

## Juegos sin materiales

---

### A. Encantados americanos

1. **Tema: Velocidad**
2. **Grados: 3° a 6°**
3. **Materiales: Ninguno**
4. **Dinámica:**

Este juego es una variante del juego original. Previamente el profesor escogerá a uno, o unos niños que serán los que encantan y a otro u otros que son los que desencantan, y el resto de sus compañeros serán los perseguidos. Los niños que se encargan de "encantar", perseguirán por el patio de clase a sus compañeros perseguidos, únicamente con el hecho de ser tocados en cualquier parte del cuerpo por los que encantan, en ese momento quedarán "encantados" de pie y con las piernas separadas llamando a los desencantadores y cuando estos pasen por debajo y entre sus piernas quedarán desencantados y así continuar jugando hasta que el profesor escoja a otros niños como encantadores y desencantadores.

### B. Túnel y salto

1. **Tema: Velocidad - Ubicación**
2. **Grados: 3° a 6°**
3. **Materiales: Ninguno**
4. **Dinámica:**

Se divide el equipo por columnas en números iguales, si "sobra" algún compañero se le puede habilitar como "juez". Una vez que los equipos estén colocados en columnas, el último integrante de cada equipo pasará a "gatas" por debajo y entre las piernas por debajo de todos sus compañeros, una vez que termine correrá a una marca que se encontrará a 3 mts. De distancia previamente marcada para todos los equipos, después este mismo compañero regresará al frente de su columna y sus compañeros se acostarán como troncos con una separación entre cada uno de 1 metro aproximadamente y los saltará de cualquier forma, una vez que llegue al final este tocará al compañero siguiente para que haga lo mismo levantándose y formándose otra vez todos, el compañero que va llegando y tocando al último compañero pasará a ocupar el primer sitio de la columna. Ganará el primer equipo que sin cometer trampa termine primero.

### C. Palomas y gavilanes

1. **Tema: Reacción - Velocidad**
2. **Grados: 4° a 6°**
3. **Materiales: Ninguno**
4. **Dinámica:**

Se dividirá el equipo en dos, formando cada parte una hilera que se encontrará frente a la otra, a una distancia de 10 mts. Aproximadamente, con el frente hacia sus adversarios. Para iniciar un equipo será "gavilanes" y el otro será "palomas". Previamente el profesor habrá numerado a cada una de las palomas, todos los gavilanes colocarán sus manos con palmas hacia arriba y frente a su abdomen, cuando el profesor diga como ejemplo la siguiente orden: "Paloma numero 6" esta paloma irá hasta cualquier gavilán y le golpeará sus palmas a la vez que dice: "uno" al siguiente le golpea y dice: "dos" y el ultimo también será goleado y le dirán "tres" y entonces en ese momento la paloma correrá a su lugar y podrá ser perseguida por los tres gavilanes a los cuales toco. ( como variante puede ser perseguida únicamente por

el último gavián tocado ) Si una paloma es tocada antes de llegar a su lugar pasará ser prisionera de los gavianes y se colocará en la parte posterior de la hilera formada por los gavianes y no podrá ser rescatada nuevamente. En el momento que el profesor lo indique invertirán sus papeles gavianes y palomas.

#### D. **Nunca 3, siempre 2**

1. **Tema: Reacción - Orientación**
2. **Grados: 3° a 6°**
3. **Materiales: Ninguno**
4. **Dinámica:**

Se coloca al grupo por parejas, excepto a unos 5 a 8 niños según sea el número de niños en el grupo. Por parejas empezarán a caminar uno detrás del otro a una velocidad moderada, y los niños que no tienen compañero tratarán de colocarse delante de la pareja sin detenerse, una vez lograda la acción, el último niño de la ahora tercia buscará corriendo colocarse delante de otra pareja para tener un nuevo compañero. El juego terminará cuando todos los niños hayan encontrado un nuevo compañero.

#### E. **Sentados, Cinco**

1. **Tema: Equilibrio - Velocidad**
2. **Grados: 1° a 6°**
3. **Materiales: Ninguno**
4. **Dinámica:**

Se encontrará el grupo disperso por el patio, con cinco niños que serán los que la "traen", estos intentarán perseguir al grupo para tocarlos y convertirlos en sus ayudantes. Los niños podrán escaparse de sus perseguidores corriendo, y antes de ser tocados podrán sentarse en el suelo únicamente apoyando sus nalgas en el suelo, esto quiere decir que también elevarán sus pies y brazos, pero solo pueden permanecer así por cinco segundos, y luego deberán de correr antes de ser atrapados. En un tiempo prudente se escogen nuevos niños para "traerla".