50 Juegos

para Desarrollar la Convivencia en el Aula para niños de educación básica

ÍNDICE

Pág.

Introducción 9

Juegos de convivencia I 21
- De vaso en vaso 23
- Encuentra la palabra 25
- Escondido en el libro 27
- Puzle 29
- El barrendero 31
- Sillas musicales 33
- Piso donde poso 35
- La pesca 37
- Tendal de telas 39
- Pelotas locas 41
- Descanso 43

Juegos de convivencia II 45
- Los camareros 47
- Memoria colectiva 49
- Reporteros en movimiento 51
- Yogur viajero 53
- Caja sorpresa 55
- Recordando el carnaval 57
- Albañiles olímpicos 59
- El gusano 61
- Transporte colectivo 63
- Tiro al zapato 65
- Descanso 67

Juegos de convivencia III 69
- Los aguadores 71
- Encuentra la frase 73
- ¡Vaya cuento! 75

Pág.

El animal más fiero 77
Gato con guantes no caza ratones 79
¿Quién la pilla? 81
¿Dónde va la pieza? 83
Hundir la flota 85
Dale a la diana 87
Balones fuera 89
Descanso 91

Juegos de convivencia IV 93

Se me hace la boca agua 95
Encuentra el error 97
La cesta de la compra 99
Transporte chino 101
Encesta el yogur 103
El calendario 105
Patina y coge bola 107
En busca del tesoro 109
Demuestra tu habilidad I 111
Lanza y pilla 113
Descanso 115

Juegos de convivencia V 117

Apunta, dispara, llena... 119
Busca la pareja 121
Corre con la rueda 123
Engancha la anilla 125
Lanza bola 127
El rodeo 129
El maniquí 131
Busca, cuenta, responde 133
Demuestra tu habilidad II 135
Limpia tu casa 137
Descanso 139

Anexos 141

JUEGOS DE CONVIVENCIA
I

A
B
C
D

DE VASO EN VASO

Materiales:
- 8 botellas vacías de 1.5 litros, marcadas de dos en dos con las letras y colores de los equipos correspondientes (2 botellas letra A-color azul, 2 botellas letra B-color amarillo...);
- 56 vasos de petit-suisse;
- 28 aros;
- 4 cubos grandes con agua.

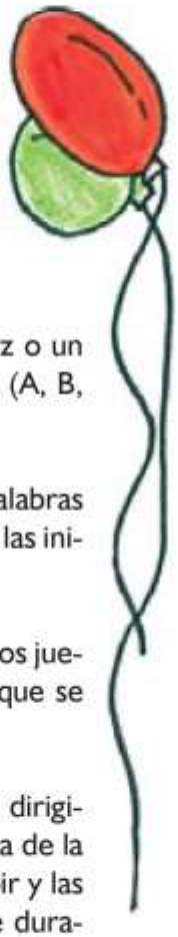
Objetivo. Conseguir llenar o alcanzar el mayor nivel de agua en las botellas colaborando con todas las personas del grupo propio.

Distribución. Habrá 4 filas de aros, a ser posible cada fila de un color. Se colocará cada participante dentro de su aro, a una distancia aproximada de 2 metros entre un aro y otro.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, el primer jugador o jugadora llenará sus dos vasos de petit-suisse con el agua del cubo que tiene a su lado, irá hasta el siguiente aro, los vaciará en los dos vasos de su compañero y regresará a recoger más agua. Este a su vez hará lo mismo, es decir, irá hasta el tercer aro a vaciar el contenido y regresará a su aro a recoger más agua, formando así una cadena que finalizará en la última persona que tendrá que vaciar el contenido de sus recipientes en las botellas.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces medirán el nivel de agua de las botellas y puntuarán a los grupos; luego, los capitanes vaciarán el contenido de las botellas en los cubos.

A
B



ENCUENTRA LA PALABRA

Materiales

– 2 mesas grandes para los jueces;
– 4 mesas pequeñas provistas de una carpeta con folios y un lápiz o un bolígrafo. Las mesas y las carpetas tendrán la letra identificativa (A, B, C, D) y estarán alejadas entre sí.

Objetivo. Conseguir entre todo el grupo el mayor número de palabras de las categorías marcadas (nombre, animal...) que comiencen por las iniciales que se les dan.

Distribución. Todos los grupos se colocarán junto a las mesas de los jueces, hasta que se marque el inicio del juego, momento éste en que se dirigirán a sus respectivas mesas (A-B-C-D).

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, cada grupo se dirigirá hacia su respectiva mesa. Una vez allí, el capitán sacará una hoja de la carpeta donde figuran las categorías de palabras que deben escribir y las cuatro (o las que se estimen) iniciales asignadas. En el tiempo de duración del juego deberán escribir el mayor número de palabras posibles. Una vez finalizado el tiempo, los capitanes llevarán su ficha a los jueces que revisarán las palabras, contabilizarán y asignarán los puntos correspondientes a cada grupo.

A

ESCONDIDO EN EL LIBRO

Materiales:
- 4 mesas (A, B, C, D);
- 4 carpetas, dentro de las cuales encontramos hoja de pregunta y hoja para escribir las respuestas;
- 4 libros;
- 4 bolígrafos;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 2 fichas con las respuestas, una para cada juez.

Objetivo. Contestar el mayor número de respuestas correctas.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en fila detrás de su mesa e irán saliendo por relevos cuando su compañero anterior regrese y anote la respuesta.

Desarrollo. Cada grupo estará situado en fila detrás de su mesa. Cuando se inicie el juego, el capitán sacará la hoja de preguntas, leerá la primera, se dirigirá corriendo hasta su libro, buscará la respuesta y regresará a su mesa donde anotará la respuesta; y así saldrán de uno a uno todos los miembros del equipo. Una vez finalizado el tiempo, los jueces, con sus hojas de respuestas revisarán las fichas de los cuatro grupos, asignando los puntos correspondientes en función del número de aciertos.

A B C D E
F G H I J
K L LL M N Ñ
O P Q R S T
U V W X Y Z

PUZLE

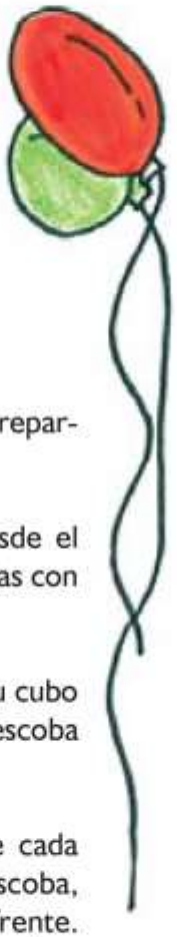
Materiales:
– 4 juegos de puzles gigantes formados por las letras del abecedario;
– 4 ficheros con las fotocopias de las piezas del puzle (letras);
– 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D).

Objetivo. Conseguir entre todo el grupo armar el puzle o, en su defecto, el mayor número de piezas correlativas.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera a la altura de su pivote de salida.

Desarrollo. El primer participante tendrá en su mano el fichero con las fotocopias de las piezas del puzle, ordenadas de la A a la Z. Cuando se marque el inicio del juego, observará la fotocopia de la primera pieza (letra A), dejando a la vista la fotocopia de la siguiente pieza (B) para el siguiente participante, y correrá a buscar la pieza en la caja que tiene enfrente; cuando la encuentre, regresará e irá montando el puzle a la altura del pivote de su grupo. De esta forma irán saliendo todos sus componentes. Una vez finalizado el tiempo, los jueces comprobarán las fichas de cada puzle y asignarán los puntos correspondientes dependiendo del número de fichas que tengan montadas.

EL BARRENDERO



Materiales:
– 6 ladrillos o cualquier otro obstáculo por grupo; en total, 24;
– 4 escobas pequeñas;
– 8 cubos (identificados dos a dos con las letras A, B, C, D);
unas 50 bolas de papel de periódico recubiertas de cinta aislante, repartidas en los cubos de salida.

Objetivo. Conseguir trasladar el mayor número de pelotas desde el cubo de partida hasta el cubo que se tendrá enfrente, empujándolas con la escoba (barriéndolas) y haciendo zig-zag entre los ladrillos.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su cubo y enfrente de su fila de ladrillos; el primer participante tendrá la escoba en la mano que a su vez hará las veces de testigo.

Desarrollo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo cogerá la pelota de su cubo y la irá barriendo con su escoba, haciendo zig-zag entre los ladrillos hasta el cubo que tenga enfrente. Cuando llegue allí, cogerá la pelota con la mano y la meterá en el cubo; regresará corriendo (sin necesidad de hacer zig-zag) hasta su grupo y entregando la escoba (testigo) a la persona siguiente que hará lo mismo.

Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las pelotas de cada cubo y otorgarán los puntos correspondientes; una vez hecho esto, los capitanes llevarán las pelotas a los cubos de salida para los siguientes grupos.

SILLAS MUSICALES

Materiales:
– 28 sillas;
– 1 radiocassette o, en su defecto, 1 pandero;
– 2 bancos suecos.

Objetivo. Conseguir mantener el mayor número de jugadores sin eliminar al finalizar el juego.

Distribución. Los 4 grupos se colocarán alrededor de las sillas, mezclándose todos los componentes entre sí.

Desarrollo. Al marcar el inicio del juego, el juez encargado de la prueba pondrá en marcha el radiocassette o golpeará el pandero; cuando la música suene, todo el grupo girará en el mismo sentido y siempre por fuera de las sillas sin tocarlas. Cuando pare la música, buscarán una silla libre (habrá una menos que participantes) y se sentarán, quedando eliminado quien se quede sin silla. Antes de reanudar el juego, el juez se encargará de quitar una para que cada vez que pare la música haya alguien eliminado. Las personas eliminadas pasarán al banco sueco.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces comprobarán el número de jugadores que quedan sin eliminar en cada equipo y concederán los puntos que correspondan.

PISO DONDE POSO

Materiales:
– 8 pares de plantillas de pies (una roja y otra azul);
– 4 marcas de inicio en el suelo;
– 8 pivotes (identificados de dos en dos con las letras A, B, C, D).

Objetivo. Conseguir recorrer con las plantillas la mayor distancia posible en el tiempo indicado.

Distribución. Se colocarán en fila detrás del pivote de salida y con las plantillas colocadas en las líneas de salida marcadas en el suelo.

Desarrollo. Cuando se indique el inicio del juego, sale la primera persona, pisa la plantilla 1 y luego la 2, coge la 1 y la pone delante, coge la 2 y la pone delante (es decir, mueve cada plantilla una vez de tal forma que la siguiente vuelva a encontrar las plantillas en orden), corre hasta el pivote, gira sobre él y regresa hasta su grupo corriendo (en el regreso no se hace uso de las plantillas); una vez que llegue, saldrá la siguiente persona que hará lo mismo.

Finalizado el tiempo, los jueces comprobarán lo que avanzaron las plantillas de cada grupo y otorgarán los puntos correspondientes. A continuación, los capitanes colocarán las plantillas en las líneas de salida para el siguiente grupo.

LA PESCA

Materiales:
- 4 cañas (confeccionadas con ramas, lana e imanes);
- 4 sombreros de pescador o de agua;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 cubos (identificados con las letras A, B, C, D);
- 1 colchoneta grande;
- unos 100 peces confeccionados con cartulina y un clip en la boca; otros, de plástico con un pequeño hierro en la boca.

Objetivo. Conseguir pescar y meter en el cubo el mayor número de peces en el tiempo asignado.

Distribución. Los grupos se colocan detrás de su pivote y de su cubo y enfrente del estanque (colchoneta). Los participantes deberán llevar puesto el sombrero que hará las veces de testigo en el relevo.

Desarrollo. Al inicio del juego, las primeras personas de cada grupo salen hacia el estanque (colchoneta) con el sombrero puesto; allí cogen su caña imantada e intentarán pescar algún pez. Cuando lo consigan, lo retiran del anzuelo (imán), depositan la caña en el suelo y llevan el pez a su cubo; después le entregan el sombrero a la persona siguiente que saldrá y hará lo mismo.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán los peces que haya en cada cubo, otorgarán puntos y volverán a llevarlos al estanque con la ayuda de los capitanes, dejando todo preparado para el siguiente grupo. Según el material, la puntuación es diferente: los peces de cartulina valen un punto y los de plástico, cinco.

Pinzas

TENDAL DE TELAS

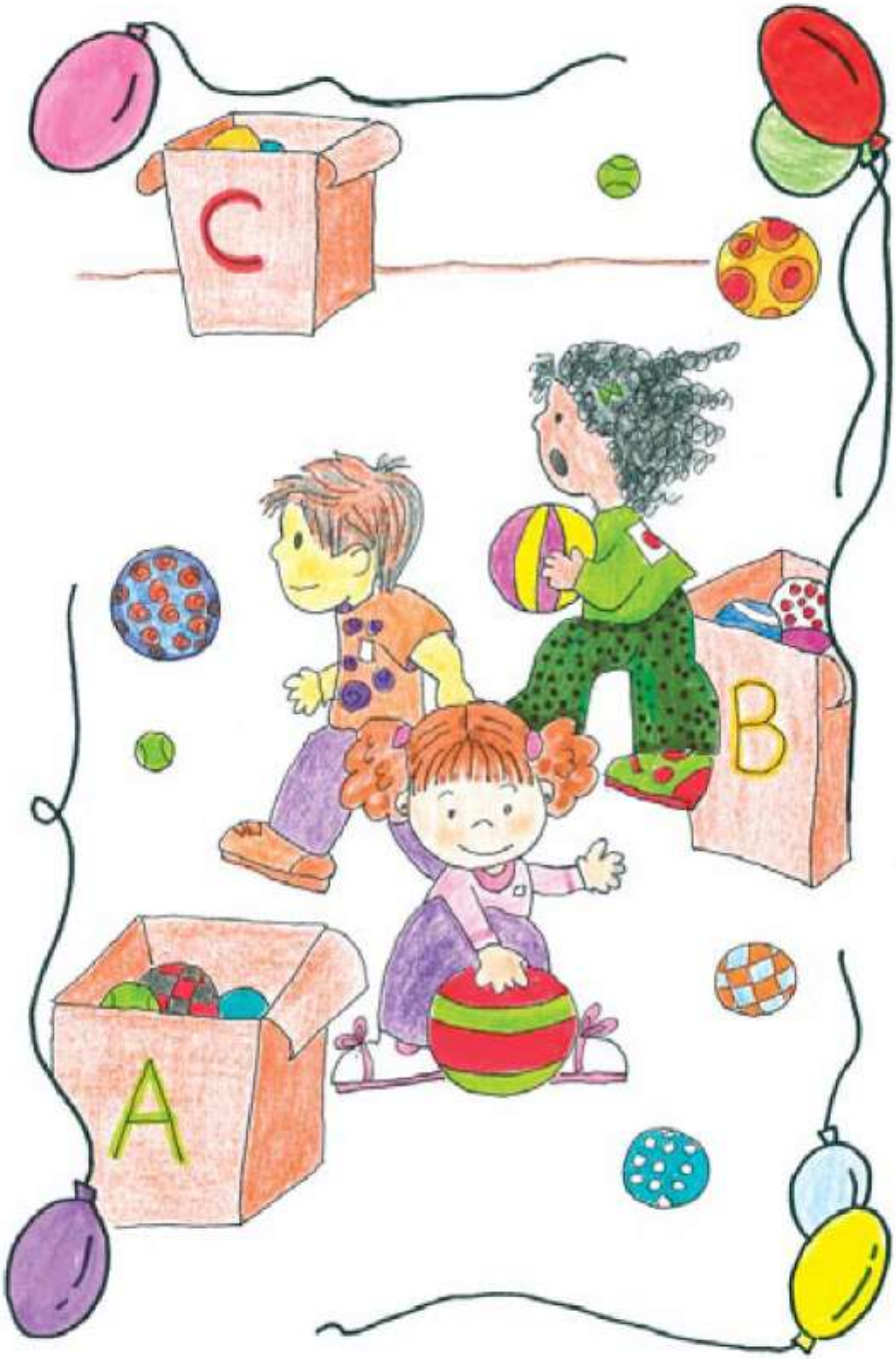
Materiales:
– cuerda de tendal atada entre canasta y porterías;
– unas 20 telas por grupo;
– 4 cubos (identificados con las letras A, B, C, D) con pinzas de la ropa de cuatro colores;
– 4 camisetas;
– 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D).

Objetivo. Conseguir tender el mayor número de telas en el tiempo dado.

Distribución. Los grupos se colocan en fila detrás de su pivote. La primera persona del grupo llevará la camiseta puesta (que hará de testigo en el relevo) y una tela en la mano. Los cubos con pinzas estarán al lado del tendal.

Desarrollo. Cuando se indique el inicio del juego, las primeras personas de cada grupo, con la camiseta-testigo puesta, llevan una tela hasta el tendal, cogen una pinza de su cubo y la tienden. Regresan a su grupo y se quitan la camiseta para que la vista el siguiente compañero, que hará lo mismo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces contabilizarán las telas tendidas, devolverán las pinzas y las telas a los cubos correspondientes con la ayuda de los capitanes y asignarán los puntos.


C
B
A

PELOTAS LOCAS

Materiales:
– muchas pelotas y balones de todo tipo, color y tamaño;
– un listado para el juez con sus indicaciones;
– 4 cajas grandes (identificadas con las letras A, B, C, D);
– gimnasio o zona acotada con bancos u otro material.

Objetivo. Conseguir tener en las cajas o zonas asignadas el mayor número de pelotas o balones posibles.

Distribución. El juego se realiza en el gimnasio, colocados en dispersión por la sala tanto los participantes como los balones y pelotas.

Desarrollo. El juego consiste en recoger los balones y pelotas que haya en el gimnasio atendiendo siempre a las indicaciones que da el juez, quien manda recoger solamente aquellos que tengan determinada característica (por ejemplo: pelotas de tenis o balones azules).

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán el número que cada equipo haya conseguido meter en sus cajas y asignarán los puntos correspondientes. Pueden contarlos vaciando las cajas y así queda la prueba preparada para los siguientes grupos.

DESCANSO

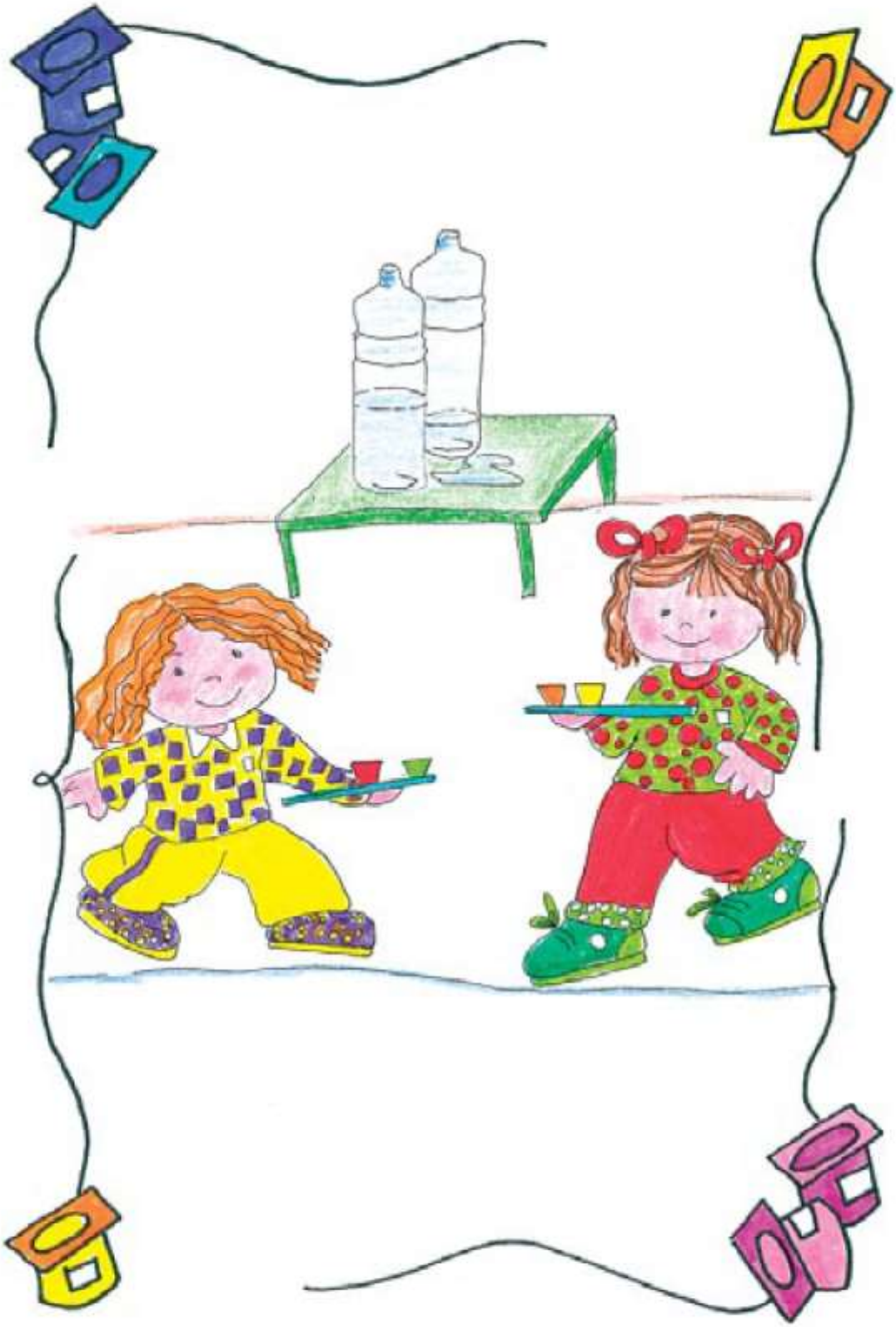
DESCANSO

Objetivo. Sirve para que todos los grupos observen el trabajo de los demás y para plantear estrategias de grupo cara a las pruebas que les quedan por realizar.

Distribución. En una zona del patio que tenga gran visibilidad y que permita a todo el alumnado observar el desarrollo de las distintas pruebas.

Desarrollo. En esta estación los cuatro grupos que están en la misma aprovechan para descansar y al mismo tiempo ver las evoluciones de sus compañeros y compañeras.

