

Juegos de atrape



Abuelita ¿qué hora es?

Edades: Más de 5 años

Nº de jugadores: Grupo Grande

Terreno de Juego: Gimnasio, Patio,

Tipo de Juego: de Atrape

Se selecciona un personaje central que será la abuelita/o el cual estará en el centro del patio. Los restantes participantes correrán cerca de él preguntando: -¿abuelita que hora es?- El personaje central podrá decir las 3, las 4, pero cuando dice las 12, todos deberán escaparse porque podrán ser tocados por la abuelita/o. Si son alcanzados pasan a ser el personaje central.

Variantes: ¿panadero que vendes?, ¿heladero que vendes?

Aportado por Analía Rosales

Bulldog

Edades: Ilimitado

Nº de jugadores: Ilimitado

Terreno de Juego: Patio, Gimnasio

Tipo de Juego: de Atrape

Se forma a los niños en fila en el extremo de una cancha por ejemplo de baloncesto viendo hacia el centro de la misma se coloca un alumno quien será el bulldog al frente y gritará la palabra "BULLDOG" en ese momento salen todos hacia el otro extremo, o sea la línea final de la cancha, el bulldog atrapa a otro compañero y este le ayudará a atrapar a otros cada quien atrapa a uno, quien llega a la línea sin que lo toquen se salva, y se vuelve a repetir en el otro extremo hasta que todos queden atrapados.

Aportado por Profr. Raúl Sánchez Barba



La Cabeza del Monstruo

Edades: Más de 4 años

Nº de jugadores: Indistinto

Terreno de juego: Patio, Gimnasio, etc.

Tipo de Juego: de atrape

"Hace mucho tiempo, cuando nuestros cavernarios ancestros querían desprestigiar a alguien iban de compras con el brujo local, quien les vendía una Cabeza de Monstruo, entonces, con rapidez la colocaban sobre la cabeza de su víctima y éste se transformaba en monstruo, y no podía quitarse el hechizo hasta que hacía lo mismo con otro inocente que pasaba por ahí". Esta es la historia que contará el profesor antes de presentar a los alumnos la Cabeza del Monstruo (un sombrero, gorra o implemento similar) la cual entregará a un voluntario quien, emulando a esos hipotéticos cavernarios perseguirá a sus compañeros tratando de colocar la cabeza del monstruo, quien la tenga puesta perseguirá a los demás.

Variante: Con varias "Cabezas" (sombreros) el monstruo colocará la cabeza a su víctima y acto seguido irá a tomar otro sombrero y seguirá persiguiendo a otras víctimas, de este modo el número de monstruos se eleva de manera proporcional al número de víctimas que han recibido un sombrero en la cabeza al no poder escapar. Pueden usarse aros.

Aportado por Martín Velázquez

Comecocos

Edades: Hasta 12 años

Nº de jugadores: No más de 30

Terreno de juego: Tatami

Tipo de juego: de atrape

Los jugadores se distribuyen de pie libremente en el espacio. Uno de los jugadores se coloca en cuadrupedia (Comecocos) y persigue a los demás intentado cogerlos y tirarlos. Una vez que un jugador es tumbado o toca el tatami con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies, es considerado "comecocos" y pasa a atrapar a los demás. Y así sucesivamente, hasta que queda un sólo jugador de pie, el cual es considerado el ganador.

Aportado por EFD-RED



Cadena

Edades: Todas las Edades

Nº de Jugadores: No más de 30

Terreno de Juego: Patio, Gimnasio, Tatami, etc.

Tipo de Juegos: de atrape

Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Uno de ellos toma el rol de "cazador". Éste debe pillar a los demás jugadores de uno en uno. Cuando atrapa al primero, tiene que perseguir a los demás, con él cogidos de la mano (no se pueden soltar), formando una cadena de dos eslabones. Cuando dicha cadena posee cuatro componentes se dividirán en parejas (dos por un lado y dos por el otro) que a su vez irán a atrapar a otros jugadores. Y así sucesivamente hasta que queda un único jugador libre, que será el ganador.

