

Semana 1 – JUGarte (Juegos tradicionales)

(Primaria 6 a 12 años)

Lunes 1/06/26 – Feria de los juegos de siempre

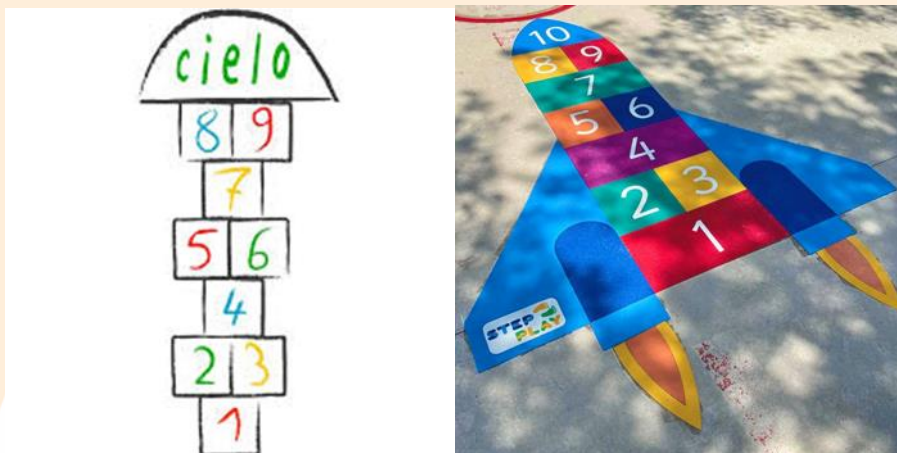
Actividad 1 (15:00 - 16:00): La Rayuela portátil

En un cartón grande dibujar una Rayuela con rotuladores y pinturas y con piedras planas pueden jugar donde quieran.

El primer jugador lanza la piedra a la casilla 1 (sin que toque líneas).

Salta a la pata coja por las casillas simples y con dos pies en las dobles, evitando la casilla donde está la piedra. Al llegar al final, se da la vuelta y regresa.

Al pasar por la casilla anterior a la piedra, se agacha (sin apoyar la otra mano o pie) y la recoge. Sale del tablero saltando. Luego lanza la piedra a la casilla 2, y así sucesivamente.



Actividad 2 (16:00 - 17:00): Presentación

¡Bienvenidos y bienvenidas a nuestra Feria de los Juegos Tradicionales!

Hoy vamos a jugar como lo hacían nuestros padres, madres, abuelos y abuelas.

Aquí encontraréis juegos tradicionales, divertidos y para compartir con amigos.



No importa ganar o perder, lo importante es jugar, respetar y pasarlo bien.

El patio o gimnasio se convierte en una feria con puestos de juegos tradicionales, decorados por equipos. Cuatro estaciones de 10-15 min cada una. Cuatro niños se colocan en cada estación y uno a uno se presenta y explica en qué consiste el juego.

- La Rayuela
- El pañuelo
- Carrera de canicas
- Quemados

MATERIAL: tizas, 2 balones por grupo, canicas, 2 pañuelos por grupo, cartón, rotuladores y pinturas y piedras planas.

Martes 2/06/26 – Comba musical

Actividad 1 (15:00 - 16:00): La hélice

Una persona gira la cuerda en horizontal sobre su cabeza (o a la altura del pecho) y los demás niños deben entrar y salir sin que la cuerda los toque. A veces se entra a saltar una vez, otras se queda dentro hasta una señal.

Actividad 2 (16:00 - 17:00): Comba musical

Dos niños sostienen la cuerda por los extremos y la hacen girar. Los demás entran a saltar en orden de fila o según la canción. Se puede aumentar la dificultad: dos niños dentro, luego tres...

“Al pasar la barca, me dijo el barquero: las niñas bonitas no pagan dinero. Yo no soy bonita, ni lo quiero ser, arriba la barca una dos y tres”.

“El cocherito leré, me dijo anoche leré, que si quería leré, montar en coche leré, y yo le dije leré, con gran salero leré, no quiero coche leré, que me mareo leré”.

Variantes: ¿quién salta más veces sin tropezar?

Comba creativa Tik Tok: un grupo inventa una mini coreografía de saltos. Otro grupo la imita.

Mientras un niño salta el grupo canta: “salta salta (nombre), salta sin parar, da una vuelta y vuelve a empezar”. Cuando termina el verso el siguiente entra y repite con su nombre.

