

Juegos



Jugar a juegos en gran grupo.
(25 minutos)

MATERIAL NECESARIO:

- Una pelota o un frisbee
- Cuatro o cinco hula hula
- Sillas

JUEGO DE GRUPO GRANDE: DI ATRAPA

Materiales: Una pelota o un frisbee

Objetivo del Juego: Ser el último jugador que queda en el círculo

Cómo se juega: Haz que todos los niños se coloquen de pie formando un círculo. Decide el tema que se utilizará durante el juego (por ejemplo, el tema podrían ser los animales). A continuación, lanza la pelota a cualquier niño del círculo. El niño debe decir algo sobre el tema elegido antes de atrapar la pelota (en el ejemplo de los animales, los alumnos podrían decir “¡Elefante!”). Si el niño no dice nada antes de atrapar la pelota o no la atrapa, queda eliminado.

JUEGO DE GRUPO GRANDE: RANAS Y HORMIGAS

Materiales: Ninguno

Objetivo del Juego: Ser la última persona marcada por una rana

Cómo se juega: Antes de empezar el juego, distribuya cuatro o cinco aros de hula-hula

alrededor del área de juego. Los aros serán los lirios. Elige a dos niños como ranas y al resto como hormigas. Las ranas perseguirán a las hormigas e intentarán atraparlas. Si una hormiga es atrapada, debe tumbarse boca arriba con los brazos y las piernas extendidos en el aire. Cuando una hormiga está en esta posición de “herida”, otras cuatro hormigas sanas pueden rescatarla. Cada una de las hormigas sanas agarrará un brazo o una pata y arrastrará a la hormiga herida hasta un nido de lirios. En cuanto cuatro hormigas sanas se agarren a la hormiga herida, las cinco hormigas estarán a salvo de ser marcadas por las ranas. Una vez que las cinco hormigas llegan al lirio, la hormiga herida se cura y las cinco hormigas pueden permanecer a salvo en el lirio durante un máximo de cinco segundos. El juego termina cuando todas las hormigas han sido marcadas por ranas. En ese momento, elige dos ranas nuevas y vuelve a jugar.

JUEGO DE GRUPO GRANDE: ENSALADA DE FRUTAS

Materiales: Sillas

Objetivo del Juego: Evitar estar en medio

Cómo se juega: Coloca al grupo en círculo, sentados en sillas y mirando hacia dentro. A continuación, elige a alguien para que sea “eso” en el centro. Quítale la silla. La persona del medio dirá cosas que se apliquen a más de una persona, como por ejemplo: “Cualquiera que tenga una hermana”, o “Cualquiera que vista de azul”, o “Cualquiera que haya visitado el océano”. Cualquier persona sentada en el círculo a la que se aplique la afirmación debe levantarse y buscar una silla libre. La persona del centro intentará encontrar un asiento libre mientras la gente se mueve. El que se quede sin asiento se convertirá en “eso”. La persona del medio también puede gritar: “¡Ensalada de frutas!”, momento en el que todo el mundo debe levantarse y buscar una nueva silla.