

DINÁMICAS GRUPALES EDUCACIÓN INFANTIL



DIVERTIDAS PARA TU CLASE

ABRAZOS MUSICALES

Etapa: 6-8 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón o Gimnasio

Material: Radio-casete y un CD de música

Objetivo a desarrollar: Potenciar la cooperación y crear una buena dinámica de grupo.

Bloque Específico: Juego de dinamización grupal

Organización: Individual, parejas hasta que se forme el gran grupo.

Desarrollo: Se pone una música animada mientras que los participantes saltan por el pabellón. Cuando se detiene la música cada participante da a otro un abrazo y le dice su nombre. Continúa la música y la próxima vez que se pare se abrazarán tres niños y se dirán su nombre así hasta que se junten en un gran abrazo musical.

Reglas y Variantes: Se puede hacer en parejas y tríos.

ADIVINA

Etapa: A partir de los 4 años.

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón o Gimnasio

Material: Una sábana, tela grande o similar.

Objetivo a desarrollar: Discriminación táctil.

Bloque Específico: Sensoriales y de conocimiento corporal.

Organización: Sentarse en corro, inicialmente. En el medio se coloca la sábana de forma que tape los brazos de los alumnos.

Desarrollo: Se introduce un objeto bajo la sábana, sin que lo vean ellos. Se lo deben de ir pasando de mano en mano. Una vez que el objeto ha recorrido el círculo, tienen que adivinar, en voz alta y por orden, de qué objeto se trata. Cuando uno lo adivina, se introduce otro objeto. Lo empiezan a adivinar a partir del jugador que había acertado el anterior.

Reglas: Ninguna.

ATON, PIRULELO

Etapa: Cualquier edad

Ciclo: Primaria y Secundaria

Lugar: Gimnasio o Pabellón

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: Imitación, Conocer los oficios

Bloque Específico: Juego de dinamización grupal

Organización: Debe de haber mas de 4 jugadores

Desarrollo: Sentados en círculo, los participantes eligen un oficio propuesto por ellos o por otro. Acto seguido, con los brazos delante del pecho movidos circularmente cantan:

"Antón, /Antón,/ Antón Perulero /cada cual /cada cual que atienda a su juego /y el que no lo atienda /pagará /pagará/ pagará una prenda.

El animador, mientras cantan la canción, realiza el gesto correspondiente a uno de los oficios. El jugador que tiene este oficio debe imitarle, si no pagará una prenda.

En el momento en que hay varias prendas en depósito se propone recuperarlas pasando diversas pruebas. En tiempo de clase es más aconsejable implantar una actividad física común, tal como correr una distancia, subirse a una espaldera, etc. cada vez que se falla. Es menos divertido pero más fluido.

Reglas: Ninguna.

BALON PRISIONERO

Etapa: Primaria

Ciclo: 2-3

Lugar: Pista polideportiva o gimnasio

Material: Una pelota blanda

Objetivo a desarrollar: Desarrollar la coordinación de acciones y movimientos.

Bloque Específico: Coordinación Motriz

Organización: Gran grupo

Desarrollo: Se divide la clase en dos grupos, uno enfrente del otro. A la espalda de cada uno de los equipos se sitúan dos prisioneros de cada equipo rival. El juego consiste en lanzar la pelota para golpear con él a un rival y hacerlo su prisionero, sin que éste logre cogerlo, ya que si así fuera el prisionero sería el lanzador.

Reglas: Ganará el equipo que consiga capturar a todos los componentes del equipo contrario.

BEISBOL, RACKET

Etapa: A partir de los 10 años

Ciclo: Primaria y Secundaria

Lugar: Polideportivo

Material: Raqueta de Tenis, pelota de Beisbol ,bases.

Objetivo a desarrollar: Iniciación al Tenis y al Beisbol

Bloque Específico: Actividades deportivo-recreativas

Organización: Estructuración del campo como el Beisbol.

Desarrollo: Igual que el Beisbol pero con los puntos de otra manera:

- un home run:5 puntos
- un home:3 puntos

Reglas: Los que hacen home run después de que tiren todos tiran 2 veces y los que hacen home 1 vez.

LA BRUJA PIRUJA

Etapa: De 6-14 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón o Gimnasio

Material: Hojas de periódico

Objetivo a desarrollar: Coordinación y agilidad

Bloque Específico: Humoradas

Organización: de 10 a 30 jugadores

Desarrollo: 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.

Reglas: Ninguna

¡BUENOS DIAS!

Etapa: 7 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón o gimnasio

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: Desplazarse de distintas formas por el espacio, individualmente o colectivamente. Alcanzar autonomía y confianza en los distintos desplazamientos.

Bloque Específico: Juego motor

Organización: Individualmente

Desarrollo: Todos los participantes realizarán las tareas que hacemos cuando nos levantamos (lavarnos, peinarnos, desayunar...) mediante gestos. También se puede hacer en cámara lenta.

Reglas: Ninguna

BUSCA TU NUBE

Etapas: A partir de 5 años

Ciclo: Primero

Lugar: Pabellón

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: Percepción

Bloque Específico: Juego Sensorial

Organización: Grupo Grande

Desarrollo: En un cielo lleno de nubes el profesor busca una que tenga la forma de un objeto o animal. ¿Qué alumno la descubre antes?

Reglas y Variantes: Buscar diversas nubes. Se trata de bautizar a la nube con el nombre más original y encontrarla entre las demás.

BUSCO TU CARA

Etapas: Cualquier edad

Ciclo: Cualquier ciclo

Lugar: Sitio Cerrado o Abierto

Material: Pañuelos para taparse los ojos

Objetivo a desarrollar: Reconocer al compañero

Bloque Específico: Juego Sensorial

Organización: 20 participantes o más

Desarrollo: Los participantes se ponen por parejas y se examinan cuidadosamente la cara. A continuación uno de ellos se venda los ojos y tiene que descubrir al otro entre el resto del grupo a través del tacto.

Reglas y Variantes: Se puede invertir el juego, es decir, comenzar con los ojos tapados

CARRERA DE SACOS

Etapas: de 6 hasta los 18 años.

Ciclo: Primaria y Secundaria

Lugar: Pabellón, Gimnasio, Parque

Material: Sacos

Objetivo a desarrollar: Dominio del Esquema Corporal y Aspectos Psicomotrices

Bloque Específico: Juegos tradicionales y populares

Organización: Gran Grupo. Carreras de cinco participantes a la vez.

Desarrollo: Los participantes introducen sus cuerpos de la cintura para abajo en un saco. Se colocan en hilera detrás de una línea y a la voz de: “Salgan”, todos salen en carrera hacia una meta que se ha establecido con anticipación. El primero que llegue a la meta es el ganador.