El tren de la cuerda: todos los niños sujetan la cuerda formando una fila. Caminan o saltan

al ritmo de una canción elegida por el grupo. Pueden hacer estaciones, giros o movimientos según indique el monitor. “El trencito va, va, va, por la vía sin parar, todos juntos sin soltar, llegaremos al final”.

Comba musical moderna: Dos alumnos giran la comba. Uno o varios saltan siguiendo el ritmo de una canción actual (pop infantil, reguetón suave, banda sonora, etc.). Cuando la música se para, el que esté saltando: Cambia de saltador, propone un nuevo reto.

MATERIAL: comba, altavoz

Miércoles 3/06/26 – Retos con peonza reciclada

Actividad 1 (15:00 - 16:00): Peonza reciclada

Hacemos una peonza reciclada con la parte superior de una botella de plástico redonda y una chincheta como indica el vídeo:

https://youtu.be/no5at_QR1Cg?si=sD9yoyjTN052na5w

La decoramos a nuestro gusto con rotuladores.



Actividad 2 (16:00 - 17:00): Retos

Reto del giro infinito: cada alumno lanza su peonza. Se cuenta el tiempo que gira. Se intenta mejorar la marca personal.

Peonza freestyle: el alumno lanza la peonza. Mientras gira, realiza un gesto libre: salto, giro, pose. El grupo imita el gesto.

Reto gira y aguanta: cada niño lanza su peonza. Gana el reto quien consiga que gire más tiempo. Todos cuentan en voz alta.

Batalla de colores: se lanzan varias peonzas a la vez en una zona delimitada en el suelo. Ganan puntos quien consiga que baile dentro de la zona marcada.

MATERIAL: botellas de plástico redondas, chinchetas y rotuladores.

Jueves 4/06/26 – Misión equilibrio



Actividad 1 (15:00 - 16:00): Pelotas de arroz

Hacemos pelotas de arroz con globos como en el vídeo y las personalizamos cada uno como prefiera:

<https://youtu.be/q1Az9fBiflc?si=ffV59SXz3RjM2L29>



Actividad 2 (16:00 - 17:00): Carrera de cucharas con pelota

Cada niño sostiene la cuchara con la mano o en la boca. Cada uno coloca su pelota en la cuchara. A la señal deben caminar o correr suave hacia la meta sin que la pelota caiga. Si la pelota cae el niño debe detenerse, volver a colocarla en la cuchara y continuar. No puede avanzar mientras la recoge. Gana el primero en cruzar la meta con la pelota en la cuchara.

Variantes: Carrera con obstáculos: los niños deben sortear conos, pasar por aros o girar alrededor de un punto sin que la pelota se caiga.

Carrera de relevos: se forman equipos, el primer niño corre, entrega la cuchara al siguiente y así hasta que todo el equipo termine.

Cucharas en la boca: los niños deben caminar, no correr.

Caminata hacia atrás: los niños avanzan hacia atrás o de costado, siempre con cuidado y supervisión.

MATERIAL: globos, arroz, cucharas plástico

Viernes 5/06/26 - Juegos de agua

Actividad 1 (15:00 - 16:00): El pañuelo con globos de agua

Formar 2 equipos y colocarlos en dos filas enfrentadas, a unos 10/15 metros del "juez del globo". Asignar un número a cada jugador de cada equipo. El juez se coloca en el centro con un globo de agua en la mano y grita un número. Los dos jugadores con ese número corren hacia el globo. Deben cogerlo con cuidado y regresar a su fila sin reventarlo para conseguir un punto. Si el rival toca al jugador que tiene el globo antes de que regrese gana el punto el rival. Si el globo se explota nadie puntúa.

Variantes: Globo Sorpresa: el juez suelta el globo al aire y los dos jugadores deben atraparlo antes de que se caiga.

Dos números: el juez dice dos números y deben cooperar: un jugador agarra el globo y el otro le protege del rival.



Actividad 2 (16:00 - 17:00): Guerra de globos de agua

Normas: no lanzar a la cara, evitar zonas peligrosas. Se reparten globos entre equipos.3. Al acabar, todos ayudan a recoger restos. Recomendación: traer ropa de cambio y toalla ese día.

MATERIAL: globos de agua.



Semana 2 – JUGarte (Juegos tradicionales)

Lunes 8/06/26 – Soga tira + Adivina adivinador

Actividad 1 (15:00-16:00): Soga tira

Se divide la clase en dos equipos equilibrados. Coloca la cuerda en el centro y marca la línea media. Cada equipo toma un extremo de la cuerda. A la señal, ambos equipos tiran. Gana el equipo que logre que el listón del centro pase la línea marcada en su lado.