JUEGOS DE CONVIVENCIA
II



LOS CAMAREROS

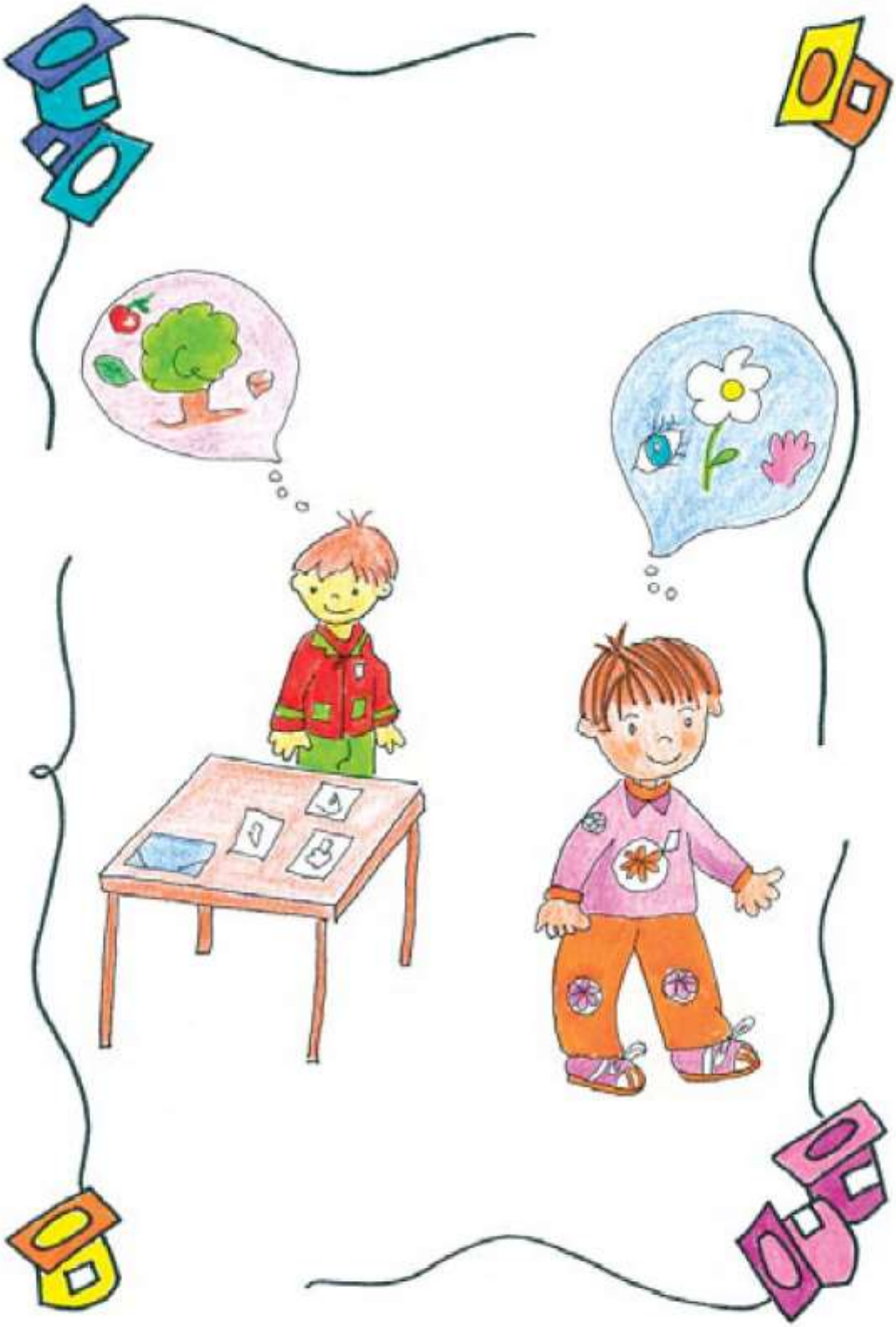
Materiales:
- 8 botellas vacías de 1,5 litros. Estarán marcadas de dos en dos con las letras y colores correspondientes (2 botellas letra A-color azul, 2 botellas letra B-color amarillo...);
- 56 vasos de petit-suisse;
- 28 aros;
- 28 bandejas de plástico;
- 4 cubos grandes con agua.

Objetivo. Conseguir llenar o alcanzar el mayor nivel de agua en las botellas colaborando con el resto del grupo.

Distribución. Habrá 4 filas de aros; a ser posible, cada fila de un color. Cada participante se colocará dentro de su aro, guardando una distancia aproximada de 2 metros entre un aro y otro.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, la primera persona llenará sus dos vasos de petit-suisse con agua del cubo que tiene a su lado, los colocará sobre su bandeja, irá hasta el siguiente aro y los vaciará en los dos envases de su compañero -que los transportará en la bandeja- y regresará a recoger más agua. Éste a su vez hará lo mismo, es decir, irá hasta el tercer aro a vaciar el contenido y regresará a su aro a recoger más agua, formando así una cadena que finalizará en la última persona, que tendrá que vaciar el contenido de sus recipientes en las botellas.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces medirán el nivel de agua de las botellas y puntuarán a los grupos. Luego, los capitanes vaciarán el contenido de las botellas en los cubos.



MEMORIA COLECTIVA

Materiales:
- 2 mesas grandes para los jueces;
- 4 mesas pequeñas provistas de una carpeta con folios preparados para el juego y un lápiz o un bolígrafo. Las mesas y las carpetas tendrán la letra identificativa (A, B, C, D) y estarán alejadas entre sí;
- 2 juegos de 30 fichas iguales (se utiliza un juego de *Memory*);
- 2 fichas con los nombres de los dibujos que aparecen en las tarjetas para facilitar la corrección de los jueces;
- 2 telas grandes.

Objetivo. Conseguir recordar entre todo el grupo el mayor número de nombres de los dibujos que se hayan visto durante 1 minuto.

Distribución. En un principio se situará a dos grupos alrededor de una mesa y a los otros dos grupos alrededor de la otra, donde previamente estarán colocadas y fijadas con chicle las fichas, de tal forma que se puedan observar sin problemas.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, los jueces retirarán las telas que tapaban las mesas y los participantes tendrán 1 minuto (medido por aquellos) para intentar memorizar el mayor número de dibujos. Cuando termine el tiempo, cada grupo irá a la mesa que tiene asignada, su capitán cogerá un folio de la carpeta y, entre todos, intentarán recordar y anotar el nombre del mayor número de dibujos.

Finalizado el tiempo, entregarán la hoja a los jueces, quienes harán la comprobación y la valoración para su posterior puntuación, que irá en función del mayor número de palabras correctas conseguidas. Esta prueba, o bien no se ensaya y solamente se explica el funcionamiento de la misma, o, si se decide ensayar, se deben elegir otros dibujos diferentes.

REPORTEROS EN MOVIMIENTO

Materiales:
– 4 mesas (con la letra identificativa A, B, C, D). Esto puede ser opcional;
– 4 montones de hojas de papel de periódico;
– 8 piedras decoradas con los colores y letras correspondientes (A, B, C, D);
– 4 cámaras fotográficas de cartón, que harán las veces de testigo;
– 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
– 1 caja grande para ir depositando las hojas de periódico ya utilizadas.

Objetivo. Conseguir trasladar el mayor número de noticias, es decir, de hojas de periódico, de un lado a otro de la zona asignada para la prueba.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en fila detrás de su mesa o de su taco de periódicos e irán saliendo por relevos con la cámara fotográfica.

Desarrollo. Cada grupo, que estará situado en fila detrás de su mesa o de su taco de periódicos, iniciará el juego cuando se dé la señal. El capitán cogerá la primera hoja de periódico, la doblará dos veces (por la mitad y otra vez por la mitad) y se dirigirá corriendo hasta la zona señalizada con un pivote y con una piedra que hará las veces de pisapapeles y que tendrá que levantar para colocar debajo las noticias. Una vez haya finalizado el tiempo, los jueces contarán y revisarán las hojas de periódico de los cuatro grupos que estén dobladas correctamente, es decir, dos veces, asignando los puntos correspondientes en función de estos criterios. Hecho esto, los capitanes ayudarán a los jueces a retirar las hojas de periódico utilizadas, que irán a la caja de reciclado, y dejarán la prueba lista para los siguientes equipos que lleguen.

A
B

YOGUR VIAJERO

Materiales:
- 8 pivotes identificados con las letras correspondientes (A, B, C, D);
- 4 sombreros;
- 4 envases de yogur identificados con número y letra (es conveniente tener alguno de repuesto);
- 4 maletas antiguas o 4 cajas forradas y con asas que imiten las maletas antiguas y que harán las veces de testigo;
- 4 marcas de salida hechas con cinta aislante enfrente de cada grupo.

Objetivo. Conseguir que el yogur del equipo sea el más viajero de todos, es decir, que sea el que más distancia recorra en el tiempo asignado.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera a la altura de su pivote de salida.

Desarrollo. El grupo se colocará en fila detrás de su pivote. El envase de yogur estará colocado sobre la marca de salida, hecha en el suelo con cinta aislante a dos metros de distancia de cada grupo. Cuando se inicie el juego, la primera persona, con la maleta en la mano, saldrá corriendo hasta llegar a la altura del yogur, posará la maleta, se agachará y dará cinco soplidos dirigidos hacia al envase de yogur intentando que avance lo más posible; a continuación, cogerá nuevamente la maleta e irá corriendo hasta el pivote que tiene enfrente, girará a su alrededor y volverá corriendo hacia su grupo entregando la maleta-testigo a la siguiente persona que hará lo mismo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces comprobarán lo que avanzaron cada uno de los envases de yogur y asignarán los puntos correspondientes dependiendo de la distancia alcanzada.

CAJA SORPRESA

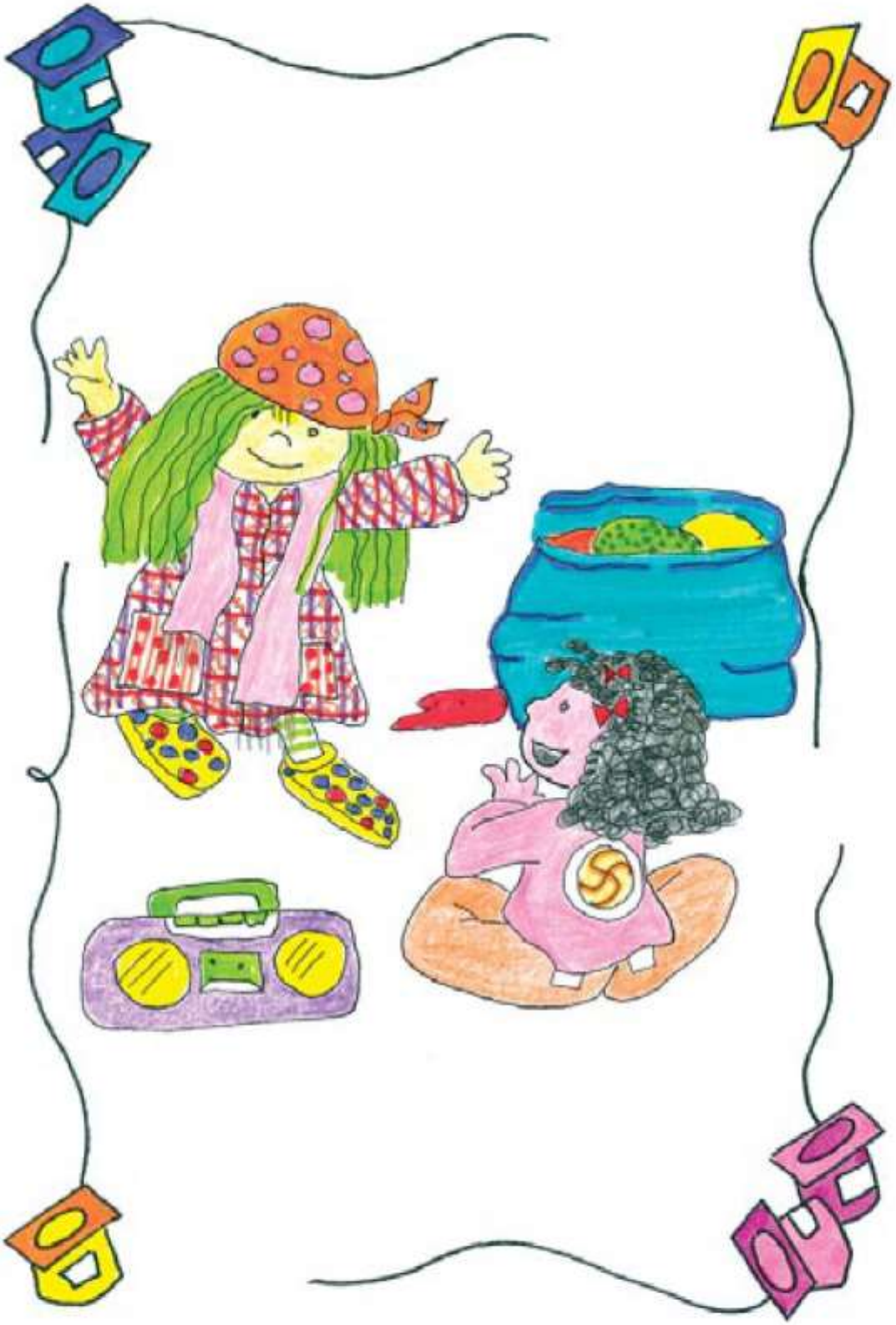
Materiales:
- 4 juegos de dibujos iguales (24 dibujos para cada equipo). (Véase anexo);
- 4 hojas con la lista de los dibujos, en orden distinto. (Véase anexo);
- 8 cajas, de zapatos, golosinas, etc. (identificados por pares con las letras A, B, C, D);
- 4 gorras o sombreros.

Objetivo. Conseguir completar ordenadamente todos los dibujos de las fichas o el mayor número posible de los mismos.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera al lado de su caja vacía y con su lista de palabras vuelta boca abajo. Enfrente de ellos se pondrá la caja llena con los dibujos correspondientes.

Desarrollo. Al inicio del juego, la primera persona dará la vuelta a hoja, leerá la primera palabra, por ejemplo: "gato", se dirigirá hasta la caja situada enfrente de su grupo (donde se encuentran todos los dibujos de la lista) y buscará el dibujo del gato. Cuando lo encuentre, regresará hacia su grupo, colocará la hoja boca abajo en la caja vacía, entregará el sombrero (testigo) a la siguiente persona que leerá el segundo nombre de la lista y hará lo mismo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces contabilizarán las hojas obtenidas por los grupos, ayudándose de la lista de dibujos correspondiente, para ver si están colocadas como se indica, otorgando los puntos en función de ello.



RECORDANDO EL CARNAVAL

Materiales:
- 28 bolsas de plástico (una por grupo) con diferentes ropas y accesorios para disfrazarse;
- 1 radiocassette o pandero.

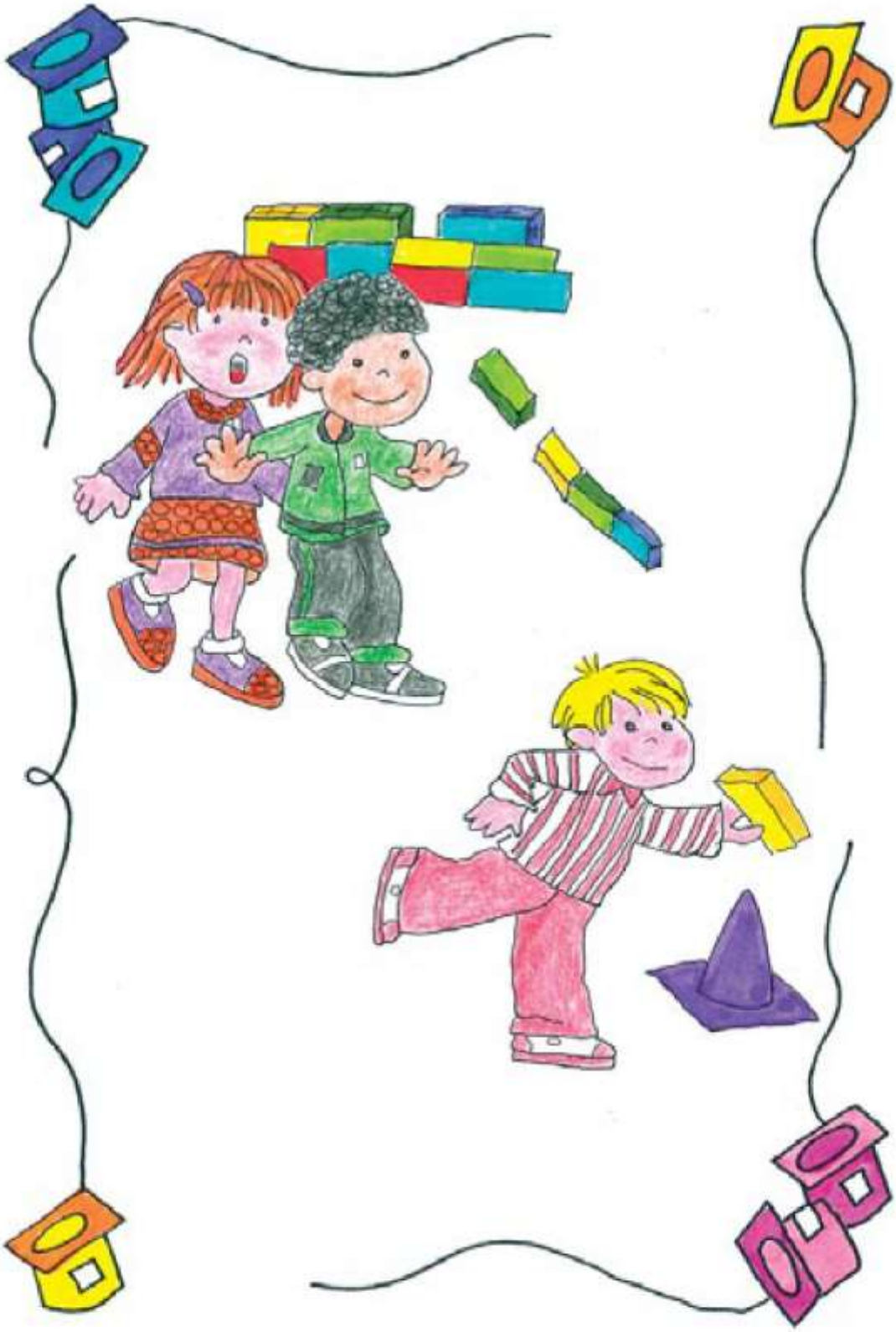
Objetivo. Reír, bailar, disfrutar con un juego nuevo y diferente.

Distribución. Los cuatro grupos participantes se colocarán sentados detrás de su bolsa alrededor de un círculo, mezclándose los componentes de los grupos entre sí.

Desarrollo. Antes de que el juego comience, se les explicará su dinámica. Luego, cuando se marque el inicio del juego, se pondrá en marcha el radiocassette o se golpeará el pandero. Todo el grupo deberá ir hacia el centro del círculo y moverse al son de la música. Cuando pare, cada grupo se dirigirá hacia el lugar donde se encuentra su bolsa y buscará una prenda de ropa o accesorio para disfrazarse y así estar preparado para cuando la música vuelva a sonar. Entonces, deberá dirigirse al centro del círculo para bailar. Se realizará esto las veces que se considere oportuno.

Una vez finalizado el tiempo, el personal docente ayudará a desvestirse a quienes lo necesiten y a colocar todo nuevamente en la bolsa para recibir a los siguientes grupos. Se concederá el mayor número de puntos a los 4 grupos por su esfuerzo y maestría en el baile.

Este juego no se ensaya. Lo único que necesita es la preparación y recopilación de los materiales; para ello se recurre a la colaboración de parte del alumnado que se encargará de traer al colegio prendas y complementos de diferentes disfraces sin saber para qué se van a utilizar.



ALBAÑILES OLÍMPICOS

Materiales:
– 24 ladrillos de plástico;
– 4 marcas de salida hechas con cinta aislante enfrente de cada grupo;
– 8 pivotes (identificados dos a dos con las letras A, B, C, D);
– 4 paletas de albañil, hechas con mangos de combas, alambre y cartón, que harán las veces de testigo.

Objetivo. Conseguir recorrer con la fila de ladrillos la mayor distancia posible hasta finalizar el tiempo.

Distribución. Se colocarán en fila detrás del pivote de salida a la altura de los ladrillos, que estarán colocados formando una torre.

Desarrollo. Cuando se indique el inicio del juego, la primera persona de cada grupo coge el primer ladrillo de la torre y lo coloca en el suelo a partir de la señal. Luego, continúa corriendo hasta el pivote que está enfrente de su grupo, allí gira alrededor de él y regresa a entregar el testigo (paleta) a la persona siguiente que hará lo mismo con el segundo ladrillo. Cuando se terminen los ladrillos de la torre, a quien le toque salir cogerá el primer ladrillo que se había colocado en el suelo y lo pasará hacia delante, intentando así que su fila de ladrillos vaya avanzando. Luego continuará realizando el recorrido marcado, es decir, continuar hasta el pivote, girar, volver y entregar el testigo y así sucesivamente con todos los participantes.

Finalizado el tiempo, los jueces comprobarán lo que avanzaron las filas de ladrillos de cada grupo y otorgarán los puntos correspondientes. Después, los capitanes colocarán los ladrillos nuevamente en una torre en la línea de salida para el siguiente grupo.

bolas

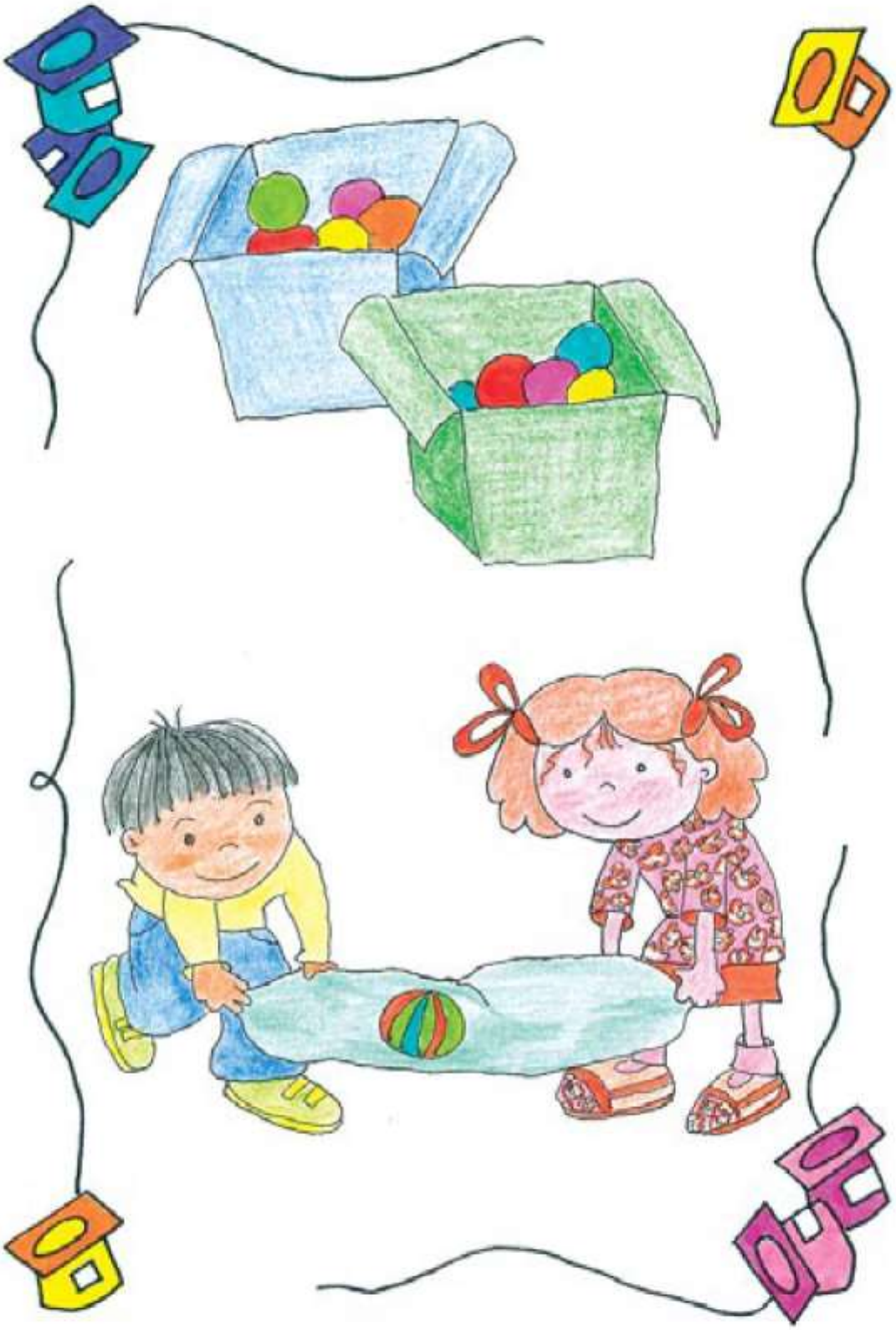
EL GUSANO

Materiales:
- 4 cordones de plástico con un tope al final para engarzar las bolas o cuentas. Es conveniente preparar alguna de repuesto;
- 4 diademas con antenas (de gusano) que harán las veces de testigo;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 cajas de plástico identificadas con las letras correspondientes, que tendrán dentro bolas y cuentas de engarzar de diferentes tamaños y colores.