Reglas: No está permitido salir del saco para andar o correr.

CAZAR AL RUIDOSO

Etapa: Primaria

Ciclo: 1-2

Lugar: Pista polideportiva o Gimnasio

Material: Mascaras negras y pañuelos para vendar los ojos

Objetivo a desarrollar: Conocer el esquema e imagen corporal y la toma de conciencia espacial.

Bloque específico: Elementos psicomotores básicos.

Organización: Gran grupo.

Desarrollo: Los jugadores se agarran de las manos formando un círculo. Todos tienen los ojos vendados menos tres; éstos jugadores harán los ruidos. Se desplazarán o moverán a puntos distintos del polideportivo, donde harán o realizarán diferentes ruidos (silbato, golpear una puerta, golpear un banco...). Los demás averiguarán de donde viene el sonido e irán hacia el mismo teniendo que cazar al jugador que hizo el ruido.

Reglas: No pueden soltarse las manos ni salir de la zona establecida.

Variantes: Se podrán introducir a la vez más de un ruido.

COLOR, COLOR

Etapa: A partir de 4 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón o Gimnasio

Material: Objetos y prendas de diferentes colores

Objetivo a desarrollar: Discriminación visual

Bloque Específico: Sensoriales y de conocimiento del medio

Organización: Rodeando al animador

Desarrollo: El animador dice color, color y un color. Los niños y las niñas tienen que ir a buscar y tocar el color antes que el animador los atrape. El atrapado pasará a ser el que dice el color.

DERECHA-IZQUIERDA

Etapa: De 5 a 7 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: La Lateralidad (Conocer nuestra derecha y nuestra izquierda)

Bloque Específico: Juegos sensoriales y de Conocimiento Corporal

Organización: Sentados en el suelo

Desarrollo: Cuando el profesor dice "derecha" los alumnos levantan la mano derecha. Cuando dice "izquierda", levantan la izquierda. Cambios rápidos y repeticiones.

Reglas y Variantes: El mismo juego pero con los pies.

DESCUBRIR AL INTRUSO

Etapa: A partir de 6 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón cerrado.

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: Juegos de expresión corporal

Bloque Específico: Juegos sensoriales y de conocimiento corporal

Organización: Sentados formando un corro. Uno de ellos se aleja del grupo.

Desarrollo: Todos los que están en el corro, excepto uno, deben expresar con la cara un sentimiento o emoción sobre el cual se han puesto de acuerdo previamente. Hay uno que expresará algo diferente. EL alumno que se había alejado del grupo regresa y debe descubrir el sentimiento o emoción expresado por sus compañeros. Debe descubrir también al que expresa algo diferente.

Reglas: Ninguna.

EL HOMBRE DEL TIEMPO

Etapa: A partir de 8 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón, Gimnasio, Aire Libre

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: Expresión Corporal

Bloque Específico: Juegos sensoriales y de conocimiento corporal

Organización Inicial: En corro cogidos de la mano. En el centro, uno de ellos es "el hombre del tiempo".

Desarrollo: El hombre del tiempo va indicando diferentes fenómenos meteorológicos. Los que forman el corro van girando, cambiando su comportamiento en función de diferentes cambios de tiempo. Los cambios han de realizarse lentamente.

Reglas: Ninguna

EL ENCUENTRO

Etapa: A partir de 7 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Cualquier espacio libre o cerrado

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: Encontrar a un compañero

Bloque Específico: Animación

Organización: Los niños/as se encuentran situados en cualquier lado

Desarrollo: Dos jugadores, colocados en extremos separados del recinto, intentan encontrarse y cogerse de las manos. Los otros tratan de impedirlo colocándose delante.

Reglas: no vale coger.

EVITAR LA SERPIENTE

Etapa: de 6 a 12 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Cualquier lugar abierto o cerrado

Material: Una cuerda de 3 o 4 metros

Objetivo a desarrollar: Pisar la cuerda

Bloque Específico: Juego de animación

Organización: Gran grupo

Desarrollo: Un jugador lleva la cuerda, la "serpiente", que agita con rápidos movimientos de la mano. Los demás intentan pisarla y si alguno lo consigue dirige el juego. Si alguno es tocado por la serpiente sigue jugando, pero debe ponerse la mano sobre la parte tocada.

Reglas: Ninguna

LA GALLINITA CIEGA

Etapas: Cualquier edad

Ciclo: Primaria y Secundaria

Lugar: Pabellón o Gimnasio

Material: Una venda o pañuelo

Objetivo a desarrollar: Entretenimiento

Bloque Específico: Juego tradicional y popular

Organización: Espacio amplio y libre de obstáculos. Puede ser tanto de exterior como de interior.

Desarrollo: Un jugador se venda los ojos y los demás lo giran sobre sí mismo para que pierda las referencias espaciales y del resto de jugadores. Mientras el “ciego” tantea en busca de algún jugador, el resto se dedica a bailar alrededor de él y tocarle, intentando que no les agarre. Cuando el “ciego” consigue atrapar a algún jugador, debe identificarle mediante el tacto. Si acierta intercambia el rol con el jugador pillado.

Reglas: No se puede quitar, ni levantar el pañuelo.

EL GATO

Etapas: De 8 a 10 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón, Gimnasio

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: Desarrollar las aptitudes físicas

Bloque Específico: Actividades deportivo-recreativas

Organización: Gran Grupo

Desarrollo: Los jugadores, en número impar, corren libremente. Cuando el animador grita "¡Que viene el gato!", este sale de su escondite y los jugadores han de formar parejas; el que queda solo se convierte en ratón, que es perseguido por el gato. Los pares ayudan al ratón o al gato. El ratón atrapado se convierte en gato la próxima ocasión.

Reglas: Ninguna

GLOBO ARRIBA

Etapa: A partir de los 6 años

Ciclo: Primaria y Secundaria

Lugar: Pabellón

Material: Un globo

Objetivo a desarrollar: El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

Bloque Específico: Juego Cooperativo

Organización: Espacio de juego: Interior. Jugadores: Entre diez y treinta.

Desarrollo: Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo.

Reglas: Arriba y abajo. Si un jugador que está en sentado toca el suelo, se levanta; si está de pie, se sienta. El juego finaliza cuando el globo toca el suelo. Sustituir el globo por una pelota de playa, un balón de gomaespuma, etc.

LA GRANJA

Etapa: A partir de 5 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón o gimnasio

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: Discriminación auditiva

Bloque Específico: Sensoriales y de conocimiento corporal.

