

Juegos



Jugar a juegos en gran grupo.
(25 minutos)

MATERIAL NECESARIO:

- Cinta adhesiva
- Tiza o cinta adhesiva
- 5 papeles marcados con una X y 5 con una O

JUEGO DE GRUPO GRANDE: ETIQUETA DE LÍNEA

Materiales: Cinta adhesiva (si tienes un salón con muchas líneas ya trazadas, no necesitas materiales)

Cómo se juega: Si aún no tienes una sala grande que tenga líneas en el suelo, utiliza cinta adhesiva y coloca líneas alrededor del suelo en varios diseños y ubicaciones para crear una gran "zona de juego". Haz que los niños se repartan por la zona de juego, colocándose en fila. Elige a un niño para que haga de "eso". A tu señal, el niño que sea "eso" intentará marcar a todos los demás. El último que quede en pie será el ganador. Aquí está el truco: Todos pueden moverse siguiendo las líneas. Deben correr por las líneas y no por cualquier sitio. (Nota: No tienen que andar o correr como si estuvieran en la cuerda floja, sino que sólo pueden seguir las líneas y deben permanecer con al menos un pie tocándolas). Todos pueden saltar de una línea a otra. Sin embargo, si un niño se sale de la línea (o la pierde al saltar de una a otra), queda "fuera". Si la persona que está "Eso" se sale de una línea o se salta una, tiene que "congelarse" durante 15 segundos antes de poder seguir persiguiendo a los demás. Cada vez que una persona es marcada, queda "fuera" y debe sentarse justo donde fue marcada. Esto acaba provocando algunos pequeños "bloques" para los que siguen en el juego e intentan que no les pillen.

Variante: Otra forma de jugar a este juego, que hace que dure MUCHO más, es que cuando una persona es marcada, se sienta donde fue marcada. Sin embargo, otra persona que todavía esté en el juego puede acercarse y marcarla, para devolverla al juego. Esto significaría que la persona que es "Eso" tendría que marcar a todo el mundo antes de poder devolver a alguien al juego. Si utilizas la variante, haz que haya más de una persona que sea "Eso" para que sea más justo.

JUEGO DE GRUPO GRANDE: 4 ESQUINAS

Materiales: Ninguno

Cómo se juega: Asigna números o colores: A cada esquina se le asigna un número o un color. Por ejemplo, puedes etiquetarlas como Esquina 1, Esquina 2, Esquina 3 y Esquina 4, o darles colores distintos como rojo, azul, verde y amarillo.

Elige un "eso" o líder: Se elige a un jugador como "eso" o líder. Este jugador será el responsable de llamar a las esquinas. Considera la posibilidad de que el líder cuente hasta 10 en cada ronda. La persona que sea "Eso" debe mantener los ojos cerrados mientras realiza la cuenta atrás y llama a una esquina.

Los jugadores se dispersan: Todos los demás jugadores se dispersan y se mueven por la zona de juego. Deben permanecer de pie y no pueden abandonar la zona de juego designada. Mientras la persona que es "Eso" realiza la cuenta atrás, los jugadores deben elegir una esquina antes de que el

contador llegue a cero.

Pide una esquina: El "Eso" o líder llama a una de las esquinas por su número o color. Por ejemplo, puede decir "¡Esquina 2!".

Eliminar jugadores: Todos los jugadores de la esquina llamada quedan fuera del juego. Designa un lugar para que los jugadores eliminados permanezcan hasta el final de la partida.

Repite la llamada a las esquinas hasta que queden pocos jugadores. El último jugador que quede es declarado ganador.

JUEGO DE GRUPO GRANDE: EQUIPO TRES EN RAYA

Materiales: Tiza o cinta adhesiva, 5 papeles marcados con una X y 5 con una O.

Montaje: Dibuja una gran cuadrícula de tres en raya en el suelo con tiza, cinta adhesiva o conos. Divide a los participantes en dos o más equipos, dependiendo del número de jugadores. Cada equipo debe tener el mismo número de miembros. Designa las líneas de salida y llegada: Marca claramente las líneas de salida y meta, como harías en una carrera de relevos normal. Cada equipo tendrá una tiza o papel para colocar su símbolo (X u O) en la cuadrícula del tres en raya.

Cómo se juega: Cada equipo se alinea detrás de la línea de salida, con el primer jugador listo para comenzar la carrera de relevos. El primer corredor de cada equipo comienza la carrera cuando se da la señal de inicio. Su objetivo es alcanzar la cuadrícula de tres en raya y colocar el símbolo de su equipo (X u O) en una casilla vacía. A medida que cada corredor completa su etapa de la carrera de relevos, debe colocar el símbolo de su equipo en la cuadrícula de tres en raya antes de que el siguiente compañero pueda empezar la carrera. La carrera continúa hasta que un equipo consigue formar una línea ganadora en la cuadrícula de tres en raya (horizontal, vertical o diagonalmente). Ese equipo declara entonces la victoria tanto en la carrera de relevos como en el juego de tres en raya.

Alternativa 1: Los equipos pueden elaborar estrategias para colocar sus símbolos estratégicamente en la cuadrícula de tres en raya para crear líneas ganadoras y, al mismo tiempo, impedir que sus oponentes hagan lo mismo.

Alternativa 2: Para añadir complejidad, puedes introducir diferentes caminos u obstáculos que los corredores deban sortear antes de llegar a la cuadrícula de tres en raya.

Rondas adicionales: Puedes jugar varias rondas, alternando las posiciones de salida de los equipos en cada ronda, para determinar el ganador final.