NOTA: A veces, en este juego, surgen problemas entre niños y niñas, cuando se tiene que dividir la cadena de cuatro componentes en dos parejas, debido a que los niños quieren ir con niños y niñas con niñas. Cuando esta situación aparece, se suele colocar a los 2 primeros que formaron la cadena, juntos y al 3º y al 4º juntos a su vez.

Aportado por EFD-RED

El Heladero

Edades: De 5 a 6 años

Nº de jugadores: Ilimitado

Terreno de Juego: Patio, Gimnasio

Tipo de Juego: de Atrape

El profesor comienza siendo el heladero , estará dentro de un semicírculo determinado . Los chicos fuera de éste semicírculo van pidiendo gustos de helados y el profesor ira diciendo " no" o "si" . En el momento que diga "si" deberá correr a los niños y atrapar algunos, los niños atrapados se convierten en ayudantes.

Aportado por Lucía Roselli



Cazadores y Liebres

Edades: Todas las Edades

Nº de Jugadores: No más de 40

Terreno de Juego: Patio, Gimnasio, Tatami, etc.

Tipo de Juego: de atrape

Se divide al grupo en 2 equipos de igual número de componentes (en el caso de ser un grupo impar, uno de los jugadores tendrá 2 vidas). Un equipo se distribuye libremente por el lugar destinado al juego (liebres), mientras que el otro, se coloca en un extremo del lugar, ubicados en fila organizados en un orden de salida (cazadores).

A la orden del profesor, un "cazador" saldrá corriendo en busca de una "liebre" cualquiera intentando atraparla. Una vez atrapada la liebre queda eliminada momentáneamente del juego, y el cazador se dirige al punto de salida a darle la mano a otro cazador quien realizara la misma tarea.

Una vez atrapadas todas las liebres, se intercambian los roles (los cazadores pasan a ser liebres y viceversa), repitiendo el juego.

Se cronometrara el tiempo que tardan los cazadores en atrapar a todas las liebres, y una vez que los dos equipos han pasado por el rol de cazadores se comparan los tiempos y gana el equipo que ha tardado menos en atrapar al otro.

Aportado por EFD-RED

El Gato y los Ratones

Edades: Hasta 13 años

Nº de jugadores: Grupo de 10 a 20 integrantes

Terreno de juego: Gimnasio, Patio,

Tipo de Juego: de Atrape

Se elige a un niño para que sea el gato y a otro que sea el ratón. Los demás hacen un círculo y deben tratar de que el gato no atrape al ratón para eso los del círculo no deben dejar pasar al gato, porque el círculo es la guarida del ratón, pero puede meterse solo 1 vez cada 30 segundos y luego se cambian el gato y el ratón por otros chicos.



El Cocodrilo

Edades: Más de 5 años

Nº de jugadores: Indistinto

Terreno de juego: patio, Gimnasio

Tipo de Juego: de Atrape

1º Delimitamos la zona de actuación del cocodrilo, generalmente una franja de un metro de ancho (delimitada con dos picas, dos cinturones o equivalente) a la mitad del espacio disponible.

2º Seleccionamos de entre los alumnos uno que desempeñará el papel de cocodrilo. La misión del cocodrilo será la de atrapar al resto de compañeros que tratarán de pasar a la otra zona por detrás del área delimitada, aquel que sea tocado por el cocodrilo dentro del área delimitada previamente se convertirá en cocodrilo y hará las funciones del mismo.

Nota aclaratoria: El cocodrilo puede desempeñar su función bien desde la posición de rodillas o de pie, dependiendo esto de la superficie de actuación del cocodrilo.

Aportado por Jesús Iglesias Rodrigo

CAZADOR DE MARIPOSAS

Edades: De 4 a 7 años

Nº de Jugadores: Ilimitado

Terreno de juego: Gimnasio, Patio,

Tipo de Juego: de Atrape

La/El profesora/o será el cazador y todos los niños las mariposas, este perseguirá a los niños por todo el patio con varios aros en la mano, tratando de atraparlos el niño atrapado pasa a ser cazador con el. El ultimo en ser atrapado será el ganador.