Organización: Inicialmente libremente por el espacio

Desarrollo: A cada dos jugadores se les asigna el mismo animal. Se van desplazando emitiendo la voz o los sonidos del animal que se les ha asignado. Las parejas de animales deben encontrarse.

Reglas: Los jugadores deben ir con los ojos tapados.

GRANDES Y PEQUEÑAS

Etapa: A partir de 3 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón

Material: Pelotas grandes y pequeñas

Objetivo a desarrollar: Discriminación visual

Bloque Específico: Sensaciones y conocimiento corporal

Organización: Corren libremente por el pabellón

Desarrollo: El animador del juego grita “grandes” o “pequeñas” y tienen que coger la pelota que corresponda y sentarse.

Variantes: En lugar de sentarse, lanzarla, botarla...

GUARDIAS Y LADRONES

Etapa: de 7 años en adelante

Ciclo: Primaria y Secundaria.

Lugar: Polideportivo o Patio

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: Conseguir atrapar a todos los ladrones.

Bloque Específico: Juego de dinamización grupal (Juego de persecución)

Organización: Gran grupo

Desarrollo: El grupo se divide en dos mitades. Una mitad son policías y la otra ladrones. El juego consiste en que los policías deben atrapar a los ladrones. Cada ladrón que es capturado pasará a la cárcel donde será vigilado por los policías. Si algún ladrón entrará en la cárcel y tocará a otro que esta preso, este quedaría libre. El juego termina cuando todos los ladrones son capturados.

Reglas: No valdrá poner la zancadilla, ni empujar

GUIAR AL BURRITO

Etapa: A partir de 3 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Gimnasio

Material: Aros y pañuelos para vendar los ojos.

Objetivo a desarrollar: Organización Espacial

Bloque Específico: Juegos sensoriales y de conocimiento corporal

Organización Inicial: Por parejas. En cada pareja, uno es el "burrito" y se coloca dentro del aro con los ojos vendados. El otro agarra el aro, situándose en el exterior del mismo.

Desarrollo: El que está situado en el exterior del aro debe conducir al burrito, evitando que choque con otros burritos.

Reglas: Ninguna

EL JUEGO DE LOS DISPARATES

Etapas: A partir de 6 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón, Gimnasio o Lugar abierto

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: Conocer los nombres de los participantes

Bloque Específico: Juegos de conocimiento

Organización: Corro

Desarrollo: Todos forman un corro. La primera persona hace, en voz baja, una pregunta a su compañero de la derecha y así hasta que el último pregunta al que empezó. Después, en voz alta, se dice el nombre que ha efectuado la pregunta de la izquierda y la contestación de la derecha, resultando situaciones de lo más disparatadas.

Reglas: Las preguntas deben ser un poco atrevidas

LA CALVA

Etapa: Juego de Mayores o Jubilados

Ciclo:

Lugar: Parque, Campo de Arena. Las dimensiones del campo de juego oscila entre 25 m. de largo y 5 de ancho. La distancia de tiro esta unificada a 14,5 metros, teniendo de 3 a 5 metros de salida de cemento o baldosa y 6 u 8 de despeje de tiro.

Material: La Calva o Calvo y el Marro.

La Calva: Es una pieza de madera, generalmente de: encina, roble, mimbrón, etc., con forma de ángulo obtuso, entre 110 y 120 grados, la parte inferior o base sobre la que se coloca en el suelo, recibe el nombre de ZAPATA, mide 23 cm. y la parte superior es la ALZADA; y tiene una longitud de 22 cm. aproximadamente, algo menos que la zapata.

El Marro: En los inicios ancestrales de este juego se empleaban marros (o morrillos) de piedra. Cantos de río a los que se les dio forma. Aunque todavía en estos días se pueden ver en los campeonatos morrillos o marros de piedra labrada.

Objetivo a desarrollar: Conseguir nueve calvas para ganar el juego

Bloque Específico: Juego Colectivo al aire libre

Organización: De dos a seis jugadores

Desarrollo: Se lanzan 25 tiradas a 14,5 metros, con dos previas de prueba. Sólo son válidos los lanzamientos, en los que el marro golpea la calva antes de tocar el suelo.

Reglas: Son calvas válidas todas aquellas que el marro golpea limpiamente a la calva o calvo, no teniendo valor nunca los rebotes. Si un jugador da clava, tira el siguiente de su equipo, y así sucesivamente hasta que uno falle o se termine el juego; es cuando tira el equipo contrario.

PASEO POR EL LAGO ENCANTADO

Etapa: Primaria

Ciclo: de 4 a 10 años.

Lugar: Polideportivo o Pabellón. Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de jugadores.

Material: Aros, tiza.

Objetivo a desarrollar: . El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados.

Bloque Específico: Juego Cooperativo

Organización: : Más de diez.

Desarrollo: : Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago. Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo

Reglas: 1. Siameses. Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen. 2. Flores venenosas. Picas colocadas sobre un ladrillo y situadas dentro de algunos de los aros pueden simular ser flores venenosas que nadie puede tocar.

LA GRAN CARCAJADA

Etapa: A partir de 6 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón, Acampada, etc.

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: La respiración

Bloque Específico: Juegos sensoriales y de conocimiento corporal

Organización: Formar dos equipos.

Desarrollo: Uno de los equipos permanece serio mientras el otro se ríe de todas las formas posibles. Cuando consiguen hacer reír al otro equipo, cambio de rol.

Reglas: Ninguna

LA OLA

Etapas: Más de 8 años

Ciclo: Primaria y Secundaria

Lugar: Pabellón

Material: Un balón por equipo

Objetivo a desarrollar: Potenciar la cooperación y crear una buena dinámica de grupo

Bloque Específico: De dinamización grupal

Organización: Menos de 10 jugadores por equipo

Desarrollo: Los jugadores se distribuyen en equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie, con las piernas separadas. El primer jugador tiene una pelota.

A la señal del profesor, dicho jugador pasará al segundo la pelota por entre sus piernas. Éste la tomará y se la pasará al tercero por encima de su cabeza, el tercero se la pasará al cuarto por entre sus piernas, y así sucesivamente. Cuando el último coge la pelota, se desplaza corriendo hasta la primera posición, (provocando que todo el equipo se desplace una posición hacia atrás), comenzando el ciclo nuevamente.

Gana el equipo que complete el ciclo primero, llegando a la posición inicial.

Reglas: Ninguna

LA PEONZA

Etapa: A partir de 8 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Gimnasio o Pabellón

Material: Ninguno.

