distancia, según la edad de los niños. Se les dará tres oportunidades, tirando con pequeñas pelotitas, corcholatas o cubitos de madera. Este juego, en caso de festival, y con los niños que saben leer, es muy divertido pues en cada botecito se coloca un papelito doblado, indicando lo que tiene que hacer el niño que la tiene, por ejemplo:

- a) Cantar.
- b) Saltar.
- c) Comer un plátano.
- d) Dar una maroma, etc.

62.—BLANCO Y NEGRO.

MATERIAL: Un disco de madera pintado por un lado de negro y por el otro de blanco.

CAMPO: Un rectángulo de 20 ó 30 metros de largo por 5 a 8 metros de ancho.

Puede participar cualquier número de jugadores, estando divididos en dos equipos con igual número de niños en cada uno. Un equipo se denomina "Blanco" y el otro "Negro", los equipos toman sus lugares a cada lado de la Zona neutral. El maestro se coloca en el centro, pero fuera del rectángulo al color que queda frente a ellos. Si aparece el color blanco este equipo corre para llegar a la zona de seguridad, atrás de su propia línea; los negros los persiguen y tratan de atraparlos, pero sin tirar fuerte de la ropa. Los atrapados salen del juego o bien pasando a ser compañeros del equipo que los tomó prisioneros. El equipo que llegue persiguiendo no puede rebasar la zona de seguridad del contrario, menos entrar.

63.—EL ESPANTAPAJAROS.

TERRENO: Patio amplio o campo libre.

MATERIAL: Una pelota fabricada por los propios alumnos amarrada a una cuerda resistente (La pelota debe ser de trapo).

PARA: Niños y niñas de edad de 6 a 11 años.

REGLAS: Un niño sostiene la pelota por el lado de la cuerda y persigue a sus compañeros tratando de golpearlos. Apenas toca a uno deja la pelota en tierra y huye. El golpeado recoge la pelota y el juego continúa, vence el que no ha sido tocado. Queda prohibido pegar en la cabeza y no se puede salir de los límites del campo marcado.

VARIANTE: Se le tapan los ojos al que tiene el espantapájaros (pelota) y el campo se reduce, para que sea más fácil "PEGAR" a algún jugador.

64.—PELOTA RECUPERADA.

TERRENO: Patio y de ser posible pasto.

MATERIAL: Una pelota y una cuerda larga.

PARA: Niños y niñas de edad de 6 a 11 años.

REGLAS: Dos alumnos sostienen por los extremos de la cuerda tensándola. Los demás deben pasar corriendo bajo la cuerda tendida a un metro de alto aproximadamente; pero antes de cruzarla deben lanzar la pelota por arriba y luego recogerla (después de pasada la cuerda).

Antes de continuar su carrera, de esta forma los alumnos se van eliminando, la cuerda no debe estar sujeta fuerte por los extremos para evitar accidentes.

VARIANTES: Se tiende la cuerda a dos metros de alto y el alumno al pasar lanza la pelota por encima y la recupera sin interrumpir su carrera.

65.—LAS PAREJAS.

TERRENO: Patio o campo libre.

MATERIAL: Una pelota por equipo.

JUGADORES: Se forman equipos de igual número a partir de 8 por equipo.

PARA: Niños y niñas de 9 a 12 años.

REGLAS: Cada equipo forma dos filas frente a frente, los jugadores del mismo equipo estarán unos frente de otros formando parejas e intercalados con los jugadores de los otros equipos que estarán también formando parejas entre sí frente por frente, cada equipo tiene una pelota. La distancia entre los jugadores debe ser de unos 10 metros, los alumnos del mismo equipo lanzan la pelota entre sí y éstos se la devuelven. Cada lanzada debe hacerse a una señal. El juego comprende 20 lanzadas con ida y vuelta cuando una pareja deja caer la pelota sale del juego, después de las 20 tiradas el equipo que ha conservado más jugadores es el ganador.

VARIANTE: Estas se pueden aplicar de acuerdo al objetivo específico:

1.—Alineando a las parejas.

2.—Tirando la pelota con una mano y recogéndola con otra.

66.—BLANCO EN TIERRA.

TERRENO: Campo de pasto o cancha de voleibol.

MATERIAL: Una pelota de trapo fabricada por los propios alumnos.

JUGADORES: Equipos de 15 cada uno.

PARA: Niños y niñas de 8 a 12 años.

REGLAS: Se coloca una cuerda a la altura de unos 2 metros entre dos árboles o postes de voleibol retirando de la cuerda se dibuja un "BLANCO" con varios círculos concéntricos.

El juego consiste en lanzar una pelota (de trapo o rellena de arena) pasándola por encima de la cuerda, procurando que caiga en el blanco lo más cerca posible del centro. Cada jugador tiene derecho a 3 tiros.

Gana el que suma mayor número de puntos puesto que cada círculo tendrá una puntuación distinta la cual será menor para el círculo más grande y mayor para el círculo más pequeño y el máximo para el del centro.

67.—PELOTA CALIENTE.

TERRENO: Patio seco y procurar no caliente si es cemento.

MATERIAL: Un balón.

PARA: Niños y niñas de 6 a 12 años.

REGLAS: Se forma un círculo de alumnos sentados en el piso, se pasan la pelota unos a otros de forma que vaya pasando a la derecha sin saltar ningún alumno.

Los jugadores deben tratar de tocar la pelota lo menos posible y pasarla inmediatamente al siguiente.

El maestro se pondrá de espaldas y dará un silbatazo de vez en cuando en el instante en que se oiga el silbato, el jugador que esté tocando la pelota quedará eliminado. Si la pelota estuviera en el aire en ese momento seguirá el juego. Si un alumno pasa mal la pelota o se le escapa deberá ir a recogerla y pasarla de nuevo al siguiente, ganará el último que quede en el juego.

68.—LA BOLERA HUMANA.

TERRENO: Patio o campo amplio.

MATERIAL: Un balón de voleibol.

JUGADORES: Tres equipos.

PARA: Niños y niñas de 6 a 12 años.

REGLAS: Dos equipos se colocan en alineación paralela uno frente a otro a 10 metros de distancia entre sí, en el espacio comprendido entre ambos se moverá a su antojo el tercer equipo. Los alumnos de los lados lanzarán el balón tratando de tocar a los del centro, para lanzar el balón utilizarán indistintamente las manos o los pies. Quedarán eliminados los alumnos del equipo central que son tocados por el balón en cualquier parte del cuerpo. Ganará el último que quede, entonces un nuevo equipo pasará al centro y éste pasará a ocupar su lugar y comienza el juego, es importante indicar que no se eleve demasiado el balón para evitar golpes en la cara.

VARIANTE: Se puede practicar también en círculo.

69.—EL GATO Y EL RATON.

TERRENO: Patio o campo amplio.

MATERIAL: Dos balones.

PARA: Niños y niñas de 7 a 13 años.

REGLAS: Se forma un círculo de alumnos cualquiera pone la primera pelota en movimiento pasándola a su compañero de la derecha cuando esta primera pelota ha corrido 5 puestos el mismo alumno pone en juego la segunda (EL GATO) desde ese momento los que tienen el gato harán lo posible porque alcance al ratón y éstos a su vez se desprenden de él lo antes posible ya que cuando un mismo jugador tiene al gato y al ratón juntos quedará eliminado y saldrá del círculo, las pelotas se moverán únicamente de uno en uno sin saltar alumnos, ganarán los últimos 5 que queden.

