

JUEGOS DE PATIO

SEMANA

ESCOLAR

EXTREMADURA

CEIP "FERNANDO SERRANO MANGAS"



**ZONA DE JUEGOS
INFANTIL**

**ZONA DE JUEGOS
PRIMARIA
"Pies quietos"**

**ZONA DE JUEGOS PRIMARIA
"Rayuela y Comba"**

**ZONA DE JUEGOS
PRIMARIA
"Bote botero"**

Google

DISTRIBUCIÓN DE MAESTROS	
INFANTIL	PRIMARIA
Amelia	Mercedes “Pies quietos”
Raquel	Lupe “Rayuela y Comba”
Carmen	Laura “Bote botero”
	Los tutores siempre irán acompañando a sus alumnos.

HORARIO DE LA DISTRIBUCIÓN			
INFANTIL	PRIMARIA		
De 13:00 a 13:45 Los alumnos realizarán los siguientes juegos distribuyéndose por su zona tal y como lo indiquen sus maestras. Los juegos propuestos para ellos son: - El pollito inglés - El corro de las patatas - La zapatilla por detrás - El escondite - Ratón que te pilla el gato - Zapatilla, lindilla, lindazo Las dos clases jugarán juntos, a la misma vez.	13:00 h a 13:15 h	13:15 h a 13:30 h	13:30 h a 13:45 h
	1º Ciclo “Pies quietos”	1º Ciclo “Rayuela y Comba”	1º Ciclo “Bote botero”
	2º Ciclo “Rayuela y Comba”	2º Ciclo “Bote botero”	2º Ciclo “Pies quietos”
	3º Ciclo “Bote botero”	3º Ciclo “Pies quietos”	3º Ciclo “Rayuela y Comba”

Juegos de Infantil

RATÓN QUE TE PILLA EL GATO

Terreno de juego: Cualquier tipo de terreno.

Material: Ninguno.

Nº de jugadores-as aconsejado: De 10 en adelante.

Organización: Todos-as los-as jugadores-as se colocan en círculo agarrados de la mano, menos dos. Estos últimos serán el gato y el ratón que se colocarán uno dentro y otro fuera del corro. El ratón debe correr huyendo del gato, entrando y saliendo del corro, mientras los jugadores que forman el mismo cantan: "Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche te pilla de "madrugá".

Cuando el gato pilla al ratón, organizamos de nuevo el juego, cambiando los papeles, para que todos puedan pasar por los distintos puestos.



ZAPATILLA, LINDILLA, LINDAZO

Terreno de juego: Cualquier terreno donde nos podamos sentar.

Material: Ninguno.

Nº de jugadores-as aconsejado: Más de 5.

Organización: Se elige la "madre" y los-as demás se sientan en fila con las piernas extendidas y la planta de los pies dando al frente. La "madre" va cantando: "zapatilla, lindilla, lindazo, como te descuides te doy un porrazo; ron, ron, que salte pichón" y, a medida que canta, va dando suavemente con su pie en las plantas de los-as demás jugadores-as, hasta que llega a la última parte de la canción (que salte pichón). En esta parte dará un golpe más fuerte y el golpeado tiene que recoger la pierna donde recibió el impacto. La "madre" va repitiendo la canción y los demás recogiendo los pies cuando les toca. El que se ve obligado a recoger los dos, queda eliminado y gana el último jugador que queda con una pierna extendida.

Este juego se suele utilizar después de otro que exija gran esfuerzo físico o cuando hace calor y no apetece moverse mucho.



AL CORRO LA PATATA

Terreno de juego: Cualquier tipo de terreno.

Material: Ninguno.

Nº de jugadores-as aconsejado: Más de 8.