Objetivo a desarrollar: Ajuste Corporal

Bloque Específico: Juegos sensoriales y de conocimiento corporal

Organización: Grupos de unos ocho niños y niñas. Forman un corro y uno en el centro. Los del corro están muy juntos, descalzos y con los pies rodean y aguantan los pies del que está en el centro.

Desarrollo: El que está en el centro muy rígido, se deja caer hacia sus compañeros, quienes los sostienen y lo envían hacia otro lugar del corro.

Reglas: Ninguna

LA SOMBRA

Etapa: A partir de 5 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón o cualquier lugar abierto

Material: Ninguno.

Objetivo a desarrollar: El control tónico y la relajación

Bloque Específico: Juegos sensoriales y de conocimiento corporal

Organización: Por parejas, uno delante de otro.

Desarrollo: El que está detrás persigue al otro e intenta cogerlo. Si éste se para en seco y levanta los brazos, el de detrás debe adoptar la misma posición sin tocar a su compañero. Se van variando las posiciones de inmovilidad.

Reglas: Ninguna

LA LLAMADA DE LOS ANIMALES

Etapa: de 6 a 8 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón o Gimnasio

Material: Fichas

Objetivo a desarrollar: Reunir a todos los animales del grupo

Bloque Específico: Juego sensorial

Organización: División de los participantes en dos grupos

Desarrollo: Se reparte a cada alumno una ficha, en la que hay dibujado un animal (elefantes, gatos, perros y ranas). Se designa a 4 alumnos, cada uno con una ficha de un animal distinto, que actuarán con el rol de "madre". Las madres se situarán en cada una de las esquinas de la pista. A la señal del profesor, los alumnos se dirigen hacia las esquinas. Cuando se encuentren con la madre, emitirán el sonido del animal que representaba su ficha, y la madre le responderá con el suyo. Si coinciden se colocará al lado de la madre, si no coinciden, se dirigirá a buscar la que le corresponde. Gana aquel grupo de animales que antes reúna a todos sus miembros.

Reglas o Variante: se puede añadir una ficha que es la del "cazador". Este se situará en otro lugar de la pista, y cuando algún "animal" emita su sonido frente a él, perderá una pierna y tendrá que desplazarse a la pata coja.

LOS DORMILONES

Etapa: A partir de 3 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: La respiración

Bloque Específico: Juegos Sensoriales y de conocimiento corporal

Organización: Distribuidos por el espacio, estirados en el suelo.

Desarrollo: Deben hacer ver que están dormidos, emitiendo todos los ruidos que hacen cuando están dormidos. Termina la actividad con un despertar, desperezándose, en el que debe haber un gran bostezo.

Reglas: Ninguna

LUCHA LATERAL

Etapa: Cualquier edad

Ciclo: Primaria y Secundaria

Lugar: Gimnasio o Pabellón

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: Llevar a tu compañero hacia el lado que tu tires

Bloque Específico: Actividades deportivo-recreativas (Fortalecimiento de oblicuos)

Organización: Por parejas

Desarrollo: : Se colocaran las parejas en el suelo dándose la espalda y con los brazos entrelazados. A la voz del organizador cada uno, con las piernas abiertas para mejor apoyo, intentara llevar a tocar el suelo al otro componente de la pareja haciendo fuerza hacia un lado teniendo en cuenta que si se decide tirar hacia la izquierda cada uno habrá de tirar a su izquierda.

Reglas: Ninguna

MARTIN PESCADOR

Etapa: Mayor de 6 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Cualquier lugar abierto o cerrado

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: Tener más pescados

Bloque Específico: Juego de Animación (diversión)

Organización: Gran Grupo

Desarrollo: Se eligen los dos compañeros (Martín Pescador) que estarán en el puente, a través de una ronda con canción: *Martín Pescador me dejará pasar pasará pasará la colita quedará.*

Los dos elegidos forman un puente juntando las palmas de las manos a la altura de sus cabezas y cada uno de ellos elige un sabor de helado en secreto. El resto de los compañeros arma un trencito que va pasando por debajo del puente al ritmo de la canción. El último del tren queda atrapado en el puente. Allí se le pregunta qué helado prefiere (por ejemplo: de chocolate o de frutilla). De acuerdo a su elección se ubica detrás del Martín Pescador que posea ese sabor. Así hasta pasar todos.

El Martín Pescador que tenga más "pescados" es el ganador.

Reglas: Ninguna

EL JUEGO DEL MUS

Etapa: A partir de los 12 años

Ciclo: Secundaria

Lugar: Sala de juegos, cafeterías, bares.

Material: Es la baraja española de 40 cartas.

Objetivo a desarrollar: Conseguir ganar 2 vacas (cada vaca son 4 juegos de 40 tantos).

Bloque Específico: Juegos de sobremesa

Organización: Cuatro jugadores. Se disponen en una mesa sentándose los compañeros uno frente a otro.

Desarrollo: En una mesa se dispone la BARAJA y los TANTEOS (20) en el centro. Normalmente se juega la partida a 4 juegos de 40 tantos cada uno.

En el MUS no hay una sola jugada si no que es una sucesión de las cuatro comentadas: Grande, Chica, Pares y Juego (o Punto), consiguiendo puntos (PIEDRAS) hasta ganar el juego. El juego consta de 40 tantos o piedras. Para llevar la cuenta de los tantos de cada pareja, un jugador de cada una APUNTA y va cogiendo del centro de la mesa hasta llegar a 5. En ese momento, pasará las piedras al centro y dará una a su compañero (AMARRACO). Es decir: en cada pareja un jugador, el que apunta, lleva el contaje de las PIEDRAS (1 tanto) y el otro el de los AMARRACOS (5 tantos).

Una vez dispuestos los jugadores en la mesa con los compañeros enfrente, se sortea el jugador que da las cartas, lo habitual es que cualquiera de ellos coja el mazo de cartas y corte enseñando la carta, el palo de la carta indica que jugador da la primera mano: en

orden de derecha a izquierda Oros-Copas-Espadas-Bastos. Por ejemplo si la carta es el 3 de espadas, dará el jugador colocado a la izquierda del que ha enseñado la carta (este jugador es el MANO y el que reparte el POSTRE).

El jugador baraja las cartas, ofrece a cortar al de su izquierda y reparte cuatro cartas a cada jugador. de una en una, comenzando por su derecha.

Una vez repartidas, cada jugador ve sus cartas y empezando por el MANO dice MUS o NO HAY MUS dependiendo si quiere descartarse de alguna de las cartas o quiere jugar con ellas. Por turno van diciendo si desean MUS o cortar el MUS (NO HAY MUS). En caso de que los cuatro jugadores digan MUS, cada jugador se descartará de las cartas que crea innecesarias, poniéndolas boca abajo en el centro de la mesa, y el POSTRE dará las cartas que pida cada jugador, hasta cuatro, esta vez en bloque, y se continuará como en el caso de recién dadas las cartas.