Aportado por Lorena Suerbier



Congeladores

Edades: Más de 4 años

Nº de jugadores: Indistinto

Terreno de juego: Patio, Gimnasio, Tatami, etc.

Tipo de juego: de atrape

Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Se eligen dos jugadores que serán los "Congeladores", es decir que perseguirán a los otros jugadores y cuando los pillan se quedaran congelados como estatuas de hielo.

Al mismo tiempo se elegirá a otro jugador que será el "Sol", y tendrá la función de ir descongelando a las estatuas heladas.
Gana el jugador que no ha sido congelado nunca.

NOTA: El número de "Congeladores" y de "Soles" dependerá de la cantidad de jugadores a participar. Si son muchos es conveniente poner varios "Congeladores" para evitar que los jugadores que nos son perseguidos se aburran. Siempre colocar menor número de "Soles".

Aportado por EFD-RED

La Bola Mágica

3 a 6 años

Ilimitado

Gimnasio, Patio,

Juego de Atrape

Los niños se ubican detrás de una línea (su casa), el docente con una pelota en las manos, comienza a frotarla, diciendo: esta es la bola mágica y los tengo a todos hechizados "los voy a transformar en" por ej. : aviones, payasos de circo, sapitos, etc. Entonces los niños recorren el espacio jugando a ser... , cuando se le cae la pelota al mago, se rompe el hechizo y todos los niños deben volver corriendo a "su casa", tratando de no ser atrapados por el mago, los atrapados serán ayudantes de magos y podrán atrapar a sus amigos. Gana el último que queda.

Luis Bidegain - Psicomotricista



El Salvavidas

Edades: 4 a 7 años

Nº de jugadores: Indistinto

Terreno de juego: Patio, Gimnasio, etc.

Tipo de juego: de Atrape

En la introducción del juego el profesor explica que a partir de ahora todo lo que es piso, se transformará en "agua" y que ellos serán contentos bañistas que desarrollarán las actividades que se le ocurran. El profesor será el Salvavidas de la playa que vigilará todo con sus "largavistas", y avisará cuando haya algún tipo de peligro, como los TIBURONES!!! frente a los cuales deberán subir rápidamente a los "botes" (colchonetas) y ayudar a sus compañeros a que se escapen de los peligrosos animales. Una vez que el peligro se alejó, el Salvavidas con una señal avisará que pueden regresar a jugar al agua. Luego se irán agregando otras variantes, como puede ser las GAVIOTAS!!, de las cuales nos defenderemos levantando nuestros "botes" y cubriéndonos de las mismas. Queda a criterio del docente dejar librado a la imaginación de los niños los diferentes "PELIGROS" o si los chicos son mas grandes, se pueden agregar compañeros que realicen el papel de TIBURONES o GAVIOTAS, y que "manchen" a los que no lograron buscar refugio en los botes.

Agregar creatividad a gusto (siempre es bueno para nuestros niños).

Aportado por Gustavo Silva

La Bruja Piruja

Edades: De 6 a 14 años

Nº de jugadores: De 10 a 30 jugadores

Terreno de juego: Patio, Gimnasio

Tipo de juego: de Atrape

Distribuidos por todo el terreno se escogen a unos alumnos (de 1 a 3 alumnos), que serán la "Bruja Piruja" y con unas hojas de periódico enrolladas, a modo de escoba de bruja, tratan de dar a los demás. Cuando la bruja logra dar a alguien, le dice el nombre de un animal, y este deberá imitarlo hasta que termine el juego.

Aportado por Javier Mateo Villaescusa y Antonia Rubio



Indios y Pistoleros

Edades: De 6 a 12 años

Nº de jugadores: De 10 a 30 jugadores

Terreno de juego: Patio, Gimnasio

Tipo de juego: de Atrape

Se forman dos equipos de igual número de jugadores; unos serán los "indios" y tendrán que pillar a los otros que serán los "pistoleros". Los "pistoleros" se acuestan en el suelo a unos 15 metros aproximadamente de los "indios" y se hacen los dormidos (ojos cerrados). Los "indios" salen sigilosamente hasta que se acercan a unos 10 metros de los "pistoleros" entonces deberán de empezar a gritar como los indios con la mano en la boca. Una vez que los "pistoleros" oigan gritar a los "indios" se levantarán y saldrán corriendo para evitar que los pillen los "indios".