Variantes: Tira y afloja por relevos: los equipos comienzan con 3 niños tirando. Cada 10 segundos entra un nuevo compañero hasta completar el equipo.

Tira y afloja circular: en vez de dos equipos en línea recta, se forma un círculo, cada alumno tomando una parte de la cuerda. A la señal, todos tiran hacia atrás. Gana quien mantenga el equilibrio sin caerse.

Tira y afloja silencioso: no pueden hablar ni dar instrucciones. Se trabaja la comunicación no verbal.

La Serpiente: Uno o dos alumnos mueven la cuerda por el suelo como si fuera una serpiente. Los demás deben saltar sin tocarla.

La Cuerda Equilibrista: La cuerda se coloca en el suelo. Los niños caminan sobre ella sin salirse.

Actividad 2 (16:00-17:00): Adivina adivinador

Llevamos una adivinanza en un papelito para cada niño. Cada alumno lee una adivinanza. Los demás levantan la mano para intentar responder. Quien acierte suma un punto y puede leer la siguiente adivinanza. Gana quien obtenga más puntos.

Adivinanzas: (Anexo 1)

Variantes: Adivina por equipos: cada grupo recibe una adivinanza. Tienen 30 segundos para discutir y anotar la respuesta.

Adivinador secreto: Adivinanza en mímica: Al leerla, se representa con gestos.

(Anexo 2): Crea tu propia adivinanza: Los alumnos inventan adivinanzas sobre los objetos del aula.

MATERIAL: cuerda. folios y bolígrafos.

Martes 9/06/26 –Viento mágico



Actividad 1 (15:00-16:00): Molinillos de papel

Hacemos una introducción a la manualidad con un cuento corto: “Cuando los juguetes nacían de la imaginación” (Anexo 3)

Cada niño decora su cuadrado a su gusto para crear su molinillo.

Creamos un molinillo por niño como indica el enlace de you tube:

<https://youtu.be/8nKONE1RISY?si=jAGOEQ6nSoV9fdfc>



Para 5º y 6º podemos crear este molinillo más elaborado:

https://www.tiktok.com/@giotto_spain/video/7353923694005194017?is_from_webapp=1&sender_device=pc

Cada niño decora el molinillo monta su molinillo con ayuda del adulto. Probarlo soplando.



Actividad 2 (16:00-17:00): Misión telegrama secreto

Explicar que antes los telegramas eran mensajes muy cortos porque se pagaba por palabra. Ej: “llego mañana. Avisar mamá. Saludos”.

Da a cada alumno (o grupo) un texto corto. Ej: “Querida mamá: hoy llegamos bien al campamento, hemos comido, jugado con otros niños y montado las tiendas. Estoy muy contento. Un abrazo”.

Deben convertirlo en un telegrama de máximo 6/10 palabras: “llegamos campamento bien. Todo ok. Contento. Besos”.

Cada alumno lee su telegrama y se comentan: ¿mantiene la idea principal? ¿es claro? ¿qué palabras eligió conservar?

Variantes: los alumnos escriben telegramas entre sí con noticias, mensajes misteriosos, instrucciones de juego, invitaciones... luego deben reconstruir el mensaje completo de su compañero.

Telegrama de emergencia: transmitir un mensaje urgente: “Se perdió el perro”, “Se viene tormenta”, “Ayuda en excursión”.

Telegrama creativo: enviar un telegrama en forma de rima o con humor.

Telegrama secreto: el docente dice una noticia. Los alumnos deben convertirla en telegrama. Los demás deben adivinar qué noticia era.

Telegrama por dibujos: pueden combinar palabras + iconos (sol, casa, comida...)

MATERIAL: Tarjetas o sobres con mensajes (telegramas), Conos para marcar zonas, Lápiz y papel por equipo.

Miércoles 10/06/26 – Chapas challenge

Actividad 1 (15:00-16:00): Chapas personalizadas

Primero cada niño personaliza su chapa con rotuladores, cartulina, papel, emojis, caras divertidas...



Dibujamos en el suelo un circuito con tiza o cinta y colocamos las chapas en la línea de salida. Por turnos cada niño va empujando su chapa con el dedo pasando el turno al jugador siguiente hasta que llegan a la meta.

Variantes: chapa de puntería: derribar pequeños objetos.

Relevo de chapas por equipos: cada jugador avanza la chapa y pasa el turno. Gana el equipo que termina unido, no el más rápido.