Sólo con que uno de los jugadores diga NO HAY MUS el resto tendrá que jugar con las cartas que tiene en ese momento sin descartarse.

Cuando se corta el MUS, el POSTRE recoge las cartas del descarte, si lo ha habido, las pone con el resto del mazo y coloca la baraja a su derecha, indicando así el jugador que es MANO. Si en el desarrollo del MUS no quedaran cartas en el mazo, se recogen las de los descartes, se barajan y se sigue repartiendo.

Se comienza hablando de la jugada de GRANDE: cada jugador, cuando le llega el turno, puede PASAR (diciendo PASO) o ENVIDAR (diciendo envido, significa que apuesta 2 piedras, o envido 3, 4, 5, etc. las que quiera apostar). Los jugadores de la pareja contraria, cualquiera de ellos, podrá aceptar diciendo QUIERO, declinar la apuesta diciendo NO QUIERO o aumentar el envite diciendo el número de piedras que se quiere jugar (cuatro más, once más ...etc.). Los envites, o apuestas, se hacen por compañeros es decir que una vez que uno de los compañeros envida un número de tantos el otro no puede variar el envite salvo que cualquiera de los contrarios aumente el envite, y él quiera a su vez aumentarle.

Una vez cerrado el envite o pase de la Grande, sigue la jugada de CHICA en la que se procede exactamente igual que en la Grande comenzando por el MANO.

La jugada siguiente, PARES, se juega únicamente entre los jugadores que cumplan la condición de poseer Pares. Para saberlo, una vez terminada la jugada de chica el MANO

comienza a decir si posee o no Pares (PARES SI o PARES NO) y continúan el resto de jugadores. Los jugadores que posean pares, jugarán la jugada de PARES con los envites como en las anteriores. Si sólo hay pares en una de las parejas, se sigue a la jugada de JUEGO.

La jugada de JUEGO, se efectúa igual que la de PARES comenzando el MANO a decir si tiene o no Juego (JUEGO SI o JUEGO NO), continúan los demás y se desarrollan los envites. En caso de que ningún jugador tenga Juego, se sigue con la jugada de PUNTO en la que todos participan como en la Grande y la Chica.

Una vez finalizadas las jugadas, cada jugador enseña sus cartas y se verifican las apuestas que han tenido lugar en el transcurso de la jugada apuntándose cada pareja las piedras que gane de cada apuesta comenzando por la Grande, luego la Chica, los Pares y finalmente el Juego o Punto.

En caso de dos jugadas iguales, ganará el jugador MANO o el que más cerca esté del MANO por la izquierda.

La pareja que antes llegue a 40 tantos es la ganadora del juego. Si al contar los envites de alguna jugada una pareja consigue ya los 40 tantos, gana el juego aunque contando los envites de jugadas posteriores la otra pareja les supere.

Vocabulario del MUS:

El MUS tiene un vocabulario extendido y aceptado por los jugadores y es universal.

Piedra.- Es lo que se utiliza para llevar el tanteo del juego. (fichas, garbanzos, chapas, alubias, etc.)

Amarraco.- Tanteo que vale 5 piedras.

Mus.- En el inicio de cada jugada, un jugador dice Mus para indicar que quiere descartarse de una o varias cartas.

Paso.- En el transcurso de una jugada, indica que no se quiere envidar, o se quiere ver lo que hace el resto de jugadores para ejecutar la jugada propia. Un jugador que dice Paso no queda excluido de la jugada

Envido.- Apuesta de dos piedras.

Y yo.- Es una respuesta a un envite del contrario. Significa subir la apuesta del envite a dos piedras más.

Reenvido.- Igual que el anterior.

Quiero.- Es la aceptación de una apuesta del contrario.

No quiero.- No se acepta la apuesta del contrario.

No queremos.- Igual que la anterior salvo que en este caso obliga al compañero la decisión propia. En el MUS cada compañero actúa de por sí salvo que se pluralice al hablar. Si un jugador dice Quiero, el compañero podrá aceptar o reenvidar (nunca decir No queremos puesto que ya el compañero ha aceptado el envite), sin embargo al decir queremos o No queremos, obliga al compañero a aceptar su decisión. (Como se puede ver, la penetración entre compañeros es vital en este juego).

Ordago.- El ordago es la palabra clave del MUS. La aceptación de un Ordago por parte del contrario significa que en ese momento y en esa jugada se decide el juego. Es igual el número de tantos que lleve cada pareja, en cuanto un jugador dice Ordago y los contrarios dicen Quiero, se enseñan las cartas y el que gane la jugada que se esté jugando gana el juego.

Deje o No. Es la piedra que se apunta un jugador cuando el contrario no acepta el envite.

En el transcurso del MUS no se deben pronunciar palabras que no sean del juego. No obstante siempre existe una comunicación con el compañero con frases como "las tuyas" para indicarle que no se lleva gran jugada, etc. Aunque existe la creencia, en algunos lugares, de que esto da lugar a comunicaciones que se debiera hacer a través de las señas, siempre es mejor y más divertida una partida con comentarios jocosos entre compañeros y con el contrario basada en la confianza de que el MUS es un juego de caballeros, que las partidas calladas de "paso", "envido", "no quiero"... etc. que dan lugar a partidas tediosas por lo general. Una cosa es jugar con seriedad al MUS y otra muy distinta jugar al MUS "aburrido". SI el MUS se inventó para hacer amigos y en una partida sólo se dicen frases propias del MUS, difícilmente se podrá llegar a establecer una comunicación de amistad con los contrarios. (Esto es una forma de pensar del autor que cree que todos los jugadores de MUS juegan para divertirse y hacer amigos y que, además, puede corroborar que, en la mayoría de los casos, es cierto).

Las Señas:

DOS REYES: Morderse el labio inferior.

DOS ASES: Sacar la lengua hacia el frente. También se admite arrugar la nariz

TRES REYES: Torcer los labios, apretados, hacia un lado

TRES ASES: Sacar la lengua hacia un lado.

MEDIAS: Si no son de Reyes o Ases, inflar un carrillo (se puede también empujar el carrillo con la lengua)

DUPLES: Elevar las cejas. En algunos lugares, Valladolid entre ellos, se admite la distinción entre los duples cuya pareja más alta es de Reyes, elevar las cejas, y los que no van encabezados por Reyes, abrir la boca.

31: Se guiña un ojo para indicar que se lleva 31 para juego.

