



CÓMO JUGAR CON LAS PINTURAS DEL PATIO

1. PATIO DE INFANTIL

_ RAYUELA:

Se disponen en el suelo una serie de cuadrados del 1 al 9. Se han dibujado de distintas dimensiones adaptándolos al tamaño de los niños.

El juego comienza tirando una piedra pequeña (también llamada tejo) en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a recorrer la rayuela a pata coja sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llega a los cuadrados dobles donde podemos apoyar los dos pies. Se sigue a pata coja y apoyando los dos pies en los cuadrados dobles. Una vez se llega al final, hay que volver al número 1. Se debe saltar y dar la vuelta sin pisar las rayas y deshacer el mismo camino hasta el número 1 donde hay que agacharse a por la piedra sin apoyar el otro pie.

Si no hemos pisado raya continuamos el juego ahora tirando la piedra en la casilla número 2 y repitiendo lo mismo. Si la piedra no cayera en la casilla número 2 o tocara raya pasaría el turno al siguiente jugador. El objetivo es tirar la piedra en las demás casillas sucesivamente.



Otra forma de jugar:

Se lanza la piedra a la casilla 1 y a la pata coja se la va empujando de casilla en casilla siguiendo el orden de los números en el suelo pintados y volviendo al punto de partida, así se hará sucesivamente tirando a la casilla al número 2, 3, 4, 5, etc.

Este juego es muy sencillo, ayuda a que los niños desarrollen la coordinación viso-motora.

_ TWISTER:

El "twister" de 2 colores es un juego para trabajar la lateralidad en parejas, se ha llevado a cabo así porque va a ser utilizado en las clases de psicomotricidad.

_ JUEGO DEL ESPEJO:

Se disponen los niños, uno en frente del otro, cada uno situado en el interior de un círculo, mirándose a la cara.

Empieza uno de ellos moviendo un pie a un color y el de enfrente ha de hacer lo mismo. También puede mover un brazo, o hacer gestos y el otro deberá de imitarlo.

Pasado un tiempo, se intercambia el que manda y pasa a imitar al otro.

Igual se puede hacer por parejas, cada uno en un círculo, siempre enfrentados.



2. PATIO PRIMARIA

_BALÓN PRISIONERO:

Nº Jugadores: se necesitan al menos seis jugadores, tres jugadores por equipo. No hay un máximo de jugadores estipulado.

Jugar al balón prisionero es muy sencillo, sus normas son fáciles. Los jugadores deben golpear a un jugador rival con el balón, manejándolo únicamente con las manos y/o las muñecas, nunca con ninguna otra parte del cuerpo. Pues supone una falta de expulsión del juego.

Si un jugador es golpeado con el balón sin que éste antes realice ningún bote en el suelo, es eliminado, y se sitúa en la zona cerca de la pista, pero no dentro, que se designa para que en ella se coloquen los jugadores eliminados. Se le suele llamar "zona de la muerte" o "cementerio"

Si antes de ser golpeado por el balón, el jugador consigue atraparlo, puede elegir un compañero que haya sido eliminado, para que vuelva al campo de juego, y pueda volver a jugar; además, el balón pasa a estar en su poder, y entonces, le toca lanzarlo contra el equipo contrario, o también puede optar por pasarle el balón a alguno de sus compañeros de equipo.

Cuando un equipo se quede sin jugadores, debido a que todos han sido eliminados, y, por tanto se encuentran en la "zona de la muerte" o "cementerio", termina el partido, resultando ganador el equipo que aún mantiene jugadores en el campo.



_FRUTAS FRUTAS FUERA:

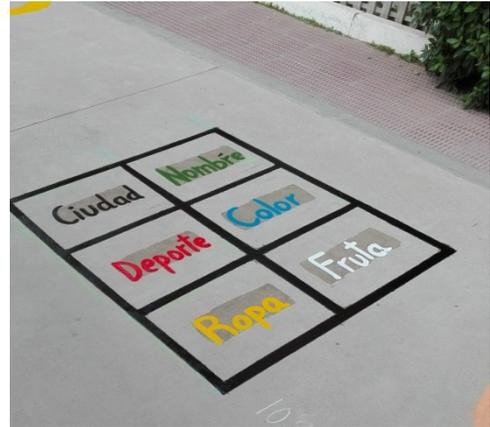
Para jugar se comienza dando dos saltos con los dos pies sobre la primera casilla a la vez que decimos FRUTAS- FRUTAS y salimos fuera del recuadro diciendo FUERA.

Volvemos a saltar dos veces dentro del primer recuadro diciendo FRUTAS-FRUTAS y pasamos al segundo recuadro diciendo dos veces el nombre de una fruta mientras saltamos dos veces más, y así en todos los recuadros nombrando frutas hasta llegar de nuevo al de frutas donde volvemos a decir FRUTAS-FRUTAS-FUERA, y salimos.

Una vez superado el primer recuadro, se pasa al segundo: COLOR-COLOR-FUERA.

Repetimos el mismo proceso pero en este caso con nombres de colores en todas las casillas.