Comentarios: se puede jugar a que los "indios" pillen a todos los "pistoleros", o bien que los "indios" persigan a los "pistoleros" hasta que éstos atraviesan una línea situada a unos 10 metros de distancia, repitiéndose después el juego solamente con los "pistoleros" que han logrado atravesar la línea.

Aportado por Javier Mateo Villaescusa y Antonia Rubio

La Brujita de los Colores

Más de 4 años

De 4 a 20 participantes

Patio, Gimnasio

Juego de Atrape

Los niños eligen una brujita, una madre o padre, y los colores. La brujita toca la puerta -toc- toc. La madre o el padre pregunta: ¿ Quién es? La brujita le contesta : Soy la brujita de los colores y vengo a buscar un color. La madre le contesta: ¿ Qué color? La brujita elige un color (por ejemplo el amarillo) El niño que es ese color sale corriendo, si la bruja lo atrapa va con ella y se convierte en brujiito sino vuelve a la casa y cambia de color.

El juego finaliza cuando todos los niños son brujiitos.

Aportado por Irene, Profesora de Educación Física, Pinamar



La Cucaracha

Edades: 4 a 6 años

Nº de jugadores: De 15 a 30 Participantes

Terreno de juego: Patio, Gimnasio, etc.

Tipo de juego: de atrape

Se forma un círculo con los alumnos tomados de la manos. Uno de ellos se colocará en el centro del círculo (quien será la cucaracha). En el momento que indique el profesor todos comenzarán a cantar "La cucaracha, la cucaracha, ya no puede caminar, porque no tiene, porque le faltan las dos patitas de atrás, échenle FLIT, échenle más, ya se murió, ya revivió": En ese momento todos empiezan a correr, el alumno que estaba en el centro del círculo comenzará a perseguir a sus compañeros y al que alcance será la cucaracha.

Aportado por Carlos Daniel Verdugo Rojas

La Marcha del Ciempiés

Edades: 3 a 5 años

Nº de jugadores: Grupos de 10 a 20 niños

Terreno de Juego: Gimnasio

Tipo de Juego: de Atrape

Los niños se ubican detrás de una línea y deberán cruzar el patio, sin ser atrapados por el ciempiés. Ganará el último que sea atrapado. Para iniciar su carrera los niños esperan que el ciempiés cante y baile su canción; El ciempiés es un bicho muy raro
parece que son muchos bichos atados,
yo lo miro y me acuerdo del tren
les cuento las patas y llego hasta cien.

Cada niño atrapado se suma a ciempiés y baila la canción.

Aportado por Luis Bidegain. Psicomotricista.



Las Cintas

Edades: Más de 6 años

Nº de jugadores: Grupos de 5 a 10 participantes

Terreno de juego: Patio, Gimnasio, etc. (lugar amplio y llano)

Tipo de juego: de atrape

En el grupo hay una vendedora y una compradora (o vendedor y comprador, o de sexos diferentes) y los demás son cintas. La vendedora le dice al oído a las cintas el color que tienen (sin que se entere la compradora). Se desarrolla el siguiente diálogo entre compradora y vendedora:

COMPRADORA: tun, tun.

VENDEDORA: ¿quién es?

COMPRADORA: la vieja Inés con los zapatos al revés.

VENDEDORA: ¿y que quería?.

COMPRADORA: una cinta.

VENDEDORA: ¿ y de qué color?

A continuación la compradora dice un color, el niño o niña que tenga ese color sale corriendo hacia un lugar previamente determinado y vuelve a la "venta". La compradora lo intenta coger y si lo hace, antes de que llegue a la misma, lo pone en un lugar determinado (está comprada). termina el juego cuando todas las cintas estén compradas.