70.—LOS NUMEROS.

TERRENO: Patio o campo amplio.

MATERIAL: Un balón.

PARA: Niños y niñas de 8 a 12 años.

REGLAS: Los jugadores se numerarán y formarán un círculo, un alumno nombrado por suerte pasa al centro, tira al aire la pelota hacia arriba y grita un número el alumno con ese número corre al centro a tratar de tomar la pelota; si la logra tomar seguirá el mismo alumno que estaba al centro si no él mismo lanzará la pelota gritando otro número y así continúa el juego.

VARIANTE: Según objetivo específico: Se forman 2 equipos numerando a un equipo se asignan números pares y al otro números impares se colocan los equipos en fila, uno frente del otro, y el maestro se colocará al centro, él mismo lanzará la pelota hacia arriba y gritará un número, el que tenga ese número correrá a tomar la pelota antes de que caiga al suelo, si la atrapa, contará un punto para su equipo y ganará el equipo que acumule más puntos en todo el juego.

71.—PELOTA DESCUBIERTA.

TERRENO: Patio o campo amplio.

MATERIAL: Balones, los necesarios.

JUGADORES: Se formarán equipos con mínimo de 10.

PARA: Niños y niñas de 8 a 13 años.

REGLAS: Los alumnos se colocarán en columna de acuerdo a los equipos formados, atrás de una línea de salida enfrente según la fuerza de los alumnos se colocará la meta. El primer jugador de cada equipo estará previsto de una pelota.

A una señal los jugadores uno corren a la meta y desde allí lanzan la pelota a los jugadores número dos que ya habrán avanzado un paso hasta pisar la línea de salida. Después de recibir el balón los números dos corren a la meta y lanzarán a los números tres que hacen lo mismo y así sucesivamente después de tirar la pelota los alumnos se van formando atrás haciendo de nuevo la fila cuando todos los alumnos han pasado del otro lado reemprenden el juego hacia la línea de salida el equipo vencedor será aquel cuyo último jugador atraviese primero la línea de meta.

72.—LA PELOTA ATRAPADA.

TERRENO: Patio o campo amplio.

MATERIAL: Un balón de voleibol o una pelota.

PARA: Niños y niñas de 8 a 13 años.

REGLAS: Se forma un círculo con los alumnos se coloca a uno de ellos al centro del círculo y tira la pelota al aire, designando por su nombre a uno de los alumnos, el cual correrá al centro del círculo a tratar de atrapar la pelota antes de que toque el suelo, mientras que el alumno designado si atrapa la pelota la aventará también al aire llamando a otro jugador. Todo alumno que pierda la pelota sale del círculo. Este juego debe llevarse a un ritmo muy rápido porque en eso consiste, su gracia.

73.—JUEGOS ORGANIZADOS.

NOMBRE: Calles y callejones.

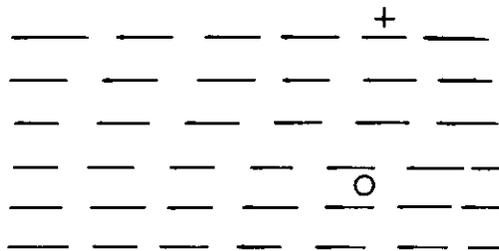
ORGANIZACION: Formación en fila, brazos laterales y se le llamarán calles al dar un flanco derecho con brazos laterales se le llamarán callejones.

EXPLICACION: Un alumno será correteado por otro, al estar el juego en su persecución se dará la orden de calles y callejones los alumnos darán flanco y los de la persecución seguirá por el sentido que se forme, sin cruzar las formaciones.

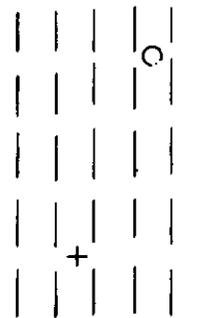
MATERIAL: Ninguno.

DIAGRAMA:

CALLES



CALLEJONES.



Formación según cantidad de alumnos.

REGLAS: No cruzar las filas.

NOMBRE: Relevos en batería.

ORGANIZACION: Formación en hilera con una separación de brazos laterales se divide el grupo por mitad de las hileras y se da el espacio del recorrido, quedan de frente las hileras.

EXPLICACION: Los que inician saldrán corriendo llevando una pelota, piedra, etc., y la entregará al de enfrente, el que recibe saldrá corriendo a dársela al otro y así sucesivamente, el que entrega pasa a formar atrás.

74.—BOXEO A CIEGAS.

INSTALACION: Terreno, llano, patio, etc.

MATERIAL: Tres guantes de box y seis pañuelos.

FORMACION Y ORGANIZACION: Todos los jugadores forman círculo mayor.

Se seleccionan 6 jugadores de idéntica capacidad (edad, fuerza etc.) y se les vendan los ojos, a 3 de ellos se les ubica dentro del círculo se les provee de un guante; los 3 vendados y sin guantes, entran a su turno en el círculo.

DESARROLLO: Dada la señal de iniciación los 3 jugadores con guante, mediante gritos y movimientos atraen hacia sí a los atacantes (los que poseen guante), defendiéndose de los golpes de éstos tirando mediante la flexión del tronco cubriéndose la cara con las manos y llevando el antebrazo hacia el pecho.

REGLA: Sólo se permitirá golpear con el puño enguantado.

75.—SUPRIMIR LOS APOYOS.

INSTALACION: Terreno o césped.

FORMACION: En cruz.

ORGANIZACION: Enfrentados dos a dos en posición de cúbito ventral con apoyo de brazos extendidos.

DESARROLLO: Los competidores deberán intentar suprimir el apoyo de manos de los adversarios colocados a cada lado (evitar desplazar los pies).

COMPETENCIA: Se cuenta un punto por cada caída.

REGLA: Los jugadores deberán ser cambiados con frecuencia.

76.—EL COW - BOY.

INSTALACION: Terreno con césped.

ORGANIZACION: El caballo se coloca en 4 patas, con las piernas extendidas. El cow - boy montado con las piernas flexionadas (rodillas apretadas). El caballo encabritado debe intentar voltear al jinete, quien se sostiene por presión de sus piernas y solamente puede apoyarse con una mano. El caballo no debe desplazar sus apoyos (manos y pies).

77.—LOS SALTADORES Y LOS OSOS.

NUMEROS DE JUGADORES: De 10 a 20.

LUGAR: Un campo o jardín de 10 X 10 metros.

DISPOSITIVO: Se forman dos equipos de igual número de jugadores unos son los saltadores y otros los osos, en el suelo se traza un círculo cuyo diámetro será de 6 a 9 metros, según el número de participantes, dentro de él formando un círculo se colocan los osos, en los brazos entrelazados y agachados un poco hacia adelante, sacando la espalda, limitando a este círculo se trazará otro concéntrico y exterior a él, con 4 metros más de diámetro. En éste se coloca el guardia y fuera los saltadores.

MARCHA DEL JUEGO: Los saltadores tratarán de montar a caballo sobre los osos, para lo cual deberán ser evitados por el guardián que se encuentra en el corredor que hacen los de círculos, cuando el guardián toca alguno de los saltadores, éstos pasarán a ser osos y viceversa.