Objetivo. Conseguir engarzar en el tiempo asignado el mayor número de bolas o cuentas en el cordón.

Distribución. Los grupos se colocan detrás de su pivote y enfrente de su caja, llena de bolas y cuentas. La primera persona, con el cordel de engarzar en la mano, deberá llevar puesta la diadema que hará las veces de testigo en el relevo.

Desarrollo. Una vez se marca el inicio del juego, la primera persona de cada grupo sale en dirección a su caja con la diadema puesta. Allí coge una bola o cuenta y la engarza en su cordel. Cuando lo consigue, regresa hacia su grupo, le entrega el cordel y la diadema a la persona siguiente que saldrá y hará lo mismo. Al finalizar el tiempo, los jueces contabilizarán las bolas o cuentas que cada grupo fue capaz de engarzar, otorgando los puntos correspondientes. A continuación, volverán a llevar las bolas y cuentas a sus cajas, con la ayuda de los capitanes, dejándolas preparadas para los siguientes grupos.



TRANSPORTE COLECTIVO

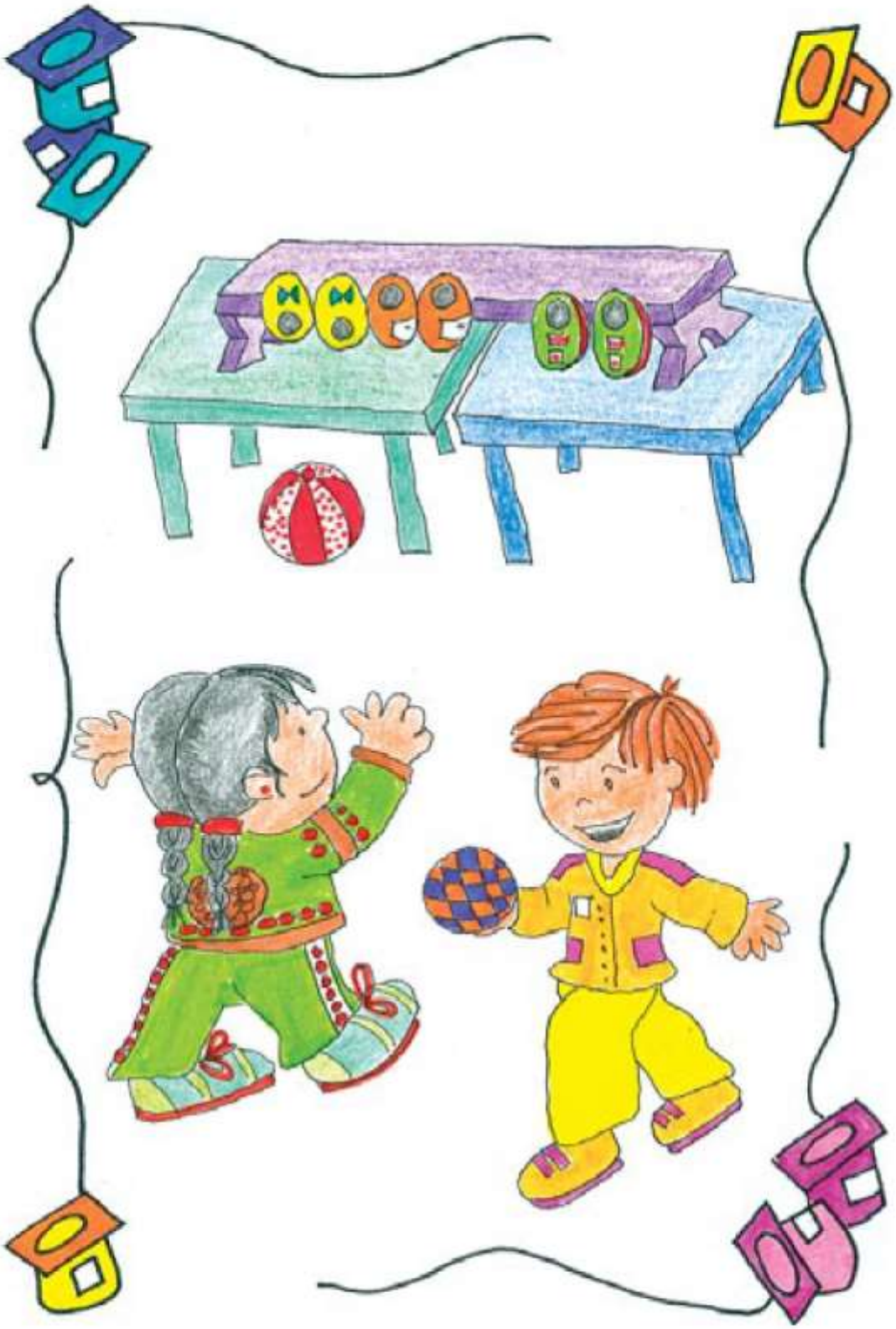
Materiales:
- 8 cubos o papeleras (identificados de dos en dos con las letras A, B, C, D);
- 4 telas grandes;
- aproximadamente unas 60 pelotas pequeñas de todo tipo (tenis, floorball, papel...), a razón de unas 15 por equipo.

Objetivo. Conseguir trasladar el mayor número de pelotas, colectivamente, del cubo o papelera de partida al cubo o papelera que se tenga enfrente.

Distribución. Los grupos se colocarán a la altura de su cubo salida cogiendo la tela colectivamente y formando una especie de alfombra voladora.

Desarrollo. Cuando se indique el inicio del juego, la persona encargada de cada grupo cogerá una pelota del cubo y la colocará encima de la tela. A continuación, correrá hacia el cubo situado enfrente para depositar allí la pelota; luego regresará para coger otra. Se deberán tener en cuenta las diferentes edades de los componentes de cada equipo para adecuar la velocidad y la carrera.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán las pelotas transportadas, asignarán los puntos correspondientes y devolverán las pelotas a los cubos de salida con la ayuda de los capitanes.



TIRO AL ZAPATO

Materiales:
– 8 mesas;
– 4 cubos o papeleras (identificados con las letras A, B, C, D);
– 4 bancos suecos;
– gimnasio o zona acotada con bancos u otro material;
– los zapatos o playeros de los participantes;
– pelotas de papel (bolas de papel de periódico envueltas con cinta aislante), repartidas en los 4 cubos.

Objetivo. Conseguir derribar el mayor número de zapatos colocados encima de los bancos mediante el lanzamiento de las pelotas de papel.

Distribución. El juego se realiza en el gimnasio. Cada grupo contará con dos mesas separadas que soportarán un banco invertido. En las dos baldas (el asiento y la barra inferior) del banco sueco se colocarán los zapatos de los participantes. Se aprovecha un espacio cerrado y con parquet para que jueguen descalzos. A una distancia aproximada de unos 3 metros, otro banco delimitará la zona de lanzamiento, al lado de la cual estarán guardadas en un cubo las pelotas de papel.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, la primera persona cogerá tres bolas de papel y las lanzará intentando derribar algún zapato. A continuación, recogerá las tres pelotas de papel y las depositará nuevamente en el cubo, dando paso a la siguiente persona que hará lo mismo. Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán el número de zapatos que cada equipo haya conseguido derribar y asignarán los puntos correspondientes. Si se estima conveniente, se pueden colocar encima de los bancos otro tipo de objetos: bolos de plástico, botellas de agua y de plástico pequeñas...

Deberá tenerse en cuenta, para marcar el final del juego, que, como los participantes deberán calzarse y atar los cordones, pueden necesitar ayuda.

DESCANSO

DESCANSO

Objetivo. Sirve para que todos los grupos observen el trabajo de los demás y para plantear estrategias de grupo cara a las pruebas que les quedan por realizar.

Distribución. En una zona del patio que tenga gran visibilidad y que permita a todo el alumnado observar el desarrollo de las distintas pruebas.

Desarrollo. En esta estación los cuatro grupos que están en la misma aprovechan para descansar y al mismo tiempo ver las evoluciones de sus compañeros y compañeras.

JUEGOS DE CONVIVENCIA
III

LOS AGUADORES

Materiales:

- 8 botellas vacías de 1.5 litros, marcadas de dos en dos con las letras y el color correspondientes (2 botellas letra A-color azul, 2 botellas letra B-color amarillo...);
- envases de yogur, atravesados con una cuerda, de tal forma que parezcan cubos de agua en miniatura. Hay que tener preparado unos 40, para prever posibles roturas;
- 28 aros;
- 4 cubos grandes con agua.

Objetivo. Conseguir llenar o alcanzar el mayor nivel de agua en las botellas entre todo el grupo.

Distribución. Habrá 4 filas de aros; a ser posible, cada fila de un color. Los participantes de colocarán cada uno dentro de su aro, a una distancia aproximada de 2 metros entre un aro y otro.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, la primera persona de cada equipo llenará sus dos vasos de yogur con agua del cubo, y, cogiéndolos por la cuerda como si de un cubo se tratase, irá hasta el siguiente aro teniendo cuidado de que no verter el agua. Allí los vaciará en los envases de su compañero -que igualmente los transportará cogidos por la cuerda- y regresará a recoger más agua. Este a su vez hará lo mismo, es decir, irá hasta el tercer aro a vaciar el contenido y regresará a su aro a recoger más agua, formando una cadena que finalizará en la última persona. Esta tendrá que vaciar el contenido de sus recipientes en las botellas.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces medirán el nivel de agua de las botellas y puntuarán a los grupos. A continuación, los capitanes vaciarán el contenido de las botellas en los cubos.

ENCUENTRA LA FRASE

Materiales:
- 2 mesas grandes para los jueces y dos sillas;
- 4 mesas pequeñas provistas de una carpeta con folios preparados para el juego y un lápiz o un bolígrafo. Las mesas y las carpetas tendrán la letra identificativa (A, B, C, D) y estarán alejadas entre sí.

Objetivo. Conseguir entre todo el grupo el mayor número de frases que contengan la palabra que se les da y el mínimo de palabras exigido (cinco palabras para cada frase).

Distribución. Todos los grupos se colocarán junto a las mesas de los jueces hasta que se marque el inicio del juego, momento este en que se dirigirán a sus respectivas mesas (A-B-C-D).

Desarrollo. Cuando esto suceda, sacarán una hoja de la carpeta donde figurará una lista de las palabras: una palabra empieza por A (avión), otra por B (bocadillo) y así sucesivamente hasta terminar el abecedario. Deben escribir con cada una de ellas, o con las que les dé tiempo, una frase de cinco palabras. Por ejemplo: "El avión es muy grande", "El bocadillo era para Luisa" y así sucesivamente con todas las palabras que les dé tiempo.

Una vez finalizado el tiempo, los capitanes llevarán su ficha a los jueces que contabilizarán y asignarán los puntos correspondientes a cada grupo.

A
B

¡VAYA CUENTO!

Materiales:
– 4 mesas (A, B, C, D);
– 4 carpetas, dentro de las cuales hay hojas de preguntas (véase anexo) y hoja para escribir la respuesta;
– 4 libros, que se elaboran con fichas de cuentos tradicionales infantiles;
– 4 bolígrafos;
– 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
– 2 fichas con las respuestas, una para cada juez.

Objetivo. Contestar el mayor número de preguntas correctamente.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en fila detrás de su mesa e irán saliendo por relevos.

Desarrollo. Cuando se dé la señal de inicio del juego, cada grupo se hallará situado en fila detrás de su mesa. El capitán sacará la hoja de preguntas, leerá la primera y se dirigirá corriendo hasta su libro, donde buscará la respuesta, regresará a su mesa y la anotará. De ese modo saldrán una a una todas las personas del equipo. Una vez finalizado el tiempo, los jueces, que tienen hojas de respuestas, revisarán las fichas de los cuatro grupos asignando los puntos correspondientes en función del número de aciertos.

En este juego, como se puede apreciar al leer las preguntas tipo del anexo correspondiente de esta prueba, hemos recurrido a autores y dibujos de libros de cuentos conocidos. En otros casos se aprovechó para trabajar con dichos autores o con su obra en el área de Lengua.

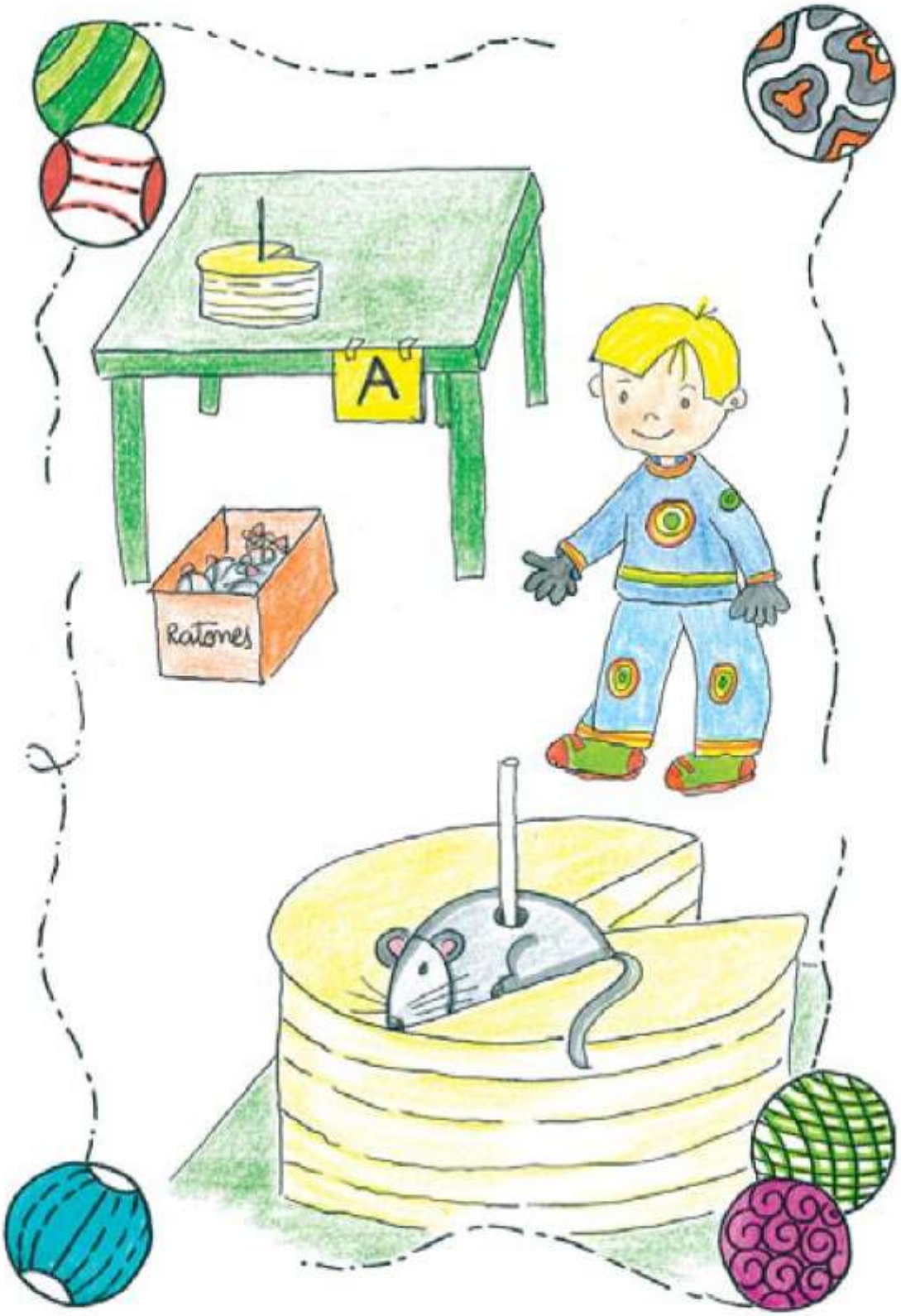
EL ANIMAL MÁS FIERO

Materiales:
- 4 mesas para colocar los paneles;
- 4 paneles para pegar en cada uno de ellos 5 cabezas de animales hechas con pasta de papel: 3 de ovejas, 2 de lobos y 1 de tigre;
- unas 80 anillas aproximadamente (20 por grupo), hechas con cable y cinta aislante;
- 4 cubos o papeleras (identificados con las letras A, B, C, D) para meter las anillas;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 marcas hechas con cinta aislante en el suelo para señalizar la zona de tiro;
- 4 camisetas que harán las veces de testigo.

Objetivo. Conseguir entre todo el grupo enganchar el mayor número de anillas en las cabezas de animales colocadas en los paneles correspondientes.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su pivote y enfrente de su panel. El primer jugador tendrá puesta la camiseta, que hará las veces de testigo.

Desarrollo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo saldrá corriendo hacia el lugar donde se encuentra su panel. Allí cogerá tres anillas del recipiente y, sin sobrepasar la marca (hecha en el suelo con cinta aislante), realizará un lanzamiento. Antes de regresar hacia su grupo, recogerá las anillas que no haya conseguido enganchar en ninguna cabeza de animal y las depositará en el envase destinado a tal fin. A continuación, regresará hacia su grupo, se quitará la camiseta, se la entregará a la siguiente persona, que, una vez que se la haya puesto, saldrá y hará lo mismo. Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las anillas enganchadas en los animales de cada panel y otorgarán los puntos correspondientes: 3 puntos, la cabeza de tigre; 2 puntos, la cabeza de lobo; 1 punto, la cabeza de oveja. Al final, los capitanes depositarán las anillas en los recipientes correspondientes para los siguientes grupos.


A
Ratones

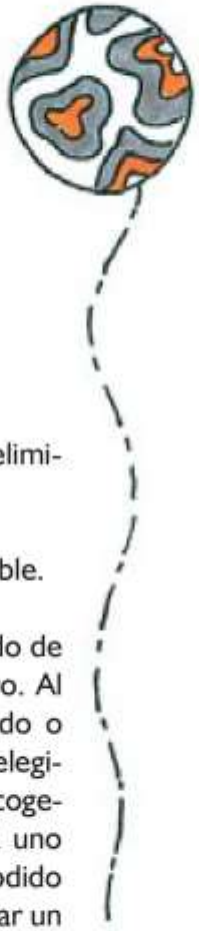
GATO CON GUANTES NO CAZA RATONES

Materiales:
- 4 quesos hechos con corcho blanco y atravesados por una varilla de plástico;
- 4 pares de guantes que harán las veces de testigos;
- aproximadamente 80 ratones de cartulina (20 por grupo diferenciados con algún tono de color) que tendrán en el centro un pequeño agujero hecho con un perforador;
- 4 cajas. Pueden servir las tapas de las cajas de folios (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 mesas para colocar los quesos (identificadas con las letras A, B, C, D).

Objetivo. Conseguir engarzar el mayor número de ratones en el queso que se tenga asignado.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su pivote y enfrente de su caja con los ratones y de la mesa con el queso. El primer participante llevará puestos los guantes, que harán las veces de testigo.

Desarrollo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo, con los guantes puestos, saldrá corriendo. Cogerá un ratón de la caja, que se encuentra a mitad del recorrido. Luego continuará la marcha hasta el final del trayecto, donde hallará el queso sobre la mesa. Allí, engarzará el ratón en la varilla de plástico que atraviesa el queso y regresará hacia su grupo quitándose los guantes (testigo) y entregándolos a la persona siguiente del grupo, que hará lo mismo. Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán los ratones de cada queso y otorgarán los puntos correspondientes. Al final, los capitanes llevarán los ratones a las cajas correspondientes para los siguientes grupos.



¿QUIÉN LA PILLA?

Materiales:
– 1 radiocassette o 1 pandero;
– 2 bancos suecos;
– 28 cariocas, pañuelos, volantes de badminton…

Objetivo. Conseguir mantener el mayor número de jugadores sin eliminar al finalizar el juego.

Distribución. Todos los grupos se mezclarán en el espacio disponible.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, el juez encargado de la prueba pondrá en marcha el radiocassette o golpeará el pandero. Al son de la música se desplazarán por el espacio disponible bailando o moviéndose con el volante de badminton, la carioca o el material elegido en la mano. Cuando pare la música, lanzarán su objeto al aire y cogerán lo más rápido posible otro diferente al que lanzaron (habrá uno menos que participantes) quedando eliminado quien no haya podido coger nada. Antes de reanudar el juego, el juez se encargará de quitar un objeto para que cada vez que pare la música haya una persona eliminada. Los eliminados pasarán al banco sueco.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces comprobarán cuántos jugadores quedan sin eliminar en cada equipo y concederán los puntos que les correspondan.

¿DÓNDE VA LA PIEZA?

Materiales:
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 paneles de corcho con 21 piezas extraíbles, similares a los puzles infantiles de encajar. Para ayudar a poner y quitar, cada pieza tendrá pegada una aguja señalizadora en forma de diábolo. Cada panel lucirá el dibujo de una estación: primavera, verano, otoño, invierno;
- 4 cajas para depositar las piezas;
- mesas para apoyar los paneles;
- 4 sombreros diferentes, uno para cada estación (sombrero de agua-otoño, sombrero de lana-invierno, sombrero con flores-primavera y gorra o visera-verano), que harán las veces de testigo.

Objetivo. Conseguir colocar el mayor número de piezas posibles en el panel durante el tiempo asignado.

Distribución. Los grupos se colocarán en fila detrás de su pivote de salida. Enfrente de cada grupo estarán colocadas las mesas y, apoyados en ellas, los paneles correspondientes. Al lado de las mesas estarán las cajas con las fichas que se deben colocar.

Desarrollo. Cuando se indique el inicio del juego, la primera persona de cada grupo, que tendrá puesto el sombrero que le corresponda en función de la estación que represente su panel, sale, llega hasta donde está colocado el suyo, coge una pieza de la caja y busca en qué lugar del panel la tiene que colocar (igual que si fuese un juego de encajar gigante). Después regresa corriendo hacia su grupo, entrega el sombrero-testigo a la persona siguiente, que hará lo mismo. Finalizado el tiempo, los jueces comprobarán el número de piezas que cada grupo haya conseguido encajar y otorgarán los puntos correspondientes. Al final los capitanes colocarán las piezas nuevamente en las cajas para los siguientes grupos.

HUNDIR LA FLOTA

Materiales:
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 paneles de madera o corcho divididos en 100 casillas, señalando las coordenadas horizontales de la A a la J y las verticales del 1 al 10, igual que en el juego de los barcos. Cada casilla estará pegada al panel con un poco de velcro, para que se pueda la quitar con facilidad de la coordenada;
- 4 láminas de papel o cartulina con los dibujos de todas las casillas (100), con los barcos marcados: 1 barco de 4 casillas, 2 barcos de 3 casillas, 3 barcos de 2 casillas y 4 barcos de 1 casilla y el resto con el dibujo del agua. Las 4, diferentes entre sí, irán pegadas a los paneles y llevarán encima pegadas las tapas de cartulina;
- 4 cajas (identificadas con las letras A, B, C, D) para depositar las cartulinas que tapaban las casillas elegidas;
- 4 mesas para apoyar los paneles;
- 4 testigos (por ejemplo, un sombrero marinero).

Objetivo. Se trata de conseguir, al igual que en el juego de los barcos, hundir o tocar el mayor número de ellos.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su pivote y enfrente de su panel. El primero tendrá el sombrero puesto, que hará las veces de testigo.

Desarrollo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo saldrá corriendo hacia el lugar donde se encuentra su panel. Allí escogerá una casilla (por ejemplo, B-5), levantará la cartulina que la tapa y conocerá ya el resultado de su elección, es decir, si consiguió dar en el blanco o hizo agua. Luego, depositará la tapa de cartulina en la caja y regresará hacia su grupo, donde se quitará el sombrero marinero, se lo entregará a la siguiente persona del grupo que, una vez que se lo haya puesto, saldrá y hará lo mismo. Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las casillas que cada grupo consiguió levantar dando en el blanco (es decir, que tengan debajo un barco o una parte de un barco) y otorgarán los puntos. Con la ayuda de los capitanes, colocarán nuevamente las cartulinas tapando el panel y dejando todo preparado para los siguientes grupos.