Aportado por Alvaro Martín Corujo

Las Ollitas

Edades: De 5 a 7 años

Nº de jugadores: Ilimitado

Terreno de juego: Patio, Gimnasio

Tipo de Juego: de Atrape

Se seleccionan dos participantes y se colocan delante del grupo. Los participantes estarán colocados en posición de cuclillas con las manos por debajo de la parte de atrás de las rodillas. Los dos compañeros llegarán a preguntar si tienen ollas y los demás responderán que sí que pasen a comprarlas. Los dos niños tendrán que detener a sus compañeros por los brazos sin que él suelte para nada sus manos de debajo de las piernas hasta llegar a un límite marcado. Luego el compañero que compraron tiene que correr mientras que ellos pagan por su adquisición. Si lo atrapan les ayudará con los que faltan, en caso contrario, volverá a ser olla.

Aportado por Silvia Cirett



La Sombra

Edades: De 6 a 12 años

Nº de jugadores: Ilimitado

Terreno de juego: Patio, Gimnasio

Tipo de Juego: de Atrape

Los alumnos se colocan por parejas, Un alumno va corriendo por la pista, y su compañero hace "la sombra", teniendo que imitar todos los movimientos del primero: saltos, movimientos de brazos, cambios de dirección y de sentido, paradas, y todo lo que se le ocurra a los alumnos.

Comentarios: Este juego se puede utilizar como calentamiento, orientando el profesor a los alumnos en los movimientos a realizar, por ejemplo: movilidad articular de brazos, skipping, talones atrás, desplazamientos laterales, correr de espaldas, andar de puntillas, con los talones, etc.

Aportado por Javier Mateo Villaescusa y Antonia Rubio

La Vareta

Edades: Indistinto

Nº de jugadores: Grupos de 8 integrantes

Terreno de juego: Patio, Gimnasio, etc.

Tipo de juego: de Atrape

Los jugadores se distribuyen en grupos de 8 jugadores. Todos se colocan en fila y uno hace de madre, y es el que lleva una vara. La madre pregunta, por ejemplo, nombres de inmovilizaciones, o marcas de coche...., aquel que responda lo que la madre pensó, obtendrá la vara y perseguirá con ella a los demás pudiéndole golpear hasta que estos lleguen a "casa".

Se puede usar un cinturón en clases de artes marciales o un balón en otros deportes. En estos casos se trata de preguntar contenidos técnicos a los alumnos para que aprendan y jueguen.

Aportado por Santiago Rodríguez Calderón



Los Animales Salvajes

Edades: De 6 a 12 años

Nº de jugadores: Más de 10 participantes

Terreno de Juego: Patio

Tipo de juego: de atrape.

Descripción: Se reparte a cada alumno una ficha, en la que hay dibujado un animal (elefantes, gatos, ratones, cerdos, águilas, perros, ranas...).

El profesor dirá: ¡Los animales salvajes son los ...!, y dirá el nombre de un animal.

Los alumnos que tengan esa ficha serán los que tratarán de pillar al resto de los "animales". Cuando pillen a un "animal", lo llevan a la "madriguera", (por ejemplo una portería).

Variante: Se pueden añadir dos fichas que representen a un "cazador". Estos podrán pillar a cualquier animal. Si algún "animal" pilla al "cazador", este le contara hasta 5 y podrá pillar a ese "animal". De este modo se añade un mayor grado de incertidumbre al juego.

Aportado por Javier Mateo Villaescusa y Antonia Rubio Romero

Mancha T.V.

Edades: 5 a 12 años

Nº de jugadores: 5 a 20 integrantes

Terreno de juego: Gimnasio, Patio.

Tipo de Juego: de Atrape

Se elige a un niño que sea el manchador o el que "para". Los demás jugadores, deben correr alrededor de él tratando de no ser manchados. Para salvarse, el niño debe agacharse y nombrar un programa de televisión. El último en haber sido manchado, será el manchador en el próximo juego.

Aportado por Gastón Eduardo Nola Alonso



Los Comecocos 2

Edades: De 6 a 12 años

Nº de jugadores: De 10 a 30 jugadores

Terreno de juego: Patio, Gimnasio

Tipo de Juego: de Atrape

Este juego trata de simular al homónimo de los video juegos. se eligen a dos o tres alumnos que son los "fantasmas" y "comecocos". cuando un "fantasma" atrapa a un "comecocos" este se convierte en "fantasma".