REGLAS: El jugador o guardián deberá ser nombrado por el maestro, el cual es conveniente cambiar a intervalos. El guardián puede circular libremente dentro del círculo. Si aquél viese que uno de los saltadores montado en un oso está a punto de caer, puede quedarse a su lado todo el tiempo que necesite hasta que caiga tocándole entonces.

78.—ASALTO A LA CIUDADELA.

NUMERO DE JUGADORES: De 20 a 40.

LUGAR: Un campo cualquiera de 16 X 16 metros.

MATERIAL: Brazaletes en dos colores diferentes, tres palos o banderas.

DISPOSITIVO: Los jugadores se dividen en dos grupos iguales, por suertes se decide a quién corresponde ser atacante y a quién defensor.

Cada quien lleva su brazalete del mismo color. En el suelo se marca un círculo de 12 metros y en el centro se colocan las banderas (es la ciudadela). Se traza otro círculo concéntrico y exterior a aquél, de 4 metros más de diámetro, en el pasillo que forman los dos círculos se colocan los defensores y los atacantes se sitúan repartidos al exterior del dispositivo.

Antes de comenzar el juego se fija la duración de éste, aproximadamente 15 minutos.

MARCHA DE JUEGO: El profesor da la señal de apertura, y desde este momento los atacantes tratan de apoderarse de las banderas colo-

cadadas en el centro, los defensores luchan por evitarlo, haciendo prisioneros a los atacantes que sean cogidos dentro del pasillo.

Todo atacante que consiga pasar las líneas de defensores y penetre a la ciudadela tiene derecho a coger una bandera.

Si antes de finalizar el tiempo marcado los atacantes consiguen capturar las tres banderas quedan vencedores. Si por el contrario no lo logran, por tener a sus jugadores prisioneros o por quedarles un número muy reducido para intentarlo, ganan los defensores.

El juego puede continuar pasando los atacantes a ser defensores y viceversa.

REGLAS: Los prisioneros que son capturados quedan dentro de la ciudadela hasta finalizar el juego, igual sucede con los que han conseguido entrar y apoderarse de las banderas, los atacantes pueden canjear una bandera por 4 jugadores de su equipo que están prisioneros

79.—EL TORO.

MATERIAL: Un balón de basquetbol.

FINALIDAD: La práctica de los diferentes pases.

ORGANIZACION: Se coloca a todos los alumnos en formación de un círculo, colocándose al centro otro alumno, el cuál tratará de interceptar el pase que hacen los jugadores, siendo estos pases al frente, el jugador que pierda el pase, pasará al centro.

REGLAS: Si el pase lo intercepta el jugador del centro con el pie, no contará como bueno.

Cuando el jugador del centro intercepta legalmente el pase ocupa el lugar del jugador que lanza el pase.

80.—SIGUE POR LA LINEA.

MATERIAL: 2 ó 3 pelotas de basquetbol.

FINALIDAD: Práctica y mecanización del bote.

ORGANIZACION: Los alumnos se formarán en 2 ó 3 hileras según el número de balones, las hileras en caso de ser dos balones, serán en número de cuatro, con igual número de participantes, se colocarán en los ángulos que forman las líneas de fondo y lateral, una frente a la otra en la línea lateral.

DESARROLLO: A indicación del profesor el alumno de la hilera de la cabecera, el que tiene la bola saldrá botando con la mano derecha

de
ha:
la |
lot:
de

pon
a b

y ot
ra, t
o u
situ:
cent
tros

trazi
entr
dor,
anui
rect:
anur
baló
y se
pase
peru

opos

de tal manera que la pelota pegue sobre la línea lateral, cuando llegue hasta donde se encuentran sus compañeros de la cabecera dos, pasará la pelota y se formará atrás del grupo y repetirá la acción, cuando la pelota llegue al competidor que inició la levantará sobre la cabeza en son de triunfo o de haber terminado.

REGLAS: 1.—La pelota sólo debe cogerse con 2 manos al iniciar y terminar el juego.

2.—La pelota deberá hacer contacto con la línea en cada bote.

3.—La pelota deberá pasarse al estar a un pie, se dice a un paso de su compañero.

81.—TIRO AL CUADRO (O AL ARO).

Juego de destreza, coordinación y potencia de lanzamiento se pone mediante intensidad de trabajo muscular aplicación pre-deportiva a balonmano y a baloncesto.

Para su práctica debe utilizarse un balón de mano; unas veces, y otras, unos de cesto, así como uno o dos rectángulos marcos de madera, sujetos a un poste sobre el que giran (o pintados sobre una pared), o un aro colocado también sobre el poste (ver el croquis) el poste está situado en el centro de una línea de 2 a 7 metros de longitud. Con centro en el poste se marca un sector circular con radio de 2, 5 ó 7 metros.

Los jugadores en número de 7 a 14, se colocan ante la línea de trazos límite del sector circular divididos en dos bandos blanco—azul entremezclados alternativamente se pasa el balón de uno a otro jugador, y a la vez de **blanco o azul** que dará el maestro, el jugador del color anunciado que tenga el balón intenta hacer pasar el balón por el aro o rectángulo, con lo cual de lograrlo tendrá su equipo un tanto a favor, de anunciarse el color y el jugador, de ataque en aquel momento tuviese el balón, lo lanzará a otro o lo dejará caer, perdería el derecho de lanzar, y se repetiría el juego en la forma inicial prevista. Cada vez que el balón pase por el aro o rectángulo se gana un punto a favor del equipo a que pertenece el jugador que lo hubiese logrado.

FALTAS: a) Quitar el balón.

b) Pisar la línea de límite o el círculo.

c) Lanzar el balón intencionadamente contra un jugador.

SANCION: Lanzar el balón a 1 metro de la línea del área sin oposición de ningún contrario.

VARIANTES: Marcar un sector cuadrado de 10 x 10 metros, sobre el cual se sitúa el dispositivo que veréis en el croquis, y el balón se lanza por el que dirige el juego, contra el centro en la iniciación o que del mismo, y los dos equipos se disputan su posesión para tratar de lograr el punto a su favor.

En este caso se habrá de quitar con una mano, abierta ésta, y no podrá retener más de tres segundos ni dar más de 2 pases con él.

82.—CARRERAS DE RELEVOS.

Se forman hileras, en número igual de niños, se les indica su carril de 1.50 metros de ancho por 15 metros de largo (la distancia se aumenta según la edad); se coloca un juguete, que debe traer el niño, cuando el maestro da la señal de salir. Regresa, corriendo y entrega el juguete al segundo, para que lo vaya a dejar; al regresar, da una palmadita al tercero, para que salga así sucesivamente, hasta terminar.

En estas carreras de relevos, se emplearán distintos materiales cada vez, para que el niño sienta gusto mayor, si ve variación; así pueden ser; carreras con colores, llevando saquitos de aserrín, banderitas, etc.

83.—CARRERAS CON EMBUDOS.

Formar a los niños en hilera (2 ó 3); a los primeros de cada hilera se les dará un embudo de papel y se les indica que se coloquen atrás de la línea de salida frente a su carril.

Sobre la línea y frente a cada niño estará un globo de color brillante, inflado, o una bola de papel de "china".