JUEGO: Sacar los labios, como dando un beso, para indicar cualquier juego que no sea 31.

30 AL PUNTO: Elevar un hombro.

CIEGAS: Ninguna de las anteriores jugadas

Puntuación (Tanteo):

El valor en tantos de las jugadas es el siguiente:

El no o Deje: Cuando la respuesta a un envite es No Quiero, la pareja que ha envidado se apunta al momento 1 piedra.

La Grande en Paso: Al finalizar la jugada, si no ha habido envites a Grande, la pareja que la gana se apunta 1 piedra.

La Chica en Paso: Al finalizar la jugada, si no ha habido envites a Chica, la pareja que la gana se apunta 1 piedra.

Pares: Además de los envites si les hubiera, la pareja que gana los pares se apunta 1 piedra por cada par que haya.

Medias: Igual que el anterior, pero se apuntan 2 piedras cada jugada de Medias.

Duples: Idem con 3 piedras cada jugada de Duples.

31: Idem, con 3 piedras por cada juego de 31.

Juego: 2 piedras cada Juego.

Punto: 1 piedra en conjunto.

Para cobrar las jugadas, se sigue el orden de Grande, Chica, Pares y Juego o Punto.

- Si un jugador envida y no hay aceptación del envite, se apunta 1 piedra.

- Las respuestas a los envites no tienen por qué seguir el orden de juego de derecha a izquierda, puede responder cualquiera de la pareja.

- Si hay una vuelta, reenvido o aumento de apuesta, y el contrario no acepta, se apuntan

en el momento el número de tantos en juego hasta el momento. Por ejemplo: *(pareja A) Envído - (pareja B) Y YO - (pareja A) NO QUIERO --> la pareja B apunta 2 piedras
*(pareja A) Envído - (pareja B) 4 más - (pareja A) ORDAGO - (pareja B) NO QUIERO
--> La pareja A se apunta 6 piedras (Envído y 4 más).

- Cuando una pareja no acepta un envite, pierde el derecho al cobro de la jugada aunque al descubrir las cartas se viera que tiene mejor jugada.

En el desarrollo de las jugadas ganan las cartas mejores de cualquiera de los compañeros independientemente de quién envíde o acepte los envites en la pareja.

Reglas: Se juega con todas las cartas y con una peculiaridad: los treses cambian su valor a Reyes y los doses lo cambian a Ases. Quiere decir que, a efectos prácticos, la baraja tendrá 8 reyes y 8 ases.

El orden de las cartas de mayor a menor es Rey o Tres, Caballo, Sota, 7, 6, 5, 4, Dos o As.

No hay diferencia entre los palos de la baraja: ninguno de ellos predomina sobre el otro.

En cuanto al valor de cada una de las cartas, las figuras - Rey, Tres, Caballo y Sota - valen 10 puntos y el resto el valor que representan, salvo el Dos que, al haberse convertido en As, vale un punto.

En el momento del reparto de cartas se dan, de una en una, cuatro cartas a cada jugador.

Explicación de las jugadas:

Grande:

Las cartas más altas posibles atendiendo a su valor. Los Treses son Reyes.

Chica:

Al contrario de la Grande, las cartas lo más bajas posible. los Doses son Ases.

Pares:

En la jugada de Pares, se pueden dar varios casos:

Un jugador tiene pares si:

Pares: Dos cartas de igual valor

Medias: Tres cartas de igual valor

Duples: Dos parejas en las cuatro cartas (pueden ser las cuatro iguales)

Juego:

Se dice que un jugador tiene juego cuando el valor de sus cartas suma más de 30

Punto:

La suma del valor de las cartas es inferior a 31

Esta jugada, sólo se juega en el caso de que ningún jugador tenga juego y se llama PUNTO.

EN EL MUS NUNCA HAY EMPATE EN UNA JUGADA, EN CASO DE QUE DOS O MÁS JUGADORES TENGAN EL MISMO VALOR DE JUGADA, GANARÁ EL "MANO" O EL QUE ESTÉ MAS CERCA DEL "MANO".

EL OSO DORMIDO

Etapa: A partir de 5 años

Ciclo: Primaria y Secundaria

Lugar: Interior o Exterior

Material: Mascaras para tapar los ojos

Objetivo a desarrollar: Atención, Concentración, Atrapar y Pillar

Bloque Específico: Juego Sensorial

Organización: 10 jugadores o más

Desarrollo: Un jugador, "el oso dormido", se tiende en el suelo y, con los ojos cerrados, se hace el dormido. Los demás deambulan a su alrededor y se empeñan en despertarle: le pueden hacer cosquillas, pellizcarlo, llamarle, cogerle una pierna... Pero, ¡cuidado! el oso puede despertar inesperadamente y agarrar a alguno de los importunos. Este pasa a ocupar su lugar.

Reglas y Variantes: Se hace un círculo con unos 10 jugadores. En el centro permanece el oso de rodillas, con las piernas encogidas, agachado. El círculo avanza dando pasos contando en voz alta: "1, 2, 3".

A 3 él puede gritar: "yo duermo" y el círculo reprende su canto y su vuelta, o "yo salgo" y se levanta y persigue a los jugadores hasta que toca a uno que ocupa su lugar.

EL JUEGO DE LA PATATA

Etapa: Cualquier edad

Ciclo: Primaria y Secundaria

Lugar: Pabellón, Gimnasio, Campo.

Material: Una Patata

Objetivo a desarrollar: Coordinación

Bloque Específico: Juego Grupal, Cooperativo

Organización: Los participantes se ponen por parejas de dos

Desarrollo: Los participantes se ponen por parejas. Cada pareja tiene una patata que sujetan con sus frentes. Todos los jugadores llevan sus manos en la espalda. Las parejas van bailando al ritmo de la música y aquella a la que se le cae la patata se elimina. Gana última pareja que queda.

Reglas: Ninguna

PERA-PLATANO

Etapa: De 5 a 7 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: La Lateralidad

Bloque Específico: Juegos sensoriales y de conocimiento corporal

Organización: Sentados en el suelo.

Desarrollo: Deben imaginarse que tienen una pera en la mano derecha y un plátano en la mano izquierda. Cuando el profesor dice "pera", se han de llevar la mano derecha a la boca, cuando dice "plátano", se llevan la izquierda. Cambios rápidos y repeticiones.

Reglas: Ninguna

PETRIFICAR

Etapas: A partir de los 3 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón

Material: Un aparato de música.

Objetivo a desarrollar: Ajuste Corporal

Bloque Específico: Juegos Sensoriales y de Conocimiento Corporal

Organización: Suena la música y ellos bailan libremente.