Variantes: Se puede jugar de muchas formas:

- Tanto los "fantasmas" como los "comecocos" tienen que ir pisando siempre una línea cualquiera de la pista.

Variantes: Cuando el profesor toca el silbato, los "comecocos" pueden pillar a los "fantasmas", convirtiéndose éstos en "comecocos". D este modo se simula a cuando en el video juego el "comecocos" se come un punto de mayor tamaño.

Comentarios: Para jugar a este juego es necesaria una pista en la que se encuentren señalados varios campos, como por ejemplo, una pista de voleibol, una de badminton, baloncesto, etc.

Aportado por Javier Mateo Villaescusa y Antonia Rubio

Mancha Pacman

Edades: Más de 6 años

Nº de jugadores: Grupo Grande

Terreno de Juego: Gimnasio, Patio,

Tipo de Juego: de Atrape

Se elije un niño que sera el pacaman y deberá correr haciendo el gesto de comer con ambas manos a los compañeros que deberan correr solamente por encima de las líneas que se encuentren marcadas en la cancha. Cada niño atrapado pasará a ser pacman duplicandose hasta que queda uno sin tocar que será el ganador.

Aportado por Carlos Martin



Mancha Zoom

Edades: De 5 a 7 años

Nº de jugadores: Grupo de 20 a 30 integrantes.

Terreno de juego: Gimnasio, Patio.

Tipo de Juego: de Atrape

La zona de juego debe estar bien delimitada, sobre uno de los límites se ubica uno de los chicos, el que será la mancha, y en el límite contrario los compañeros (refugio). Las consignas son:

1-Al subir, la mancha, paulatinamente los brazos, los chicos se irán acercando hacia esta mediante pasos largos, tratando de quedar lo más cerca posible de la mancha en el momento en que tienen los brazos extendidos hacia arriba.

2-Al bajar paulatinamente los brazos, los chicos se irán alejando de la mancha, hasta llegar al punto de partida, en que la mancha tiene los brazos extendidos hacia abajo.

3- Cuando la mancha diga "foto", saldrá corriendo a tocar a uno de sus compañeros, que también correrán hasta que lleguen al punto de partida (refugio).

El que es tocado pasa a ser reemplazar a la mancha. Si no toca a alguno de sus compañeros, vuelve a empezar.

Aportado por Bertolotti Eva Veronica

Marcianitos y Terrícolas

Edades: Más de 6 años

Nº de jugadores: Indistinto

Terreno de juego: Patio, Gimnasio, Tatami, etc.

Tipo de juego: de atrape y con Pinzas

Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. En el centro de dicho espacio se coloca una bolsa o una caja donde se colocan las pinzas (pinzas de colgar la ropa). Un jugador es elegido como "Marcianito". Este jugador se colocará una pinza en algún lugar visible de su camiseta e ira a pillar a los "Terrícolas". Cada vez que pilla a un "Terrícola", éste se convertirá en marciano y tendrá que coger una pinza y colocársela en un lugar de su camiseta. De esta manera ya podrá atrapar a los demás. Gana el jugador que quede en ultimo lugar sin atrapar.

Aportado por EFD-RED



Mirad para Arriba

Edades: 6 a 8 años

Nº de jugadores: Gran Grupo

Terreno de juego: Patio, Gimnasio, etc.

Tipo de Juego: de Atrape

Todos sentado en círculo menos uno, que está de pie en el exterior y que tiene un trapo en la mano.

Todos los alumnos cantan una canción al mismo tiempo que dramatizan lo que dice la letra. Ésta termina con un número. Todos cuentan hasta ese número mientras están con los ojos cerrados como si estuvieran durmiendo. El que está fuera del círculo deja el pañuelo tras uno de los sentados, cuando terminan de contar, al que le han dejado el pañuelo, se levanta y trata de coger al otro antes de que se sienta en el hueco que ha quedado.