A la voz de "listos", el primer niño de cada hilera, se pone a "gatas", cogiendo con una mano el embudo para sostenerlo siempre junto a la boca; al silbatazo, empieza a soplarle al globo o a la pelota de papel para rodarla hasta la meta que estará a una distancia de 15 metros de la meta de salida.

Al llegar a la meta recoge el niño el globo o la pelota y regresa corriendo a colocarlo al frente del 2o. niño de su hilera, el cual sale inmediatamente.

El niño que regresa, después de colocar la pelota al frente de su compañero se irá a formar atrás de su hilera.

El último que regresa, al llegar a la meta de salida, levanta el globo o la pelota de papel, para que el maestro indique quién es el vencedor. Este juego es muy apropiado para ejercitar la respiración.

84.—EL CAMPANERO.

Se venda a todos los niños, menos a uno, al que se le entrega una campanita, la cual tocará, escabulléndose para que no lo cojan. (Procurará llevar a sus compañeros por lugares accidentados) Si es atrapado, pasará a jugar como los vendados, y llevará ahora la campanita.

Al ser atrapado el campanero, todos se quitan la venda de los ojos al igual si atrapan a un jugador vendado, y se la volverán a colocar, tapándolos, tan pronto se reanude el juego.

85.—EL NEGRITO TRAGABOLAS.

Con la tapa de una caja de cartón y redonda y grande, se forma una cara de (negrito) o de un payaso, con la boca abierta y calada. A distancia conveniente unos 3 ó 4 metros convenientemente, se colocan los niños con pelotitas de trapo o tenis. Hasta 2 tiros con la mano derecha y dos con la izquierda.

86.—EL CANGREJO.

Campo: Completamente liso para que no se lastimen las manos, de 5 a 10 metros de largo según la edad de los niños.

Los carriles tendrán unos 50 metros de ancho y serán el número igual al de los equipos.

Al final del carril (del otro lado de la línea de salida), se traza un círculo de 1 metro de diámetro.

Los jugadores número 1 de cada equipo se sientan dando la espalda al círculo, pero sin rebasar la línea de salida.

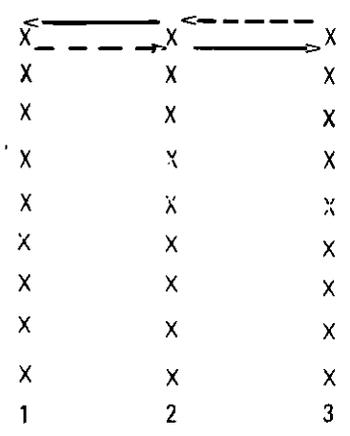
A la voz de listos, colocan las manos abiertas en el piso y elevan el cuerpo hasta ponerlo en posición horizontal, apoyándose solamente en las manos y en los pies, y la cabeza hacia el círculo. Al silbatazo, emprenden la marcha en esa posición, caminando hacia atrás.

El jugador que llegue primero al círculo da un punto a su equipo. Cuando el niño llega al círculo, se pone en pie y se coloca atrás en la línea de retiro.

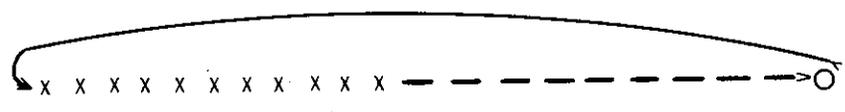
Al terminar el último niño, el maestro dirá que equipo tiene mayor número de puntos y ese será el vencedor.

P.I. Formar tres filas o líneas y en posición sentados a la voz ejecutiva la fila número 1 saldrá corriendo a tocar el hombro del compañero número 2 y queda éste en la posición de ut para que el número 2 salga

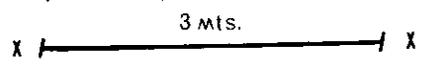
corriendo a tocar el hombro del número 3 y queda en la posición del número 3 (sentado) y este salga a tomar el hombro del número 1 y así sucesivamente.



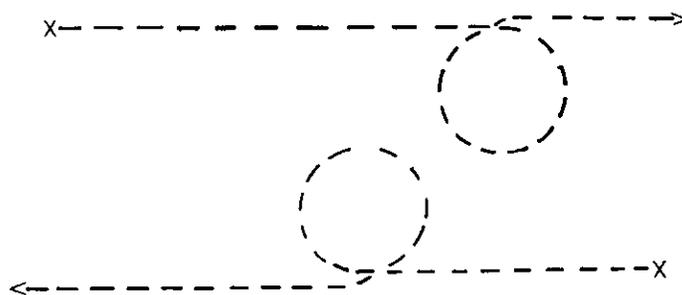
P.I. Colocar a los alumnos en columna o equipos de trabajo a la voz ejecutiva los primeros saldrán a recoger la pelota que previamente habrán colocado a una distancia de 10 metros para dársela al último compañero y éste irá pasando hasta llegar al de enfrente y éste salga corriendo a dejarla a donde fue tomada y regrese corriendo a tocar el hombro del último compañero y así vayan tocándose el hombro hasta que llegue al de adelante (y así sucesivamente).



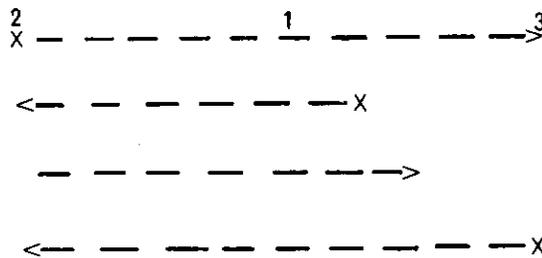
P.I. Hacer dos filas o líneas a una distancia de 3 metros para lanzar la pelota (forma de pase de pecho) con un movimiento hacia adentro y hacia afuera.



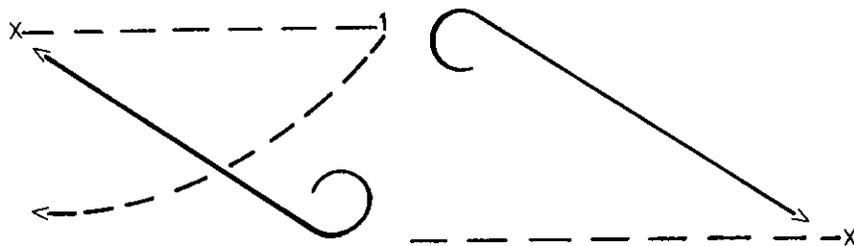
P.I. Formar 3 filas para botar el balón con las manos de frente, haciendo un giro a media distancia y seguir de frente.



P.I. Conducción de pelota con las manos y al ras del piso (no debe botar la pelota), por tercias.



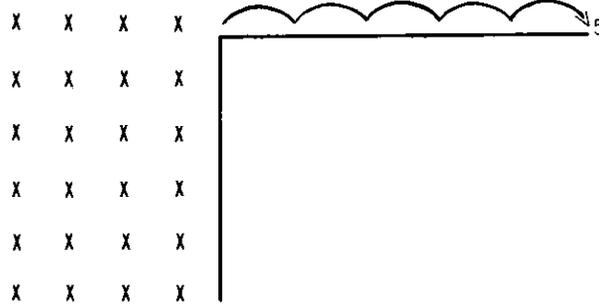
P.I. Columna x 3 a una distancia de 5 metros uno de otro. Lanzamiento de pelota combinando con el bote, ejem:



87.—CINCO PASOS.