DALE A LA DIANA

Materiales:
- 4 antifaces (opcional);
- 4 paneles de moqueta decorados con diferentes dibujos (por ejemplo, un payaso);
- 4 mesas para apoyar los paneles;
- 4 cubos (identificados con las letras A, B, C, D);
- aproximadamente 80 pelotas de ping-pong, cubiertas parcialmente con velcro adhesivo: 20 por grupo;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- si se decide lanzar las pelotas, 4 marcas hechas con cinta aislante en el suelo para señalizar la zona de tiro.

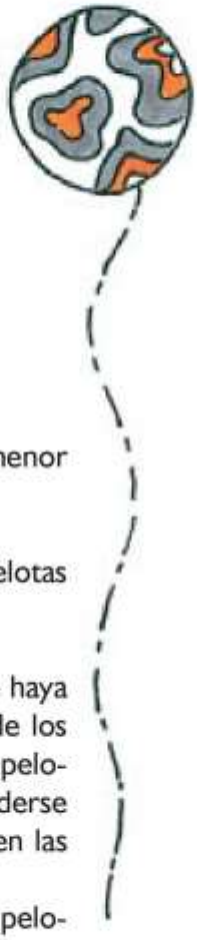
Objetivo. Conseguir pegar en el panel el mayor número de pelotas en el tiempo dado. Hay dos opciones: colocando la pelota a ojos ciegos o lanzándolas.

Distribución. Los grupos se colocan en fila detrás de su pivote. Enfrente estarán colocados los paneles apoyados en las mesas y a su lado los cubos con las pelotas.

Desarrollo. Cuando se indique el inicio del juego:
a) Si se elige la opción de lanzar, las primeras personas de cada grupo saldrán corriendo, llegarán hasta el cubo de las pelotas, cogerán tres y las lanzarán. Recogerán del suelo las que no queden pegadas en el panel y las devolverán al cubo. Después regresarán hacia el lugar donde está su grupo y saldrá la siguiente que hará lo mismo.
b) Si se elige la otra opción, saldrán de dos en dos, una de ellas con el antifaz puesto, guiada por otra persona que la llevará cogida de la mano. Al llegar al cubo, esta le ayudará a coger tres pelotas y a partir de ahí solo le podrá dirigir con la palabra para pegar las pelotas en el panel. Después regresarán a su puesto y quien llevaba el antifaz pasa al final del grupo y quien dirigía pasa a ser dirigida por una nueva persona.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán las pelotas pegadas en cada panel; con la ayuda de los capitanes las devolverán a los cubos correspondientes y asignarán los puntos.

A
B
D



BALONES FUERA

Materiales:
– muchas pelotas y balones de todo tipo, color y tamaño;
– 4 cajas grandes (identificadas con las letras A, B, C, D);
– gimnasio o zona acotada con bancos u otro material.

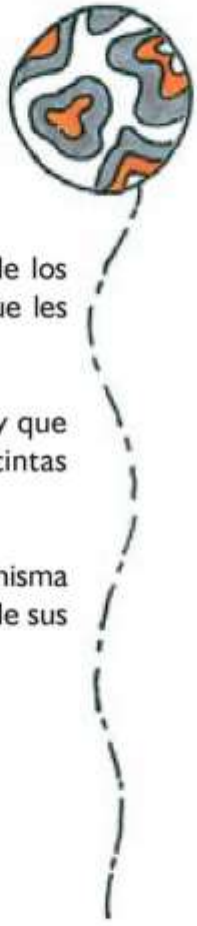
Objetivo. Conseguir vaciar las cajas o zonas asignadas y tener el menor número de pelotas o balones posibles cuando el tiempo finalice.

Distribución. En el gimnasio, colocados participantes, balones y pelotas en dispersión por la sala.

Desarrollo. El juego consiste en recoger los balones y pelotas que haya en el gimnasio y depositarlas en las zonas o cajas de cualquiera de los otros tres equipos. No está permitido lanzar o tirar los balones o pelotas, pues deben ser depositadas. También está permitido desprenderse de aquellos balones o pelotas que fueron dejando en las cajas o en las zonas de juego propias.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizan el número de pelotas y balones que cada equipo tiene en sus cajas o en sus zonas y asignará los puntos correspondientes, teniendo en cuenta que lo importante es tener el menor número de pelotas o balones. El cómputo puede hacerse vaciando las cajas y así queda la prueba preparada para los siguientes grupos.

DESCANSO



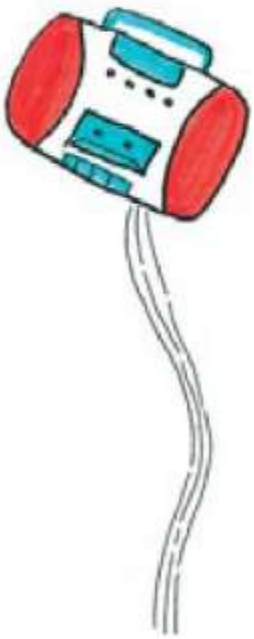
DESCANSO

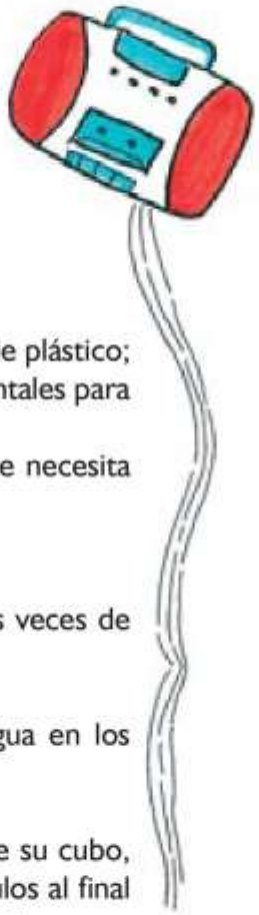
Objetivo. Sirve para que todos los grupos observen el trabajo de los demás y para plantear estrategias de grupo cara a las pruebas que les quedan por realizar.

Distribución. En una zona del patio que tenga gran visibilidad y que permita a todo el alumnado observar el desarrollo de las distintas pruebas.

Desarrollo. En esta estación los cuatro grupos que están en la misma aprovechan para descansar y al mismo tiempo ver las evoluciones de sus compañeros y compañeras.

JUEGOS DE CONVIVENCIA
IV





SE ME HACE LA BOCA AGUA

Materiales:
- 4 cubos grandes con agua;
- 4 cubos transparentes. Se pueden también utilizar envases de plástico; por ejemplo de chucherías, marcados con unas rayas horizontales para facilitar la comprobación de los niveles de agua;
- vasos de plástico pequeños (los más pequeños posibles). Se necesita uno por participante puesto que lo van a llevar en la boca;
- 8 neumáticos (2 por grupo) para el circuito;
- ladrillos y picas para el circuito;
- 4 botellas pequeñas (250 cc.) de agua vacías, que harán las veces de testigo.

Objetivo. Conseguir llenar o alcanzar el mayor nivel de agua en los cubos o envases, entre todo el grupo.

Distribución. Los participantes se colocarán en fila detrás de su cubo, que estará lleno de agua, y enfrente de su circuito de obstáculos al final del cual está colocado el otro cubo o envase que deben rellenar.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, la primera persona de cada grupo llenará su vaso con agua del cubo, lo sujetará en su boca y, teniendo cuidado de no verter el agua, realizará el circuito de obstáculos preparado con neumáticos, picas y ladrillos. Cuando llegue a la altura del otro cubo cogerá el vaso, vaciará su contenido en ese segundo cubo, regresará a su grupo haciendo el recorrido de los obstáculos a la inversa y llevando su vaso en la mano. Allí, entregará el testigo (botella pequeña) a la siguiente persona, que hará lo mismo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces medirán el nivel de agua de los cubos y puntuarán a los grupos. Después, los capitanes vaciarán el contenido de los cubos para prepararlos para los siguientes grupos.

ENCUENTRA EL ERROR

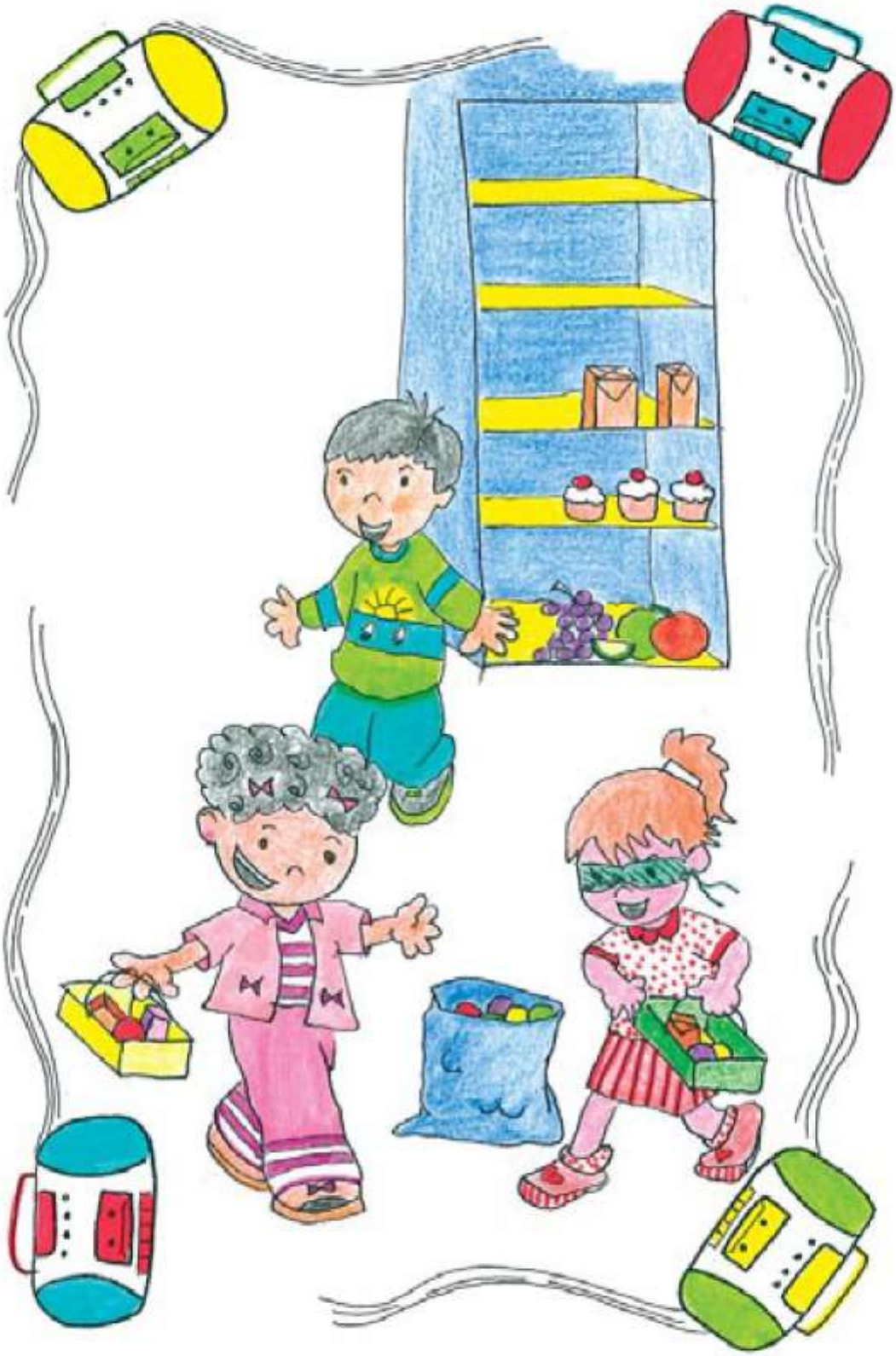
Materiales:
- 4 mesas (identificadas con las letras A, B, C, D);
- 4 carpetas (con tabla de preguntas y tabla en blanco para las respuestas);
- 4 bolígrafos;
- 4 libros confeccionados con pares de fichas a modo de juego de los errores para que encuentren las diferencias;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D).

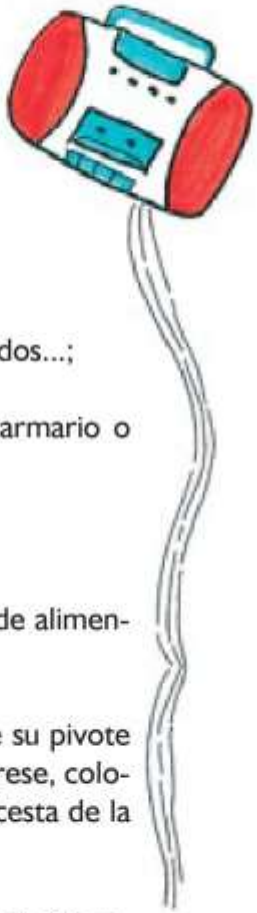
Objetivo. Conseguir entre todo el grupo el mayor número de respuestas correctas.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en fila detrás de su mesa e irán saliendo por relevos.

Desarrollo. Cuando se dé la señal, cada grupo, que estará situado en fila detrás de su mesa, iniciará el juego. El capitán sacará la hoja de preguntas, leerá la primera y se dirigirá corriendo hasta su libro, buscará la respuesta (el error o lo que cambie en los dos dibujos marcados) y regresará a su mesa, donde anotará la respuesta. Así irán saliendo uno a uno todas las personas del equipo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces, con sus hojas de respuestas, revisarán las fichas de los cuatro grupos asignando los puntos correspondientes en función del número de aciertos.





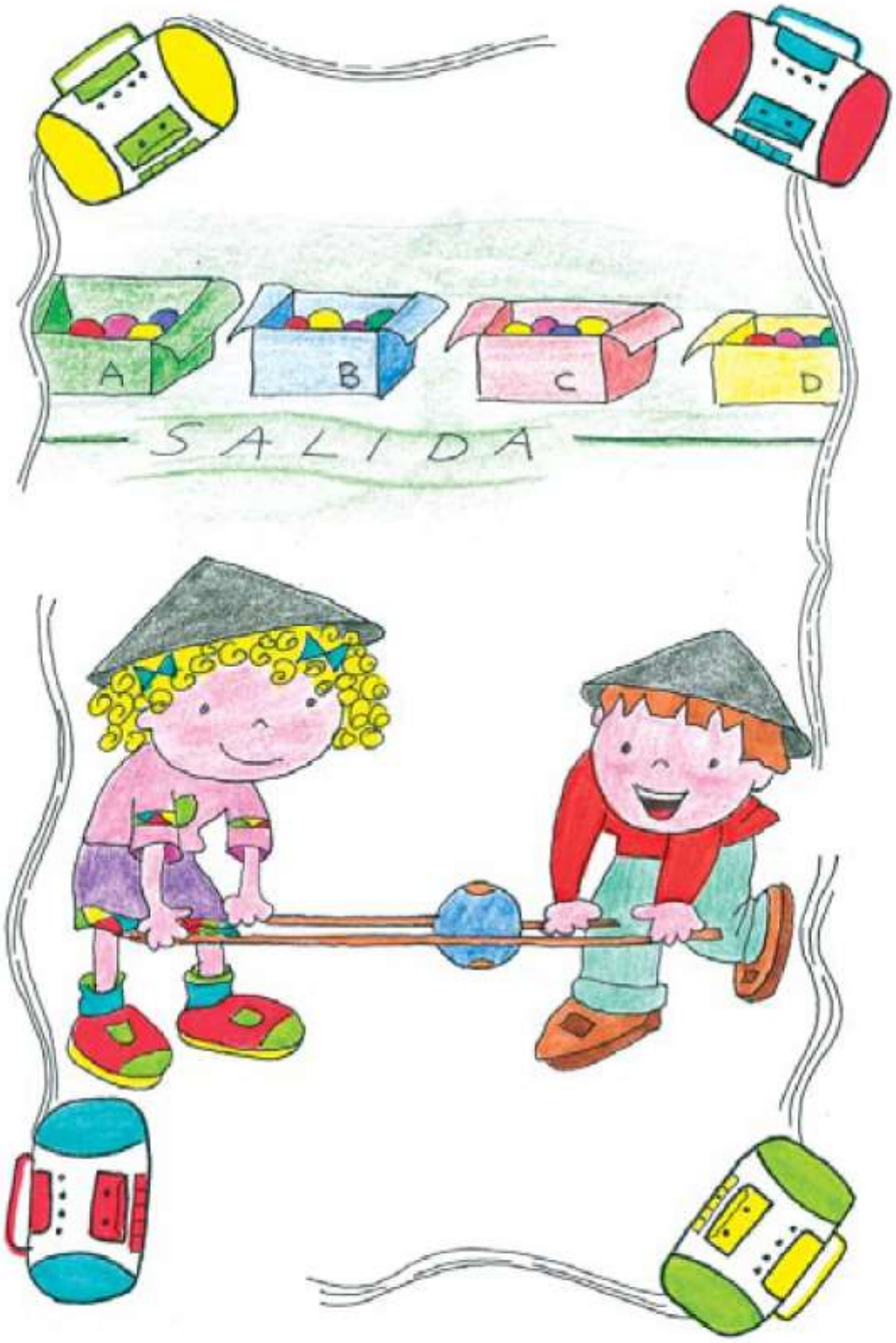
LA CESTA DE LA COMPRA

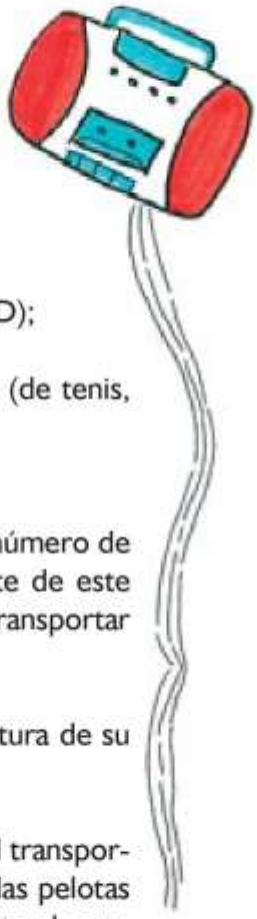
Materiales:
– 4 antifaces;
– 4 juegos surtidos de comida: frutas, huevos, salchichas, helados...;
– 4 sacos o bolsas de plástico opacas;
– 4 cajas de cartón, con divisiones, que hagan las veces de armario o nevera;
– 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
– 4 cestas de supermercado.

Objetivo. Llenar el armario o nevera con la mayor cantidad de alimentos posible.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en fila detrás de su pivote e irán saliendo por relevos cuando su compañero anterior regrese, coloque en el armario la comida que haya traído y le entregue la cesta de la compra (testigo) para continuar.

Desarrollo. Cada grupo, que estará situado en fila detrás de su pivote, iniciará el juego cuando se dé la señal. La primera persona saldrá con la cesta de la compra en la mano, llegará hasta donde se encuentra su saco y se colocará el antifaz (para no ver las piezas de comida, que tienen puntuación diferente). Cuando saque una pieza, se quitará el antifaz, la meterá en su cesta de la compra y regresará hacia su grupo. Al llegar allí, colocará la comida en la parte del armario o nevera que le corresponda, en función de lo que haya traído (huevos, salchichas, fruta...), entregará la cesta-testigo a la siguiente y así saldrán uno a uno todas las personas del equipo. Una vez finalizado el tiempo, los jueces, con la tabla de puntuaciones, revisarán los armarios de los cuatro grupos asignando los puntos correspondientes. Luego, los capitanes ayudarán a depositar nuevamente las piezas de comida en las bolsas para los próximos grupos que vayan a jugar.


A
B
C
D
SALIDA



TRANSPORTE CHINO

Materiales:
– 8 cubos (identificados de dos en dos con las letras A, B, C, D);
– 8 picas;
– unas 80 pelotas pequeñas, aproximadamente 20 por grupo (de tenis, pelotas blandas, de floorball, de papel de periódico…);
– 4 sombreros chinos hechos de cartulina.

Objetivo. Conseguir entre todo el grupo trasladar el mayor número de pelotas desde el cubo de salida a otro cubo situado enfrente de este aproximadamente a unos 15 metros de distancia; se deben transportar de una en una y utilizando dos picas.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera a la altura de su cubo de salida.

Desarrollo. Cada grupo, provisto de dos picas para realizar el transporte chino, se colocará en fila detrás de su cubo, que contiene las pelotas que hay que trasladar. La primera persona de la fila llevará puesto el sombrero chino y hará pareja con la segundo; ambas llevan las picas. A la señal del inicio del juego, otra les colocará entre las picas una pelota que, con cuidado de no dejarla caer, llevarán hacia el cubo situado enfrente. Al llegar allí, depositarán la pelota y regresarán hacia su grupo. Quien iba en la parte de atrás se retira y se pone al final de su fila; quien ocupaba el primer puesto se quita el sombrero y pasa a ocupar el último lugar. Entonces entra un nuevo participante que se coloca en primer lugar y se pone el sombrero y continúan trasladando pelotas de un cubo a otro. No importa que los grupos sean pares o impares.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces contabilizarán las pelotas que cada grupo haya conseguido transportar y asignarán los puntos correspondientes. Después, con la ayuda de los capitanes, colocarán todas las pelotas en los cubos de salida para los próximos grupos.

2
6
4
4
2
6
4
6

ENCESTA EL YOGUR

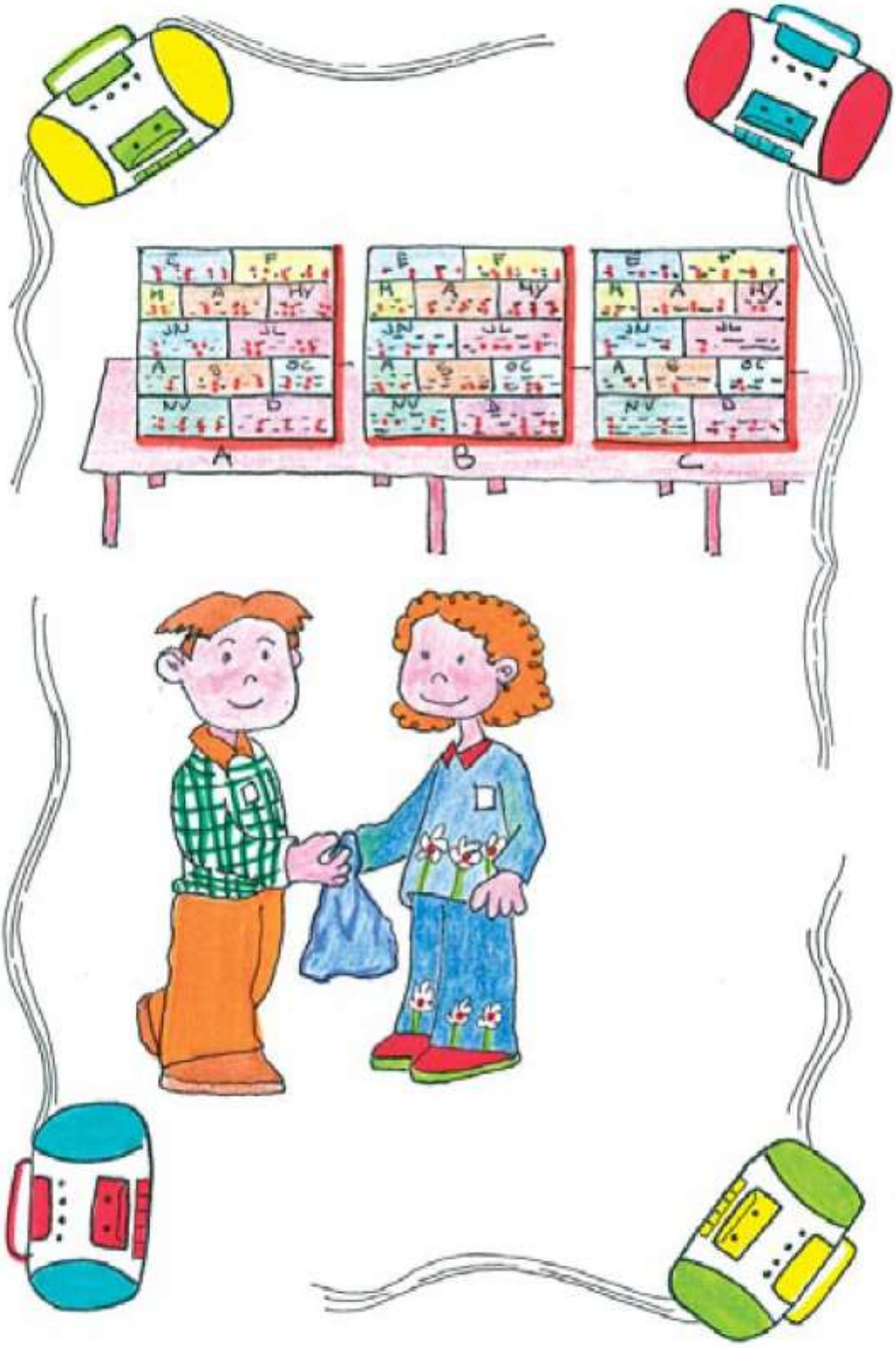
Materiales:
- 4 mesas para colocar los paneles;
- 4 paneles con envases de yogur pegados y con diferentes puntuaciones (3 envases que valen 2 puntos; 3 que valen 4 puntos y 3 que valen 6 puntos);
- chapas (aproximadamente 80, unas 20 por equipo);
- 4 envases de yogur grandes, de 1 litro, para depositar las chapas;
- 4 camisetas, que harán las veces de testigo;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 marcas hechas con cinta aislante en el suelo para señalizar la zona de tiro.

