

Juegos



Jugar en gran grupo.
(25 minutos)

MATERIALES:

- Un pequeño premio (un juguete pequeño o una golosina)
- Papel de regalo
- Cinta adhesiva transparente
- Venda

JUEGO PARA GRUPOS GRANDES: LUZ ROJA, LUZ VERDE

No se necesitan materiales.

Un líder se situará en un extremo del área de juego y todos los niños en el otro. El líder gritará «luz verde», «luz amarilla» o «luz roja». Cuando grite «luz verde», el líder cerrará los ojos y los niños podrán correr tan rápido como quieran. A continuación, el líder puede gritar «luz amarilla» o «luz roja» y abrir los ojos. Con «luz amarilla», los niños sólo pueden caminar, y cualquier niño que el líder vea corriendo volverá a la pared y empezará de nuevo. En «luz roja», los niños deben detenerse, y si el líder ve que alguien se mueve, debe ir a la pared y empezar de nuevo. El niño que llegue primero al lado del líder será el ganador.

JUEGO PARA GRUPOS GRANDES: PASA EL PAQUETE

Materiales: Un pequeño premio (un juguete pequeño o una golosina), papel de regalo, cinta adhesiva transparente

Preparación: Envuelve un premio pequeño (un juguete pequeño o una golosina) en ocho o diez capas de papel de regalo.

Los niños se colocan en círculo y se pasan el regalo bien envuelto mientras suena la música. Cuando la música se detiene, el que tiene el regalo lo desenvuelve. Cuando la música vuelve a sonar, el regalo debe seguir pasándose alrededor del círculo. Quien abra la última capa de papel se quedará con el premio.

JUEGO PARA GRUPOS GRANDES: ETIQUETA DE MANCHÓN

Objetivo: Los jugadores marcados por la mancha de gente deben unirse a la mancha.

Materiales: Ninguno

Cómo jugar: Se decide un área designada para jugar. Se empareja a ocho personas, formando cuatro grupos. Todos los demás se reparten por el campo de juego.

Las parejas intentan correr y marcar a otros jugadores. Los dos deben permanecer agarrados de la mano mientras persiguen a los demás. Si alguien queda atrapado, debe unirse a la mancha de gente. El juego termina cuando todos han sido marcados.

JUEGO PARA GRUPOS GRANDES: ETIQUETA DE CONFIANZA

Materiales: Venda

Cómo jugar: Juega a atrapar a los demás cuando la persona que es «eso» debe cerrar los ojos y confiar en su sentido del oído para atrapar a los demás. Esta actividad fomenta la confianza a medida que los niños aprenden a desenvolverse e interactuar entre sí sin poder ver. Este juego funciona mejor en espacios reducidos o en una zona de juego delimitada. Considera la posibilidad de repartir a los líderes para ayudar a dirigir y evitar que la persona que es «eso» se haga daño.