Los niños se colocan en filas o líneas a la voz de ejecución saldrán tantos niños como esté integrada la fila y saldrán 5 pasos donde se marcará la punta del pie menos adelantado y el talón, para ser medida la distancia que saltó desde la línea de salida.

N O T A: Se enseñará a los alumnos a mover los brazos y flexionar las rodillas para alcanzar mayor impulso y por lo tanto distancia.



88.—ENCOSTALADOS O AMARRADOS.

P.I. Los niños en fila en línea amarrados de los tobillos con un cinto o pañuelo (costal) a la voz de "ya" recorrerán una distancia establecida si son muchos será en forma de GIT como en atletismo y para sacar a los 1os. lugares y luego serán los finales.

89.—EL SECADOR.

Se forma un círculo con la vista al centro y un alumno estará en el centro con una cuerda y a ella amarrada una pelota. A la señal se hace rodar la cuerda en torno al círculo, obligando a saltar a todos sobre la pelota el que es atrapado cambia de lugar con el del centro.

90.—LOS PATOS VUELAN.

P.I. De pie y uno queda enfrente y dirá, nombres de animales que vuelan (hacer movimientos de volar levantando los brazos sobre la cabeza) y cuando nombra uno que vuela, no deberán moverse los niños el que lo haga pasará a tomar el lugar del que dirige el juego.

91.—JUEGOS DE LOS PLANETAS.

P. I. De pie y uno detrás de otro (por equipo de trabajo).

INSTRUCCIONES: Cada jugador deberá llevar el cono de un extremo a otro a base de soplidos y sobre el cable u órbita (que será el hilo).

MATERIAL: 1 cono de papel y un hilo delgado.

92.—LUCHA DE CANGREJOS.

P. I. Sentados, manos apoyadas al piso y de espaldas las parejas a la señal de levantar las caderas y empujar con los hombros y espalda intentando hacer que el adversario baje las caderas al piso.

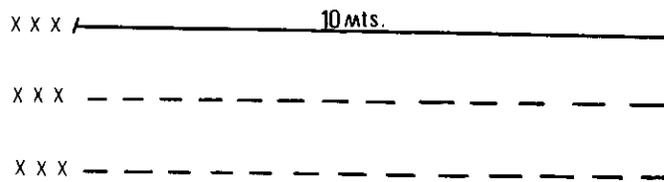
El ganador será el que lo logre (NO DEBEN TOCARSE CON LA CABEZA).

93.—LUCHA DE ESPALDAS.

Los contendientes se colocan sobre la línea del centro espalda vs. espalda y entrelazados los brazos a la señal C-D uno empuja a su adversario tratando de hacerlo pasar su línea de base. No se permite levantar al contrario, únicamente empujar.

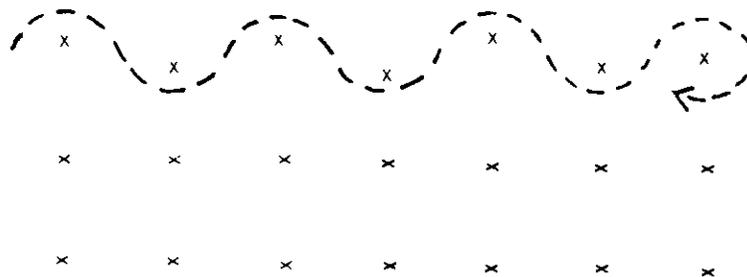
94.—JUEGO ORGANIZADO.

Llevar una pelota o transportarlos en una distancia de 10 metros a manera de competición.



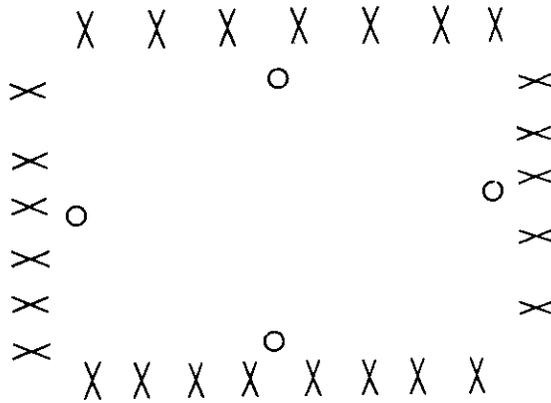
Recorrer una distancia determinada con o sin pelota en forma de zig-zag zaguamente a manera de competición.

En una superficie limitada el juego de la "VIDA" el compañero tendrá en su poder un globo inflado que será el que al ser tomado por otro contrario éste automáticamente estará muerto.



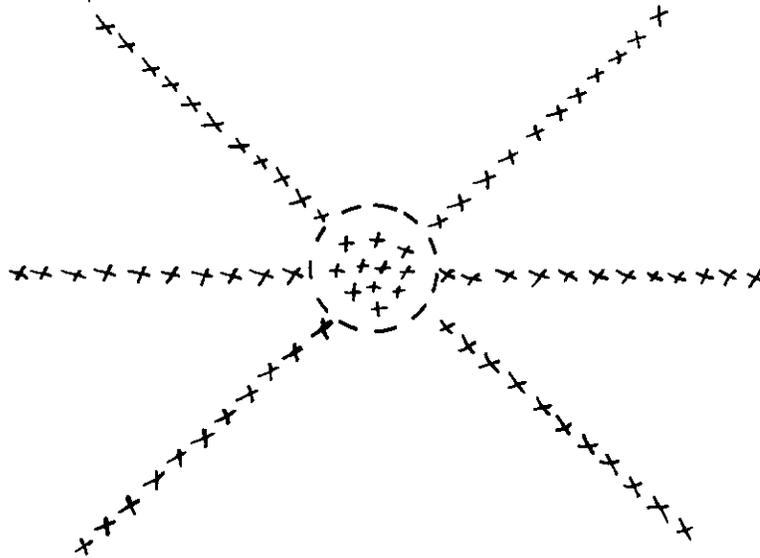
95.—RELEVO DE ESQUINAS.

Se hará el lanzamiento de pelota comenzando el capitán a lanzar al número 1, 2, 3, 4, relativo del número 1.



96.—JUEGO DE LA SUMA CON PALILLOS DE COLORES.

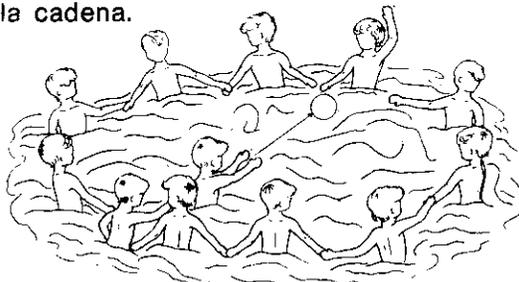
Se formarán 4, 5 ó más hileras de alumnos, cada uno llevará un color, al silbatazo saldrán corriendo el 1er. alumno y tomará palillos de su color retándoselos de otro color, ganará el que al término del juego aumente más palillos de su color.



En una manga cerrada se depositarán varios objetos pero en todos algo en igual que será sacado por el alumno sin ver, usando solamente el sentido del tacto.