Desarrollo: Suena la música y bailan. En un momento preciso se para la música y ellos deben quedarse quietos en la postura que se encuentren. Elegimos una de las posturas y todos los jugadores deben imitarla.

Reglas: Ninguna

PITA, PITA QUE TE ESCUCHO

Etapa: de 7 a 9 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón o Gimnasio

Material: Un silbato, tambor, cualquier instrumento u objeto que produzca sonidos

Objetivo a desarrollar: Que el niño/a se desplace al lugar que corresponde en cada pitido.

Bloque Específico: Juego sensorial

Organización: Repartidos por el gimnasio, en cualquier lugar

Desarrollo: Todos en el gimnasio. La profesora emite por ejemplo un pitido y tienen que ir hacia las espalderas; dos pitidos: debajo de la canasta; tres pitidos: sentados en un banco. Se va efectuando una progresión para que vayan relacionando los pitidos correspondientes con el lugar. Cada vez se va intensificando mas los pitidos (dejando que vayan llegando al puesto propuesto). Es divertido cuando, les "engañamos" y hacemos dos veces seguidas el mismo pitido (por ejemplo, pitamos una vez y van hacia espaldera y cuando han llegado el próximo pitido es otra vez el mismo).

Reglas: Ninguna.

RECONOZCO TU ANIMAL

Etapa: Mayores de 6 años

Ciclo: Primaria y Secundaria

Lugar: Pabellón o Gimnasio

Material: Mascaras

Objetivo a desarrollar: Cohesión de grupo, concentración auditiva, percepción de los otros/as por otro canal, distensión.

Bloque Específico: Juego de Conocimiento

Organización: Grupo o Gran Grupo

Desarrollo: Todo el grupo sentado en círculo. Una persona se pasea por el centro con los ojos cerrados, sentándose sobre las rodillas de alguien del grupo. La persona sobre la que se ha sentado imita el sonido de un animal. Si la que está con los ojos cerrados la reconoce cambian de lugar. Si no continúa el paseo, sentándose sobre otra.

Puede hacerse al revés, todo el grupo con los ojos cerrados y la persona que está sin silla con los ojos abiertos. Hay que evitar que permanezcan mucho tiempo con los ojos vendados.

Reglas: Ninguna

REGATAS

Etapa: A partir de 6 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón o Gimnasio

Material: Una pelota por equipo

Objetivo a desarrollar: Ajuste Corporal

Bloque Específico: Juegos Sensoriales y de Conocimiento Corporal

Organización: Se forman equipos de unos siete jugadores y se ponen en fila, sentados en el suelo con las piernas estiradas. El primero de la fila tiene la pelota.

Desarrollo: A la señal, el primero de la fila deja la pelota junto a sí. El siguiente toma la pelota y la coloca junto a sí pero en el lado contrario, de forma que debe de realizar un movimiento de torsión de tronco. Así sucesivamente hasta que la pelota llegue al final de la fila. Cuando esto ocurre, el último se levanta y va corriendo a ocupar la primera posición y se reinicia el desplazamiento de la pelota. Seguimos así hasta que todos han pasado por la primera posición. Gana el equipo cuyos componentes vuelven primero a la colocación inicial.

Reglas: Ninguna

EL REY DEL SILENCIO

Etapa: Mayores de 5 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Pabellón, Gimnasio, Acampadas

Material: un cascabel, una campanilla u otro objeto que suene por poco que se mueva y un antifaz

Objetivo a desarrollar: Robar el tesoro y proclamarse rey

Bloque Específico: Juegos de Atención

Organización: Más de 6 jugadores, sentados en círculo

Desarrollo: Se elige a uno que hará de "rey", al cuál se vendarán los ojos. Se sentará en el suelo y frente a él tendrá el "tesoro" (un cascabel, una campanilla u otro objeto que suene por poco que se mueva).

El resto de compañeros estarán alejados y todo el mundo debe estar en silencio total.

Uno de los compañeros se acercará e intentará robar el tesoro. Si suena y el rey lo descubre, (lo indicará señalándolo), se intercambiarán los papeles. En caso contrario el juego continuará con otro "ladrón"

Reglas: Ninguna

RUGBY

Etapa: Mayores de 5 años

Ciclo: Primaria y Secundaria

Lugar: Pabellón, Gimnasio, Zonas abiertas

Material: Globos, agua, papel/bolígrafo, objetos para delimitar las zonas

Objetivo a desarrollar: Habilidades Perceptivo-Motoras

Bloque Específico: Juegos Alternativos, Predeportivos

Organización: Más de 3 jugadores

Desarrollo: Se delimita un terreno de juego de forma rectangular y se divide en distintas zonas. Cada zona tendrá una puntuación (yardas).

Los miembros del equipo se reparten en estas zonas, como ellos quieran, con la peculiaridad de que no podrán moverse de la zona que han elegido.

Separado unos 2 metros del terreno de juego y perpendicular a la base de este rectángulo (ancho) se colocará el único miembro del equipo que quedaba. Le llamaremos capitán. El capitán tendrá que lanzar globos llenos de agua y estos deberán ser cogidos por sus compañeros. Primero lanzará uno y donde vaya a parar (zona) deberá ser cogido por alguno de los miembros del equipo que se encuentren allí.

Si lo cogen y no cae al suelo, consiguen la puntuación de donde se encuentran; si lo cogen pero revienta encima de su cuerpo también consiguen la puntuación. Sin embargo, si no lo cogen o se les cae en el suelo (reviente o no) no consiguen puntuar en este lanzamiento. Sólo obtendrán la puntuación cuando no caiga al suelo. Los lanzamientos se harán de uno en uno.

Reglas: El capitán deberá ser el miembro más fuerte del grupo.

Para delimitar el terreno (zonas) podemos ayudarnos con objetos.

Recordar que los participantes no se pueden mover de la zona que hayan elegido.

Los monitores deberán controlar el cumplimiento de las normas.

Si un globo, al lanzarlo, se desvía del terreno de juego, representa un balón perdido y no se vuelve a repetir.

Habrá un lanzamiento por cada globo y un globo para cada miembro del equipo.

El capitán no podrá traspasar los límites del terreno de lanzamiento (círculo)

SALUDAME COMO QUIERAS

Etapa: De 6 a 10 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Gimnasio

Material: Radio-Casete y CD de Música

Objetivo a desarrollar: Saludar a los compañeros de forma distinta

Bloque Específico: Juegos de Conocimiento

Organización: Gran Grupo

Desarrollo: En el gimnasio, se colocan los participantes, de forma dispersa, atentos a la música procurando seguir el ritmo de la misma. Desplazándose al ritmo de la música saludaremos de distinta forma a los compañeros cada vez que aquella sufra una interrupción.