Objetivo. Conseguir encestar el mayor número de chapas en los yogures que están pegados en el panel correspondiente.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su pivote y enfrente de su panel de yogures; el primer jugador tendrá la camiseta puesta que hará las veces de testigo.

Desarrollo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo saldrá corriendo hacia el lugar donde se encuentra su panel. Allí cogerá tres chapas del recipiente y, sin sobrepasar la marca hecha en el suelo con cinta aislante, realizará los lanzamientos. Antes de regresar hacia su grupo, recogerá las chapas que no haya encestado y las depositará en el envase destinado a tal fin. Después regresará hacia su grupo, se quitará la camiseta, se la entregará a la siguiente persona, que, una vez que se la haya puesto, saldrá y hará lo mismo.

Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las chapas de cada panel, teniendo en cuenta las diferentes puntuaciones de los envases de yogur, y otorgarán los puntos correspondientes. A continuación, los capitanes depositarán las chapas en los recipientes correspondientes para los siguientes grupos.


A
B
C

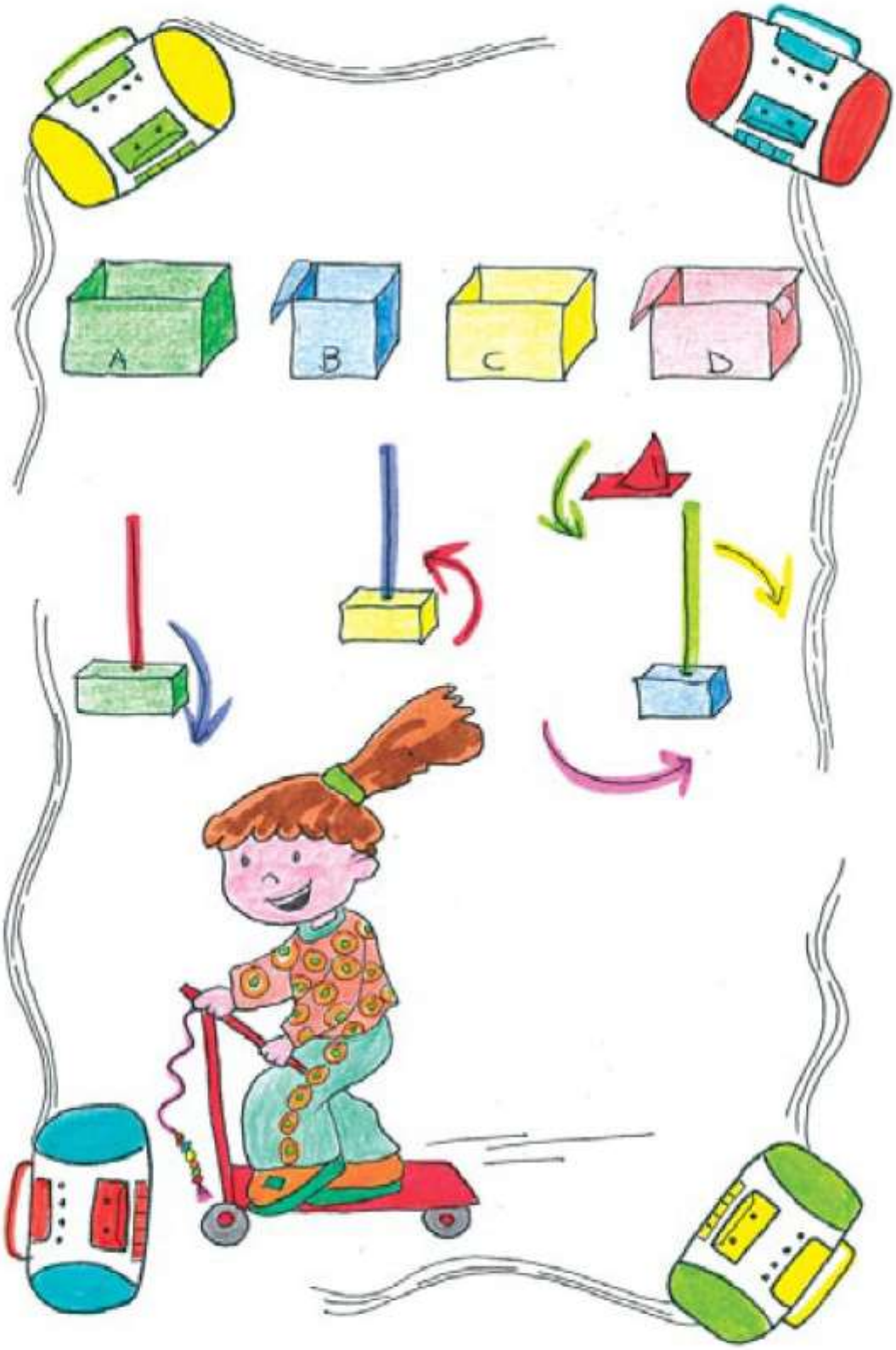
EL CALENDARIO

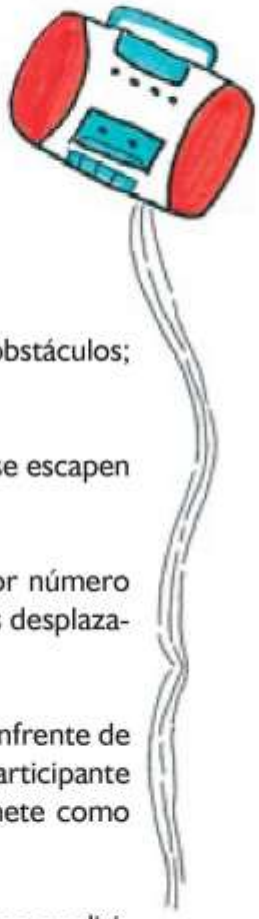
Materiales:
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 paneles de madera o corcho. Se pega en cada uno 1 lámina de papel o cartulina donde figure el calendario de un año, con sus meses y días correspondientes. A ser posible, se plastificará la lámina para facilitar la colocación posterior de las fichas;
- unas 20 fichas por grupo que lleven el número correspondiente al día del calendario en rojo y las indicaciones debajo, en pequeño, en color negro o azul. Por ejemplo: la ficha lleva el número 24 y debajo pone "Último mes del calendario escolar" y "Celebración familiar"; por tanto, deben colocar la ficha el 24 de diciembre. Para facilitar la colocación, las fichas llevarán un poco de velcro pegado por detrás. (Véase axexo);
- 4 cajas o bolsas de tela opacas donde se meten las fichas;
- 4 mesas para apoyar los paneles;
- 4 plantillas para la corrección con agujeros, de tal forma que el juez cuando la coloque en el panel podrá comprobar los números rojos que se ven y contarlos.

Objetivo. Conseguir colocar correctamente en el panel el mayor número de fichas que corresponden a fechas del calendario.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su pivote y enfrente de su panel.

Desarrollo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo sacará una ficha, leerá las instrucciones de dónde debe colocarla y, ayudada por sus compañeros, saldrá corriendo hacia el lugar donde se encuentra su panel, la colocará en el mes que crea conveniente y regresará hacia su grupo donde la siguiente persona hará lo mismo. Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las fechas colocadas correctamente con ayuda de las plantillas y otorgarán los puntos correspondientes. Al final, con la ayuda de los capitanes, dejarán colocadas las fichas en la bolsa para los siguientes grupos.


A
B
C
D



PATINA Y COGE BOLA

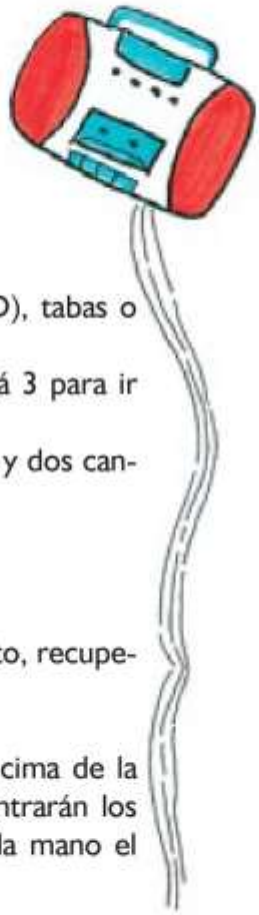
Materiales:
– 4 patinetes;
– 24 ladrillos (6 para cada grupo) que formarán el circuito de obstáculos;
– 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
– 4 cubos o cajas con bolas o cuentas de engarzar;
– 4 cordeles de plástico preparados con un tope para que no se escapen las bolas o cuentas que hay que engarzar.

Objetivo. Conseguir engarzar en el tiempo asignado el mayor número de bolas o cuentas en el cordón utilizando un patinete para los desplazamientos.

Distribución. Los grupos se colocarán detrás de su pivote y enfrente de la fila de ladrillos y de su caja con bolas y cuentas. El primer participante llevará el cordel de engarzar en una mano y utilizará el patinete como medio de transporte cuando se indique el inicio del juego.

Desarrollo. Al dar la señal, las primeras personas de cada grupo se dirigirán hacia su caja subidos en el patinete y realizarán el recorrido en zigzag sorteando los obstáculos (ladrillos). Al llegar allí, apoyando el patinete en el suelo, engarzarán una cuenta en su cordel. Cuando lo consigan, vuelven a coger el patinete y a subirse a él para regresar hacia su grupo realizando el mismo recorrido que para la ida. Al llegar allí le entregan el cordel y el patinete a la persona siguiente que saldrá y hará lo mismo.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán las cuentas que cada grupo fue capaz de engarzar, otorgando los puntos correspondientes. Con la ayuda de los capitanes, volverán a llevar las cuentas a sus cajas, dejándolas preparadas para los siguientes grupos.



EN BUSCA DEL TESORO

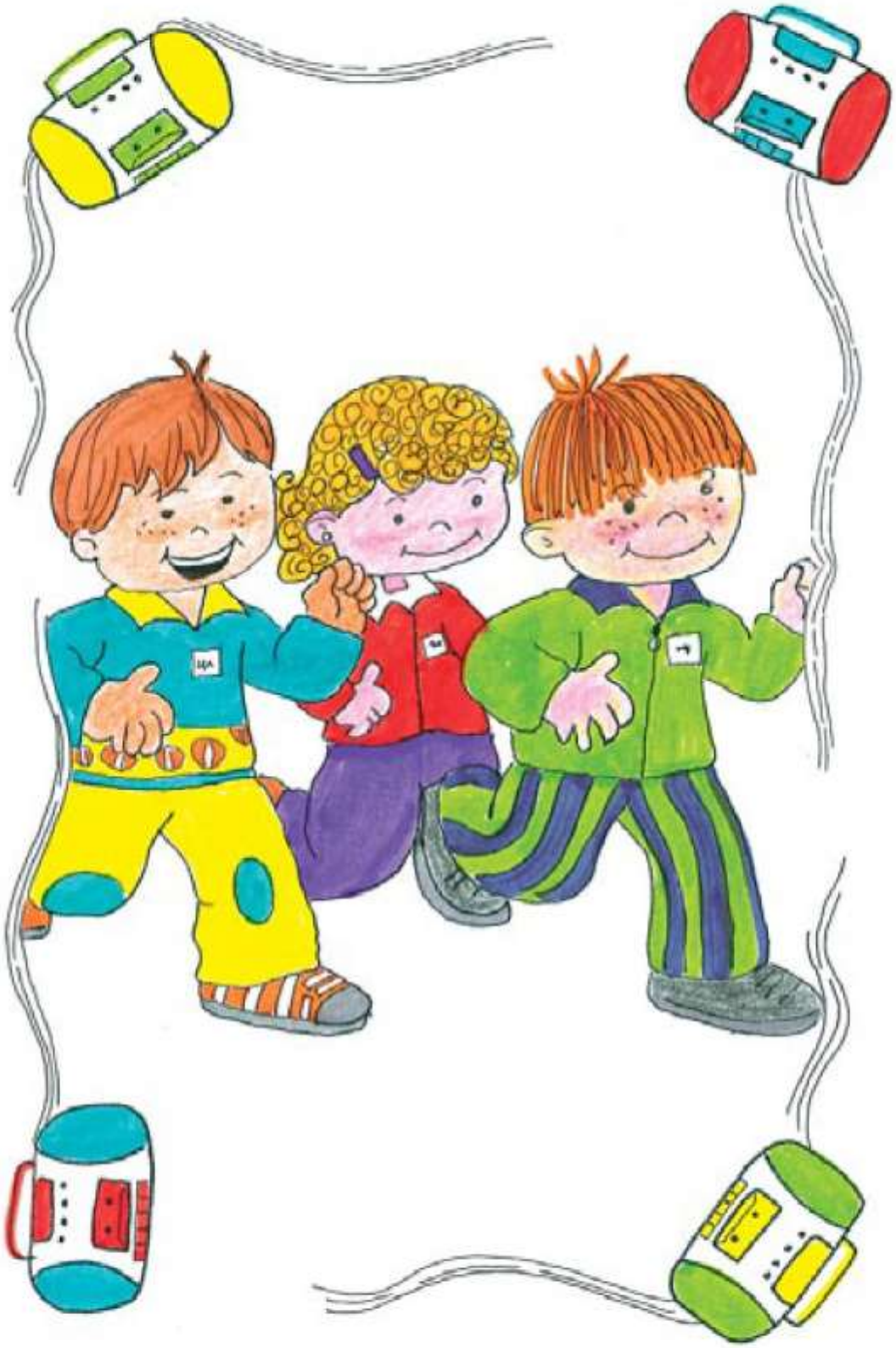
Materiales:
- 4 cubos con serrín (identificados con las letras A, B, C, D), tabas o gogos, llaves, bolitas de madera pequeñas;
- 12 botes de yogur grandes de 1 litro. Cada equipo tendrá 3 para ir metiendo tabas, bolitas pequeñas de madera y llaves;
- 4 cajas decoradas como cofres del tesoro, con una cadena y dos candados;
- 4 mesas para colocar los cofres;
- 4 loros de cartón que harán las veces de testigos.

Objetivo. Conseguir abrir el cofre del tesoro, o, en su defecto, recuperar el mayor número de bolitas, llaves o tabas.

Distribución. Se colocan los grupos detrás de su mesa, encima de la cual está el cofre del tesoro, y frente al cubo donde encontrarán los materiales citados. El primer participante deberá llevar en la mano el loro, que hará las veces de testigo en el relevo.

Desarrollo. Cuando se indique el inicio del juego, las primeras personas de cada grupo saldrán en dirección a su cubo. Allí, tendrán que encontrar entre el serrín un objeto (llave, bolita o taba) y regresar con él hacia su grupo. Si llevan una llave, tendrán que intentar abrir uno de los candados; si abre, la dejarán colocada en él y, si no abre, la depositarán en el bote correspondiente. A continuación, entregarán el loro a la persona siguiente que saldrá y hará lo mismo.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán los puntos conseguidos (1 por cada llave que no abrió, 2 por cada taba, 3 por cada bolita, 5 por un candado abierto y 10 más si abrieron el cofre) y se otorgarán los puntos totales. Por último, volverán a llevar todos los materiales a los cubos, con la ayuda de los capitanes, revolviendo un poco el serrín y dejando todo preparado para el siguiente grupo.



DEMUESTRA TU HABILIDAD I

Materiales:
– 4 mesas (identificadas con las letras A, B, C, D);
– 4 cajas grandes con todo el material que van a necesitar para conseguir las 10 pruebas propuestas.(Véase anexo);
– una cuartilla de papel;
– diez clips;
– una cajita pequeña;
– cuartilla con los anuncios para colorear y una pintura;
– siete trozos de lana;
– dos dibujos -para encontrar las 6 diferencias- y un bolígrafo;
– recortes de los cinco dibujos de animales que deben unir;
– abalorios e hilo o lana;
– cuadrícula con unas coordenadas marcadas para colorear;
– sopa de letras para encontrar el nombre de 8 compañeros de 6º curso;
– fichas de corrección para el profesorado.

Objetivo. Conseguir solucionar y completar en el tiempo dado los retos planteados.

Distribución. Se coloca cada grupo alrededor de su mesa, sobre la cual se encuentra una caja grande que contiene, separados y numerados, los materiales necesarios para resolver los retos propuestos.

Desarrollo. Cuando se dé la señal, los equipos iniciarán el juego. El capitán saca la hoja de instrucciones donde figuran las pruebas y las instrucciones. En este juego pueden organizarse libremente, pues no hay relevos ni esperas; se pueden distribuir las actividades y jugar todos los componentes del grupo a la vez.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces, con sus hojas de solución, revisarán las pruebas de los cuatro grupos asignando los puntos correspondientes en función de cómo las hayan resuelto. Este es un juego que no precisa ensayo previo.

LANZA Y PILLA

Materiales:
– una pelota, preferiblemente de gimnasia rítmica o que bote bien, por participante;
– gimnasio o zona acotada con bancos u otro material;
– equipo de música o algo que la pueda crear, como un pandero.

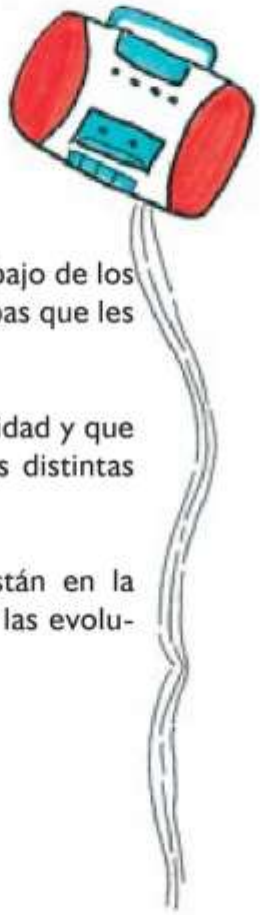
Objetivo. Conseguir mantener, al finalizar el juego, el mayor número de componentes del grupo.

Distribución. Los participantes se distribuyen dispersos por el gimnasio, llevando en la mano una pelota. Tendrá que haber una menos que participantes.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, todo el grupo deberá bailar y moverse al son de la música, acompañando sus movimientos con la pelota. Cuando la música pare, deberán lanzarla al aire y coger otra distinta. Quien quede sin pelota deberá abandonar el juego y sentarse en la zona designada a tal fin. Antes de que la música vuelva a sonar, el juez retirará otra pelota para que siempre haya una menos que participantes.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán el número de participantes que le queden a cada equipo y asignará los puntos correspondientes.

DESCANSO



DESCANSO

Objetivo. Sirve para que todos los grupos observen el trabajo de los demás y para plantear estrategias de grupo cara a las pruebas que les quedan por realizar.

Distribución. En una zona del patio que tenga gran visibilidad y que permita a todo el alumnado observar el desarrollo de las distintas pruebas.

Desarrollo. En esta estación los cuatro grupos que están en la misma aprovechan para descansar y al mismo tiempo ver las evoluciones de sus compañeros y compañeras.

JUEGOS DE CONVIVENCIA
V

APUNTA, DISPARA, LLENA...

Materiales:
- 4 cubos grandes con agua;
- 4 cubos transparentes. Se pueden también utilizar envases de plástico, marcados con unas rayas horizontales para facilitar la comprobación de los niveles de agua;
- 20 ladrillos y 20 aros (5 ladrillos y 5 aros por grupo) para el circuito;
- 4 pistolas grandes de agua (son preferibles unas que tienen un pequeño depósito y son más resistentes);
- bancos suecos para delimitar la zona de lanzamiento.

Objetivo. Conseguir llenar o alcanzar el mayor nivel de agua en los cubos con la pistola de agua.

Distribución. Los participantes se colocarán en fila detrás del cubo lleno de agua.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, la primera persona llenará su pistola con agua del cubo y realizará el circuito de obstáculos preparado con aros y ladrillos. Al llegar a la altura del otro cubo, sin sobrepasar los bancos suecos colocados para delimitar la zona de lanzamiento, apuntará hacia su envase y realizará un máximo de 5 disparos. Regresará hacia su grupo haciendo el recorrido de los obstáculos a la inversa y entregará el testigo (pistola de agua) a la persona siguiente, que hará lo mismo. Cada grupo tendrá que estar pendiente de recargar su pistola.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces medirán el nivel de agua obtenido y puntuarán a los grupos. Luego, los capitanes vaciarán el contenido de los cubos para prepararlos para los siguientes grupos.