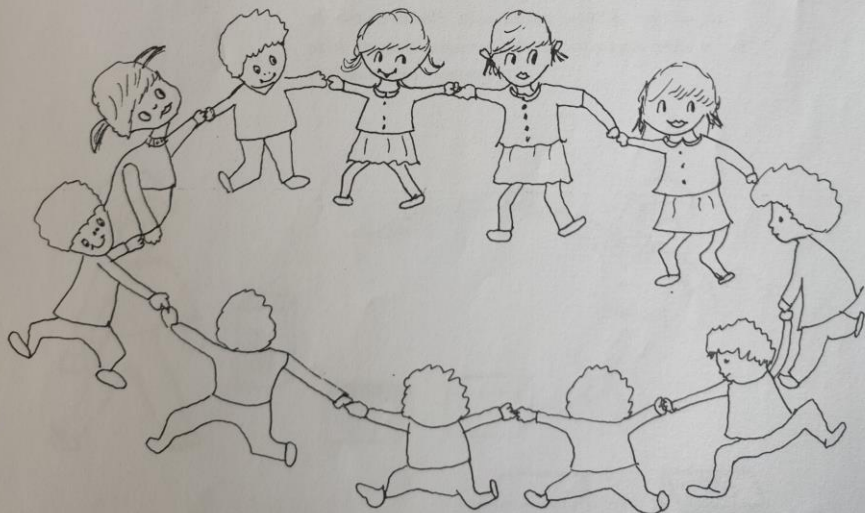
Organización: Juego no competitivo, donde lo más importante es el disfrute sin importar el resultado. El nº de jugadores-as puede ampliarse lo que se quiera, pues la única limitación vendría dada por parte del terreno.

Se colocan todos-as los-as participantes formando un corro, de pie y agarrados de la mano. Desplazándose dando vueltas, en el sentido de las agujas del reloj, van cantando lo siguiente:

Al corro la patata
comeremos ensalada
lo que comen los señores
naranjitas y limones.
A chupé, a chupé
sentadito me quedé.

Y coincidiendo con la última parte, dejan de dar vueltas y se sientan.

Podemos repetir la canción y el juego cuantas veces queramos o, aprovechando el corro y la colocación, entonar otra canción muy conocida por todos: "El patio de mi casa es particular....".



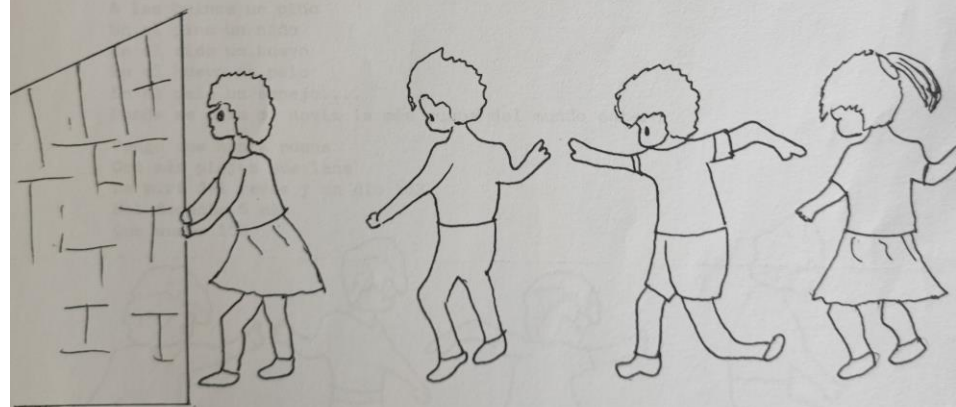
POLLITO INGLÉS

Terreno de juego: Cualquier tipo de terreno con una pared y un espacio amplio detrás.

Material: Ninguno.

Nº de jugadores-as aconsejado: A partir de 4.

Organización: Se elige la "madre" que se coloca frente a la pared, y los demás jugadores-as se colocan en una línea a una distancia igual de la "madre". Ésta va cantando: "un, dos, tres, pollito inglés" y al terminar se vuelve rápidamente. A los que coge moviéndose los manda al principio. Puede engañar, cantar la canción muy rápido o también, una vez que se ha vuelto, quedarse fijo un rato, pues es fácil que alguno haya quedado desequilibrado, en posición difícil, y si se mueve, lo podrá mandar al principio. Gana el que antes consigue llegar a la pared y tocarla.