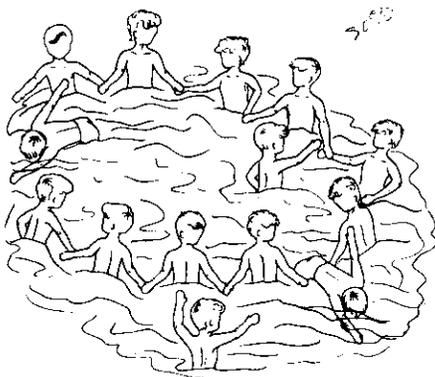
99.—LOS PRISIONEROS.

Rojos y blancos, círculos blancos rojos prisioneros tratarán de escapar sin romper la cadena.



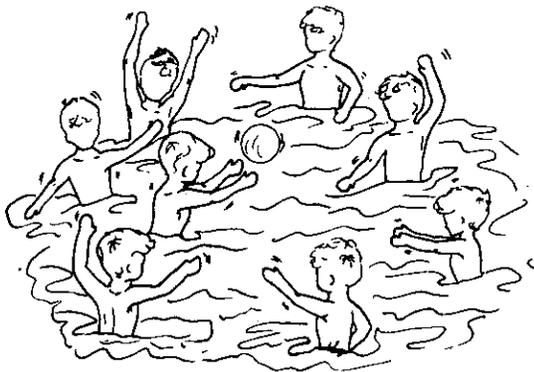
100.—ESQUIVAR LA PELOTA.

En equipos rojos y blancos con una pelota se les lanzará al equipo contrario.



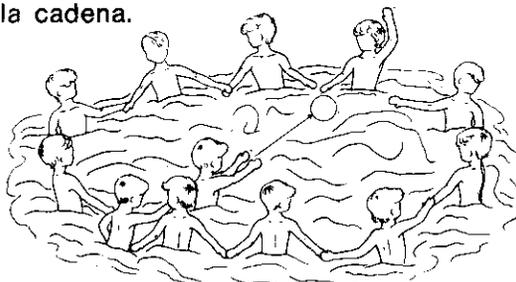
101.—ESQUIVAR LA PELOTA EN CIRCULO.

Perderá y pasará al centro el que sea tocado por la pelota.



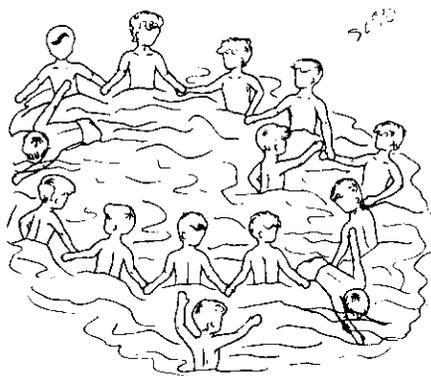
99.—LOS PRISIONEROS.

Rojos y blancos, círculos blancos rojos prisioneros tratarán de escapar sin romper la cadena.



100.—ESQUIVAR LA PELOTA.

En equipos rojos y blancos con una pelota se les lanzará al equipo contrario.



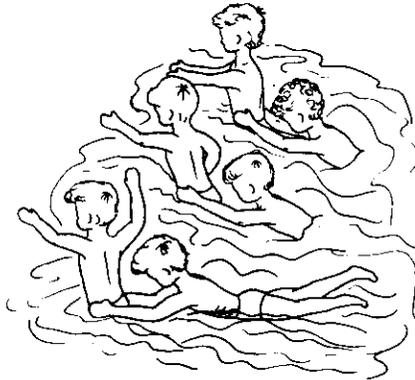
101.—ESQUIVAR LA PELOTA EN CIRCULO.

Perderá y pasará al centro el que sea tocado por la pelota.



102.—TANDEM.

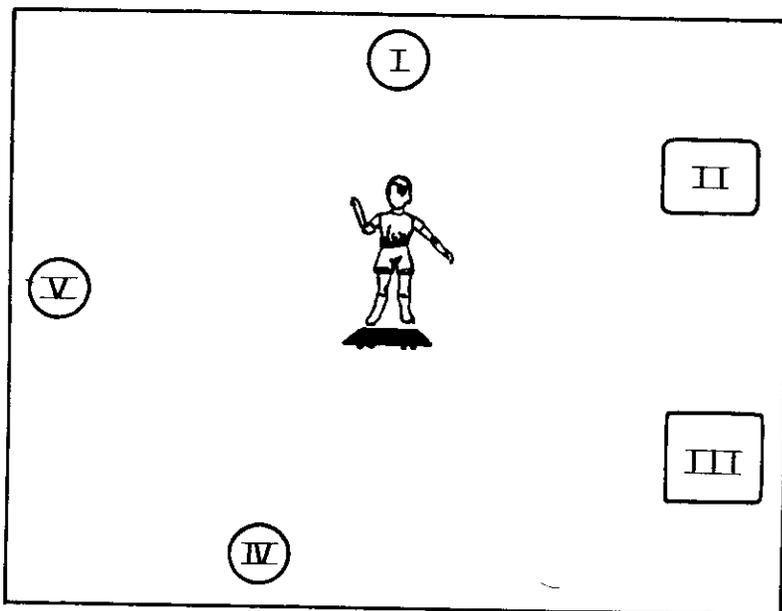
Alternando las posiciones por equipos a la mitad del grupo.



103.—BOSQUE ENCANTADO.

ORGANIZACION: Divididos por grupos de trabajo y en sus lugares correspondientes el maestro se colocará al centro del patio y empezará por pronunciar lo siguiente:

YO SOY EL MAGO
ESTA ES MI VARITA MAGICA,
Y CADA VEZ QUE DIGA



SIN SALA BIN.
USTEDES QUEDARAN HECHIZADOS.
LO QUE YO DIGA
USTEDES HARAN:
SIN SALA BIN.

Son gatos, gateen y maullen.
Son monos, trepen.
Son peces, naden.
Son loros, hablen.
Son indios, rastreen.

SIN SALA BIN.

Vuelven a ser niños (a sentarse).
O simplemente dirá el maestro:

Dormirse.
Sentarse.
Arrastrarse.
Gatear.
Brincar.
Pararse.

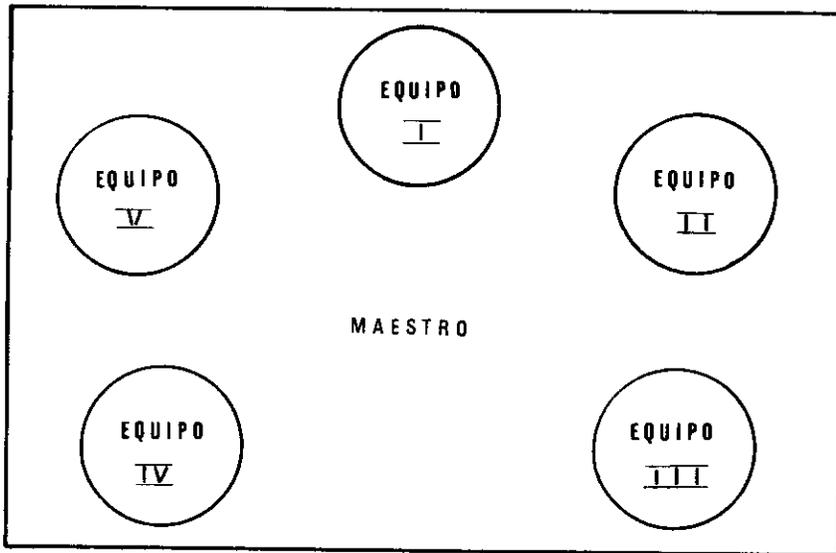
NOTA: Los alumnos tratarán de imitar las indicaciones del maestro.