CANCIÓN:

Mirad para arriba
que caen las hormigas
mirad para abajo
que caen escarabajos
manos delante
que viene el comandante
manos detrás
que viene el capitán
¡niños a dormir!
¿Hasta qué hora?.

Aportado por José Pineda Chacón



Pájaros y Jaulas

Edades: Más de 6 años

Nº de jugadores: Indistinto

Terreno de juego: Patio, Gimnasio, Tatami, etc.

Tipo de Juego: de atrape

Los alumnos se colocan en grupos de tres componentes, dos de los cuales se colocan enfrentados, de pie y cogidos por las manos (formando la "Jaula"). El tercer participante se coloca, en medio de ellos, entre las manos (el "Pájaro"). El jugador que se encuentra en medio tendrá el nº 1, y los otros dos serán el 2 y el 3 respectivamente.

Cuando el profesor diga nº 1 (el que ocupa la posición de pájaro) éste sale corriendo y la "Jaula" (compuesta por los números 2 y 3) cogidos de la mano salen detrás de él para atraparlo.

Cuando el profesor dice otro número, por ejemplo el 2, los números 1 y 3 se cogen de las manos, formando una nueva "Jaula" y van a atrapar al nuevo "Pájaro", y así sucesivamente.

Gana el jugador, que cuando ocupó el rol de "Pájaro" no ha sido atrapado nunca.

Aportado por EFD-RED

Pisa el Taco

Edades: Más de 8 años

Nº de jugadores: Grupos de más de 5 ó 6 integrantes

Terreno de juego: Patio, Gimnasio

Tipo de Juego: de Atrape

Se colocan tacos de plástico (en algunos sitios les llaman "ladrillos") por el suelo, bien separados. El número ideal de tacos es de aproximadamente un cuarto del número de jugadores. se elige a dos o tres jugadores que "la quedan", cuya misión es tocar al resto de los jugadores. Los tocados pasan a quedarla y el que ha tocado se salva. Para no ser tocados. Los jugadores tienen que estar pisando un taco (con un pie), pero tienen que abandonar ese lugar si otro compañero pisa el taco (no pueden volver a ese hasta haber estado en otro). El objetivo del juego es no ser cogidos nunca.

VARIANTE: Los que "la quedan" no se salvan cuando tocan a alguien, así va aumentando el número de los que "la quedan" y ganarán el juego aquellos que, al final, queden pisando un taco (señal de que no los han cogido nunca).

Aportado por Francisco Germán Vayón Ramírez



Perros, Gatos y Ratones

Edades: De 6 a 12 años

Nº de jugadores: Más de 15 participantes

Terreno de juego: Patio

Tipo de juego: de atrape.

Descripción: Se reparte a cada alumno una ficha, en la que hay dibujado un animal. Los animales de las fichas son: perros, gatos y ratones. Las fichas mas numerosas serán las de los ratones, seguidas por los gatos, y de las que menos habrá será de perros.

A la señal del profesor los perros tratarán de pillar a los gatos y enviarlos a la "madriguera" (por ejemplo una portería). Los gatos intentarán pillar a los ratones, a la vez que huyen de los perros.

Los ratones, sin embargo, tendrán que huir de los gatos. Si un perro pilla a un ratón, no sucede nada. Si un gato pilla a un perro tampoco sucede nada, este le contará hasta 5 y podrá pillar al gato.

Variante: Se pueden añadir dos fichas que representen a un "cazador". Estos podrán pillar a cualquier animal. Si algún "animal" pilla al "cazador", este le contará hasta 5 y podrá pillar a ese "animal". De este modo se añade un mayor grado de incertidumbre al juego.

Aportado por Javier Mateo Villaescusa y Antonia Rubio Romero

Quitarle la cola al Zorro

Edades: Más de 6 años

Nº de jugadores: Gran Grupo

Terreno de juego: Gimnasio, Patio, etc.

Tipo de juego: de atrape con cintas.