Actividad 2 (16:00-17:00): Relevos con obstáculos

Divide la clase en 2/4 equipos con el mismo número de alumnos. Coloca una línea de salida y una de regreso al fondo. Entre ambas sitúa los obstáculos ordenados.

Para 1º y 2º: Pasar por dentro de un aro, rodear un cono, saltar dos líneas dibujadas, llevar una pelota en la mano, dar una vuelta a una colchoneta, caminar sobre una cuerda en el suelo, pasar por debajo de una valla baja o banco, lanzar una pelota dentro de una caja...

Para 3º y 4º: saltar dentro y fuera de aros, zigzag entre conos, pasar por encima de una pica baja, transportar una pelota con una cuchara, realizar 3 saltos a la cuerda, saltar vallas bajas o cuerdas, gatear por colchonetas, equilibrio sobre banco sueco...

Para 5º y 6º: saltar vallas bajas, correr atrás un tramo, equilibrio sobre un banco sueco,

lanzar una pelota dentro de un aro antes de continuar, arrastrarse bajo una cuerda a media altura, saltos laterales sobre banco, lanzamiento de precisión final..

A la señal, el primer alumno de cada equipo recorre el circuito y vuelve. Choca la mano al siguiente compañero para que comience. El equipo gana cuando todos completan el recorrido. Si alguien derriba un obstáculo, debe recolocararlo antes de seguir.

MATERIAL: chapas, rotuladores, cartulinas, papel, gomets, tiza, cinta. Aros, conos, pelotas, cuerdas...

Jueves 11/06/26 – Bolera divertida

Actividad 1 (15:00-16:00): Creamos nuestros bolos

Cada grupo recibe 5-6 botellas. Rellenan la base con un poco de arena/arroz (para estabilidad). Cierran bien el tapón (reforzar con cinta). Decoración libre: Colores, números, caras divertidas, nombre del equipo. Cada equipo pone nombre a su juego de bolos.



Actividad 2 (16:00-17:00): Juegos de bolos tradicionales

ESTACIÓN 1: Bolo clásico: Se colocan los bolos en triángulo. Cada niño lanza 2 veces. Cuenta cuántos bolos tira.

Variante cooperativa: sumar bolos por equipo.

ESTACIÓN 2: Bolo por retos: Lanzar con mano no dominante. Lanzar desde más lejos. Lanzar rodando despacio. Lanzar sentado.

ESTACIÓN 3: Bolo cooperativo: Un niño lanza, otro recoge, otro coloca. El objetivo es tirar todos los bolos entre todos en pocos lanzamientos.

EL DERRIBO FINAL: todos los bolos juntos en una gran torre. Cada equipo tiene 3 lanzamientos. Objetivo: tirar el mayor número posible.



MATERIAL: Botellas de plástico (0,5 l o 1 l), arena, arroz o agua, rotuladores permanentes, pegatinas, gomets, cinta adhesiva, pelotas medianas, cinta o tiza para marcar líneas, conos.

Viernes 12/06/26– ¡Juegos de agua!

Actividad 1 (15:00-16:00): Carrera con esponjas

Formar dos equipos. Cada niño debe mojar una esponja, correr y escurrir en el otro cubo. Gana el equipo que más agua logre trasladar en 5 minutos. Repetir varias rondas y alternar niños.

Actividad 2 (16:00-17:00): Atrapa el globo de agua

Dos equipos con una toalla sostienen cada extremo. Deben lanzarse los globos sin que se rompan. Gana el equipo con más globos atrapados. Acabar con guerra de globos libre y supervisada.

MATERIAL: Cubos de agua, esponjas grandes, cubos, globos de agua, toallas grandes.

Semana 3 – JUGarte (Juegos tradicionales)

LUNES 15/06/26 – La ola gigante + Batalla de pañuelos

Actividad 1 (15:00 - 16:00): Juegos con el paracaídas

1. Olas: todos sostienen el paracaídas y lo mueven arriba y abajo para formar olas grandes o pequeñas.

Variación: el profesor da órdenes: “olas gigantes”, “olas suaves”, “tormenta”...

2. El gato y el ratón: un niño es el ratón (debajo del paracaídas) y otro el gato (arriba del paracaídas, gateando). El resto mueve el paracaídas creando montañas para dificultar la persecución.

3. Paracaídas volador: todos levantan el paracaídas al mismo tiempo. Cuando sube entran corriendo al interior y se sientan rápido para atraparlo formando una “casita de aire”.

