

## EL LIBRO DE LOS JUEGOS

En este libro proponemos una serie de juegos, unos veinticinco de cada clasificación de los juegos. Así la clasificación de los juegos que utilizamos es la siguiente:

- Juegos de velocidad.
- Juegos de resistencia.
- Juegos de lanzamientos y recepciones.
- Juegos de fuerza.
- Juegos de saltos.
- Juegos de flexibilidad.

Después de esta pequeña introducción en la clasificación de los juegos, pasaremos a explicar cada tipo de juegos de esta clasificación. Antes de empezar explicaremos la ficha que se va a usar explicar el juego. Esta ficha con la que nos encontraremos, pues tendrá varios apartados:

1. Tipos de juego. Cuando veamos esto nos servirá para saber que juegos estamos utilizando o iremos a utilizar, los juegos pues irán desde velocidad, resistencia, etc.
2. Objetivos del juego. Este sería el siguiente apartado que nos encontraremos, y aquí se nos presentarán los objetivos que queremos conseguir con este juego, como ya mencioné anteriormente pues en este caso los objetivos que se desarrollen pues serán los de velocidad, resistencia, fuerza, etc.
3. Nivel requerido. Este característica nos definirá para quién podemos utilizar el juego. Representa la dificultad física que puede representar el juego. Y así nos encontramos con varios niveles:

\*Nivel 1: nos muestra con este nivel que la condición física que se necesita es leve.

\*Nivel 2: Este nivel representa que se necesita una cierta experiencia en el ámbito físico-deportivo.

\*Nivel 3: Para este nivel se necesitan tanto unas buenas cualidades físicas como conocimiento y experiencia en un deporte determinado.

4. El número de participantes. En este apartado quedará reflejado el número de participantes que se necesitan para el juego.
5. Material para el juego. Se expondrá en este punto los materiales utilizados su es que se utilizan alguno, y se hará una breve descripción del material, y si es de fácil obtención o con otros elementos alternativos.
6. Desarrollo del juego. En este punto se hará una breve explicación del juego, para entenderlo y coger su mecánica.
7. Gráfico. Aquí se hará una representación gráfica del juego para obtener una idea más concreta de la representación del juego.

## **- Juegos de velocidad:**

### 1. El ajedrez.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Entre unos quince y veinte.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Se reparten en dos equipos los participantes están situados uno a continuación de otro. Entre los dos equipos hay una distancia de treinta metros. Todos los participantes están con la mano extendida. Cada miembro de cada equipo se asigna una figura de ajedrez, y en este caso usamos el rey, la reina, los alfiles (2), los caballos (2) y los peones. Una persona de un equipo sale y se dirige al otro equipo y allí tiene que tocar en la mano de alguna persona cuando esto se produzca, el tocado sale a por él. Hay que tener en cuenta que si es un peón sólo sale el peón, si es el rey salen todas los miembros del equipo, si es un alfil pues sale el otro alfil esto se aplica también para los caballos. El equipo que elimine al rey gana.
- Gráfico:

### 2. La araña y las moscas.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Calentamiento, desarrollo de la resistencia aeróbica y de la velocidad de desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- Material necesario: Sin material.
- N° de participantes: Desde seis hasta varias decenas.
- Desarrollo del juego: Para la realización de este juego se inhabilita el rectángulo central del terreno. El juego consiste en que el jugador que hace las veces de araña (preferentemente un jugador con buenas condiciones) persigue a las moscas para capturarlas y colocarlas en el lugar que considere oportuno formando su tela de araña. La araña siempre correrá hacia delante, estando prohibido retroceder o cambiar de sentido. Las moscas capturadas se quedarán inmóviles con brazos y piernas abiertas, dificultan el paso a las otras moscas, que quedarán momentáneamente obstaculizadas y serán presa fácil. La telaraña se puede abrir para el paso de la araña. La última mosca cazada se convierte en araña.
- Gráfico:

### 3. Atrapa el rabo.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: La mejora de velocidad de desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Cuerdas o petos.
- Desarrollo del juego: Cada participante se coloca detrás, enganchado al pantalón pero que se pueda sacar el peto o las cuerdas y lo que tienen que hacer los participantes es robar el rabo a los otros. Cada vez que robamos un rabo pues este lo separamos y no se puede volver a usar. Los que no tienen rabo pueden seguir jugando y robando otros rabos. El juego acaba cuando no queden más rabos.
- Gráfico:

### 4. Banda de ladrones.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Un banderín, cono o similar por equipo.
- Desarrollo del juego: Los equipos se disponen en línea mirando hacia un punto central y colocan el banderín delante del primero. A la señal, empieza una carrera de relevos, sale el primero, que pasa entre todos los equipos y sus respectivos conos y da una vuelta completa. Al llegar a su equipo pasará el relevo al segundo, y así hasta que todos corran.
- Gráfico:

#### 5. La cadena.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Mejora de la velocidad de desplazamiento.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Un participante corre a por el resto del grupo, mientras el resto escapa y evita que no le cojan, cuando el perseguidor coge a alguien se unen de la mano y van a por otra persona. Así al coger a muchas personas se van uniendo de la mano, el juego acaba cuando están todos en la cadena.
- Gráfico:

#### 6. Carrera loca.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Mejora de la velocidad de desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Veinte participantes.
- Material necesario: Cuatro conos, banderas o picas.
- Desarrollo del juego: Se reparten los jugadores en cuatro equipos de igual número cada uno. Con los banderines, conos o el material que se vaya a utilizar se delimitan cuatro esquinas. Cuando se dé la salida un miembro de cada equipo debe salir y dar una vuelta completa cuando esto lo haga da el relevo al siguiente hasta que corran todos los miembros de su equipo. Cada vez que pasa por una esquina tiene que pasar por donde están los otros equipos, no vale atajar por dentro del banderín.
- Gráfico:

7. Carrera de piñas.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento y de la coordinación grupal.
- Nivel requerido: 2.
- Material necesario: Sin material.
- N° de participantes: Grupos de tres a ocho participantes.
- Desarrollo del juego: Cada grupo sentado en círculo, cogidos de las manos. A la señal, corren sin soltarse hasta un punto, dan la vuelta y se sientan en el lugar de salida.
- Gráfico:

8. Carrera de tres pies.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la fuerza del tren inferior, de la velocidad reacción y de la velocidad de desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Disposición por parejas.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Cada pareja acuerda una manera de desplazarse en la que sólo intervengan tres puntos de apoyo entre los dos.
- Gráfico:

9. Cazar terneros.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Parejas.
- Material necesario: Una cuerda por pareja.
- Desarrollo del juego: UN miembro de la pareja coge los dos extremos de la cuerda y persigue a su compañero intentando atraparlo con el lazo. Si lo consigue, hay cambio de funciones. Se puede sugerirla variante de en lazar a cualquier “ternero” que corra suelto.
- Gráfico:

10. Los comecocos y los fantasmas.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Velocidad en el desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Un grupo numeroso.
- Material necesario: En un campo de baloncesto u otro de más o menos dimensiones si no se delimitan las líneas.
- Desarrollo del juego: Dos personas son comecocos y los restantes son los fantasmas que tienen que escapar de ellos. Pero tanto los comecocos como los fantasmas tendrán que ir por las líneas del campo. Los comecocos irán con la mano levantada para poderlos reconocer.
- Gráfico:

#### 11. La conquista de Alaska.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera y de velocidad de reacción.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento, a la velocidad de reacción y de la resistencia.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Dos equipos de cinco a ocho participantes.
- Material necesario: Un banderín, pica (que serían palos largos) o cono.
- Desarrollo del juego: Los dos equipos forman dos cadenas alrededor del banderín y a unos cinco o diez metros de éste y mirando hacia fuera. Uno de cada grupo se coloca enfrente de los adversarios. A la señal, los que van solos intentan apoderarse del objeto y los contrincantes lo impiden. Todos los jugadores pasan por la posición de atacante.
- Gráfico:

#### 12. La conquista de los balones contrarios.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento y mantenimiento de la velocidad.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Veinte balones o pelotas.
- Desarrollo del juego: Se reparten en dos equipos, y cada equipo tiene dentro de la portería diez balones. El equipo contrario lo mismo. Entonces los equipos deben llegar a la portería del equipo contrario y coger los balones y llevárselos a la suya, sólo puede coger cada persona un balón. Si un jugador es tocado por el contrario debe permanecer quieto hasta que un compañero le salve.
- Gráfico:

### 13. Escapada.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera y de velocidad de reacción.
- Efectos del juego: Velocidad prolongada, de reacción y de desplazamiento.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Tríos.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Cada grupo de tres corre lentamente en línea. El del medio intentará una escapada cuando considere oportuno para llegar antes de que los compañeros puedan tocarle.
- Gráfico:

### 14. La estatua salva.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la resistencia y la velocidad de desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Parejas.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Persecución por parejas. Cuando el perseguido se vea acosado, puede adoptar cualquier posición inmóvil como si fuera una estatua. Automáticamente, el perseguidor deberá imitar su postura en completa quietud. La estatua permanecerá así cinco segundos como máximo y después reanudará la marcha dando pie a la cacería. Cuando el perseguidor toque a la estatua se cambiará las funciones.
- Gráfica:

15. El hombre de negro.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo de hasta quince jugadores.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: El hombre de negro se encuentra en el centro de la cancha o del gimnasio y grita: “¿Quién teme al hombre de negro?”, los demás responden: “Nadie” y deben correr al otro extremo sin ser tocados. Si el hombre de negro consigue dar tres palmadas o levantar del suelo a cualquier corredor, éste se convierte en su compañero. El juego continúa hasta que todos los jugadores se transformen en negro. El último en ser pillado comienza la siguiente ronda.
- Gráfica:

16. El juego del si y del no.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efecto del juego: Mejora de la velocidad de reacción y de la de desplazamiento.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Dos filas de igual número.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Consiste en que las dos filas están en paralelo pero a una distancia que puedan tocarse si estiran el brazo. Una de las filas es “si” y la otra “no”. En un extremo se sitúa una persona que va a ir realizando una serie de preguntas, y cada vez que la respuesta sea verdadera pues la fila de “si” persigue a los de “no”, y viceversa.
- Gráfico:

#### 17. Laberinto inestable.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento y de reacción.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Los jugadores se colocan en filas y en columnas a una misma distancia de los compañeros de delante, de atrás y de los lados. Todos miran hacia la misma línea se dan la mano formándose unos callejones por los que correrán tres cazadores. Cada uno perseguirá a uno de los dos restantes. Durante la carrera no podrán pasar entre las cadenas formadas por los jugadores cogidos. A la señal, en una acción rápida, se cambian los caminos, girando los jugadores de las líneas un cuarto de vuelta hacia la dirección mencionada y se cogen de nuevo de las manos. Gana el primer cazador en atrapar a su presa. Entonces se relevan por otros tres.
- Gráfico:

#### 18. Norte, sur, este, oeste.

- Tipo de juego: Motor de locomoción en el sitio.
- Efectos del juego: Mejora de la velocidad de reacción y del desplazamiento en el sitio.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Los jugadores están de pie y con las piernas ligeramente abiertas. Cuando el profesor diga cualquier punto cardinal debemos orientarnos de cara a ese punto. Los puntos los definiremos antes de empezar el juego. Cada vez que alguien se equivoque se sentará y esperará a que quede el último de pie, para volver a empezar el juego.
- Gráfico:

#### 19. El pañuelito.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Mejora de la velocidad de desplazamiento y de reacción.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Una prenda.
- Desarrollo del juego: Se reparten en dos equipos iguales y equilibrados, en cada equipo se reparten unos números en función de cuantos sean por cada equipo. Una persona está situado equidistante de los dos equipos, sobre unos 15 metros debe haber entre esta persona y los equipos. Esta persona dice un número y las dos personas que correspondan con ese número deben salir rápidamente a por la prenda. Si los dos están el medio nadie puede pasar al campo del otro si el pañuelo está en mano de la persona central, cuando lo coja alguien éste escapará hasta llegar a su equipo, si es cogido antes de que llegue está eliminado si no ocurre esto es el otro el que se elimina.
- Gráfico:

#### 20. Persecución por equipos en dos campos.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Velocidad de desplazamiento y calentamiento.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Dos equipo de diez participantes cada uno.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Cada equipo se distribuye en una mitad del campo. Se trata de tocar una parte del campo contrario, por ejemplo, la línea de fondo, capturando a la vez a los contrarios que entre en el campo propio. El jugador que vuelve a su campo no puede ser cogido. Los jugadores tocados deben volver a su campo para iniciar un nuevo intento.
- Gráfica:

## 21. Petrificar.

- Tipo de juego: Motor de locomoción.
- Efectos del juego: Velocidad de desplazamiento. Calentamiento.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Dos participantes la ligan y persiguen a los demás hasta tocarlos. Al que toquen se queda petrificado, esperando a que todos los jugadores estén dados o se acaba un tiempo prefijado.
- Gráfica:

## 22. Relevos en aumento.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento y de la velocidad resistida. Es un juego interesante por su capacidad de adaptación a varios niveles de rendimiento físico.
- Nivel requerido: Depende del puesto del jugador (1 a 3).
- Nº de participantes: Grupos de dos a cuatro participantes.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Los jugadores de cada equipo se disponen en fila para dar comienzo el juego. Se trata de una peculiar carrera de relevos en la que el jugador que debería dar el testigo al siguiente, en vez de terminar sus carreras, coge de la mano al siguiente y corre con él. Por tanto, sale uno y hace el recorrido. Cogen al tercero van y vuelven, etc., y por último, corren todos juntos cogidos de la mano. Vence el equipo que llegue íntegro y en cadena a la meta.
- Gráfica:

### 23. Salidas desde distintas posiciones.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Mejora de la velocidad de desplazamiento y de la velocidad de reacción.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Un grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Consiste en realizar salidas de unos veinte metros. Todos están a la misma altura y cuando se dé una señal pues se sale rápidamente a recorrer esa distancia. Esta mecánica se va realizando desde distintas posiciones, como de rodillas, sentados, con esto lo que se aumenta es la dificultad de la salida.
- Gráfico:

### 24. Transporte chino.

- Tipo de juego: Motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Parejas.
- Material necesario: Dos picas y dos balones por pareja.
- Desarrollo del juego: cada pareja debe transportar objetos (pelotas, balones, ropa, etc.) mediante las dos picas. Se pueden hacer también por equipos, yendo a descargar a un lugar determinado y volviendo a entregar las picas a los siguientes para que se traigan la carga. Si alguna pareja se la cae la mercancía deberá de volver a empezar.
- Gráfico:

## 25. Vestirse.

- Tipo de juego: motor de locomoción de carrera.
- Efectos del juego: Desarrollo de la velocidad de desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Individual o por equipos.
- Material del juego: Sin material.
- Desarrollo del juego: Consiste en correr hasta un punto donde los participantes han dejado una prenda de vestir, ponérsela y regresar al punto de salida lo más rápido posible. También se puede hacer por relevos.
- Gráfico:

## - Juegos de saltos:

### 1. Bancos suecos.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Ejercitar la mejora del salto.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Bancos suecos o si no obstáculos pequeños.
- Desarrollo del juego: Cada grupo se dispone en fila detrás de dos bancos suecos unidos por sus extremos. A una señal estipulada el primero de cada fila irá saltando de un lado a otro sujetándose con las manos. Cuando termine saldrá el siguiente, hasta realizar el recorrido todos los niños. Para que salga el siguiente el participante de ir y volver de la misma forma. Gana el grupo que antes termine.
- Gráfico:

### 2. La batalla del cojo.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Mejora del equilibrio en el salto.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: En este juego los participantes se mueven a la pata coja y tienen que un perseguidor, escogido previamente, ir a por los otros participantes para cogerle y que sea el cogido que valla a por otro participante.
- Gráfico:

### 3. Busca pies.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Desarrollar la coordinación y agilidad en el salto.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: En pequeños grupos de seis, siete personas.
- Material necesario: Cuerdas.
- Desarrollo del juego: Un participante en el centro de cada círculo con una cuerda, va girando con ella a ras de suelo. Los demás deben saltar para que no les toque la cuerda. Cuando alguien sea tocado por la cuerda se coloca en el centro. Se puede cambiar el sentido de giro y cambiar la altura de la cuerda.
- Gráfico:

### 4. Canguros y ranas.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Mejorar la agilidad en el salto.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Individual.
- Material necesario: Panderero y silbato, sino se tiene panderero pues con las palmas.
- Desarrollo del juego: Los participantes se desplazan libremente por la pista. Al escuchar el sonido del panderero (o palmada) se desplazarán imitando a los canguros (grandes saltos). Al oír el silbato imitarán a las ranas (saltos pequeños y en cuclillas).
- Gráfico:

#### 5. Canguro saltarín.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Desarrollar las capacidades de salto en sus diferentes aspectos.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupos pequeños.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: Los participantes puestos en grupo se colocan con las piernas abiertas y a una distancia de un metro el que está primero lanza el balón a través del túnel, el último lo recogerá, se lo pondrá entre las piernas y avanzará hasta colocarse el primero. Ganará el equipo que complete el ciclo en el menor tiempo. Si el balón se escapa de las piernas se podrá recoger y continuar avanzando.
- Gráfico:

#### 6. Carrera de liebres.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Desarrollar la agilidad en el salto.
- Nivel requerido: 1,2.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Los participantes se colocan en columnas de 4 o 5. Sale el primero de cada columna a una señal, saltando de cuclillas y cuando llega a la línea de meta, vuelve andando con las manos en el suelo y las piernas extendidas, al llegar da al siguiente para que repita lo mismo. También se puede hacer variando el salto. Gana el equipo que termine antes.
- Gráfico:

#### 7. Carrera de sacos.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Desarrollar la capacidad de salto en sus diferentes aspectos.
- Nivel requerido: 1,2.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Varios sacos.
- Desarrollo del juego: Los grupos se colocan en filas. El primero de cada grupo se mete dentro del saco. A la señal debe desplazarse saltando hasta un lugar establecido de antemano, donde girarán para volver y darle el saco al siguiente compañero. Para hacerlo más difícil se pueden poner obstáculos por el camino. Gana el equipo que termine el recorrido antes.
- Gráfico:

#### 8. Caza balones.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Desarrollar la coordinación y agilidad en el salto.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: A poder ser impares para organizarse en grupos de tres.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: Se coloca uno frente a otro a una distancia de 3 o 4 metros. El tercer componente se coloca en medio de sus compañeros. Estos se pasan el balón con las dos manos por encima del que está en medio que saltando tratará de coger el balón. Si coge el balón pasará a ocupar el puesto del que lo había lanzado. También se puede hacer lanzando con una mano, en vez de cogerlo pues simplemente tocarlo.
- Gráfico:

#### 9. La comba.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Mejora del salto.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: En pequeños grupos.
- Material necesario: Cuerdas.
- Desarrollo del juego: En este juego, dos participantes cogen la cuerda y empiezan a girar, así mientras están girando, van entrando los participantes, para luego después de estar un rato para ir saliendo. Tanto las entradas como las salidas se hacen de uno en uno.
- Gráfico:

#### 10. El cuadrado.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Desarrolla la capacidad de salto en sus diferentes aspectos.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Entre unos dieciséis.
- Material necesario: Cuerdas.
- Desarrollo del juego: Se colocan las cuerdas formando un gran cuadrado, en cada extremo se dispone cada equipo en fila, a la a voz de “ya”, cada grupo pasará por su trozo de cuadrado hasta llegar al otro extremo. Un grupo saltará de lado con los pies juntos, otro a pata coja, otro con saltitos pisando la cuerda y otro con saltos dejando la cuerda entre los pies, al pasar por cada lado hay que saltar de la misma forma todos los grupos.
- Gráfico:

### 11. La culebrilla.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Desarrollar la capacidad de salto en sus diferentes aspectos.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Se hacen varios grupos de seis personas cada uno.
- Material necesario: Cuerdas largas.
- Desarrollo del juego: Cada grupo se coloca en círculo excepto uno que se coloca en el medio, sujetando un extremo de la cuerda y en cuclillas. A la señal, el del medio comienza a mover la cuerda simulando los movimientos de una culebrilla. Los demás saltarán por encima de la cuerda para evitar ser tocados por ella.
- Gráfico:

### 12. El enano saltarín.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Desarrollar la agilidad en el salto.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Se colocan los jugadores ocupando todo el espacio de juego y en cuclillas. Uno de los jugadores anteriormente elegido, debe tratar de alcanzar a los otros por medio de saltos o pasos en cuclillas. Los otros se mueven de la misma forma, el que es tocado se agrega al perseguidor, hasta conseguir que sean todos perseguidores.
- Gráfico:

### 13. El muro.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Desarrollar la agilidad y coordinación en el salto de obstáculos.
- Nivel requerido: 1,2.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Colchonetas.
- Desarrollo del juego: Se distribuye al grupo en pequeños grupos que a la señal realizarán el juego a la vez. Se irán apilando colchonetas y de uno en uno de cada grupo deberán ir saltándolas, dando un salto sobre el obstáculo después de una carrera corta. Gana el equipo que salte el mayor número de colchonetas. Se puede realizar variando la forma del salto.
- Gráfico:

### 14. El pañuelo saltarín.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Mejorar la agilidad y coordinación en el salto.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Un pañuelo o una prenda de vestir.
- Desarrollo del juego: En el centro del campo el profesor sujeta un pañuelo. A ambos lados y a una cierta distancia se colocan dos equipos de igual número de jugadores. Se enumeran los componentes de cada equipo. El profesor dirá un número en voz alta. Los miembros de cada grupo que tienen ese número van saltando en cuclillas hasta llegar al pañuelo y una vez allí tratarán de llevárselo sin ser tocado por el contrario. Cuando se esté en el medio no se podrá invadir el campo antes de ser cogido el pañuelo.
- Gráfico:

#### 15. A pasar.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Mejora de la condición física y de los reflejos.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Una cuerda larga.
- Desarrollo del juego: Los participantes van entrando por turno en la comba, saltan una vez y salen; se eliminan a medida que van fallando. En la segunda ronda saltan dos veces, en la tercera tres, y así sucesivamente hasta que quede un solo participante saltando, que será el ganador.
- Gráfico:

#### 16. La pídola.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Mejora del salto en movimiento.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Se dividen en dos grupos del mismo número. Así se agachan todos, con las rodillas un poco flexionadas y la cabeza rodeada por los brazos. Se ponen los dos grupos a lo largo de una distancia, así los primeros tienen que pasar a todos y ponerse en la misma posición que ellos de esta forma tendrán que hacer una distancia establecida, habrá que hacerlo ida y vuelta.
- Gráfico:

#### 17. Platillo volador.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Desarrollar la velocidad y agilidad en el salto.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Varios grupos pequeños.
- Material necesario: Aros.
- Desarrollo del juego: Los alumnos se colocan en círculo por grupos, uno de ellos pasa al centro. Cada alumno pone un aro delante de él. A la voz de “ platillo volante”, van saltando a pies juntos de aro en aro; el alumno que está en el centro tratará de ocupar uno de los aros. Los del círculo tendrán que ir siempre a saltos, el del centro puede correr a ocupar el lugar. Él que queda sin lugar pasa para el centro.
- Gráfico:

#### 18. De puente a puente.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Mejora de la habilidad en el salto.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Aros.
- Desarrollo del juego: Se dividen el grupo en varios, igualados, tanto en número como en condiciones físicas. Se ponen en fila y el primero de cada grupo que va con dos aros, a la señal tiene que tirar un aro y saltar sobre él para seguir avanzando tira el otro aro y salta, para seguir recoge el primer aro tirado y lo vuelve a tirar y así sucesivamente.
- Gráfico:

#### 19. Las ranitas.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Desarrollar la coordinación y agilidad en el salto.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Pelotas y aros.
- Desarrollo del juego: En el suelo se colocan cinco aros a distancia corta. Los participantes en filas de cinco detrás de una línea de salida, a la voz de “ya” el primero saldrá dando saltos como una rana con la pelota entre los pies, saltará los cinco aros y volverá a la línea donde le espera el segundo jugador. Así lo harán los cinco jugadores. Ganará el equipo que acabe antes.
- Gráfico:

#### 20. La rayuela.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Mejorar la coordinación y equilibrio en el salto.
- Nivel requerido: 1,2.
- Nº de participantes: Pequeños grupos.
- Material necesario: Tizas y una piedra aplanada.
- Desarrollo del juego: Se traza el dibujo típico de una rayuela enumerándose todas las casillas que resultan. Un participante lanza la piedra a la casilla número 1 y tendrá que pasar por todas las casillas saltando excepto por la que tiene la piedra, que recogerá ésta y volverá al punto de partida. También se puede hacer a pata coja y desplazar la piedra con el pie.
- Gráfico:

## 21. Relevos de comba.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Desarrollar la capacidad de salto en sus diferentes aspectos.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Cuerdas.
- Desarrollo del juego: Realizar un recorrido intentando saltar a la comba dando el relevo. Gana el equipo que antes, todos sus miembros realicen el recorrido.
- Gráfico:

## 22. Salto la bola.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efecto del juego: Mejorar la coordinación del salto de obstáculos.
- Nivel requerido: 1,2.
- Nº de participantes: En grupos de ocho.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: Los participantes se sientan formando un círculo, uno de ellos con un balón. Un participante queda de pie en el centro del círculo, éste tendrá que saltar para evitar ser tocado por el balón que los participantes lanzan entre sí. Cuando el del centro es tocado se reemplaza por el que lo ha tocado. También se puede hacer con balones medicinales e introducir más de un balón por grupo.
- Gráfico:

### 23. Salto a las botellas tumbadas.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Desarrollar la velocidad de desplazamiento y la coordinación y agilidad en el salto.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Tumbados boca arriba formando una fila y dejando un espacio entre ellos de un metro. El último de la fila salta a todos los compañeros y se coloca el primero, saliendo en este momento el siguiente. Gana el grupo que antes llegue a la meta determinada. Hasta que el ejecutante no se tumbe no sale el siguiente. También se puede hacer con un solo pie, haciendo eses.
- Gráfico:

### 24. Salto de la pulga.

- Tipo de juego: habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Desarrollar la agilidad en el salto.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: El grupo se divide en dos. Caminar o correr por el espacio de juego. A un señal convenida, los participantes del grupo “pulgas” se detienen y se ponen a “cuatro patas” (tratando de cubrir toda la superficie del juego). Los niños del grupo “saltadores” tienen que organizarse para saltar por encima de todas las “pulgas”.
- Gráfico:

## 25. El Sol.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: saltos.
- Efectos del juego: Mejorar la agilidad y coordinación en el salto.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Se colocan los participantes en círculo sentados con las piernas abiertas y unidas a los compañeros de sus lados formando los rayos del sol. Dos participantes de extremos opuestos se levantarán y a la vez empezarán a saltar los rayos, cuando terminen, sus compañeros de la derecha lo harán igual y así hasta que lo hagan todos. No se puede chocar con el compañero, hay que esquivarlo; se podría hacer variando el tipo de salto.
- Gráfico:

## **- Juegos de lanzamientos y recepciones.**

### 1. Achique de balones.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Ser capaz de lanzar objetos de diferentes tamaños y formas en distintas situaciones.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balones, aros, cuerdas.
- Desarrollo del juego: Se reparte el material por el espacio. A la señal cada alumno coge el objeto que quiera y lo lanza y lo recoge al caer. No se puede recoger varios objetos a la vez, tampoco coger objetos antes de la señal. Podríamos realizarlo y que lo recoja un compañero.
- Gráfico:

### 2. El aro canasta.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Mejorar los lanzamientos de precisión.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Pequeños grupos.
- Material necesario: Aros y pelotas.
- Desarrollo del juego: Un participante situado en el centro del grupo sostiene un aro situado alrededor de su cintura y mantenido horizontalmente. Los demás lanzarán ordenadamente su pelota al interior del aro, si no la encesta se cambiará con el del centro. No se puede lanzar bruscamente, y el que sostiene el aro no puede desplazarse.
- Gráfico:

### 3. El aro que rueda.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Ser capaz de lanzar y recibir objetos a diferentes distancias.
- Nivel requerido: 1,2.
- Nº de participantes: Por parejas.
- Material necesario: Aros de distintos tamaños.
- Desarrollo del juego: Pasarse rodando siempre por el suelo. Se deberá recepcionar antes de que se pare y caiga al suelo. Se puede hacer variando el tamaño del aro, lanzar sentado, de pie, de rodillas.
- Gráfico:

### 4. Balón al castillo.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Desarrollar la capacidad de lanzamiento a través de diferentes juegos motrices.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Pequeños grupos.
- Material necesario: Balones y cajas grandes.
- Desarrollo del juego: Se coloca una caja en el centro del círculo. Dos equipos, de los cuales uno ataca y otro defiende. El que ataca deberá de meter el balón en la caja, pero sin entrar en el círculo, y el otro intentará que no lo consigan. Cuando roban el balón se cambian los papeles.
- Gráfico:

#### 5. El balón que no para.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Ser capaz de lanzar y recibir objetos de diferentes tamaños y formas.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balones de diferentes tamaños.
- Desarrollo del juego: El grupo numeroso está en un terreno determinado. Se dejan todos los balones en el suelo. Los participantes se mueven libremente. A la señal, ningún balón puede quedar parado. Todo balón que todo participante se encuentre en su desplazamiento debe ser lanzado para que no se pare, siempre respetando los límites del lugar. Se puede hacer que un equipo los tenga todos en movimiento y otro que los deje en su sitio.
- Gráfico:

#### 6. Balón volante.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Dar distintas respuestas ante situaciones diferentes de lanzamiento y recepción de objetos.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: balón blando y cuerda o red.
- Desarrollo del juego: Dos grupos separados por una cuerda de dos metros de altura. Lanzar el balón al campo contrario desde el lugar que se recibió. El otro grupo intentará recuperar el balón antes de que caiga al suelo. El que recupera el balón pasa a un compañero que será el que lance al campo contrario.
- Gráfico:

#### 7. Cada vez más abajo.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Dar distintas respuestas ante situaciones diferentes de lanzamientos de objetos.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Por parejas.
- Material necesario: Balones blandos.
- Desarrollo del juego: Los miembros de la pareja se colocan uno frente al otro. Se irán lanzando las pelotas, primero a la altura de la cabeza y sucesivamente irán bajando la altura de los lanzamientos hasta llegar a los pies y lanzando con éstos. Se debe evitar que la pelota caiga al suelo, excepto cuando se golpea con el pie.
- Gráfico:

#### 8. De campo a campo.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Practicar lanzamientos y recepciones con rapidez.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Pequeños grupos.
- Material necesario: Pelota.
- Desarrollo del juego: El terreno de juego es un rectángulo dividido en tres zonas de juego iguales. Los alumnos se dividen en cuatro grupos, dos en el centro y los otros en los extremos. Estos últimos deberán pasarse la pelota evitando que los del centro la atrapen o intercepten. Si esto ocurre punto para el equipo central.
- Gráfico:

#### 9. Los cazadores.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Desarrollar la capacidad de lanzamiento a través diferentes juegos motrices.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balones blandos.
- Desarrollo del juego: Cinco cazadores con balones blandos, tratan de cazar (dar con el balón) a los “animales” (demás compañeros), El tocado se tumbará en el suelo hasta que no quede ninguno. Se podría hacer que cuando lo coge un participante que esté en el suelo pues se salva y puede pasarlo a otros participantes que están en el suelo y salvarse.
- Gráfico:

#### 10. Cesta móvil.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Mejorar los lanzamientos de precisión con movimiento.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Por parejas.
- Material necesario: Aros y pelotas.
- Desarrollo del juego: Se distribuyen todos los participantes por parejas por el terreno de juego, uno llevará un aro y otro una pelota. Se han de mover por todo el terreno lejos de su pareja. A una señal deberán quedarse quietos y el participante que lleva la pelota le lanzará al aro desde el lugar de donde se encuentre. No se puede mover del sitio el del aro.
- Gráfico:

#### 11. El derribo de los bolos

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Desarrollar la capacidad de lanzamiento.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo pequeño.
- Material necesario: Pelotas, bolos y bancos.
- Desarrollo del juego: Un equipo, dentro del círculo, defiende ante el equipo atacante que con una pelota, desde fuera del círculo, realiza lanzamientos que derriben los bolos colocados sobre dos bancos. El equipo atacante no puede entrar dentro del círculo. Los bolos derribados no se colocan de nuevo de pie.
- Gráfico:

#### 12. Los diez pases.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Ser capaz de lanzar y recibir objetos de diferentes tamaños y formas.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Grupo pequeño.
- Material necesario: Discos voladores o balones.
- Desarrollo del juego: Grupos de diez de diez alumnos divididos en subgrupos de cinco. Uno de los equipos con un disco deben pasárselo hasta llegar a diez pases consecutivos, que equivale a un punto. Si el equipo contrario roba el disco serán ellos los que intentarán conseguir los diez pases y el otro equipo intentará evitarlo. Una vez conseguido, el equipo sumará un punto y comenzará de nuevo.
- Gráfico:

### 13. Discos voladores.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Dar distintas respuestas ante situaciones diferentes de lanzamientos de objetos diversos.
- Nivel requerido: 1,2.
- Nº de participantes: Pequeños grupos.
- Material necesario: Discos voladores o sino platos de plástico.
- Desarrollo del juego: Se hacen equipos de cuatro componentes, éstos forman un cuadrado y lanzan el disco. Los lanzamientos deben ser de diferentes maneras: Baja, a media altura, por encima de la cabeza... Se debe lanzar el disco de manera horizontal. Y para aumentar el nivel de dificultad se puede hacer en movimiento.
- Gráfico:

### 14. Lluvia de balones.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Dar distintas respuestas ante situaciones diferentes de lanzamiento de objetos diversos.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: Cada participante con un balón. A la señal se lanzan elevándolos lo más alto posible y se recoge otro que no sea el suyo antes de que toque el suelo. Se puede hacer con balones de diferentes tamaños.
- Gráfico:

#### 15. El malabarista.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Ser capaz de lanzar objetos de diferentes tamaños y formas en distintas situaciones.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Individual.
- Material necesario: Balones pequeños o pelotas de tenis.
- Desarrollo del juego: Cada participante con una pelota intenta mantenerla en el aire, tratando de que tarde de caer al suelo, pasándosela de mano a mano y aumentando progresivamente la altura. Se puede hacer con varias pelotas a la vez.
- Gráfico:

#### 16. El mareo.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efecto del juego: Desarrollar la capacidad de lanzamiento a través de diversos juegos motrices.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balón blando.
- Desarrollo del juego: Dos grupo, uno de ellos con balón. El grupo que tiene el balón se lo pasa entre ellos y los otros tratan de interceptarlo.
- Gráfico:

#### 17. Los números.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Ser capaz de lanzar objetos de diferentes tamaños y formas en distintas situaciones.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Pequeños grupos.
- Material necesario: Balones y una pared lisa.
- Desarrollo del juego: Los participantes frente a la pared, cada jugador tendrá asignado un número. Uno de los jugadores inicia el juego lanzando el balón contra la pared, a la vez que dice un número. El jugador al que le corresponde ese número debe coger el balón antes de que bote.
- Gráfico:

#### 18. Las patatas calientes.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Dar distintas respuestas ante situaciones diferentes de lanzamientos de objetos diversos.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: Todos repartidos por el espacio. Se entregan cuatro balones. A la señal se pasan los balones (patatas calientes) de unos a otros. Cuando suena el silbato, los que tienen la patata caliente son penalizados con un punto. No podemos soltar el balón cuando suene el silbato.
- Gráfico:

#### 19. Los policías y el ladrón.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Practicar el lanzamiento de objetos.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Pequeños grupos.
- Material necesario: Aros o balones blandos.
- Desarrollo del juego: El ladrón está en el medio del espacio de juego. Alrededor, a una distancia bien delimitada, los policías tienen cada uno un aro. El ladrón tiene que pasar por el medio de ese espacio y los policías deben atraparlo tocándolo con los aros que le lanzan.
- Gráfico:

#### 20. Provocar la palmada.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Desarrollar la capacidad de lanzamiento y la velocidad de reacción.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Grupo pequeño.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: En grupos colocados en círculo y uno de los participantes en el centro y con un balón. Éste deberá ir lanzando el balón a los compañeros, y éstos antes de recibirlo deberán dar una palmada. Se puede hacer con aros, aumentando las palmadas, etc.
- Gráfico:

21. ¿Quién te dio el pelotazo?.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Mejorar el lanzamiento de precisión.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Pelota de goma-espuma.
- Desarrollo del juego: Los jugadores se disponen en círculo pasándose la pelota por detrás de forma que despisten a un jugador que se sitúa en el centro. En un momento dado, algún jugador lanza la pelota al central y si le da, éste tiene que averiguar quién ha sido. Si lo logra, toma el puesto del jugador del centro.
- Gráfico:

22. El sobre.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Ser capaz de lanzar objetos en diferentes juegos motrices.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balón blando.
- Desarrollo del juego: El balón hace de carta que se dirige a un compañero; para ello un jugador lanza el balón verticalmente hacia arriba desde el centro de un círculo, y dice el nombre de otro compañero, el cual tendrá que correr para recibir el balón antes de que éste caiga al suelo. Si lo recibe lo vuelve a lanzar diciendo el nombre de otro compañero, si no, se anotará un punto negativo.
- Gráfico:

### 23. Tira y recoge.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Ser capaz de lanzar objetos de diferentes tamaños y formas en distintas situaciones.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balones, aros y cuerdas.
- Desarrollo del juego: Se reparte todo el material por el espacio. A la señal cada alumno coge el objeto que quiera y lo lanza y lo recoge al caer. No coger objetos antes de la señal, ni varios a la vez.
- Gráfico:

### 24. Tiro al bote.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Dar respuestas ante distintas situaciones de lanzamiento de objetos.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupos pequeños.
- Material necesario: Balones y botes de plástico.
- Desarrollo del juego: Se divide la clase en diferentes equipos. Cada participante con un balón y situados alrededor de un círculo en cuyo interior hay una botella de plástico. Se lanzan los balones hacia la botella intentando sacarla del círculo. Gana el equipo que saque antes la botella del círculo. Se puede hacer con el pie.
- Gráfico:

## 25. Tiro de feria.

- Tipo de juego: Habilidades básicas: lanzamientos y recepciones.
- Efectos del juego: Practicar el lanzamiento de precisión.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupos pequeños.
- Material necesario: Latas y pelotas pequeñas.
- Desarrollo del juego: Consiste en tumbar el mayor número de latas posibles con dos, tres, cuatro lanzamientos. Las latas se colocarán formando un castillo. Se puede llevar a cabo este juego pues aumentando las distancias, cambiar las posiciones de lanzamientos.
- Gráfico:

## - Juegos de fuerza:

### 1. El bordón.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: Mejora de la fuerza.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Picas y conos.
- Desarrollo del juego: Nos agarramos todos de las manos formando un círculo y dejando un árbol o pivote (pica vertical) en el centro del mismo. El cono nos servirá para mantener la pica vertical. A la señal todos traccionan hacia atrás evitando acercarse al pivote. Quien toque el pivote, pierde.
- Gráfico:

### 2. La botella borracha.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: Mejora de la fuerza.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Una serie de jugadores forman un círculo dentro del cual se coloca el elegido como la “botella borracha”. A la señal los distintos jugadores del círculo deben de ir moviendo la botella evitando que ésta caiga al suelo. La botella debe adoptar una posición totalmente rígida con pies juntos y brazos pegados a los costados y estar a merced del manejo de sus compañeros.
- Gráfico:

### 3. A burro.

- Tipo de juego: capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: Mejora de la fuerza y el transporte.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: sin material.
- Desarrollo del juego: Cuatro “burros” formando un círculo y cuatro jinetes formando otro exterior; cada jinete juega con su burro. En el centro se pone el que liga o vigilante, teniendo en cuenta que el diámetro del círculo interior debe ser un poco mayor que la envergadura del que la liga. Los jinetes intentarán subir a cuestas de su burro, y el vigilante se lo impide intentando tocarlos antes de que hayan subido. El jinete que consiga subir permanecerá a salvo mientras esté arriba y sin que ninguna zona del cuerpo toque el suelo; A su vez el burro no puede despegar los pies del suelo, pero sí puede moverse para intentar descabalar a su jinete. El burro si se rila, o el jinete si se cae al tiempo que el vigilante los toque pues estos pierden. Los jinetes suben y bajan las veces que quieran.
- Gráfico:

### 4. La campana.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: Mejora del transporte, el equilibrio y la fuerza.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Grupo numeroso, organizado por parejas.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Por parejas, espalda contra espalda y con los brazos entrelazados. El jugador “A”, flexionando el tronco, arrastra al “B” que queda tumbado en decúbito supino encima de él; y viceversa. Hay que procurar encajar la zona glútea del de arriba en la zona lumbar del de abajo.
- Gráfico:

#### 5. El cantillo.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: Mejora de la fuerza, el salto y el equilibrio.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso, y organizados por parejas.
- Material necesario: Una piedra plana o similar.
- Desarrollo del juego: Por parejas. Se pinta un internáculo o damero de dos columnas dividido en casillas (entre seis y diez) y numerado. Se trata de, empezando por la primera casilla, ir conduciendo la piedra con el pie, de casilla en casilla, hasta el final. Quien lo logre se adueña de esa casilla, en donde podrá descansar; no así el contrincante que tendrá que pasarla evitando no caer ni él ni su piedra.
- Gráfico:

#### 6. Carrera de caballos.

- Tipo de juego: capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: Mejora de la velocidad, del transporte y de la fuerza.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Equipo- hilera: grupo mediano, múltiplo de dos; la acción es por parejas. Uno se sube a caballo. La carrera- transporte se realiza subido a caballito. Lo mismo que en el anterior, dependiendo de la distancia y la edad, se cambiarán los papeles a la ida o a la vuelta.
- Gráfico:

#### 7. Carrera de coches.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: Mejora de la fuerza en desplazamiento.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Varios carros.
- Desarrollo del juego: Se hacen equipos, mientras unos van tumbados en el carro otros lo van empujando recorriendo una distancia establecida, haciendo ida y vuelta, esto se hará en una competición por equipos.
- Gráfico:

#### 8. El chorizo.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: Mejora de la fuerza.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Unas espalderas para agarrarse.
- Desarrollo del juego: En grupos numerosos se colocan en filas agarrando por la cintura al que tiene por delante, el primero se agarra a las espalderas. Mientras otra persona está sin agarrar y deberá de ir quitando a los de su grupo. Podrá mover la fila de un lado a otro.
- Gráfico.

#### 9. Churro.

- Tipo de juego: capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: Mejora de la fuerza y del salto.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Se trata de los que van a churro, por orden, salten encima del burro. Una vez todos hayan subido a burro y sin moverse (sin recolocar la posición), el primero de ellos formulará la pregunta: ¿Churro –agarrándose la muñeca-, mediamanga –agarrándose el codo-, manga entera –agarrándose el hombro-? Uno de los burros, previamente designado, le contestará. Quién gane, va churro. Si el burro se rilase se repetiría la posición.
- Gráfico:

#### 10. La cinta transportadora.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: mejora de la fuerza y el transporte.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Los jugadores se colocan tumbados boca arriba formando una fila Hombro con hombro y con los brazos extendidos adelante (arriba). Uno, libre, que será el primer transportado. El juego consiste en ir pasando, uno por uno, a todos los jugadores –que van tumbados encima de las palmas de las manos- de un extremo a otro de la fila.
- Gráfico:

#### 11. Comba individual.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: Mejora de la fuerza y el salto.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Individual.
- Material necesario: Una cuerda por persona.
- Desarrollo del juego: Cada persona con una comba y se trata de realizar el mayor número de saltos y carreras que cada cual sea capaz.
- Gráfico:

#### 12. Cuádrigas.

- Tipo de juego: capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: Mejora de la fuerza y transporte.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Equipo-hilera: seis. Puestos o posiciones específicos: tres de caballos, dos de carro y uno de auriga en pie encima del carro. Los tres caballos en fila entrelazados por los hombros. Los dos de carro introducen la cabeza entre los caballos a la altura de su cintura y se agarran fuertemente a ellos en inclinación de tronco, dejando la espalda recta. El auriga se agarra de las manos libres de los caballos exteriores. O va por libre, como en el dibujo. De esta guisa se trata de llegar a la meta marcada- corriendo- sin caerse. Los cambios se harán según convenio establecido.
- Gráfico:

### 13. Gateando por el túnel.

- Tipo de juego: capacidad motora de fuerza.
- Efectos de juego: Mejora de la fuerza.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Una invitación a la reptación-gateo. Equipo-hilera: Grupo mediano y con las piernas abiertas. El último gatea por debajo de las piernas hasta salir por la primera posición. Así hasta que termine todo el equipo.
- Gráfico:

### 14.El látigo.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: Mejora de la fuerza en desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupos pequeños.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: En fila y agarrados de las manos. Se designa quién es el primero; éste dirigirá el látigo. A la señal, el primero echa a correr intentando que el látigo se rompa. Cambio de puestos.
- Gráfico:

#### 15. El molinillo.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: mejora de la fuerza y del equilibrio.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Parejas.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Por parejas, con los cuatro pies en la misma línea e intercalados y agarrados de las muñecas: mano derecha con mano derecha y mano izquierda con mano izquierda. A la señal empiezan a girar a la mayor velocidad posible sin descomponer la figura. Cambio de sentido para no marearse demasiado.
- Gráfico:

#### 16. El nudo.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efectos de juego: Mejora de la flexibilidad y de la fuerza.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: hay que conseguir hacer y deshacer un nudo sin soltarse de las manos y sin que el primero se suelte de la pared. Primero se debe anudar, para lo cual el último de la fila pasará entre al pared y el primero, arrastrando al resto de la misma; después se pasará por el siguiente hueco que quede libre desde el principio, y así lo irá haciendo hasta que ya no se puedan hacer más nudos, y vuelva hasta el principio.
- Gráfico:

17. La pescadilla se muerde la cola.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efectos del juego: Mejora de la fuerza.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Colocados en hilera y bien agarrados por la cintura. A la señal el primero habrá de intentar tocar al último sin que la hilera se rompa; cuando lo consigue el primero pasa a ocupar el último lugar y el que estaba segundo será quién tenga la obligación de tocar.
- Gráfico:

18. El pulso.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efectos de juego: Mejora de la fuerza, del equilibrio y de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Parejas.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Por parejas, dándose la mano (o la izquierda o la derecha), un pie adelantado y otro retrasado y en semiflexión de piernas, intentando tener el máximo equilibrio. A la señal cada uno intentará hacer perder el equilibrio al otro obligándole a que mueva el pie de delante. El pie retrasado puede moverse a discreción.
- Gráfico:

19. El rey de la pista.

- Tipo de juego: capacidad motora de fuerza.
- Efecto de juego: mejora de la fuerza y de la tracción-empuje.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Grupos pequeños.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Se determina un espacio, “pista”, dentro del cual se colocan los jugadores. A la señal hay que intentar echar a los contrincantes de la pista (espacio de juego), algo que se consigue cuando alguna de las partes del cuerpo atraviesa los límites del terreno de juego; el objetivo es quedarse solo como el rey de la pista.
- Gráfico:

20. Robar la mano.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efectos de juego: Mejora de la fuerza y de la velocidad.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Parejas.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Por parejas, En posición de “plano inclinado” (flexión de brazos). A la señal cada cual intentará desequilibrar al contrario quitándole el punto de apoyo que supone la mano. No vale golpear de manera violenta.
- Gráfico:

## 21. El salto de caballo.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efecto del juego: Mejora del equilibrio, del salto y de la fuerza.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Tríos.
- Material necesario: una tiza para pintar el damero.
- Desarrollo del juego: Cada jugador habrá de completar el recorrido teniendo que saltar de un recuadro a otro siguiendo el orden numérico; empezará y terminará por detrás de la línea de entrada/salida. Existe una secuencia de tipo de saltos que los jugadores han de seguir:
  - + A pies juntos.
  - +A pies juntos y sin poderse mover dentro del recuadro.
  - +A pata coja con la pierna dominante.
  - + A pata coja con la pierna buena y sin poderse mover dentro del recuadro.
  - +A pata coja con la pierna mala.
  - +A pata coja con la pierna mala y sin poderse mover dentro del recuadro.
  - +Todo jugador jugará hasta que falle, o bien por no realizar la secuencia o por pisar las líneas; sin un jugador es capaz de terminar todas las secuencias, podrá adueñarse de una casilla, en la cual podrá hacer lo que quiera y hará hacer lo que él quiera a los demás.
- Gráfico:

## 22. Sillita de la reina.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efecto de juego: Mejora del transporte y de la fuerza.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Equipo: trío. Dos se entrelazan las manos agarrándose por las muñecas y formando un asiento. En dicha silla se sienta el tercero que es transportado durante un recorrido que se marque. Dependiendo de la edad de los participantes el cambio se hará en la ida o en la vuelta.
- Gráfico:

### 23. Sogatira.

- Tipo de juego: Capacidad motora de fuerza.
- Efecto de juego: Mejora de la fuerza y de la tracción-empuje.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Una soga gorda o maroma.
- Desarrollo del juego: Dos equipos, con el mismo número de componentes se agarran a una cuerda gorda, dejando unos metros libres en el centro de la misma, zona marcada por un trazo y que coincide con su mitad. En el suelo se marcan tres líneas: una debajo del centro de la cuerda y otras dos, una a cada lado de la otra y a una distancia de unos dos metros.
- Gráfico:

### 24. Las torres según apoyos.

- Tipo de juego: capacidad motora de fuerza.
- Efecto del juego: mejora de la fuerza.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: En grupos de nueve, una persona dice tres: tres apoyos y una mano; pues entonces los grupos de poner esa posición da igual como pero tienen que ponerse así, luego se cambiaría a otras posiciones.
- Gráfico:

25. El transporte de quitamiedos.

- Tipo de juego: capacidad motora de fuerza.
- Efecto del juego: Mejora de la fuerza y del desplazamiento.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Quitamiedos.
- Desarrollo del juego: El grupo se reparte homogéneamente en dos equipos, cada equipo coge un quitamiedos y lo levante y lo transporta una distancia, todo esto se realizará con una persona encima del quitamiedos; al hacer esa distancia los quitamiedos se juntan y se cambian las personas, esto se realizará subiendo a más personas.
- Gráfico:

## **- Juegos de resistencia.**

### 1. A por él.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efecto del juego: Mejora de la resistencia con desplazamiento.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: El profesor dice el nombre de un participante y todos los demás deberán de perseguirlo mientras el otro escapa.
- Gráfico:

### 2. El baile del cojo.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efecto del juego: Mejora de la resistencia con saltos.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Un radiocasette.
- Desarrollo del juego: Cuando empiece a sonar la música los alumnos deberán saltar sobre una sola pierna. El que más tiempo dure será el vencedor.
- Gráfico:

### 3. Belisca-belisca.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: Mejora de la resistencia con desplazamientos.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: El profesor dice el nombre de un participante y este deberá perseguir al resto para beliscarlos. Cuando el profesor estime oportuno cambia de beliscador.
- Gráfico:

### 4. El brilet.

- Tipo de juego: capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: Mejora de la resistencia.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso, a poder ser más de cuatro.
- Material necesario: Una pelota.
- Desarrollo del juego: El campo de juego se divide en cuatro zonas; en las del medio se colocan los dos grupos, y en los extremos se colocan dos participantes de cada grupo. El juego consiste en dar con la pelota a los del equipo contrario y viceversa, mediante continuos movimientos de engaño, que deberán los del centro esquivar esos lanzamientos.
- Gráfico:

5. Las brujas.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efecto del juego: Mejora de la resistencia y velocidad.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Se cogerá un brujo por cada grupo de seis o siete participantes. Los brujos deben tocar a los jugadores que están repartidos por el espacio. Cuando los brujos toquen a alguien pues éste se quedará quieto, podrá ser salvado cuando otro compañero que esté libre lo toque.
- Gráfico:

6. Cada uno con su color.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efecto del juego: Mejora de la resistencia con desplazamientos.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Petos de distintos colores.
- Desarrollo del juego: Se forman dos grupos (uno de un color y otro del otro). Hay uno por equipo que panda y éstos sólo podrán pasarle la pilla a los que tengan un peto distinto al suyo.
- Gráfico:

7. La cadena.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: Mejora de la resistencia con desplazamientos.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: El que la liga irá tocando a los diferentes perseguidos, de forma que cuando toque a uno éste se une a él y ambos continúan el juego agarrados de la mano. Así se irá aumentando la cadena hasta que sólo quede uno, que será el vencedor. La cadena rota no puede tocar. La incorporación de los nuevos tocados se harán por los extremos. Sólo los extremos pueden tocar.
- Gráfico:

8. La cola del burro.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: mejora de la agilidad, resistencia en los desplazamientos.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Petos o cuerdas o prendas de ropa.
- Desarrollo del juego: A la señal, el que la liga ha de intentar robar la “cola del burro” al resto de los jugadores; cuando a un jugador le roban la cola, se convierte en perseguidor y así hasta que todos pierdan la cola.
- Gráfico:

9. El corta hilos.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: mejora la velocidad, resistencia en carrera.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: A la voz de YA, el gato persigue al ratón (a una distancia de 5 metros como mínimo). El juego consiste en que antes de que gato cace a ratón cualquier otro se cruce entre ellos, con lo que automáticamente se ha convertido en ratón. El gato tiene que perseguir al nuevo ratón. Cuando el gato cace al ratón, se vuelve a empezar.
- Gráfico:

10. Cortahilos.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efecto del juego: mejora de la resistencia con desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Los participantes ocupan todo el espacio, y uno tendrá que perseguir a los demás hasta cogerlos. Primero persigue a uno hasta que otro compañero se cruce en su camino; entonces tendrá que perseguirlo a él. Así sucesivamente.
- Gráfico:

11. Da el número.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efecto del juego: Mejora de la resistencia con desplazamientos.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Todos los participantes se distribuyen a lo largo del espacio, y en el momento en que el maestro diga un número, todos tendrán que formar grupos que correspondan con ese número. Posteriormente se separan y se repite el mismo proceso.
- Gráfico:

12. Enfila la aguja.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: mejora de la resistencia con desplazamientos.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Se forman grupos de cinco, cogidos de las manos, se distribuyen por el espacio de juego. El primero de cada grupo intentará pasar por el espacio de los otros. Cuando el primero de un equipo consigue tocar a un miembro de otro, este tiene que levantar los brazos para permitirle el paso.
- Gráfico:

### 13. Pelota a caballo.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: Mejora de la fuerza, los lanzamientos y recepciones y de la resistencia.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Pelotas.
- Desarrollo del juego: A la señal los jinetes, subidos a caballos, ponen el balón en juego, su función es la de completar "x" pases para conseguir tanto. Los caballos, por su parte, deben intentar que los jinetes fallen el pase para efectuar el cambio de roles de los equipos; para ello se moverán, correrán, ...pero nunca podrán soltar al jinete ni salirse del terreno de juego.
- Gráfico:

### 14. La pita farola.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: Mejora de la resistencia con desplazamientos.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: UN participante panda mientras el resto escapa. Cuando uno de los perseguidos es tocado por el que tiene la queda, deberá permanecer inmóvil adaptando la postura que tenía en el momento de ser tocado. Este jugador ya no podrá ser salvado. El juego acaba cuando el que tiene la queda consiguió convertir a todos en farolas.
- Gráfico:

#### 15. Pita house.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efectos de juego: mejora de la resistencia con desplazamientos en distintos niveles de altura.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Bancos, espalderas, sillas....
- Desarrollo del juego: Uno de los participantes deberá perseguir al resto. Éstos últimos podrán refugiarse en cualquier lugar que esté más alto que la superficie del juego.
- Gráfico:

#### 16. Pita punto.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: Mejora de la resistencia con desplazamientos.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Dentro de un grupo determinado de participantes se escoge a uno. Éste deberá pillar al resto. Cuando toque a uno, éste tendrá que poner una mano donde fue tocado, y no podrá quitarla hasta alcanzar otro compañero.
- Gráfico:

#### 17. El rescate.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: Mejora de la agilidad y resistencia en los desplazamientos.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Consiste en que los policías tienen que capturar, en el terreno libre, a los ladrones. El juego empieza cuando los ladrones salen a burlarse de los policías. Los ladrones en prisión se colocan en cadena para ser mejor liberados por su equipo. Se juega a dar o agarrar, depende del convenio preestablecido.
- Gráfico:

#### 18. Nos robamos la cola.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: Mejora de la agilidad, desplazamientos y resistencia en carrera.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Petos o cuerdas o prendas de vestir.
- Desarrollo del juego: A la señal y en un tiempo determinado, hay que robar el máximo número de “colas” (pañuelos) evitando que te roben la tuya. Todos los participantes tienen la suya.
- Gráfico:

19. Sálvese el de tres.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: mejora de la resistencia con desplazamientos.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Un participante tiene la queda y el resto debe de escapar. Para que no le pase la queda esta persona para salvarse tiene que formar un grupo de tres participantes. Cuando pase el peligro se separan y sé continua jugando.
- Gráfico:

20. A sobar.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efecto del juego: Mejora de la resistencia en desplazamiento.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Todos contra todos deberán de tocarse en el trasero. Al acabar un tiempo determinado se cuentan las veces que nos dieron y el que menos tenga gana.
- Gráfico:

## 21. La tortuga.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efecto del juego: Mejora de la resistencia.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: El que tiene la pilla intenta coger a las tortugas tocándolas en las manos. Éstas escapan a cuatro patas y defienden su cuerpo colocándose boca arriba. Pero en un corto espacio de tiempo deben colocarse otra vez en la posición inicial, sino quedará eliminado. El que panda no puede esperar a que una tortuga sé de la vuelta, sino que deberá de ir a por otra.
- Gráfico:

## 22. El tulipán.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: Mejora del equilibrio, agilidad y resistencia en desplazamientos.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: El que liga persigue a dar. Ahora bien, los perseguidos evitarán ser dados diciendo “tulipán” y adoptando la posición de brazos en cruz y piernas abiertas, que mantendrán hasta que un compañero les salve pasando por debajo de sus piernas; cuando esto ocurre, ninguno de los dos pueden ser tocados.
- Gráfico:

### 23. Uno contra tres.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: Mejora de la fuerza, agilidad, y resistencia.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: En grupos de cuatro.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: En grupos de cuatro numerados, tres se agarran de las manos y el otro queda libre. Normalmente el agarre es mirando al interior. Se cantará un número que es a quién el libre tiene que intentar tocar, contra la oposición de los tres.
- Gráfico:

### 24. La zorra en el corral.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efecto del juego: Mejora de la resistencia y velocidad.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: De los participantes se coge una persona que va a ser una zorra, mientras que el resto se reparten entre pollos, gallinas y patos. Cuando la zorra diga: “voy a comer a los patos”, éstos deben escapar y llegar a otros gallineros sin ser cogidos por la zorra. Los gallineros se delimitarán antes de empezar a jugar.
- Gráfico:

25. El zorro, gallina y polluelos.

- Tipo de juego: Capacidad motora de resistencia.
- Efectos del juego: Mejora de la agilidad, resistencia.
- Nivel requerido: 2.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Designar al zorro, la gallina, y al último polluelo. Los polluelos con la gallina se colocan en hilera agarrados por la cintura, mientras que el zorro se sitúa de frente de la gallina a unos metros. El zorro intentará tocar al último polluelo, algo que debe impedir la gallina abriendo los brazos y sin que los polluelos se suelten. Si el zorro lo consigue, la gallina pasará a ocupar su lugar, el primer polluelo se hará gallina y el zorro se convertirá en último polluelo al final de la hilera.
- Gráfico:

## **- Juegos flexibilidad.**

1. La caza del pañuelo.
  - Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
  - Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
  - Nivel requerido: 1.
  - N° de participantes: Grupo numeroso.
  - Material necesario: Pañuelos.
  - Desarrollo del juego: Cada jugador pose un pañuelo colgado detrás del pantalón. Todos tienen que andar o correr en cuadrupedia, intentando quitar pañuelos y que no se lo quiten.
  - Gráfico:

2. El enredo:
  - Tipo de juego: Capacidad motora sobre la flexibilidad.
  - Efectos del juego: Mejora de la flexibilidad y el equilibrio.
  - Nivel requerido: 2.
  - N° de participantes: grupo numeroso.
  - Material necesario: Sin material.
  - Desarrollo del juego: En grupos de tres o cuatro personas y a una distancia que permita a cada miembro tocar las diferentes partes del cuerpo de cualquiera de los otros. Partiendo de la posición de pie, lo único que hay que hacer es seguir las instrucciones que se den sin abandonar las diferentes posiciones que se vayan consiguiendo.
  - Gráfico:

### 3. Movimiento de brazos.

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Formando un círculo de espaldas a su centro, unidos por las manos con los brazos extendidos. Efectuar todos simultáneamente, un paso al frente para aumentar la separación, manteniendo los brazos extendidos paralelos al suelo. Aguantar la posición y aumentar el círculo.
- Gráfico:

### 4. Movimiento de caderas.

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: Por parejas, uno lanza el balón hacia el compañero a la altura de la cintura. Devolver el balón mediante el golpeo realizado con el interior del pie, elevando toda la pierna flexionada por la rodilla.
- Gráfico:

5. Movimientos de piernas (I).

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Cinco vallas de atletismo y un balón por grupo.
- Desarrollo del juego: Pasar andando por encima de las vallas situadas juntas, una a continuación de otra, apoyando ambos pies entre valla y valla. Simultáneamente recibir y enviar pases con ambas manos a un compañero situado de frente.
- Gráfico:

6. Movimiento de piernas (II).

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Formando un círculo de frente a su centro, con los brazos extendidos y cogidos por las manos. Las piernas separadas y extendidas. Flexionar el tronco hacia delante manteniendo los brazos y piernas extendidas durante diez segundos. Los círculos serán cuatro, cinco personas.
- Gráfico:

7. Movimiento de piernas (III).

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: Por parejas uno frente al otro, separados entre unos cuatro metros de distancia. Interceptar los envíos del balón realizados con velocidad controlada por el suelo hacia los lados del compañero, mediante la extensión de la pierna correspondiente al lado de llegada del balón.
- Gráfico:

8. Movimiento de tronco (I).

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso, y por parejas.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: De espaldas y por parejas, con los pies separados. Sin doblar las rodillas, pasarse el balón entre las piernas y por la cabeza alternativamente.
- Gráfico:

9. Movimiento de tronco (II).

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto del juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso, por parejas.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: En parejas, sentados y de espaldas, con las piernas extendidas y separadas pasarse el balón con los brazos extendidos y separados. Para entregarlo hay que torsionar el tronco hacia un lado y lo mismo para recibirlo.
- Gráfico:

10. Movimiento de tronco (III).

- Tipo de juego: capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso, por parejas.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: En parejas, ambos tendidos en el suelo uno frente al otro con las piernas abiertas, separados 3-5 metros. Pasarse el balón con ambas manos, elevando el tronco del suelo para realizar el pase.
- Gráfico:

#### 11. Movimiento de tronco (IV).

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: En parejas, un o frente al otro separados 10 metros, con una pierna adelantada y la otra atrasada. Pasarse el balón lanzándolo con las manos por encima de la cabeza. Al recibirlo, efectuar una amplia circundación del tronco, con el balón en las manos. Por delante hacia abajo y luego hacia atrás-arriba, finalizando con el lanzamiento tipo saque de banda.
- Gráfico:

#### 12. Movimiento de tronco y brazos.

- Tipo de brazos: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: En parejas, situados lateralmente con los pies juntos y las manos entrelazadas, las exteriores por encima de la cabeza, las interiores entre ambos componentes de la pareja. Manteniendo dicha posición dar un paso con la pierna exterior, alejándose del compañero y arquear el tronco hacia el mismo para alcanzar una posición óptima de estiramiento.
- Gráfico:

### 13. Movimiento de tronco y piernas (I).

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: En parejas, sentados en el suelo, uno frente al otro con las piernas separadas y extendidas. Pasarse el balón con las manos el balón rodando por el suelo, manteniendo el tronco flexionado hacia delante para recibir y enviar el balón lo más alejado posible de las caderas.
- Gráfico:

### 14. Movimiento de tronco y piernas (II).

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: Sentados en el suelo con las piernas extendidas uno detrás de otro, el primero con el balón entre los pies. Apoyando la espalda sobre el suelo, elevar las piernas y llevar el balón detrás de la cabeza al suelo, donde es recogido por los pies del siguiente compañero que realiza la misma tarea.
- Gráfico:

#### 15. El nudo.

- Tipo de juego: Capacidad motora sobre la flexibilidad.
- Efectos del juego: Mejora de la fuerza y la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: En fila agarrados de las manos. El primero de la fila se agarra a algo, y será el lugar de referencia de la soga anudada. Hay que conseguir hacer y deshacer un nudo sin soltarse de las manos y sin que el primero se suelte de la pared. Primero se debe anudar, para lo cual el último de la fila pasará entre la pared y el primero, arrastrando al resto de la misma; Después pasará por el siguiente hueco que quede libre desde el principio, y así lo irá haciendo hasta que ya no se puedan hacer más nudos, y vuelta al principio.
- Gráfico:

#### 16. Leones y canguros.

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: El profesor explica a los alumnos que un grupo serán los leones debiéndose desplazar en cuadrupedia; otros serán canguros que se desplazarán dando saltos con los pies juntos. A la señal los leones tendrán que pillar a los canguros, llevándolos a un lugar indicado previamente. Posteriormente cambio de rol.
-

#### 17. Paseo en avestruz.

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso, pero por tríos.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Un participante se coloca de pie y otro agachado cogiendo a su compañero por la cintura (formando un avestruz). El otro salta al lomo del compañero y se agarra a los hombros del primero. Han de desplazarse libremente por la pista sin caerse. Cambio de rol.
- Gráfico:

#### 18. Los patitos.

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: En fila india, cogidos de la mano por debajo de las piernas, desplazamientos a la voz del profesor: hacia delante, atrás, derecha, izquierda...
- Gráfico:

#### 19. Pelea de gallos.

- Tipo de juegos: Capacidad motora sobre la flexibilidad.
- Efecto del juego: Mejora de la fuerza, el equilibrio y la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Por parejas, en cuclillas, uno enfrente del otro. A la señal cada cual intentará desequilibrar al contrario.
- Gráfico:

#### 20. Pelota túnel.

- Tipo de juego: Capacidad motora sobre la flexibilidad.
- Efectos del juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: Se trata de que la pelota pase por debajo de las piernas de todos hasta el último de la hilera que la recoge, se coloca al principio y vuelve a pasar la pelota. Así hasta que todos terminen.
- Gráfico:

21. Que té pilla el gato.

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad con desplazamientos.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Colchonetas, mesas.
- Desarrollo del juego: Un participante es un gato. Los demás son ratones. El gato trata de coger a los ratones. Estos quedan a salvo sí consiguen entrar en su ratonera (debajo de elementos preparados al efecto). Aquel ratón que es atrapado se convierte en gato.
- Gráfico:

22. La pita elasticidad.

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad y velocidad.
- Nivel requerido: 2.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Estamos todos repartidos por el espacio, y escapamos, mientras el que queda persigue a los que escapan. Cuando el de la queda vaya a tocar a uno que escapa, éste puede salvarse adoptando una posición en la que tenga que elevar la pierna por encima de la cintura. Para poder seguir jugando tendrá que ponerse otro compañero en la misma posición.
- Gráfico:

### 23. El pulso.

- Tipo de juego. Capacidad motora sobre la flexibilidad.
- Efectos del juego: Mejora del equilibrio, la fuerza y la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Sin material.
- Desarrollo del juego: Por parejas, dándose la mano (o la izquierda o la derecha), un pie adelantado y otro retrasado y en semiflexión de piernas, intentando tener el máximo equilibrio. A la señal cada uno intentará hacer perder el equilibrio al otro obligándole a que mueva el pie de delante. El pie retrasado puede moverse discretamente.
- Gráfico:

### 24. Safari de canguros.

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efecto de juego: Mejora de la flexibilidad.
- Nivel requerido: 1.
- Nº de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: Cada participante con una pelota entre los pies. Tres se la quedan y en cuadrupedia tratarán de quitar la pelota a los canguros que saltando huirán. Cuando un cazador saque la pelota de los pies de un canguro, cambio de rol.
- Gráfico:

## 25. Volteo del balón.

- Tipo de juego: Capacidad motora de flexibilidad.
- Efectos del juego: Mejora de la flexibilidad motora.
- Nivel requerido: 1.
- N° de participantes: Grupo numeroso.
- Material necesario: Balones.
- Desarrollo del juego: sujetar firmemente el balón y realizar circundaciones hacia delante y hacia atrás, evitar doblar los codos. Realizarlo con brazos simultáneos y alternativos.
- Gráfico:

## **Lista de juegos por orden alfabético.**

- A por él (pág. 55)
- Achique de balones (pág. 29)
- El ajedrez (pág. 3)
- Araña y las moscas (pág. 3)
- Aro canasta (pág. 29)
- El aro que rueda (pág. 30)
- Atrapa el rabo (pág. 4)
- El baile del cojo (pág. 55)
- Balón al castillo (pág. 30)
- El balón que no para (pág. 31)
- Balón volante (pág. 31)
- Bancos suecos (pág. 16)
- Banda de ladrones (pág. 4)
- La batalla del cojo (pág. 16)
- Belisca- belisca (pág. 56)
- El bordón (pág. 42)
- La botella borracha (pág. 42)
- El brilet (pág. 56)
- Las brujas (pág.57)
- A burro (pág. 43)
- Busca pies (pág. 17)
- Cada uno con su color (pág. 57)
- Cada vez más abajo (pág. 32)
- La cadena (pág. 5, 55)
- La cadena individual (pág. 47)
- La campana (pág. 43)
- De campo a campo (pág. 32)
- Canguros y ranas (pág. 17)
- Canguro saltarín (pág. 18)
- El castillo (pág. 44)
- Carrera de caballos (pág. 44)
- Carrera de coches (pág. 45)
- Carrera de liebres (pág. 18)
- Carrera loca (pág. 5)
- Carrera de piñas (pág. 6)
- Carrera de sacos (pág. 19)
- Carrera de tres pies (pág. 6)
- Caza balones (pág. 19)
- Los cazadores (pág. 33)
- La caza del pañuelo (pág. 68)
- Cazar terneros (pág. 7)
- Cesta móvil (pág. 33)
- El chorizo (pág. 45)
- Churro (pág. 46)
- La cinta transportadora (pág. 46)
- La comba (pág. 20)

- La cola del burro (pág. 55)
- Los comecocos y los fantasmas (pág. 7)
- La conquista de Alaska (pág. 8)
- La conquista de los balones contrarios (pág. 8)
- El corta hilos (pág. 56)
- Cortahilos (pág. 59)
- El cuadrado (pág. 20)
- Cuádrigas (pág. 47)
- La culebrilla (pág. 21)
- Da el número (pág. 60)
- El derribo de los bolos (pág. 34)
- Los diez pases (pág. 34)
- Discos voladores (pág. 35)
- El enano saltarín (pág. 21)
- Enfila la aguja (pág. 60)
- El enredo (pág. 68)
- Escapada (pág. 9)
- Estatua salva (pág. 9)
- Gateando por el túnel (pág. 48)
- El hombre de negro (pág. 10)
- Laberinto inestable (pág. 1)
- El látigo (pág. 48)
- Leones y canguros (pág. 75)
- Lluvia de balones (pág. 35)
- El malabarista (pág. 36)
- El mareo (pág. 36)
- El molinillo (pág. 49)
- Movimiento de brazos (pág. 69)
- Movimiento de caderas (pág. 69)
- Movimiento de piernas (pág. 70)
- Movimiento de piernas (pág. 70)
- Movimiento de piernas (pág. 71)
- Movimiento de tronco (pág. 71)
- Movimiento de tronco (pág. 72)
- Movimiento de tronco (pág. 72)
- Movimiento de tronco (pág. 73)
- Movimiento de tronco y brazos (pág. 73)
- Movimiento de tronco y pierna (pág. 74)
- Movimiento de tronco y pierna (pág. 74)
- El muro (pág. 22)
- Norte, sur, este, oeste (pág. 11)
- El nudo (pág. 49, 75)
- Los números (pág. 37)
- El pañuelito (pág. 12)
- El pañuelo saltarín (pág. 22)
- A pasar (pág. 23)
- Paseo en avestruz (pág. 76)

- Las patatas calientes (pág. 37)
- Los patitos (pág. 76)
- Pelea de gallos (pág. 77)
- Pelota caballo (pág. 57)
- Pelota túnel (pág. 77)
- Persecución por equipos en dos campos (pág. 12)
- La pescadilla se muerde la cola (pág. 50)
- Petrificar (pág. 13)
- La pídola (pág. 23)
- Que té pilla el gato (pág. 78)
- La pita elasticidad (pág. 78)
- La pita farola (pág. 61)
- Pita punto (pág. 62)
- Pita house (pág. 62)
- Platillo volador (pág. 24)
- Los policías y el ladrón (pág. 38)
- Provocar la palmada (pág. 38)
- De puente a puente (pág. 24)
- El pulso (pág. 50, 79)
- ¿Quién te dio el pelotazo? (pág. 39)
- Las ranitas (pág. 25)
- La rayuela (pág. 25)
- Relevos en aumento (pág. 13)
- Relevos de comba (pág. 26)
- El rescate (pág. 57)
- El rey de la pista (pág. 51)
- Nos robamos la cola (pág. 56)
- Robar la mano (pág. 51)
- Safari de canguros (pág. 79)
- Salidas desde distintas posiciones (pág. 14)
- Salto la bola (pág. 26)
- Salto a las botellas tumbadas (pág. 27)
- El salto de caballo (pág. 52)
- Salto de la pulga (pág. 27)
- Sálvese el de tres (pág. 64)
- Sillita de la reina (pág. 52)
- A sobar (pág. 64)
- El sobre (pág. 39)
- Sogatira (pág. 53)
- El Sol (pág. 28)
- Tira y recoge (pág. 40)
- Tira al bote (pág. 40)
- Tiro de feria (pág. 41)
- Las torres según los apoyos (pág. 53)
- Transporte chino (pág. 14)
- El transporte del quitamiedos (pág. 54)
- La tortuga (pág. 65)

- El tulipán (pág. 58)
- Uno contra tres (pág. 58)
- Volteo del balón (pág. 80)
- Vestirse (pág. 15)
- La zorra en el corral (pág. 66)
- El zorro, gallina y polluelos (pág. 59)

## Índice:

- Explicación de la ficha de juegos..... Pág. 1.
- Juegos de velocidad.....Pág. 3.
- Juegos de saltos.....Pág. 16.
- Juegos de lanzamientos y recepciones.....Pág. 29.
- Juegos de fuerza.....Pág. 42.
- Juegos de resistencia.....Pág. 55.
- Juegos de flexibilidad.....Pág. 68.
- Lista de los juegos por orden alfabético.....Pág. 81.
- Bibliografía.....Pág. 86.

Bibliografía:

- Enciclopedia Planeta. **Todos los juegos del Mundo**. Barcelona: Editorial Planeta; 1994.
- García López, Antonio; Gutiérrez Hidalgo, Francisco. **Los juegos en la educación física de los 6 a los 12 años**. Barcelona: Editorial Inde; 1998.
- Garrote Escribano, Nicolás. **Juegos populares**. Valladolid. Diputación de Valladolid; 1999.
- Notas sacadas de un trabajo del curso anterior de la Licenciatura de Actividad Física y del Deporte.
- Ticó Camí, Jordi; **1013 ejercicios y juegos polideportivos**. Barcelona: Editorial Paidotribo; 2000.