A
B
C
D

BUSCA LA PAREJA

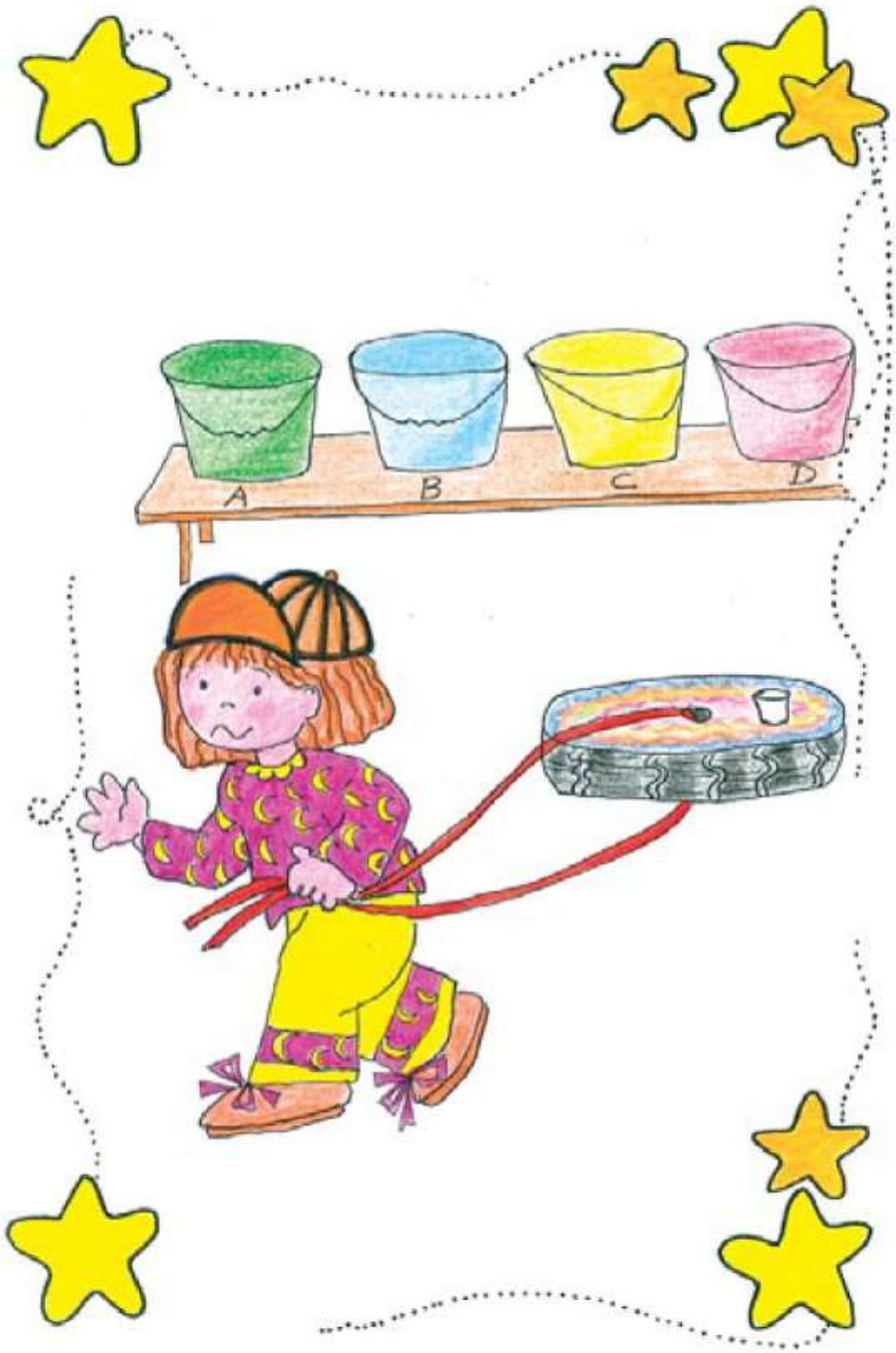
Materiales:
- 4 mesas (identificadas con las letras A, B, C, D);
- 4 carpetas, dentro de las cuales hay hoja de pregunta y hoja de respuestas;
- 4 libros confeccionados con fichas. Cada libro tendrá una copia con diferente paginación; tendrán que buscar una ficha y emparejar;
- 4 bolígrafos;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 2 fichas con las respuestas, una para cada juez.

Objetivo. Conseguir entre todo el grupo encontrar el mayor número de parejas posibles en el libro.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en fila detrás de su mesa e irán saliendo por relevos cuando su compañero anterior regrese y anote la respuesta.

Desarrollo. Se inicia el juego cuando se dé la señal. El capitán sacará la hoja de preguntas, leerá la primera (por ejemplo: "¿En qué página se encuentra la pareja del loro de la página 17?"), correrá hasta el libro, buscará la respuesta y regresará a la mesa, donde anotará la respuesta; así saldrán uno a uno todos los miembros del equipo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces, con sus hojas de respuestas, revisarán las fichas de los cuatro grupos asignando los puntos correspondientes en función del número de aciertos.


A
B
C
D

CORRE CON LA RUEDA

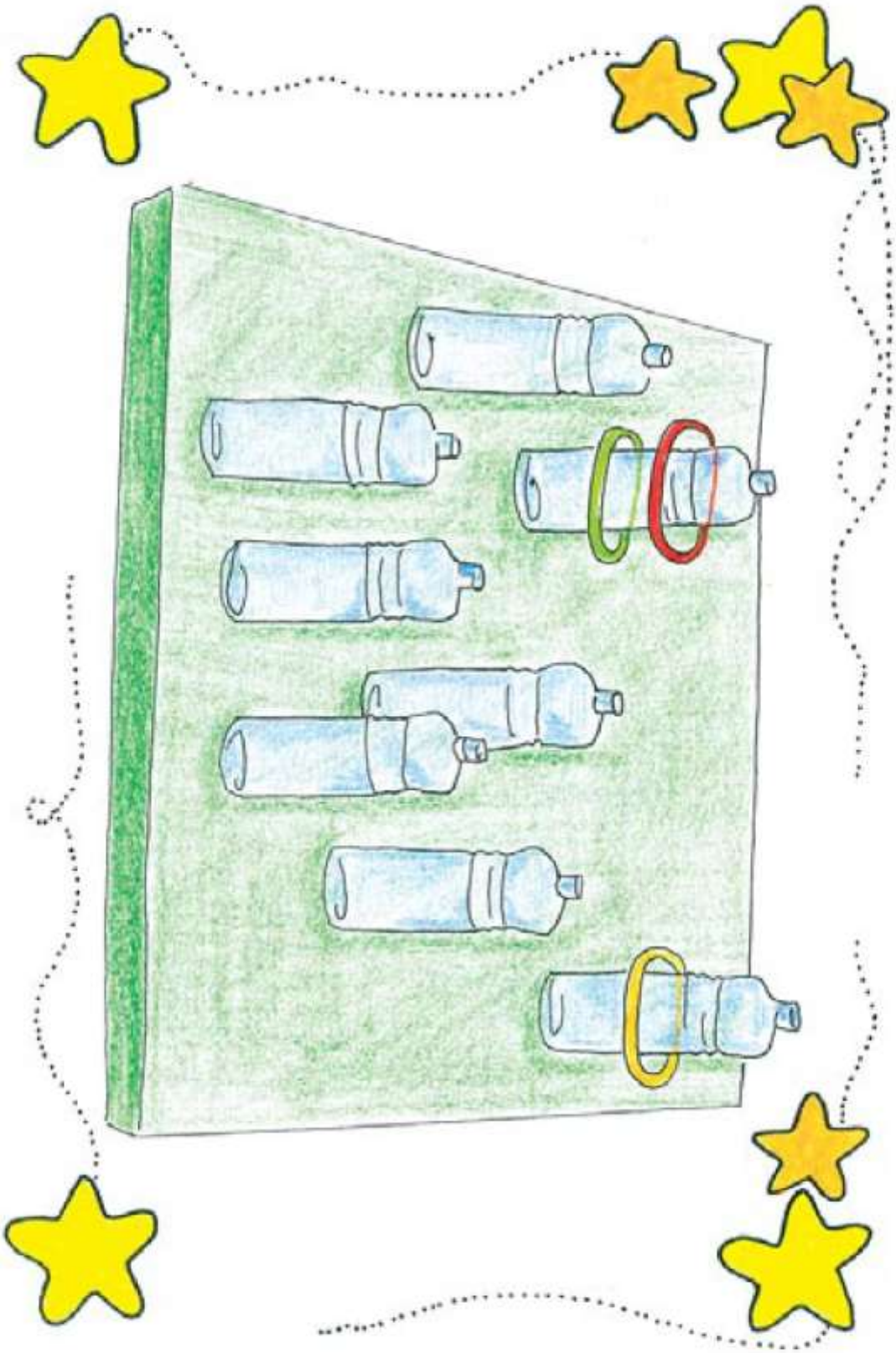
Materiales:
- 4 neumáticos, atravesados por una cuerda para permitir el arrastre;
- 4 paneles de cartón o corcho, decorados y pegados encima de la rueda;
- 4 envases de yogur, pegados encima de cada panel;
- 80 chapas aproximadamente (unas 20 por grupo);
- 8 botes o cajas (identificados dos a dos con las letras A, B, C, D);
- 4 gorros o viseras, que harán las veces de testigo.

Objetivo. Trasladar el mayor número de chapas desde el bote de partida hasta el bote que se tenga enfrente, llevándolas metidas en el envase de yogur y trasportándolas en la rueda o neumático.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su cubo. El primer participante de cada grupo tendrá el neumático en la mano que hará las veces de testigo.

Desarrollo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo cogerá una chapa del cubo que tenga a su lado, la introducirá en el envase de yogur, cogerá la cuerda que atraviesa la rueda y la arrastrará hasta el cubo que tiene enfrente, sacará la chapa del envase y la depositará en el cubo. Regresará corriendo hasta su grupo y entregará la rueda (testigo) al siguiente compañero que hará lo mismo.

Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las chapas de cada cubo y otorgarán los puntos correspondientes. Los capitanes llevarán las chapas a los cubos de salida para los siguientes grupos.



ENGANCHA LA ANILLA

Materiales:
- 4 mesas para colocar los paneles;
- 4 paneles en los que se colocan y pegan botellas de 1'5 litros (9 botellas en cada panel);
- unas 80 anillas aproximadamente (20 por grupo), hechas con cable y unidas con cinta aislante;
- 4 cubos o papeleras (identificados con las letras A, B, C, D) para meter las anillas;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 marcas hechas con cinta aislante en el suelo para señalizar la zona de tiro;
- 4 camisetas que harán las veces de testigo.

Objetivo. Conseguir entre todo el equipo enganchar el mayor número de anillas en las botellas colocadas en los paneles correspondientes.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su pivote y enfrente de su panel de botellas. El primer jugador de cada grupo tendrá la camiseta puesta, que hará las veces de testigo.

Desarrollo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo saldrá corriendo hacia el lugar donde se encuentra su panel. Allí cogerá tres anillas del recipiente y, sin sobrepasar la marca (hecha en el suelo con cinta aislante), efectuará un lanzamiento. Antes de regresar hacia su grupo, recogerá las anillas que no haya conseguido enganchar en ninguna botella y las depositará en el envase destinado a tal fin. Después regresará hacia su grupo, se quitará la camiseta, se la entregará a la siguiente persona, que, una vez que se la haya puesto, saldrá y hará lo mismo. Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las anillas enganchadas en las botellas de cada panel y otorgarán los puntos correspondientes; así mismo los capitanes depositarán las anillas en los recipientes correspondientes para los siguientes grupos.

LANZA BOLA

Materiales:
- aproximadamente 80 pelotas de ping-pong (unas 20 por grupo);
- 4 paneles de madera o corcho con 5 agujeros de diferentes tamaños, que puntúan diferente, que llevarán pegadas atrás unas bolsas de basura para recoger las pelotas que se consigan meter;
- 4 cubos (identificados con las letras A, B, C, D) para depositar las pelotas;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 marcas hechas en el suelo con cinta aislante para delimitar las zonas de tiro;
- 4 testigos (por ejemplo, una diadema de bolas).

Objetivo. Conseguir meter el mayor número de pelotas en los agujeros del panel correspondiente.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su pivote y enfrente de su panel de agujeros. El primer jugador de cada grupo llevará puesta una diadema que hará las veces de testigo.

Desarrollo. Al iniciarse el juego, la primera persona de cada grupo correrá hacia el lugar donde se encuentra su panel. Allí cogerá tres pelotas del recipiente y sin sobrepasar la marca (hecha en el suelo con cinta aislante) hará un lanzamiento. Antes de regresar hacia su grupo, recogerá las pelotas que no haya conseguido meter en ningún agujero y las depositará en el envase destinado a tal fin. A continuación, regresará hacia su grupo, se quitará la diadema y se la entregará a la siguiente persona, que, una vez que se la haya puesto, saldrá y hará lo mismo.

Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las pelotas que hayan conseguido meter en cada panel, teniendo en cuenta las diferentes puntuaciones de los distintos agujeros, y otorgarán los puntos correspondientes. Finalmente, los capitanes depositarán las pelotas en los recipientes correspondientes para los siguientes grupos.

EL RODEO

Materiales:
- 1 colchoneta grande;
- aproximadamente unas 80 vacas de cartulina, que tengan pegado en el centro un trozo de velcro. (Véase anexo);
- cariocas hechas con una pelota de floorball recubierta de velcro a la que se ata una goma a modo de lazo;
- 4 cubos (identificados con las letras (A, B, C, D);
- 4 pivotes (identificados con las letras (A, B, C, D);
- 4 sombreros vaqueros (testigos).

Objetivo. Conseguir capturar a lazo, en el tiempo asignado, el mayor número de vacas.

Distribución. Los grupos se colocan detrás de su pivote y de su cubo y enfrente de la zona de rodeo (colchoneta). Los participantes deberán llevar puesto el sombrero que hará las veces de testigo en el relevo.

Desarrollo. Cuando se indique el inicio del juego, la primera persona de cada grupo se dirigirá hacia la zona de rodeo (colchoneta) con el sombrero puesto; allí cogerá la carioca e intentará capturar alguna vaca lanzando la carioca de manera que quede enganchada con el velcro de la vaca. Si lo consigue, la retira de la carioca (que volverá a posar en el suelo para la siguiente persona) y lleva la vaca a su cubo. Después entrega el sombrero a esta que saldrá y hará lo mismo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces contabilizarán las vacas que haya en cada cubo, otorgarán los puntos correspondientes y, con la ayuda de los capitanes, volverán a llevar las vacas a la zona de rodeo.

EL MANIQUÍ

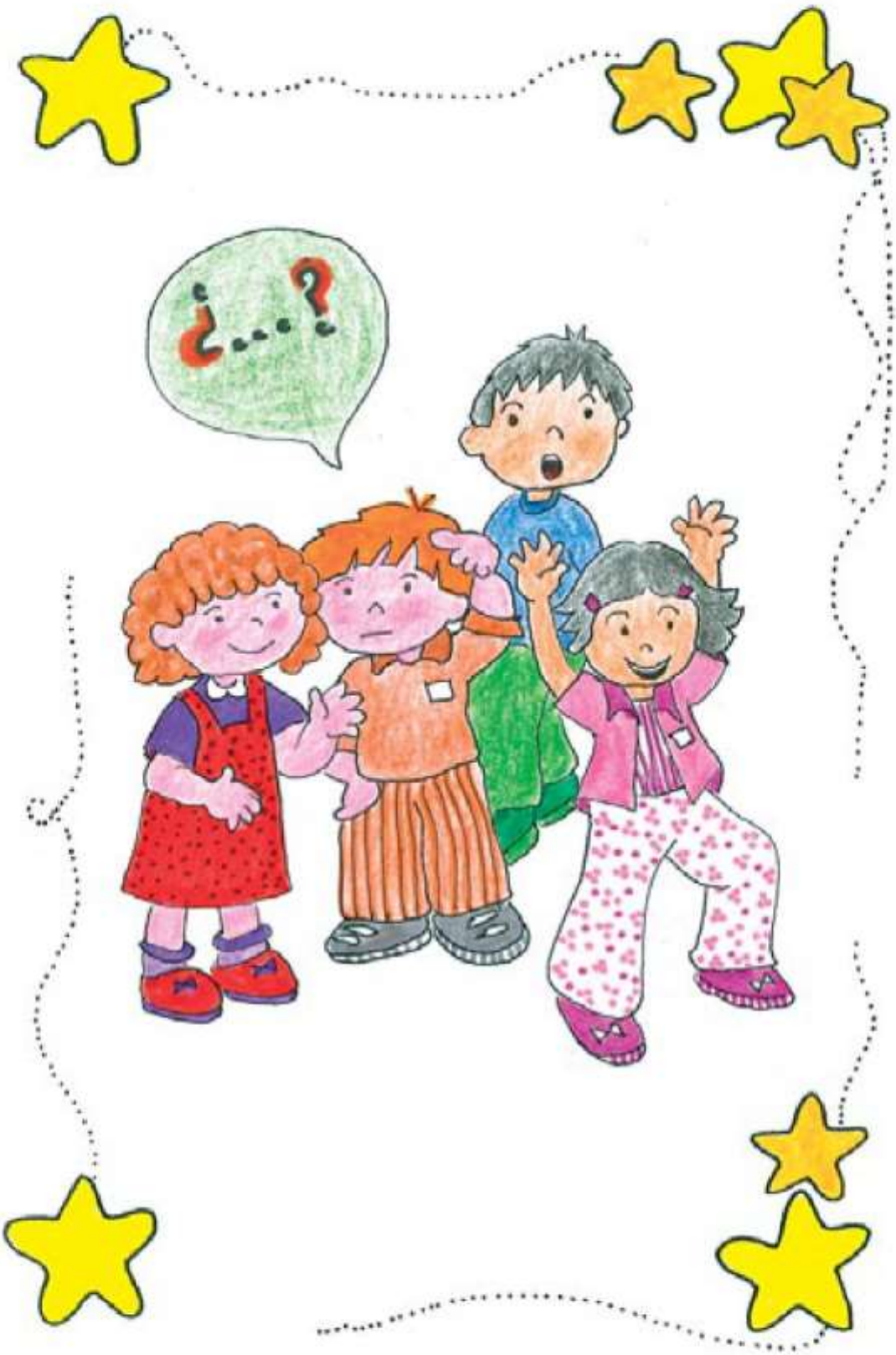
Materiales:
- 4 maletas, bolsas de deporte o mochilas;
- mucha variedad de ropa y complementos: camisetas, pantalones cortos, guantes, sombreros gorros, diademas, gafas de sol, etc. Cada grupo tiene que tener el mismo número de piezas, unas 15, aproximadamente;
- 8 pivotes (identificados de dos en dos con las letras A, B, C, D).

Objetivo. Conseguir vestir a un componente del grupo con la mayor cantidad de prendas de ropa y complementos que sea posible.

Distribución. Cada grupo se colocará en fila detrás del pivote de salida y enfrente del pivote contrario, donde se encuentra también colocada la persona a la que deben vestir.

Desarrollo. El grupo se colocará en fila detrás de su pivote. El primer componente llevará una maleta en la mano. Cuando se marque el inicio del juego, saldrá corriendo hasta llegar al lugar donde se encuentra la persona a la que hay que vestir. Allí posará la maleta y sacará una prenda de ropa o un complemento y se lo pondrá. Después, cogerá de nuevo la maleta y volverá corriendo hacia su grupo. Entregará la maleta al siguiente compañero, que hará lo mismo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces comprobarán el número de prendas de vestir o de complementos que hayan conseguido colocar y asignarán los puntos correspondientes. Con la ayuda de los capitanes, devolverán la ropa y complementos a las respectivas maletas dejándolas preparadas para los siguientes participantes.



BUSCA, CUENTA, RESPONDE

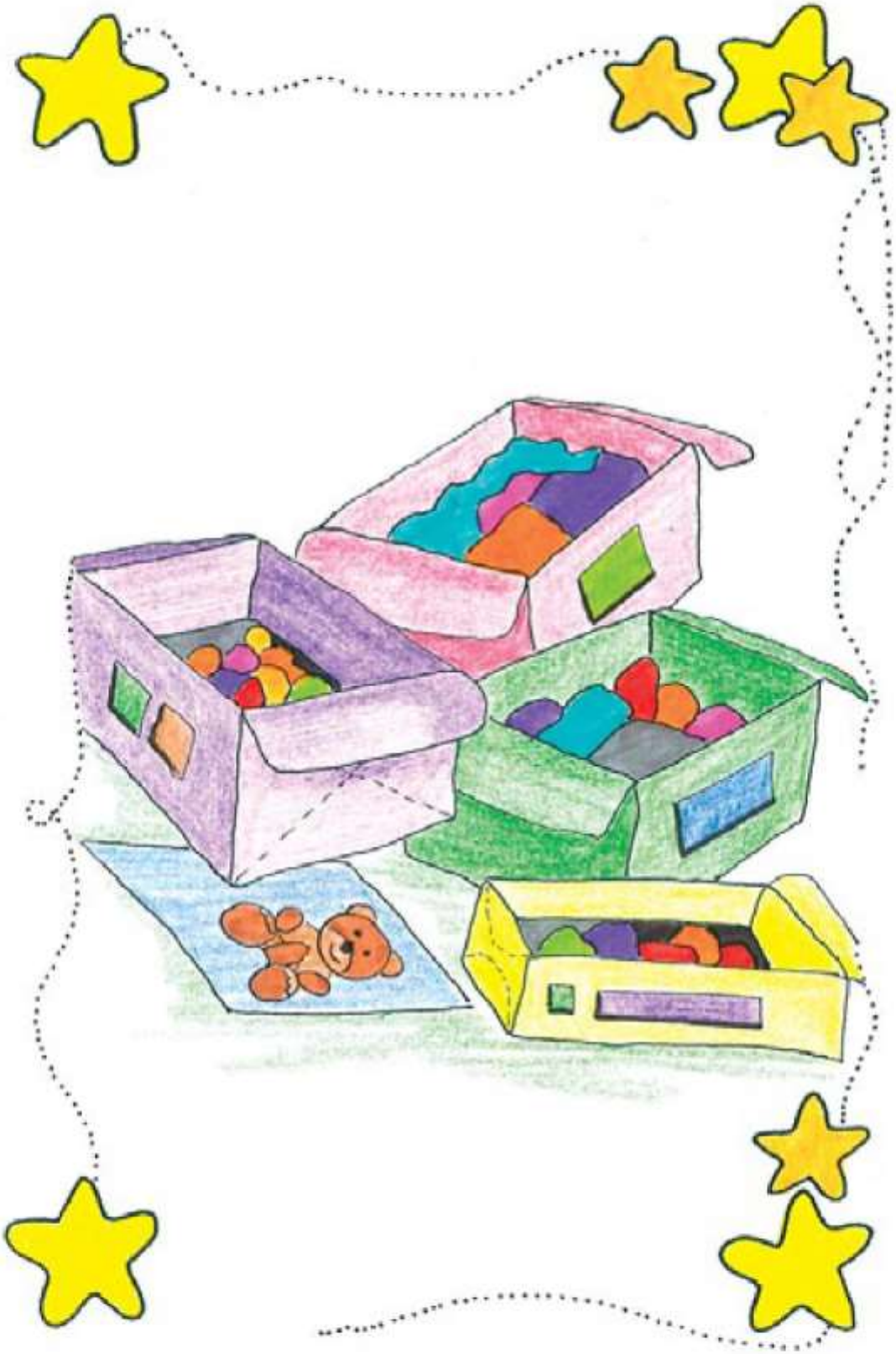
Materiales:
- 4 mesas (identificadas con las letras A, B, C, D);
- 4 carpetas (con tabla de preguntas y tabla en blanco para las respuestas);
- 4 bolígrafos;
- 2 hojas con las respuestas, una para cada juez;
- todos aquellos materiales necesarios en función de las preguntas realizadas.

Objetivo. Conseguir encontrar la respuesta al mayor número de preguntas planteadas en el tiempo dado.

Distribución. Los grupos se colocan alrededor de la mesa, donde estarán el bolígrafo y las carpetas, que contienen las preguntas y la ficha para las respuestas.

Desarrollo. Al dar la señal, el capitán sacará la hoja de preguntas. El grupo puede organizarse libremente, distribuyendo las preguntas y haciendo la búsqueda de las respuestas por varias o por todas las personas del grupo a la vez. Es muy importante saber el número de la pregunta, para anotar la respuesta en el lugar adecuado.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces con sus hojas de respuestas revisarán las fichas de los cuatro grupos asignando los puntos correspondientes en función del número de aciertos. Este es un juego que no se ensaya.



DEMUESTRA TU HABILIDAD II

Materiales:
- 4 mesas (identificadas con las letras A, B, C, D);
- 4 cajas grandes con todo el material que se va a necesitar para conseguir las 10 pruebas propuestas. (Véase anexo);
- una hoja de periódico;
- dibujo del oso y pinturas;
- 5 trozos de lana (azul, rojo, negro, granate y amarillo de unos 15 cm. cada uno);
- un recortable;
- sopa de letras;
- hoja para descubrir la palabra secreta;
- piezas para el puzle;
- 1 cajita con 10 tuercas y 3 tornillos;
- laberinto dibujado en un folio;
- ficha con nombres incompletos.

Objetivo. Conseguir solucionar y completar en el tiempo dado los retos planteados.

Distribución. Los grupos se colocan alrededor de su mesa, donde estará depositada la caja grande; dentro de ella encontrarán separados y señalizados con su número los materiales necesarios para resolver los retos propuestos.