4. Pelotas locas: se colocan pelotas pequeñas o una pelota grande encima del paracaídas. Los niños deben evitar que caigan.

Variante: llevar la pelota a un color específico. Evitar que la pelota “salte”fuera.

5. El túnel: la mitad del grupo levanta el paracaídas formando un túnel. Los otro niños pasan rápidamente debajo.

Variantes: Pasar caminando, gateando, saltando, en parejas...

6. La casa del paracaídas: todos levantan el paracaídas, entran debajo y lo bajan detrás. Sentados en círculo pueden hacer actividades tranquilas: cantar, contar historias, respiración y calma...

7. Tira y afloja circular: todos tiran suavemente hacia atrás mientras sostienen el borde, manteniendo la tensión. Pueden caminar en círculo sin soltarlo.

8. Paracaídas ascensor: el grupo levanta el paracaídas y uno o dos niños se colocan debajo en el centro. El paracaídas sube y baja como un ascensor.

Actividad 2 (16:00 - 17:00): Batalla de pañuelos

Se forman 2 equipos cada uno en un extremo del campo en una línea de salida y se numera cada niño. Se rifa un guardián que se pone en el centro del campo con los brazos en cruz y un pañuelo en cada mano. El guardián dice un número, sale corriendo el niño que tenga ese número de cada equipo, coge un pañuelo y va a atarlo a una muñeca de un compañero del equipo contrario. Después vuelve al otro extremo donde el otro compañero ha atado también su pañuelo, lo desata y va corriendo al equipo contrario y vuelve a atar el pañuelo en el tobillo. Vuelve a su equipo a desatar el pañuelo que ha atado su contrario en un tobillo, lo desata y con el pañuelo en la mano va a entregárselo al guardián que dirá YA! Levantando el brazo. 1 punto para el equipo que entregue el pañuelo más rápido.

El guardián sigue diciendo números hasta que salgan todos los componentes. Gana el equipo que consiga más puntos.

MATERIAL: paracaídas o tela grande, 2 ó 3 pelotas, 2 pañuelos.

MARTES 16/06/26 – Tira chinas + Cadena de palabras

Actividad 1 (15:00 - 16:00): Tira chinas

Creamos un tira chinas por niño como indica el enlace de you tube:

<https://youtu.be/C99G2pM91II?si=yCVmAJkYAcGRHrU->



Cuando lo tengamos, jugamos con nuestro tira chinas:

1- Derriba los vasos: Colocamos los vasos en el suelo o mesa baja. Los niños, por turnos, intentan derribarlos con el tirachinas. Se puede contar cuántos caen o simplemente celebrar el intento.

2- Apunta al color: pegamos cartulinas de colores en una pared. El monitor dice un color: "¡Rojo!" El niño intenta lanzar al color indicado.

Variante: nombrar animales, números o formas dibujadas.

3- Alimenta al monstruo: Caja decorada como un monstruo con una boca grande.

Historia: "El monstruo tiene hambre". Los niños lanzan la comida dentro de la boca. Cada acierto = aplauso o rugido divertido.



Actividad 2 (16:00 - 17:00): Cadena de palabras

El profesor dice la palabra inicial. El alumnado, por turnos, debe decir una palabra que empiece por la sílaba final de la anterior. Ejemplo: *casa* → *saco* → *coche* → *chelo* → *lobo*...

No se pueden repetir palabras. Si un jugador tarda más de 5 segundos, queda eliminado o pasa turno (según la variante). La partida continúa hasta que ya no puedan continuar la cadena.

Palabras iniciales recomendadas:

- Fácil: *sol, casa, gato, luna, mesa*
- Media: *pájaro, escuela, planeta, tomate*
- Difícil: *mariposa, triciclo, brújula, castillo*

Variantes: Solo letras: La siguiente palabra debe empezar por la última letra, no por la sílaba. Ejemplo: *sol* → *lápiz* → *zapato* → *oso*...

Encadenado temático: Todo debe pertenecer a una categoría: Animales → *perro* → *orangután* → *nutria*... Alimentos → *pera* → *arroz* → *zanahoria*... Objetos → *tijera* → *rotulador* → *regla*...

Carrusel rápido: Los alumnos están de pie. Cada uno dice una palabra al instante. Quien se equivoque, se repita o tarde más de 3 segundos, se sienta. Gana quien queda de pie.

Cadena escrita por equipos: Se divide la clase en 2-4 equipos. Cada equipo tiene 1 minuto para escribir una cadena lo más larga posible. Se suman puntos: Palabra correcta: 1 punto. Palabra repetida: 0 puntos. Palabra incorrecta: -1 punto. Gana el equipo con más puntos.