Luego se harían las de comida, ciudad, deporte.



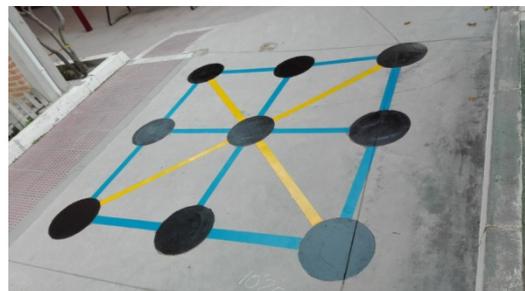
Cuando se han terminado todas las casillas, se hace una vuelta final diciendo en cada casilla sin parar, el nombre de un ejemplo para palabra reflejada en la casilla (una fruta, un color, una comida, una ciudad, un deporte y una ropa)

Eso sí, hay que hacerlo seguido, sin parar demasiado a pensar, sin repetir, y sin pisar las rayas, por supuesto.

Gana el primero/a que termine la ronda completa sin equivocarse.

_TRES EN RAYA:

El tres en raya es para jugar entre dos equipos de 3 niños cada unos, que se colocarán en los espacios del tablero de 3x3 alternadamente. El equipo gana si consigue tener una línea horizontal, vertical o diagonal.



CHAPAS:

En general, para lanzar la chapa se usa la siguiente técnica: se golpea la chapa con el dedo índice o corazón, haciendo palanca sobre el pulgar para conseguir más fuerza y precisión

1. Carrera

Hay que delimitar una línea de salida y una meta en el circuito.

Para empezar la carrera, todos los jugadores lanzan su chapa lo más lejos posible. Cuando todos la han lanzado, el jugador que más lejos haya llegado es el que tiene derecho a salir primero en el circuito, después el que ha sido segundo, y así sucesivamente hasta que el último sea el que más cerca ha lanzado la chapa.

Una vez preparado todo, llega el momento de la carrera.

Cada jugador coloca su chapa en la línea de salida e impulsa la chapa intentando avanzar el máximo recorrido posible sin salirse del circuito. Si tras el lanzamiento la chapa queda dentro del circuito marcado, se deja donde está y en el siguiente turno lanzaría desde esa posición. Si por el contrario, la chapa se sale del circuito, retrocedería al lugar desde donde se lanzó y habría que esperar al siguiente turno para volver a lanzar.

Cuanto mayor sea la habilidad de los jugadores que participan, se pueden complicar los circuitos incluyendo obstáculos en el recorrido: charcos, piedras, palitos, rampas, saltos, baches...



2. ¡A sacar!

Cada jugador coloca una de sus chapas en el interior de uno de los círculos. Comienza un jugador golpeando su chapa desde una línea de salida, que se decide previamente., intentando golpear y sacar del círculo alguna de las chapas que están dentro.

Cuando se saca una chapa del círculo, te la quedas y vuelves a tirar. Si no se consigue sacar ninguna, sería el turno del siguiente jugador. El juego termina cuando no quedan chapas en el círculo, y gana el jugador que más chapas se haya quedado.



_CÍRCULOS DE PEONZAS:

En el círculo: Estableced un orden de salida. El primer jugador tira su peonza intentando que baile dentro del círculo. Los demás tienen que intentar sacarlo fuera del mismo lanzando vuestras peonzas contra la suya. Gana el jugador que consigue echar del círculo a las peonzas de los demás.

Sacar objetos: En el centro del círculo cada uno de los jugadores coloca una canica, una chapa, un gogo o cualquier objeto. Se lanzan las peonzas por turnos, se recogen con la mano sin que dejen de girar y, a continuación, se lanzan contra uno de los objetos para sacarlos del círculo. Mientras la peonza sigue girando, se repite la operación. El que lo consigue se lleva el objeto que haya sacado del círculo.

Saca peonzas. Se lanzan las peonzas de forma que queden girando dentro de la circunferencia, la que termine saliendo de la misma debido a los impactos con el resto, pierde.

A doble círculo. El objetivo es que meter la peonza dentro del círculo interior. Si no se consigue porque la peonza sale bailando, el resto de jugadores debe intentar hacerla entrar golpeándola con sus respectivas peonzas.

_SALTO DE LONGITUD:

Para realizar este juego los niños deben colocarse en fila a una distancia suficiente para poder coger carrerilla. En la carrera el saltador debe generar la mayor cantidad de energía posible, aumentando la velocidad de forma progresiva. Toda esta energía generada se convierte más tarde en una proyección del cuerpo hacia delante y hacia arriba.

El impulso debe ser intenso y adaptarse a la velocidad conseguida en la carrera. Se realiza poniendo el pie más adelantado que la cadera sin pisar la línea de salida, e impulsándonos con éste hacia delante y hacia arriba.

La caída indicará la distancia que se ha saltado, que en este caso está marcada cada 50 cm.



¡Esperamos que vuestros niños los disfruten!!
Junta Directiva AMPA CEIP. Príncipe de Asturias