104.—TOCA LO QUE DIGA.

ORGANIZACION: Sentados en el piso por equipos, (en círculo), el maestro al centro del patio o donde pueda ser visto y oído por todos y a continuación dirá:

Toque madera
o toquen hierro.
Toque un clavo.
Toquen un tornillo.
Toquen cemento.
Toquen al maestro.
Toquen una línea.
Toquen un círculo.
Toquen un triángulo.
Toquen un cuadrado o rectángulo.

NOTA: Entonces todos los alumnos se levantarán y correrán a buscar y tratar de tocar antes que los demás el objeto o figura con las características que indicará el maestro.

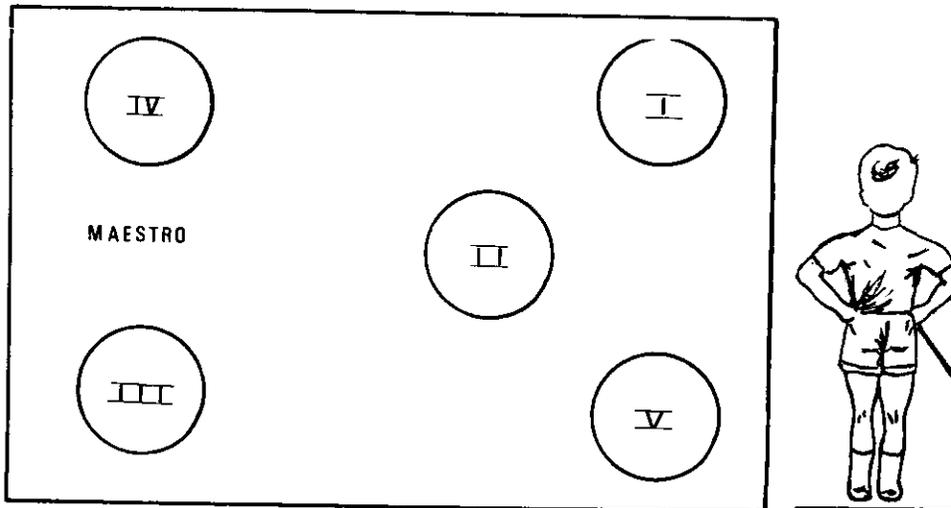


105.—"SACALE LA COLA AL ZORRO".

"JUNTANDO COLITAS."

ORGANIZACION: Cada equipo juega por separado a la variante sería todo el grupo.

Todos los alumnos recibirán una cinta de color de 20 centímetros de largo, azul, roja, verde amarilla, naranja, café, etc., (un color diferente para cada equipo) y la colocarán deteniéndola del elástico de su short en la parte posterior de modo que sobresalga 10 centímetros y a



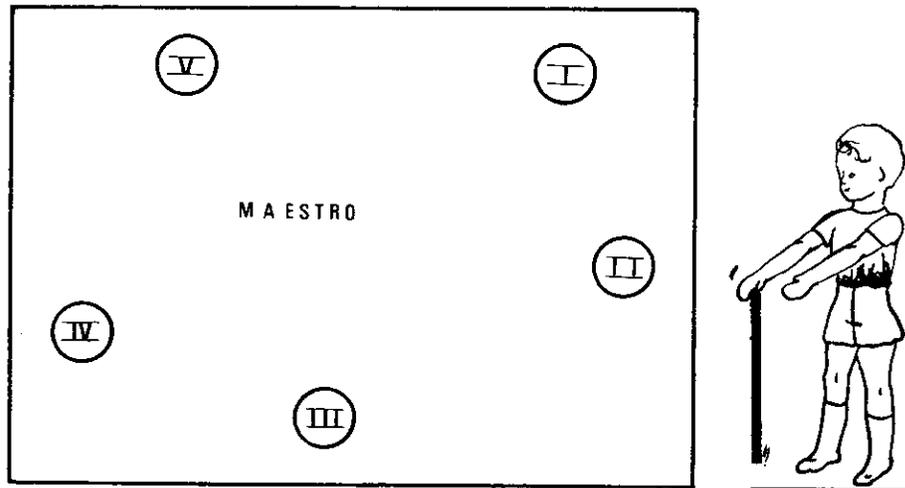
una señal del maestro; todos tratarán de quitarle la cola a sus compañeros y la suya propia no la cubrirá ni la tocará con las manos y a la vez tratará de no perderla.

NOTA: Ganará quien a la señal de detener el juego cuente con más colitas en su poder.

106.—NO ME DEJES CAER.

ORGANIZACION: Cada equipo se coloca en su área de trabajo.

Cada alumno con un bastón de 1.00 metro de largo colocado perpendicularmente al piso y de un extremo lo detendrá con la mano. Girando hacia la derecha e izquierda al silbatazo del maestro correrán a tratar de detener al bastón del compañero que tenían enfrente y el de él lo detendrá el compañero de atrás.



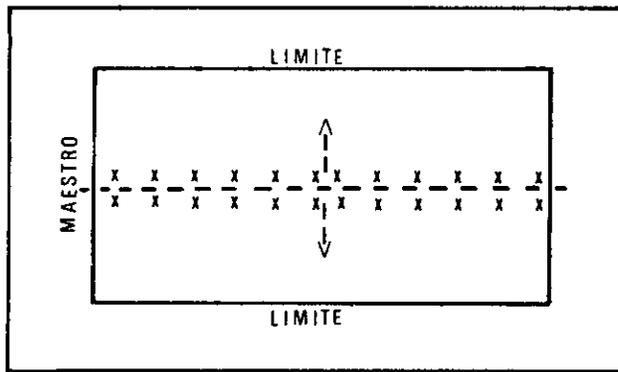
107.—PESCADO Y PESCADORES. POLICIAS Y LADRONES. PARES Y NONES.

ORGANIZACION: La mitad del grupo frente a la otra mitad en posición de carrera o de ataque lo más cerca unos de otros.

El maestro en un extremo gritará según el título del juego policías o ladrones, designando de antemano quiénes serían policías y quiénes ladrones.

Entonces los alumnos que sean policías tratarán de atrapar un ladrón antes de que rebese el límite de la área donde queda libre de peligro o viceversa y a los atrapados les colocarán en sus dominios.

NOTA: Gana el grupo que reúna más prisioneros y el maestro jugará con vocablos que tengan el mismo principio.

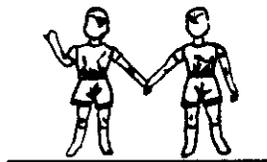
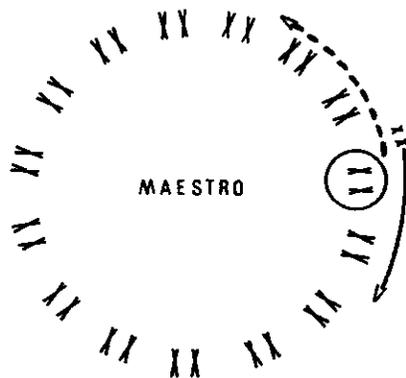


**108.—LOS QUEMADOS.
O
CORRE QUE TE ALCANZO.**

ORGANIZACION: Todos en círculo y agarrados o tomándose de las manos, el maestro al centro y una pareja fuera del círculo, tomados de las manos corriendo en un sentido o dirección.