MATERIAL: folios, goma elástica, tijeras, celo, cola, vasos plástico.

MIÉRCOLES 17/06/26- Carreras aros + Cometas al viento

Actividad 1 (15:00 - 16:00) : Carreras aros

Cada niño empuja su aro con la mano o un palo. Debe llegar a la meta sin que el aro se caiga y devolverlo.

Variantes: trayectoria en zig zag.

Aro y sombra: Un niño rueda el aro y otro debe seguirlo imitando su trayectoria.

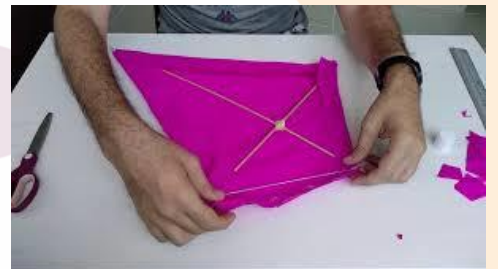
Circuito: Se diseña un circuito con obstáculos. El aro debe rodar sin tocar obstáculos.

1. Carrera del Canguro: Cada niño coloca su aro en el suelo y se mete dentro. Deben avanzar saltando sin salir del aro. Gana quien llegue antes a la meta. Variantes: Saltar hacia atrás, relevo por equipos.
2. Aro Deslizante: 1 aro por equipo. El primer jugador del equipo empuja el aro rodando hasta una marca. Lo recoge y vuelve corriendo para dárselo al siguiente. Gana el equipo que termine primero.
Variantes: Llevar el aro rodando solo con una mano. Hacer zigzags entre conos.
3. Tren de Aros: 3-5 aros por equipo. Se colocan los aros en fila como "vagones". Cada niño debe pisar solo dentro de los aros y llegar al final. Al regresar, el equipo debe mover los aros para seguir avanzando (como un tren que se reconstruye).
4. Aro musical: formamos un círculo intercalando un niño y un aro que lo sujeta cada niño en vertical. Ponemos un cono en medio del círculo. Dos niños la quedan y corren alrededor del círculo mientras suena la música. Cuando para, se meten por uno de los aros y van al centro a coger el cono del centro. El que pierde se sienta y sale otro niño a pillar.
5. Aros Saltarines por Estaciones: Se colocan varios aros en el suelo creando un circuito: línea recta + zigzag + saltos dobles. Los alumnos realizan "la carrera" completando el circuito sin pisar fuera. Cronometrar tiempos o hacer relevos.
Variantes: caminar como animales (rana, cangrejo, caballo...).
6. Carrera Transportadora: 1 aro por equipo + pelotas pequeñas. El alumno debe llevar una pelota dentro del aro sin que salga, moviendo el aro por el suelo. Corre hasta una marca, deja la pelota y vuelve con el aro. El siguiente repite con otra pelota. Objetivo: equilibrio y autocontrol.
7. Atrapa el Aro: 1 aro por pareja. Uno lanza el aro rodando y su compañero debe correr y atraparlo antes de que caiga. Cambian roles. Se puede puntuar por cada aro atrapado.
Ideal para: trabajo en parejas y coordinación óculo-motriz.

Actividad 2 (16:00 - 17:00) : Cometas al viento

Creamos nuestra cometa como indica el video:

<https://youtu.be/0kIHkmq8C9A?si=nTIhSQOlJNr6eP55>



MATERIAL: aros, cartulinas, pelotas, bolsa de plástico, papel grueso, regla, lápiz, dos varillas de madera, celo, hilo, pegamento y tijeras.

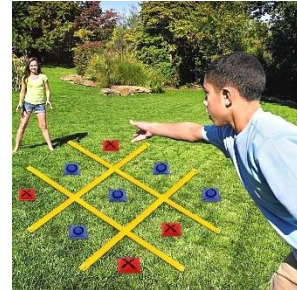
JUEVES 18/06/26 – Tres en raya gigante

Actividad 1 (15:00 - 16:00) : Tres en raya gigante

En el patio preparar un tablero de **3 x 3 casillas**, lo bastante grande para que los niños se muevan. Cinta adhesiva, tizas o cuerdas para marcar el tablero en el suelo:

Cogemos 5 conos y 5 aros (X y O)

Hacemos dos equipos: X y O



Cada turno participa un jugador distinto. El objetivo es formar una línea de 3. No se puede repetir turno ni mover fichas.