Cada alumno tiene un pañuelo o trozo de papel entre la parte trasera del pantalón y el cuerpo, con un trozo sobresaliendo a modo de cola. Los jugadores correrán libremente. Tratan de quitarle la cola a los demás. Si un jugador se queda sin cinta y no posee más queda eliminado. Si ha conseguido coger alguna, se la coloca y sigue jugando. Gana el que al finalizar el tiempo tenga un mayor número de pañuelos o cintas.

Aportado por José Pineda



Ratones Bailarines

Edades: De 6 a 12 años

Nº de jugadores: Grupos de 15 integrantes

Terreno de juego: Patio, Gimnasio

Tipo de Juego: de Atrape

Todos los participantes, se sitúan por el terreno de juego, procurando aprovechar el mayor espacio posible. Se nombra a un participante que haga de GATO perseguidor, el resto simulan ser RATONES BAILARINES, que empiezan a GIRAR antes de ser cazados por el Gato. En caso de ser cazado (tocado), por el GATO, SIN ESTAR EN GIRO, se tornarán GATO, de esa forma los Gatos van aumentando progresivamente, y decreciendo el número de RATONES BAILARINES, resultando al final del juego el más rápido el último RATÓN BAILARIN, que pondrá fin a este "movido" juego de ATRAPE.

Aportado por José Luis Platero Cabal..

Te Pillo si no te Equilibras

Edades: De 6 a 14 años

Nº de Jugadores: De 10 a 30 jugadores

Terreno de juego: Patio, Gimnasio

Tipo de Juego: de Atrape

Todos los alumnos con un volante, se eligen unos 3 ó 4 que son los cazadores. A la señal, todos los alumnos se colocan el volante en la cabeza y ya no lo pueden tocarlo con las manos. tienen que mantenerlo en equilibrio sin que se les caiga. Cuando esto ocurra los cazadores intentarán pillarlos.

Los cazadores podrán hacer risa a los que tienen el volante en la cabeza para que, de este modo se les caiga antes. Está prohibido tocar al alumno, o soplar, etc.

Variante: Los objetos se pueden equilibrar de distintas formas: en la palma de la mano, en la rodilla (manteniendo una pierna flexionada), a los alumnos se les ocurrirán muchas posibilidades.

Comentarios: este juego se puede hacer también con latas de refrescos vacías. Estas son más difíciles de mantener en equilibrio. de este modo tenemos un juego en el que se pueden trabajar otros contenidos como: reciclar el material, utilizar el material de deshecho, educación ambiental, educación para el consumidor, etc.

Aportado por Javier Mateo Villaescusa y Antonia Rubio



Voli-Globo

Edades: Más de 8 años

Nº de jugadores: En Parejas, varias.

Terreno de juego: Patio, Gimnasio

Tipo de Juegos: de Atrape

Se divide el terreno en dos campos iguales, delimitando las marcas; se coloca un lazo, listón, red, de un extremo a otro para dividir el terreno de juego, se utilizan globos con agua, toallas, costales, cada uno de los jugadores toma la toalla por un lado y su compañero del otro extremo, el globo estará arriba de la toalla, el otro equipo estará de la misma forma, pero en el otro lado de la cancha, y con su toalla, el objetivo del juego es pasar por arriba de la red el globo y los del otro equipo deberán correr, desplazarse, para atrapar el globo antes de que caiga, la pareja que deje caer el globo perderá; también puede realizarse con 3 equipos de 2 personas en cada parte de la cancha.

Aportado por Carlos Alberto Nuñez Ambriz y Elias Muñoz Ambriz

Zorros y Palomas

Edades: De 6 a 12 años

Nº de jugadores: Indistinto

Terreno de juego: Patio, Gimnasio

Tipo de Juego: de Atrape

Hacemos dos líneas a una distancia aproximada de 20 metros, que serán las casas de las palomas. En medio de estas dos líneas se colocará un alumno/a que será el zorro que a la señal del profesor/a intentará atrapar al mayor número de palomas que irán de una casa a otra. todas aquellas palomas que sean atrapadas se convertirán en zorros, colocándose en el medio, ganará aquel jugador/a que sobreviva como paloma.

Aportado por Raúl Fernández Tejada.