EL ESCONDITE

Terreno de juego: Cualquier tipo de terreno con espacios donde poder esconderse.

Material: Ninguno.

Nº de jugadores-as aconsejado: 5-8.

Organización: Se echan pies para ver quien la pica. El que pierde se coloca de espaldas a los demás, dentro de la "casa" y con los ojos cerrados y cuenta hasta un número acordado de antemano. Los demás van a esconderse. Cuando termina de contar, intenta encontrar a alguno de los que se escondieron. Si lo consigue, el-la niño-a que es encontrado-a será el-la que la pique en la próxima jugada. Si uno de los que escondieron consigue llegar a la "casa", dirá: "Por mí primero y por todos mis compañeros", quedando en este momento salvados todos los jugadores y picándola el mismo en la próxima jugada.



Juegos de Primaria

LA COMBA

Terreno de juego: Cualquier tipo de terreno.

Material: Una cuerda o sogá larga.

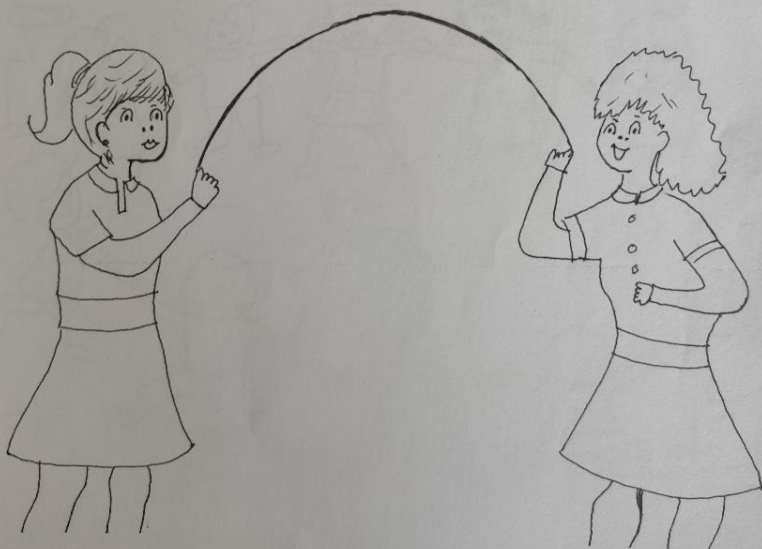
Nº de jugadores-as aconsejado: 8-10.

Organización: Una vez establecido el orden, comienza el juego. Los-as dos jugadores-as que dan pasan a saltar cuando alguno-a del grupo lo hace mal y pasa a picarla. El desarrollo del juego depende fundamentalmente de la canción que se elija.

A continuación transcribimos dos ejemplos de canciones, aunque podríamos enumerar muchas más:

Soy la reina de los mares
Ustedes lo van a ver
Tiro mi pañuelo al suelo
Y lo vuelvo a recoger

Mamá, papá, de cuantos añitos me voy a casar:
de uno, de dos, de tres, de cuatro....



TRUQUE O "ROLI"

Terreno de juego: Cualquier tipo de terreno liso.

Material: Piedra plana o similar.

Nº de jugadores-as aconsejado: 2-4.

Organización: Pintamos el terreno de juego según dibujo adjunto, y establecemos el orden de comienzo por cualquiera de los procedimientos conocidos.

Empieza tirando el-la primero-a la "roli" al nº 1 y la va desplazando por los demás números, permitiéndosele un solo golpeo cada vez. Hay que desplazarse y golpear la "roli" a la pata coja, aunque en los números pares se puede descansar, si no se acuerda otra cosa al comienzo. Se pierde si la "roli" cae fuera de la casilla que corresponda o se pisan las líneas al saltar.

Cuando se termina un recorrido, se comienza de nuevo pero ahora tirando desde el nº 2 y así sucesivamente.

Cuando uno-a pierde, corre el turno y cuando le vuelve a tocar, comenzará a tirar desde el punto donde había perdido la vez anterior.

Gana el-la que antes complete el recorrido por todos los números.