Los niños esperan en fila. Cuando el docente da la señal, sale el primero de cada equipo, coloca su ficha y vuelve. Gana quien haga 3 en línea.

Variante: Antes de poner la ficha deben: Saltar 5 veces, correr alrededor del tablero, pasar por un pequeño circuito, transportar la ficha sin que se caiga.

Actividad 2 (16:00 - 17:00) : Pelotas traviesas

1. Quemados (Balón prisionero): Dos equipos se lanzan la pelota intentando “quemar” a los rivales. Si te golpea, sales o vas a la “cárcel”.

2. La pelota viajera: Los niños en círculo se pasan la pelota sin que caiga.

Variantes: Con una mano, en silencio, contra reloj...

3. Pelota al centro: Todos forman un círculo. Uno en el centro intenta interceptar los pases.

Objetivo: no dejar que el del centro toque la pelota.

4. Tiro al blanco: Lanzar la pelota a botellas, conos o cajas.

Puntaje: 1 punto cerca, 3 puntos al centro.

5. Relevos con pelota: Carreras por equipos llevando la pelota: botando, entre las rodillas, sobre la cabeza...

6. La mancha con pelota: Un niño tiene la pelota y debe tocar a otro con ella (sin lanzar fuerte). El tocado pasa a ser “la mancha”.

7. Encestar y correr: Lanzan la pelota a un aro o canasta y luego corren a su equipo.

8. Pelota saltarina: Botar la pelota mientras: Saltan en un pie, Avanzan en zigzag...



9. Gran tormenta final: *se hacen dos equipos en 2 campos de juego. Objetivo: dejar el campo propio sin pelotas. Al final se cuentan las pelotas que hay en cada campo. Gana el equipo que menos tenga.*

MATERIAL: pelotas y balones, conos, cinta adhesiva, tizas o cuerdas para marcar el tablero en el suelo, conos y aros (X y O), silvato.

Viernes 19/06/26 – Juegos de agua + Gran cierre JUGarte Fest

Actividad 1 (15:00 - 16:00): Juegos de agua

1. Carrera de baldes: Por equipos, deben transportar agua con un vaso o esponja hasta llenar un balde. Gana el que lo llena primero.
2. Bombas de agua: Guerra amistosa con globos de agua. Regla: lanzar solo del pecho hacia abajo.
3. Relevos mojados: correr con un vaso lleno sin derramar.
4. Pistolas de agua: Por equipos o todos contra todos con tiempo limitado.

Actividad 2 (16:00 - 17:00): Gran cierre JUGarte

Poner música infantil o clásica de juegos.

Colocar carteles visibles con mensajes positivos: “Jugar es compartir”, “Todos somos ganadores”, “Gracias por participar”, “El mejor premio es divertirse”...

Con música van pasando por estaciones rápidas: rayuela, cuerda, pañuelo, sacos... Al sonar una señal, rotan de estación.

Entrega rápida y festiva con música. Ideas de premios: Medallas de cartón, Cintas de colores, Stickers, Diplomas de participación...

Ejemplos de diplomas: “Mejor compañero/a”, “Gran espíritu deportivo”, “Jugador/a entusiasta”, “Sonrisa más alegre”

CIERRE EMOCIONAL : “Hoy no ganaron los más rápidos ni los más fuertes... hoy ganaron todos los que jugaron con respeto y alegría”. Foto grupal .

MATERIAL: globos de agua, baldes, vasos, altavoz, cartulinas, cuerda, pañuelos, bolsas basura, cintas de colores.

Semana 4 – JUGarte (Juegos tradicionales)



Lunes 22/06/26- Gran carrera de canicas

Repartimos el espacio en estaciones y explicamos en qué consiste el juego de canicas de cada estación:

- 1-El Hoyito: Se hace un pequeño hoyo en el suelo. Cada jugador lanza su canica. Gana quien la mete en menos tiros. Adaptación: usar círculos dibujados con tiza.
- 2- La Línea: Se dibuja una línea. Los jugadores lanzan desde lejos. Gana quien se queda más cerca.
3. El Triángulo: canicas dentro de un triángulo. Por turnos se lanzan para sacar canicas fuera. Las que salen cuentan como puntos.
4. El Círculo: Canicas dentro de un círculo. Hay que sacar las canicas golpeándolas.
5. Carrera de Canicas: Circuito dibujado en el suelo. Gana quien llega antes al final.
6. El Relevé de Canicas (adaptado): Por equipos. Llevar la canica con una cuchara o canaleta. Relevé hasta completar recorrido.