Desarrollo. Al dar la señal, el juego se inicia sacando el capitán la hoja de instrucciones donde figuran el número de las pruebas y sus objetivos. El juego es libre, de manera que se pueden distribuir como quieran y jugar todo el grupo a la vez. Una vez finalizado el tiempo, los jueces revisarán las pruebas de los cuatro grupos con sus hojas de solución, asignando los puntos correspondientes. Este juego no se ensaya.

LIMPIA TU CASA

Materiales:
- 40-50 pelotas de floorball, tenis o de papel cubiertas por cinta aislante;
- 4 porterías de floorball o 4 cajas grandes colocadas a modo de porterías (identificadas con las letras A, B, C, D);
- escobas, sticks o cualquier otro material con el que puedan "barrer" las pelotas (uno por participante);
- gimnasio o zona acotada.

Objetivo. Conseguir tener en las porterías o cajas el menor número de pelotas posibles.

Distribución. Los participantes y las pelotas estarán dispersos por la sala, y todas las porterías a la misma distancia formando un cuadrado.

Desarrollo. El juego consiste en barrer con escobas o sticks las pelotas y sacarlas de la casa propia, teniendo en cuenta varias cosas:

- La pelota que se saca de la casa propia se debe llevar a otra diferente.
- Las pelotas nunca se pueden lanzar, hay que conducirlas con la escoba o a la hoja del stick.
- No se puede quitar una pelota a nadie que la esté transportando en ese momento; solamente se pueden coger pelotas que estén en la portería propia.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán el número de pelotas de las cuales el equipo no se ha conseguido desprender y asignará los puntos correspondientes, teniendo en cuenta que lo importante es tener el menor número de pelotas posible. Pueden contar vaciando las porterías, quedando así la prueba preparada para los siguientes grupos.

DESCANSO

DESCANSO

Objetivo. Sirve para que todos los grupos observen el trabajo de sus compañeros y para plantear estrategias de grupo cara a las pruebas que les quedan por realizar.

Distribución. En una zona del patio que tenga gran visibilidad y que permita a todo el alumnado observar el desarrollo de las distintas pruebas.

Desarrollo. En esta estación los cuatro grupos que están en la misma aprovechan para descansar y al mismo tiempo ver las evoluciones de sus compañeros y compañeras.

ANEXOS

CAJA SORPRESA
(CONVIVENCIA II)

EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3	EQUIPO 4
INDIO	SOL	TORTUGA	MARIPOSA
PIPA	LÁPIZ	BÚHO	CASTAÑA
TREN	HUEVO	AVIÓN	GUITARRA
CASA	PELOTA	UÑA	GLOBO
UÑA	COCHE	CASA	ÁRBOL
AVIÓN	ESTRELLA	TREN	INDIO
BÚHO	SETA	PIPA	PIPA
TORTUGA	PULPO	INDIO	TREN
SOL	ÁRBOL	PULPO	CASA
LÁPIZ	GLOBO	SETA	SETA
PELOTA	CASTAÑA	ESTRELLA	PULPO
HUEVO	GUITARRA	COCHE	PELOTA
COCHE	MARIPOSA	HUEVO	GATO
ESTRELLA	ARAÑA	PELOTA	ARAÑA
SETA	GATO	LÁPIZ	UÑA
PULPO	PELOTA	SOL	AVIÓN
PELOTA	INDIO	ÁRBOL	BÚHO
GATO	PIPA	GLOBO	TORTUGA
ARAÑA	TREN	CASTAÑA	SOL
MARIPOSA	CASA	GUITARRA	LÁPIZ
GUITARRA	UÑA	MARIPOSA	PELOTA
CASTAÑA	AVIÓN	ARAÑA	HUEVO
GLOBO	BÚHO	GATO	COCHE
ÁRBOL	TORTUGA	PELOTA	ESTRELLA

indio
pipa
tren
casa
uña
avión
búho
tortuga

pelota
gato
araña
mariposa
guitarra
castaña
globo
árbol

sol
lápiz
pelota
huevo
coche
estrella
seta
pulpo

¡VAYA CUENTO!
(CONVIVENCIA III)

Nº	PREGUNTAS TIPO
1	En la página 3 aparece Caperucita Roja (Perrault) con una cesta. ¿Cuántas manzanas lleva en ella?
2	En la página 7 vemos una imagen del cuento "El traje nuevo del Emperador" (Andersen). ¿De qué color es la carroza?
3	En la página 15 se ve al "Gato con botas" (Perrault) con un gran saco. ¿Qué animal asoma en el extremo del saco?
4	En la página 1 vemos a los protagonistas de "La casita de chocolate" (Hermanos Grimm) delante de una puerta. ¿Qué chuchería hace las veces de pomo?
5	En la página 17 se ve a la pata del cuento "La pata mete la pata" (Gloria Fuertes) rodeada de muchos patitos. ¿De cuántos?
6	En la página 21 aparece una imagen de "El flautista de Hamelín" (Hermanos Grimm). ¿Cuántos ratones blancos le siguen?

EL CALENDARIO
(CONVIVENCIA IV)

1 COLOCAMOS RAUDOS EL PRIMER NÚMERO EN EL PRIMER MES DEL AÑO.	6 FELIZ DÍA PARA TODOS, CON REGALOS Y ROSCONES EN EL MES DE…	28 EN EL MES MÁS CORTITO DEBEMOS COLOCAR ESTE NUMERITO	19 EN ESTE MES EMPIEZA LA PRIMAVERA Y ESTE DÍA FELICITAMOS A PAPÁ.
22 SE LLENARÁN LOS ESTANQUES Y LOS DOS PATITOS NADARÁN, PORQUE EN …, AGUAS MIL.	7 EN EL QUINTO MES DEL AÑO HAS DE COLOCAR ESTE SIMPÁTICO NÚMERO QUE ACABAS DE SACAR.	5 EN EL MES DE VACACIONES DE INVIERNO, HAS DE PEGAR CON UN BRINCO ESTE CINCO.	8 NUESTRA SANTINA SE PUEDE ENFADAR SI ESTE NÚMERO EN SU MES NO SABES COLOCAR.
13 SALTAMOS LA HOGUERA, PEDIMOS EL RAMO Y EN ESTE MES DE VACACIONES QUEDAMOS.	25 VEINTICINCO DE… COMEMOS TURRÓN. TEN CUIDADO CON TUS DIENTES.	31 SE NOS ACABA EL AÑO, NO OS ATRAGANTÉIS CON LAS UVAS Y FELIZ…	4 ESTE CUATRO SE ENFADARÁ SI EN EL CUARTO MES NO LO COLOCAS YA.
3 ESTE TRES DEBES COLOCAR EN EL MES QUE CELEBRAMOS CARNAVAL.	9 EL NÚMERO NUEVE DEBÉIS PONER EN EL MES QUE LOS PIRAGÜISTAS DESCIENDEN POR EL SELLA.	10 NÚMERO REDONDO QUE HAY QUE COLOCAR EN EL DÉCIMO MES PARA NO LIAROS MÁS.	30 DÍA DE LA PAZ. PARA AYUDARTE UN POCO EL PRIMER MES DEL AÑO DEBES BUSCAR.
5 DÍA DEL MEDIO-AMBIENTE. TE AYUDAMOS Y TE DECIMOS QUE ES EL SEXTO MES DEL AÑO.	18 CORRE Y COLOCA CON DECISIÓN ESTE DIECIOCHO EN EL MES NÚMERO OCHO.	17 ESTE DIECISIETE HAS DE COLOCAR EN EL MES QUE CELEBRAMOS EL DÍA DE LA PAZ.	21 LA PRIMAVERA EMPIEZA YA Y EN EL TERCER MES ESTA FECHA DEBES COLOCAR.

DEMUESTRA TU HABILIDAD I

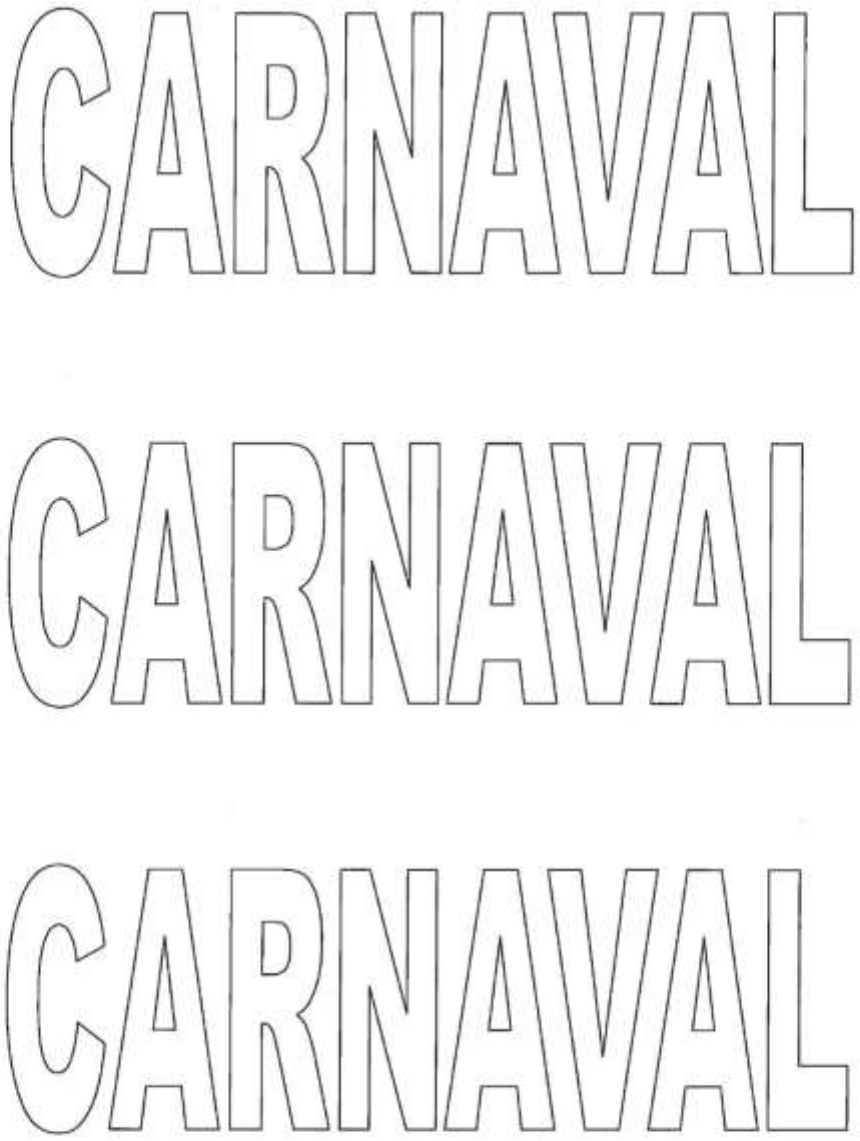
(CONVIVENCIA IV)

En esta caja tenéis todo lo necesario para el juego. No es cuestión de acelerarse; hacedlo tranquilamente demostrando vuestra habilidad.

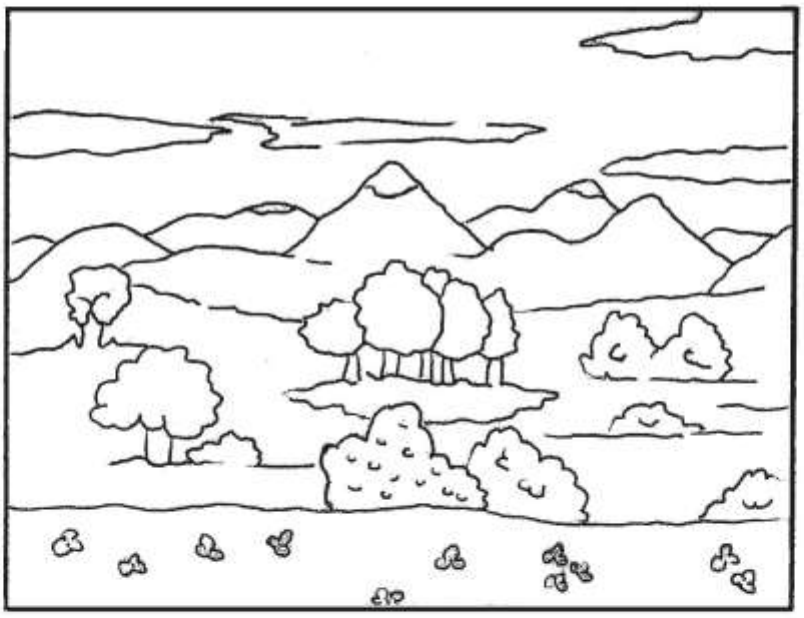
PRUEBAS

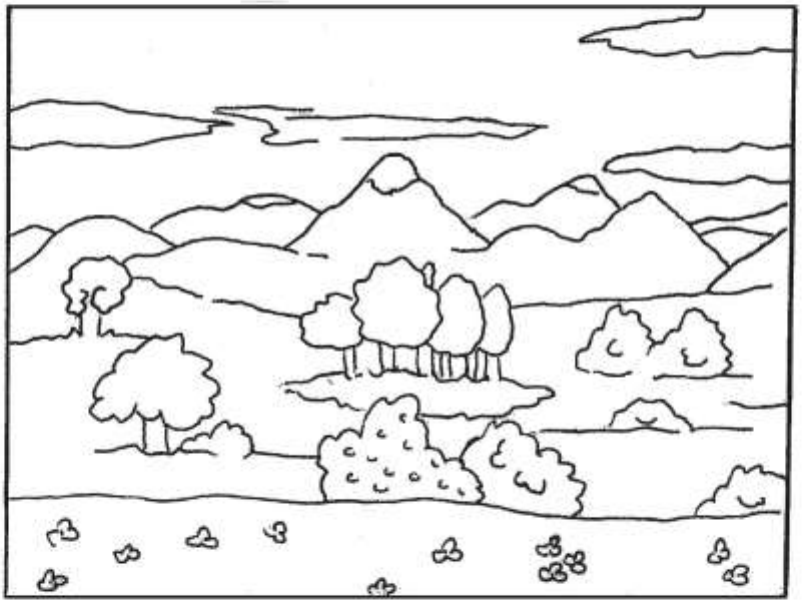
1	Con la cuartilla de papel, haced un abanico.
2	Unid los 10 clips formando una cadena.
3	Debéis meter en la caja: 1 piedra, 1 palito, 1 hoja, 1 papel y 1 chincheta.
4	Coloread correctamente los tres anuncios de carnaval que están en el sobre.
5	Unid con nudos los 7 trozos de lana.
6	Encontrad las 6 diferencias en los dos dibujos.
7	Recortad y pegad estos 5 animales.
8	Utilizando los abalorios y el hilo, haced una pulsera.
9	Coloread las casillas siguiendo estas coordenadas: A-3, A-4, A-5, A-6, A-7. B-5. C-3, C-4, C-5, C-6, C-7. E-3, E-4, E-5, E-6, E-7. F-3, F-7. G-3, G-4, G-5, G-6, G-7. I-3, I-4, I-5, I-6, I-7. J-7. L-3, L-4, L-5, L-6, L-7. M-3, M-5. N-3, N-4, N-5, N-6, N-7.
10	Encontrad los nombres de vuestros/as compañeros/as de 6º en esta sopa de letras. Os ayudamos un poco y os decimos los nombres que debéis buscar: Javier, Ángeles, Brian, Selene, René, Azucena, Irene y Cristian.

PRUEBA 4: COLOREA ESTOS ANUNCIOS DE CARNAVAL



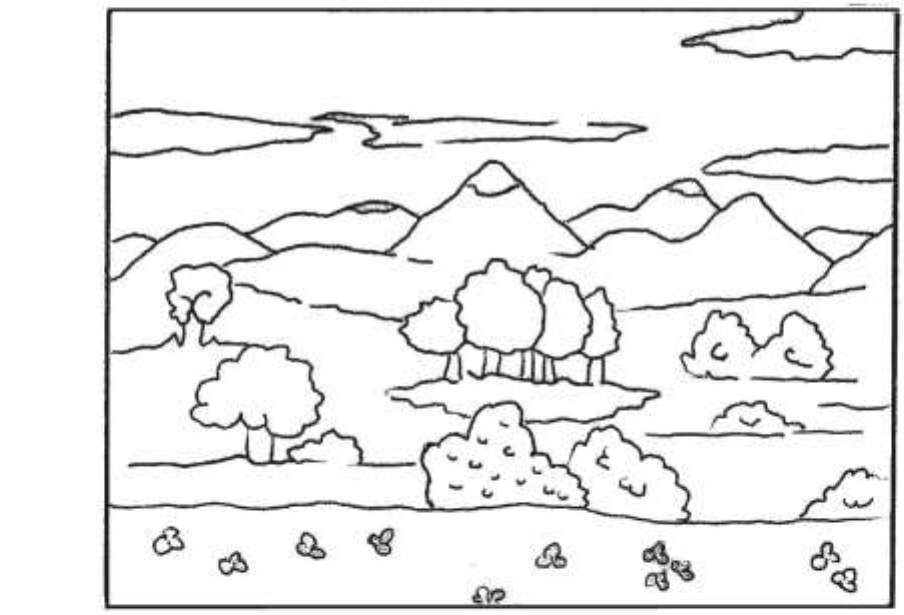
PRUEBA 6: ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS

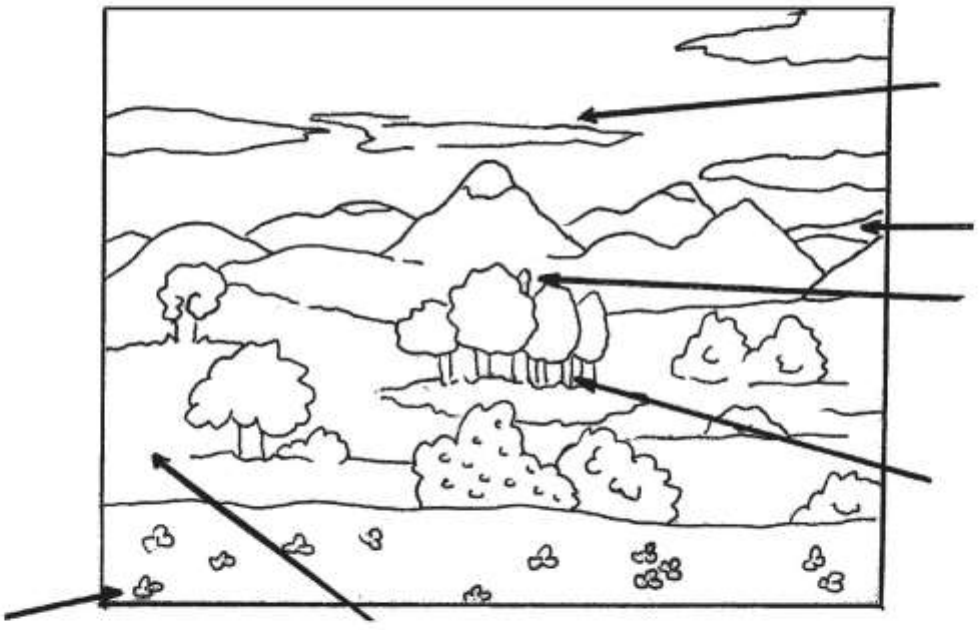




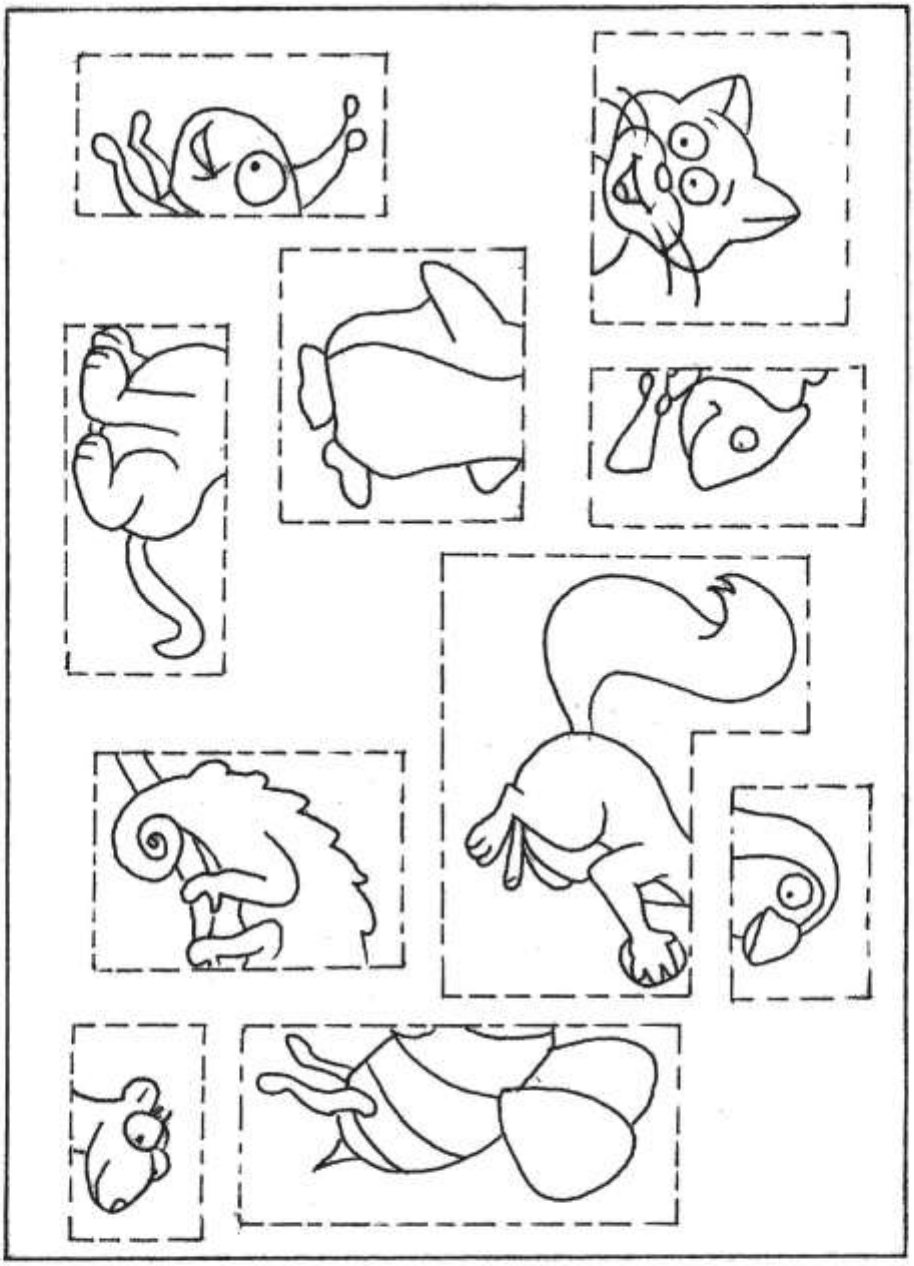
PRUEBA 6: ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS

SOLUCIÓN





PRUEBA Nº 7: RECORTA, PEGA Y ORDENA



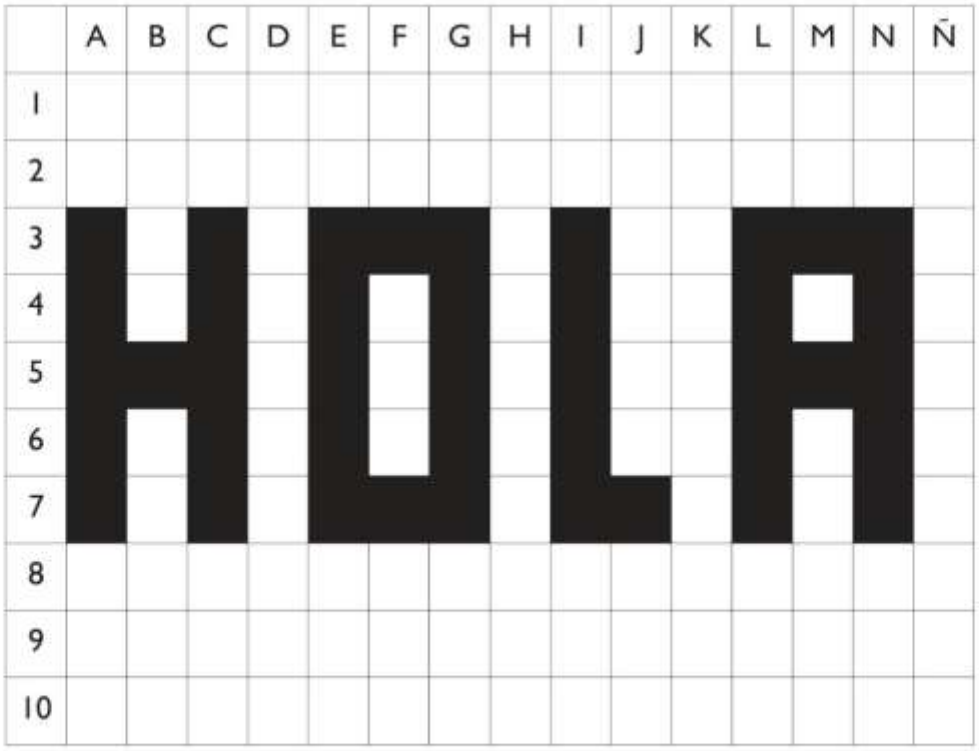
Tomado de www.pipoclub.com (1999).