Esta pareja toca a equis compañero del círculo grande ya sea por el lado derecho o izquierdo y empezará por correr hacia el lado contrario de la pareja de fuera, jalando al compañero que tenía en el lado que fue tocado.

NOTA: El círculo grande es monótono por eso se recomienda mejor dividir el grupo en dos a la mitad un círculo y la otra, otro círculo.



BIBLIOGRAFIA

A. LISTELLO

P. CLERC

B. CRENN

E. SCHOEBEL RECREACION Y EDUCACION FISICA DEPORTIVA.

ALFRED A. WOOD GIMNASIA Y RECREACION PARA LA ESCUELA PRIMARIA.

JUEGOS APUNTES DEL 2o. AÑO DE LA ESCUELA NACIONAL DE EDUCACION FISICA.

HENRY D. EDGREN
Y JOSEPH J. GRUBER

JUEGOS ESCOLARES PARA PRIMARIA.

JUEGOS Y DEPORTES

RECOPIACION DE JUEGOS REALIZADOS POR C.D.O.M.

PROGRAMAS DE EDUCACION FISICA PARA ESCUELAS PRIMARIAS.

WILHELM BUSCH EL FUTBOL EN LA ESCUELA

FLOSDORT RIEDER

DEPORTES Y JUEGOS EN GRUPOS

INDICE

	PAG.
LOS JUEGOS RECREATIVOS	5
1.—CARRERAS DE EQUILIBRIO	6
2.—EL ARRIERO	6
3.—TIRO A LA FLECHA	7
OTRA MANERA DE CALCULAR	7
4.—JUEGO DEL TEJO	8
5.—LA PATA COJA	8
6.—PASAMANO POR ARRIBA Y POR ABAJO	9
7.—EL APALEADOR	9
SUGERENCIAS AL MAESTRO	10
8.—CARRERAS DE MANO A MANO	10
9.—SEGUIR AL GUIA	11
10.—EL ASIENTO EMPONZOÑADO O LAS SILLAS CALIENTES	11
SUGERENCIAS AL MAESTRO	11
11.—EL CAZADOR	12
12.—NO LA DEJES PASAR	12
13.—LA BANDERA	12
14.—RELEVO ALREDEDOR DE LA FILA	12
15.—EL RELOJ	13
16.—EL TUNEL	13
17.—EL FERROCARRIL	13
18.—LAS FLORES Y EL VIENTO	14
19.—AGUILAS Y HALCONES	14
20.—MEDIA NOCHE	14
21.—¿HAS VISTO A MI GATITO?	15
22.—RECOGER EL PAÑUELO	15
23.—ENCUENTRO Y NO LO DIGAS	15
24.—UNO, DOS, TRES	16
25.—ARBOLES Y ARDILLAS	16
26.—EL CAN-CAN	16
27.—LAS CONEJERAS	16
28.—LUCHA DE COCODRILOS	17
29.—CERCO DE CAZADORES	18
30.—CHIVOS PELOTEROS	19
31.—VOY POR LA OTRA	20
32.—GEMELAS SALTARINAS	21
33.—RUEDAS VIAJERAS	22
34.—AROS GIRATORIOS	23
35.—LA BOLA VUELVE SOLA	24
36.—EL CIEGO	25
	26

37.—MAR AGITADO	26
38.—EL CAZADOR, EL GORRION Y LA ABEJA	27
39.—LA ZORRA COJA Y LOS POLLUELOS	27
40.—JUGANDO A LOS SERIOS	27
41.—EL PASTOR Y LA OBEJA CON EL CENCERRO	27
42.—EL GATO Y EL RATON	28
43.—LA GALLINA CIEGA	28
44.—EL ESPEJO	28
45.—LOS MUDOS	28
46.—EL CIRCO	28
47.—EL DOMADOR	29
48.—EN EL JARDIN	29
49.—LOS CONEJOS	29
50.—PONME MI SOMBRERO	29
51.—EL TILIN	29
52.—AHORA TU	30
53.—GAVILANES Y POLLITOS	30
54.—LA ZORRA ESCONDIDA	30
55.—LA ARDILLA Y LA NUEZ	30
56.—LA AÑUJA ENHEBRADA	30
57.—MAQUINITA CON OBSTACULOS	31
58.—LAS TORTILLERITAS	31
59.—CALIENTA MANOS	31
60.—GAVILAN COME POLLOS	31
61.—EL CAMPANERITO	31
62.—BLANCO Y NEGRO	32
63.—EL ESPANTAPAJAROS	32
64.—PELOTA RECUPERADA	33
65.—LAS PAREJAS	33
66.—BLANCO EN TIERRA	34
67.—PELOTA CALIENTE	34
68.—LA BOLERA HUMANA	34
69.—EL GATO Y EL RATON	35
70.—LOS NUMEROS	35
71.—PELOTA DESCUBIERTA	36
72.—LA PELOTA ATRAPADA	36
73.—JUEGOS ORGANIZADOS	37
CALLE CALLEJONES	37
74.—BOXEO A CIEGAS	38
75.—SUPRIMIR LOS APOYOS	38
76.—EL COW-BOY	38
77.—LOS SALTADORES Y LOS OSOS	39
78.—ASALTO A LA CIUADAELA	39
79.—EL TORO	40
80.—SIGUE POR LA LINEA	40
81.—TIRO AL CUADRO (O AL ARO)	41
82.—CARRERAS DE RELEVOS	42
83.—CARRERAS CON EMBUDOS	42

	PAG.
84.—EL CAMPANERITO	43
85.—EL NEGRITO TRAGABOLAS	43
86.—EL CANGREJO	43
87.—CINCO PASOS	45
88.—ENCOSTALADOS O AMARRADOS	46
89.—EL SECADOR	46
90.—LOS PATOS VUELAN	46
91.—JUEGOS DE LOS PLANETAS	46
92.—LUCHA DE CANGREJOS	47
93.—LUCHA DE ESPALDAS	47
94.—JUEGO ORGANIZADO	47
95.—RELEVO DE ESQUINAS	48
96.—JUEGO DE LA SUMA CON PALILLOS DE COLORES	48
97.—LA CARRERA DEL TESORO	49
98.—LA CADENA	49
99.—LOS PRISIONEROS	50
100.—ESQUIVAR LA PELOTA	50
101.—ESQUIVAR LA PELOTA EN CIRCULO	50
102.—TANDEM	51
103.—BOSQUE ENCANTADO	51
104.—TOCA LO QUE DIGA	52
105.—SACALE LA COLA AL ZORRO O JUNTANDO COLITAS	53
106.—NO ME DEJES CAER	54
107.—PESCADO Y PESCADORES, POLICIAS Y LADRONES, PARES Y NONES	54
108.—LOS QUEMADOS O CORRE QUE TE ALCANZO	55

Este libro se terminó de imprimir el día
15 de mayo de 1979, en los Talleres de
Editora Lithomex, S.A., Paseo Tollocan
Km. 57.5 Carretera México-Toluca, siendo
su tiraje de 3.000 ejemplares.