MATERIAL: 1 canica por niño y tiza.

ANEXOS

ANEXO 1: ADIVINANZAS

1º y 2º primaria: “blanca por dentro, verde por fuera. Si quieres que te lo diga, espera”
(La pera)

“Oro parece, plata no es. Quien no lo adivine bien tonto es” (El Plátano)

“Tengo agujas y no sé coser, tengo números y no sé leer” (El reloj)

“Vuelo sin alas, lloro sin ojos” (La nube)

“Tiene patas y no camina, tiene lomo y no es animal” (La mesa)

“Redondo, Redondo, no tiene pie ni fondo” (La pelota)

“Sube y baja sin moverse del lugar” (La escalera)

“Tiene dientes y no come, tiene cabeza y no es hombre” (El ajo)

3º y 4º primaria: “Voy por el agua y no me mojo, voy por el fuego y no me quemó” (la sombra)

“Siempre quieta estoy, pero señalando voy” (La brújula)

“Tiene horas pero no es árbol, tiene pastas pero no es comida” (El Libro)

“Siempre va y viene, y nunca se mueve (El camino)

“Cuanto más le quitas, más grande es” (El agujero)

“Me nombras y desaparezo” (El silencio)

“No tiene boca y habla, no tiene alas y vuela” (La carta)

“En el día no me ves, en la noche brillo más” (La estrella)

“Siempre estoy en medio del mar y nunca me mojo” (La letra “a”)

“Me hacen al andar, pero no me puedes ver” (La huella)

5º y 6º primaria: “Me quitan el traje, me rascan la panza, luego me comen con mucha confianza” (El plátano)

“Vuelo sin alas, oigo sin oídos. Cuando estoy enojado, estoy dividido” (El trueno)

“No soy vivo, pero crezco; no tengo pulmones, pero necesito aire; no tengo boca pero el agua me mata” (El fuego)



“Va llenándose y vaciándose, sin moverse de su sitio. (El reloj de arena / el estómago, según enfoque)

“Mientras más viejo, más joven parece” (El retrato / la foto)

“No se puede ver ni tocar, pero pesa mucho” (La preocupación / el miedo)

“Corre sin pies y llora sin ojos” (El río)

“Siempre me tienes delante, pero nunca me puedes alcanzar” (El futuro)

“Te pertenezco, pero otros lo usan más que tú” (Tu nombre)

“Nace grande y muere pequeño” (El lápiz / la vela)

“Si lo dices, se rompe” (El silencio)

ANEXO 2: CREA TU PROPIA ADIVINANZA

Aquí tienes pautas detalladas para crear tu propia adivinanza:

Selección del tema: Elige elementos familiares para los niños: animales, frutas, objetos de la casa o elementos de la naturaleza.

Identificación de características: Describe el objeto detalladamente: forma, color, tamaño, para qué sirve, sonido que hace o dónde vive.

Creación de rimas y comparaciones: Utiliza comparaciones sencillas (ej: "blanco como la nieve") y palabras que rimen para hacer la adivinanza más pegadiza y divertida.

Estructura y lenguaje:

Inicio: Puede ser una frase introductoria.

Cuerpo: Pistas que describen sin decir el nombre directamente.

Cierre: Una pregunta final como "¿Qué es?", "¿Quién soy?" o "¿Sabes ya quién soy?".

Uso de juegos de palabras: Incorpora juegos de palabras para aumentar la dificultad y la diversión.

Validación: Probar la adivinanza con otros niños para comprobar si es comprensible y entretenida.

ANEXO 3: CUANDO LOS JUGUETES NACÍAN DE LA IMAGINACIÓN

Hace muchos años, cuando no existían las pantallas, los niños no tenían tablets ni videojuegos.

Pero eso no significaba que se aburrieran... al contrario.

Al salir de la escuela, dejaban las mochilas en un rincón y salían corriendo a la calle. Allí, una piedra podía ser un coche, un palo una espada, y una caja vacía una casa enorme. Con cuerdas hacían trompos, con chapas inventaban carreras y con muñecos de trapo vivían grandes aventuras.

Si querían jugar, no encendían nada: encendían su imaginación. Se juntaban, discutían las reglas, las cambiaban, volvían a empezar y reían hasta que el sol se escondía.

No había botones que apretar, pero sí manos que construir, mentes que imaginar y amigos con los que compartir.

Porque antes, los juguetes no venían hechos...

los juguetes nacían de los niños.