

JUEGOS PARA NIÑOS: JUEGOS DE INTERIOR

Escrito por Administrator

Jueves, 22 de Septiembre de 2011 20:40 - Actualizado Martes, 02 de Octubre de 2012 03:55

JUEGOS DE INTERIOR

LAS TINIEBLAS:

MATERIAL: Ninguno. **PARTICIPANTES:** Sin límite. **EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se elige la habitación más oscura y más grande o con más obstáculos o lugares para esconderse, se elige a una persona para que pague, se sale fuera de la habitación durante medio minuto, tiempo durante el cual el resto de jugadores se esconde en la habitación. Al acabar ese tiempo entra y deberá buscar a la gente que hay escondida y decir quien es. La gente pillada se puede ir saliendo o retirando a un lado de la habitación. Gana el ultimo que sea pillado, que puede ser quien pague a la siguiente ronda.

OBSERVACIONES: Es un juego que necesita que este la habitación totalmente a oscuras o si no se puede vendarle los ojos al que paga.

PRESI - PRESI:

MATERIAL: Ninguno. **PARTICIPANTES:** Sin límite. **EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores formando un circulo, se establece un orden empezando por un presi, un vice, un dire, un secre y a partir de estos puestos cada uno tendrá un numero empezando por el uno. Se trata de seguir más o menos un ritmo a la vez que dices tu puesto dos veces y otras dos veces a continuación el puesto del que tiene que continuar. Por ejemplo, el que es presi empezara: "presi - presi, tres - tres" (siempre empezará hablando el presi tras fallar otra persona), y el que sea el tres responderá: "tres - tres, uno - uno", quien falle o no siga el ritmo perderá y pasará a ocupar el ultimo numero , así todos los que habían por detrás de él avanzaran un puesto. El ritmo puede ser dar dos golpes en tus piernas para decir las dos veces tu puesto y dos palmadas para decir al que quieres que continúe.

OBSERVACIONES: Este juego tiene la ventaja que si gusta no tiene fin.

LOS MARCIANITOS:

MATERIAL: Ninguno. **PARTICIPANTES:** Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores en un circulo, hay uno que sera la "estacion base", el resto de jugadores seran marcianitos que cada uno tendra un numero en funcion del puesto en que este. Al igual que el juego anterior, se trata de decir tu puesto y decir quien quieres que continúe, con cierto ritmo y sin equivocarte. Aqui la frase podria ser: esta: "estación base, estación base, llamando a marcianito numero cinco" y el marcianito numero cinco

JUEGOS PARA NIÑOS: JUEGOS DE INTERIOR

Escrito por Administrator

Jueves, 22 de Septiembre de 2011 20:40 - Actualizado Martes, 02 de Octubre de 2012 03:55

respondera: "marcianito numero cinco, marcianito numero cinco, llamando a marcianito numero dos" y continuaria el dos. Para complicar más el juego el que hable deberá estar haciendo gestos con sus manos cada una a un lado de su oreja, el que este a su izquierda igual pero solo con su mano derecha y el que este a su derecha solo con la mano izquierda. Quien falle de estas tres personas pasará a ocupar el ultimo lugar y el resto avanzara un puesto.

OBSERVACIONES: Ninguna.

TELEFONO ROTO:

MATERIAL: Ninguno. PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los participantes en circulo. El juego consiste en que un jugador dira una palabra o una frase a su compañero de la derecha, el de la derecha se la repetira al de su derecha, asi hasta que se llegue al compañero de la izquierda del que comenzo, el cual dira en voz alta el mensaje que le ha llegado. Como sera distinto, se puede ir retrocediendo para ver como fue evolucionando el mensaje.

OBSERVACIONES: Es un buen juego para que se saque la conclusion de como se cambian las cosas y los hechos si estos se van transmitiendo de unos a otros.

FÚTBOL CON CHAPAS:

MATERIAL: Al menos once chapas por participante y unos cuantos garbanzos.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Cada jugador tiene once chapas (un equipo de fútbol). El balón será un garbanzo, y básicamente es haber quien marca más goles. El campo puede ser lo grande que se quiera pero unas dimensiones más o menos buenas son dos metros de largo por un metro veinte centímetros de ancho. Las reglas son muy básicas cada vez tira un jugador con la chapa que desee de su equipo, puede intentar disparar si tiene cerca el balón o replegarse e intentar tapar el posible disparo de su adversario. Si el balón se colocase encima de una chapa, esto equivaldría a una falta por manos, y si una chapa golpea a otra del equipo contrario sin haber tocado previamente el balón y esta sale despedida un buen trozo será falta.

OBSERVACIONES: Se pueden organizar campeonatos y ligas para darle mayor emoción.

FÚTBOL CON BOTONES:

MATERIAL: Doce botones más o menos grandes por jugador y otros más pequeños de balón.

PARTICIPANTES: Sin límite.

JUEGOS PARA NIÑOS: JUEGOS DE INTERIOR

Escrito por Administrator

Jueves, 22 de Septiembre de 2011 20:40 - Actualizado Martes, 02 de Octubre de 2012 03:55

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Parecido al fútbol con chapas pero esta vez con botones. Para tirar se puede bien usar otro botón y hacer presión sobre él hasta que salga disparado o disparar como con las chapas.

OBSERVACIONES: Al igual que antes se pueden hacer campeonatos o ligas.

EL MENSAJE:

MATERIAL: Ninguno. **PARTICIPANTES:** Sin límite. **EDADES:** De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores formando un círculo y cogidos de la mano, salvo uno que estará de pie. Una persona de los sentados dirá que quiere pasar un mensaje a otra de las que estén sentadas. Lo podrá hacer por vía terrestre (con las manos a una altura normal apoyadas sobre las rodillas), por vía marítima (con las manos tocando el suelo) o por vía aérea (con las manos en alto). La forma de transmitirse el mensaje es mediante un apretón de mano, si a ti te aprieta el compañero de tu izquierda la mano, deberás pasar el mensaje apretando la mano del jugador que tienes a tu derecha, pero si decides hacer un cambio de dirección, deberás apretar la mano del que te mando el mensaje dos veces. El que esta de pie tiene que pillar a alguien en el acto pasando un mensaje, y ese pasara a estar de pie en la siguiente ronda, si al que iba el mensaje le llega, volverá a pagar el que estaba de pie.

OBSERVACIONES: Ninguna.