PRUEBA 9: SIGUE LAS COORDENADAS

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															

PRUEBA 9: SIGUE LAS COORDENADAS

SOLUCIÓN



PRUEBA 10: SOPA DE LETRAS

A	Z	U	C	E	N	A	Q	U	E
N	T	E	L	E	S	T	A	S	B
A	Y	O	N	M	U	y	B	I	R
I	S	E	L	E	N	E	A	E	I
T	E	S	P	V	R	R	N	Q	A
S	T	U	T	E	A	M	G	B	N
I	E	N	I	Z	S	T	E	S	B
R	C	V	H	M	J	R	L	R	P
C	A	M	I	R	E	N	E	A	I
J	T	E	F	Ñ	D	L	S	P	F

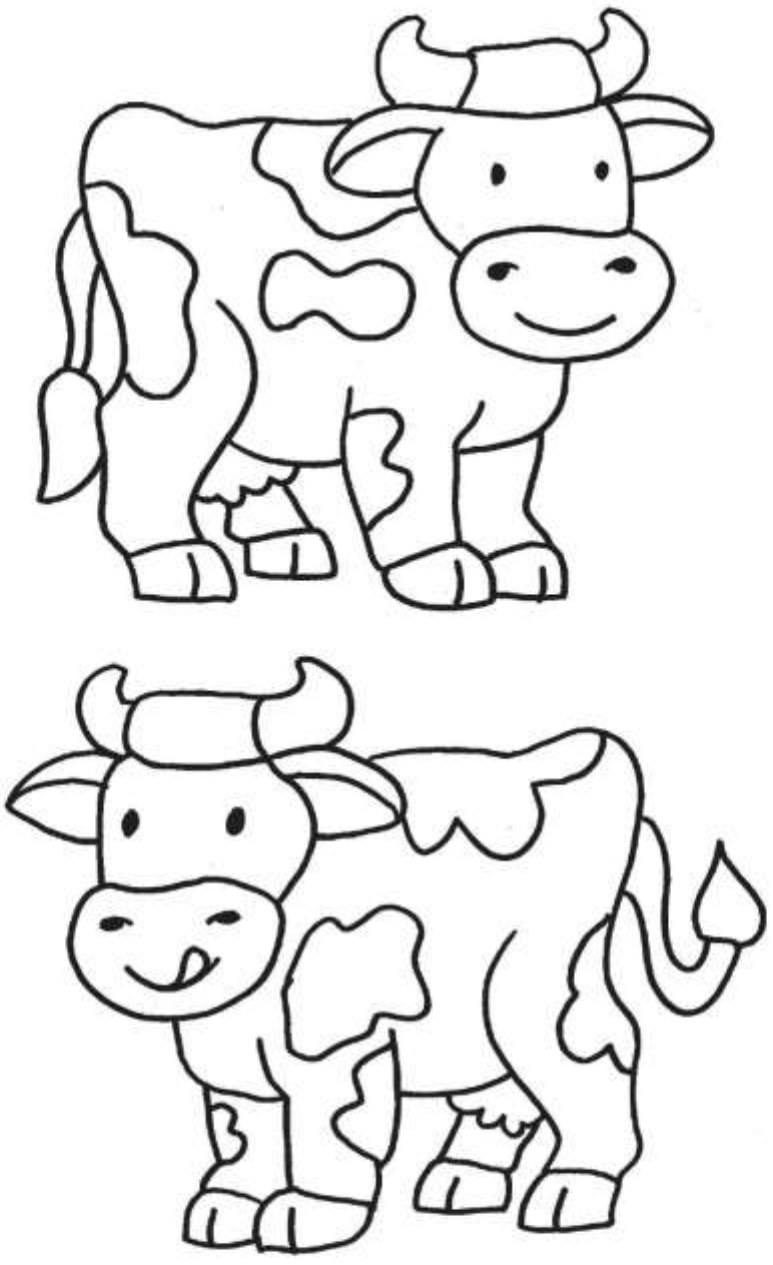
PRUEBA 10: SOPA DE LETRAS

SOLUCIÓN

A	Z	U	C	E	N	A			
N		E							B
A			N						R
I	S	E	L	E	N	E	A		I
T					R		N		A
S				E			G		N
I			I				E		
R		V					L		
C	A		I	R	E	N	E		
J							S		

EL RODEO

(CONVIVENCIA V)



DEMUESTRA TU HABILIDAD II

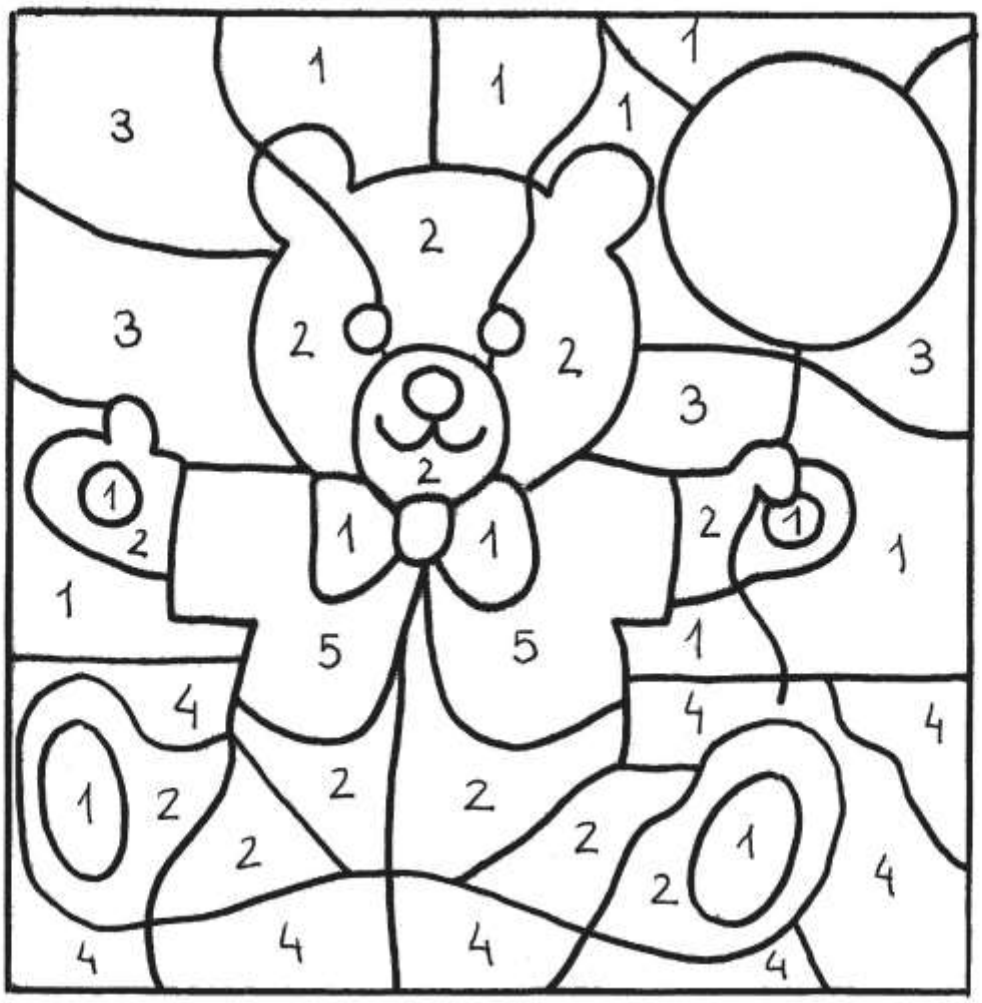
(CONVIVENCIA V)

En esta caja tenéis todo lo necesario para el juego. No es cuestión de acelerarse; hacedlo tranquilamente demostrando vuestra habilidad.

PRUEBAS

1	Con la hoja de periódico, haced un sombrero de papel.
2	Coloread el siguiente dibujo atendiendo a estas instrucciones: rojo, marrón, amarillo, azul.
3	Unid con nudos estos trozos de lana, pero con el siguiente orden: 1° azul, 2° rojo, 3° negro, 4° granate, 5° amarillo.
4	Recortad y vestid esta mariquita.
5	En esta sopa de letras encontrarás el nombre de los siguientes disfraces: payaso, indio, cocinero, bruja, pirata, vaquero, china, bandolero.
6	Descubrid la palabra secreta poniendo la inicial de cada dibujo en el lugar correspondiente, siguiendo la flecha.
7	Recortad estas piezas y formad un puzle; por cierto, pedidle a …. (nombre de un componente de otro grupo) la pieza que falta para completarlo.
8	En la caja hay 10 tuercas y 3 tornillos; debéis buscar las tres tuercas que enganchan en los tres tornillos (sólo son tres las que pueden enganchar) y enroscarlas por lo menos hasta la mitad.
9	En el laberinto dibujado en el folio, ayuda a Elena a encontrar el camino correcto para reunirse con el tiburón ballena.
10	En la ficha aparecen los dibujos de 5 objetos. Os damos la primera parte de su nombre y debéis completarlo colocando en cada una de las rayitas una sola letra. Es muy sencillo.

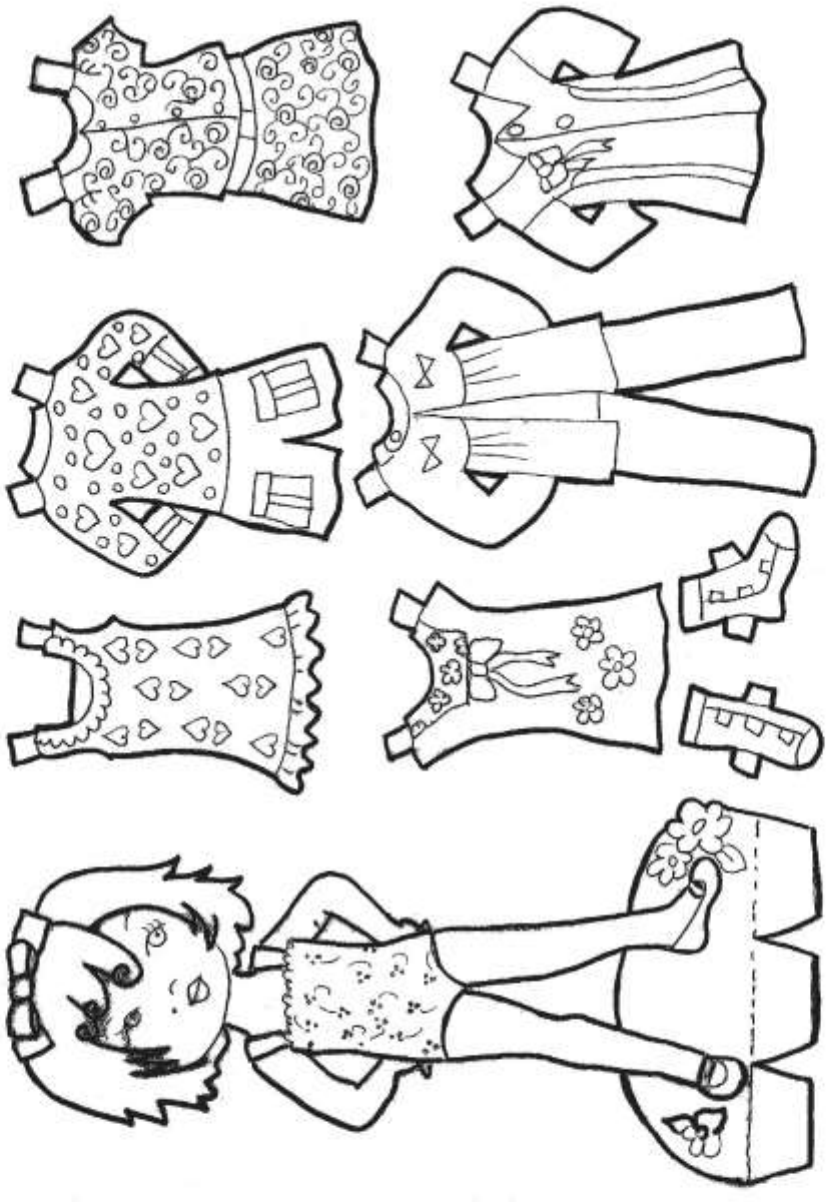
PRUEBA 2: COLOREA SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES



1.- Rojo 2.- Marrón 3.- Amarillo 4.- Azul

Tomado de http://www.tareas-ya.com/index.php?menu=tareasya, en "Entretenimiento" y "Colorea por números".

PRUEBA 4: RECORTAR Y VESTIR LA MARIQUITA



Tomado y modificado de http://www.fornies.net/interpeques/trabajos/recortables/recortes_nina.htm.

PRUEBA Nº 5: SOPA DE LETRAS

B	A	N	D	O	L	E	R	O	Y
C	A	E	T	O	Y	A	C	S	A
O	A	N	D	C	H	I	N	A	O
C	E	H	A	C	E	O	R	Y	A
I	L	A	S	O	R	P	I	A	I
N	T	I	N	E	A	D	E	P	D
E	B	R	U	J	A	L	I	T	N
R	R	Q	A	S	Q	U	E	H	I
O	A	C	E	E	T	E	A	Ñ	O
V	D	F	G	A	T	A	R	I	P

PRUEBA Nº 5: SOPA DE LETRAS

SOLUCIÓN

B	A	N	D	O	L	E	R	O	
C								S	
O				C	H	I	N	A	
C						O		Y	A
I					R			A	I
N				E				P	D
E	B	R	U	J	A				N
R		Q							I
O	A								
V				A	T	A	R	I	P

PRUEBA 6: DESCUBRE LA PALABRA SECRETA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

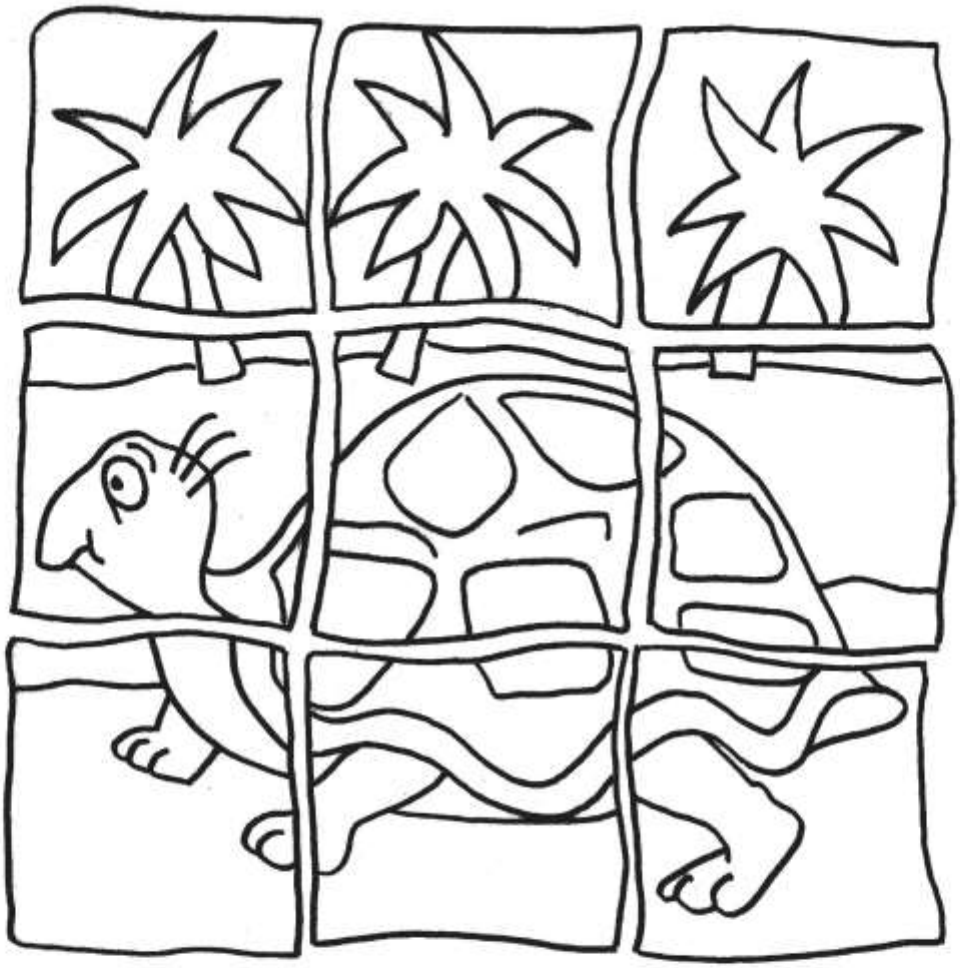
PRUEBA 6: DESCUBRE LA PALABRA SECRETA

SOLUCIÓN

E	N	H	O	R	A	B	U	E	N	A
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

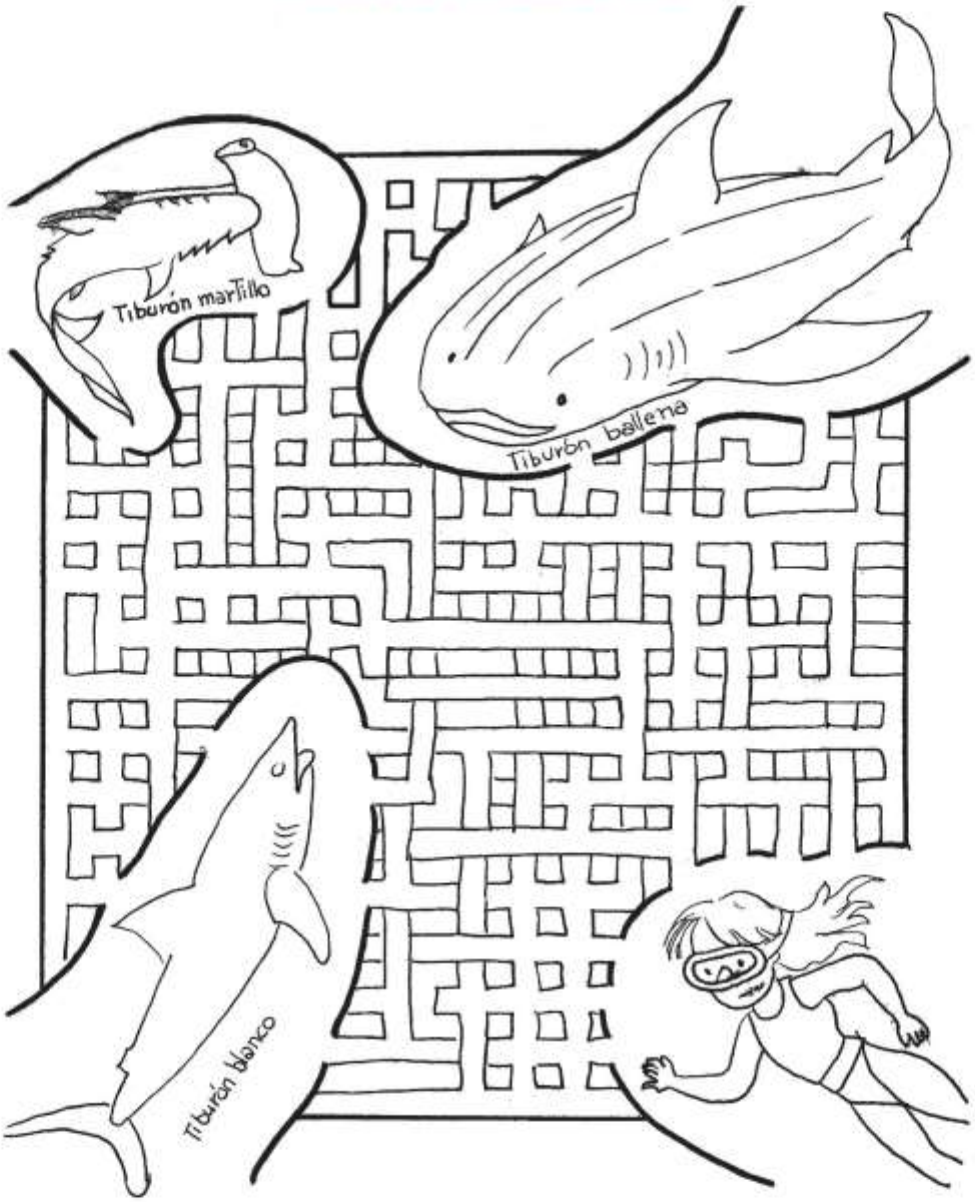
PRUEBA 7: PUZLE

Forma con estas piezas la figura de una tortuga. Son pegatinas; hay que quitarles la parte de atrás y pegarlas en el cuadrado correspondiente. La pieza que falta la tiene X; hay que pedírsela a esa persona para poder completar el puzle.



Tomado de http://www.clipart.com/es/close-up?o=4000278&memlevel=A&a=a&q=puzzle&k_mode=all&s=163&e=180&show=&c=&cid=&findincat=&g=&cc=&page=10&k_exc=&pubid=.

PRUEBA 9: LABERINTO



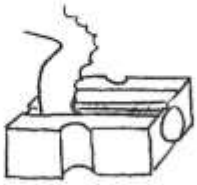
Ayudad a Elena a encontrar el camino correcto para reunirse con el tiburón ballena, ya que se alimenta de plancton y pececitos, y no ataca a las personas.

Tomado de http://www.fornies.net/interpeques/trabajos/manualidades/_manualidades.htm, número 26.

PRUEBA 10: Completad los nombres de los dibujos, poniendo en cada raya solo una letra.

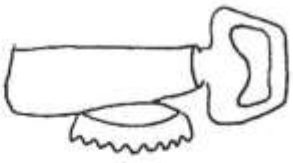
saca _ _ _ _ _ _ _

para _ _ _ _



saca _ _ _ _ _ _ *ó taja* _ _ _ _ _

casca _ _ _ _ _ _



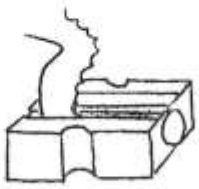
abre _ _ _ _ _ _ _ _

PRUEBA 10: Completad los nombres de los dibujos, poniendo en cada raya solo una letra.

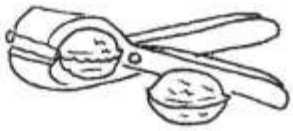
SOLUCIÓN

s a c a c o r c h o s

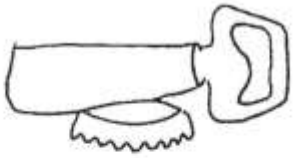
p a r a g u a s



s a c a p u n t a s ó t a j a l á p i z



c a s c a n u e c e s



a b r e b o t e l l a s