

La rana y los saltamontes



- Se dibuja un gran círculo, dentro del cual estarán los “saltamontes” que, saltan
- Los “saltamontes” no pueden salir de este círculo.
- Dentro del círculo en el que brincan los “saltamontes” hay una “rana”, que les p
- Cada uno de los “saltamontes” atrapados se irá convirtiendo en “rana”, de mod
- El último de los “saltamontes” que sea atrapado hará de “rana” en la próxima ju

Los conejos a sus madrigueras



- Los jugadores se agrupan de tres en tres. Dos de ellos se dan las manos y form
- Hay un jugador que también es un “conejo” pero este no tiene “madriguera”.

- A una señal todos los “conejos” salen de sus “madrigueras” y van saltando con
- Las “madrigueras” también pueden dar vueltas sin moverse del sitio.
- A un señal los “conejos” se apresuran a meterse en las “madrigueras”... y el qu
- Cuando todos han encontrado “una madriguera”... el que se quede sin casa ha

Los platillos volantes



- Con tiza se traza en el suelo un rectángulo. Uno de los lados de este rectángulo
- Los jugadores se dividen en dos grupos. Un grupo se coloca detrás de la “línea
- A una señal, los jugadores que tienen los balones comienzan a lanzarlos contra
- Los jugadores del otro grupo devuelven los balones, una vez que éstos han so
- Al cabo de un tiempo se detiene el juego y el grupo consigue tantos puntos con

El voley-globo



- Nos dividimos en dos equipos, y a su vez, los miembros de cada equipo se por

- Se divide el terreno en dos campos iguales, y se separa con una red, o con una cuerda.
- En vez de balón, vamos a usar un globo de agua -lleno- que será lo que tiene que pasar.
- El objetivo del juego es pasar el globo por encima de la red el globo. Los del otro lado intentarán pillarlo.

Perros, gatos y ratones



- Antes de empezar a jugar tendremos que hacer unas fichas, que nos servirán para representar a los animales.
- Las fichas más numerosas serán las de los “ratones”, seguidas por los “gatos”, y los “perros” serán las menos.
- Repartimos las fichas... y ya podemos empezar a jugar. A la señal los “perros” intentarán pillar a los “ratones”.
- Si un “perro” pilla a un “ratón”, no sucede nada. Si un “gato” pilla a un “perro” tampoco sucede nada.
- Se pueden añadir dos fichas que representen a un “cazador”. Estos podrán pillar a los “perros” y a los “ratones”.

Dodgeball

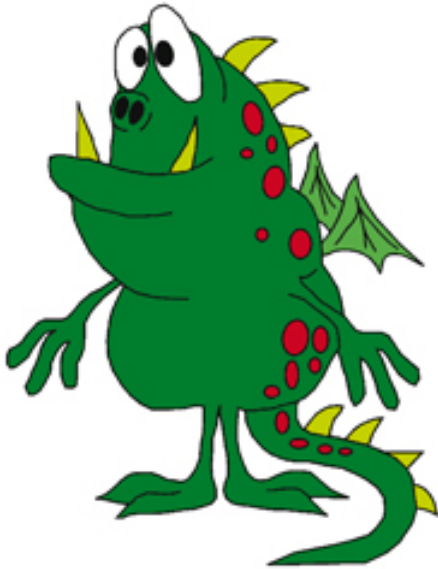


- Un equipo estará contra la pared y el otro a unos 10 metros, con las pelotas.
- El equipo lanzador no puede cruzar la línea... y empieza a lanzar la pelota al otro.

Funcionamiento de los lanzamientos:

- Darle a uno en un brazo: brazo a la espalda.
- En el otro brazo: ambos brazos a la espalda.
- Darle en una pierna: levantar la pierna.
- En la otra pierna: andar de rodillas.
- En la cabeza o el cuerpo: se elimina el lanzador.
- Si uno coge la pelota recupera una parte del cuerpo.
- Si no había perdido ninguna, se rescata a un compañero eliminado.

El monstruo del lago



Material:

Aros (como los de gimnasia rítmica) ó tiza (para dibujar unos círculos en el suelo)

- Para empezar a jugar tenemos que distribuir los aros por la sala, o pintar unos círculos en el suelo.
- Una vez decidido quién se la queda, que hará de “monstruo del lago”... el resto de jugadores se colocan dentro de los aros.
- Si pisamos fuera de los aros, el agua del lago nos congelará, y estaremos en peligro.
- La única manera que tenemos, para librarnos de la congelación es que un compañero nos libere.
- Si el monstruo te pilla cuando estás congelado... el se libera... y tú eres el nuevo monstruo.