Reglas: No podemos saludar dos veces al mismo compañero. Se saludará con cualquier parte del cuerpo, pero no vale emitir ningún sonido

SILLAS MUSICALES

Etapa: De los 7 años en adelante

Ciclo: Primario y Secundario

Lugar: Pabellón

Material: Sillas, tantas como jugadores, menos una, un magnetófono y cinta de música.

Objetivo a desarrollar: El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo.

Bloque Específico: Juego Cooperativo

Organización: Espacio de juego: Indiferente. Jugadores: Más de diez.

Desarrollo: Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo. Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todos buscan una silla en la que subirse. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla.

Reglas: Se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita.

EL TELEGRAMA

Etapa: A partir de los 6 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Al aire libre o en un espacio cerrado

Material: Ninguno

Objetivo a desarrollar: Enviar el mensaje a su destinatario

Bloque Específico: Juego colectivo al aire libre

Organización: Los participantes han de estar sentados formando un corro agarrados de la mano.

Desarrollo: Todos los participantes se sientan en el suelo formando un corro y agarrados de la mano. Uno de ellos, elegido a suertes, es el que se queda y se sienta en el centro del corro. La madre, que es quién dirige el juego comienza diciendo: Mando un telegrama a... y nombra al jugador que se lo envía. Aprieta la mano de uno de los que tiene agarrados. Este hace lo mismo con el siguiente, procurando que el que se queda no advierta por dónde va el mensaje. Cuando llega a su destinatario, exclama recibido, entonces comienza otra jugada. Si en el trayecto del recorrido el telegrama es interceptado por el que se queda, cambia su posición con el descubierto.

Reglas: Ninguna.

TIRAR LA GORRA

Etapa: A partir de los 8 años

Ciclo: Primaria

Lugar: Cualquier espacio

Material: Una gorra

Objetivo a desarrollar: Poner la gorra en la cabeza de un jugador

Bloque Específico: Juego Colectivo

Organización: Se colocan formando un corro

Desarrollo: Los participantes se colocan formando un corro y se va lanzando la gorra a la cabeza de cada jugador. Si no queda encajada en la cabeza, es eliminado el jugador que la lanzó.

Reglas: Ninguna

EL TUTE

Etapa: A partir de los 14 años

Ciclo: Secundaria

Lugar: Salas de Juego, Bares, Cafeterías, Internet

Material: Baraja Española de 40 cartas

Objetivo a desarrollar: El objetivo del juego es conseguir el mayor número posible de tantos. Gana el juego el jugador que más tantos haya logrado al final de la ronda. Si pasa de 100, ganará dos juegos.

Previamente se ha establecido un número determinado de juegos por partida. Gana la partida el primero que gana esos juegos.

Bloque Específico: Juegos de Sobremesa

Organización: El número de jugadores es variable dependiendo de la modalidad de tute que se juegue: *dos* jugadores, *tres* jugadores, *cuatro* jugadores y *cuatro* jugadores por parejas.

Para el juego se emplea la baraja española de 40 cartas. El orden de las cartas ordenadas de mayor a menor es: As, tres, rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro y dos. Esto es, una carta de esta serie gana a todas las que estén a su derecha, y pierde frente a todas las que tiene a su izquierda.

A la hora de realizar el tanteo, no todas las cartas tienen valor. Las cartas con valor en tantos ordenadas de mayor a menor son: El as vale 11 tantos, el tres vale 10 tantos, el

rey vale 4 tantos, el caballo vale 3 tantos, la sota vale 2 tantos, el resto de cartas no tiene valor.

Desarrollo: El sentido para fijar puestos, para dar las cartas y jugarlas es siempre el contrario al de las agujas del reloj. Tras decidir quién comienza a barajar se reparten las cartas. Se llama *jugador mano* al jugador que inicia la mano, y *postre*, al que la termina. El jugador que gana una baza, se convierte en mano para la siguiente.

El número de cartas a repartir depende del número de jugadores:

2 jugadores: 8 cartas.

3 jugadores: 13 cartas.

4 jugadores: 10 cartas.

Tras realizar el reparto, se debe establecer el triunfo. Para ello se toma una carta del mazo o, si éste se ha terminado, se toma la última carta repartida. El triunfo marca qué palo supera a los demás en cualquier baza. A la primera carta jugada en cada baza (la que juega el mano) se le llama *pinte*. El resto de jugadores tienen que jugar cartas del palo del pinte y mayores que éste (si las tuvieran).

Si no se han repartido todas las cartas (por ejemplo en el tute entre dos), el resto se dejará en un montón (*mazo o baceta*) boca abajo para que al concluir cada vuelta los jugadores roben una carta.

Sale el mano de una carta y responden los demás. El que echa la carta más fuerte se lleva la baza convirtiéndose en mano para la siguiente vuelta, la baza quedará al lado del jugador que la ha ganado boca abajo. El juego sigue de igual modo hasta acabar las cartas. Dependiendo la modalidad de tute que se juega hay ciertas obligaciones al echar las cartas que explicaremos más adelante.

Reglas y Variantes:

Cánticos

Se llama cántico a la combinación de un rey y un caballo del mismo palo. El jugador que posea esta combinación podrá realizar un cántico de ese palo. Los cánticos tienen un valor de *40 tantos* cuando su palo es el mismo que el del triunfo, y de *20 tantos* en los demás casos. Por lo tanto, en un juego es posible realizar como mucho tres cánticos de 20 y uno de 40, con un máximo de 100 tantos.

Cuando el juego es entre 3, o entre 4 jugadores, es obligatorio cantar en la primera baza que se realice (a no ser que se tenga más de un cántico), si no ya no se podrá cantar en toda la partida. Jugando 3 jugadores, si se puede cantar 2 veces y una de ellas son las 40, es obligatorio cantar primero las 40.

Si el juego es entre 2 se puede cantar en cualquier momento mientras haya mazo de cartas para robar. Cuando éste se acaba ya no es posible cantar.

Vocabulario

En tute existe una jerga muy establecida. Algunos términos del juego son:

Asistir. Jugar carta del mismo palo que el jugado por el mano.

Montar. Asistir con una carta mayor.

Fallar. Jugar carta del palo del triunfo cuando no se tenga carta del mismo palo que el jugado por la mano.

Pisar. Estando en tercer lugar en la mesa, y habiendo fallado el segundo jugador, y teniendo que fallar nosotros por no tener carta del mismo palo que el mano, jugar una carta de triunfo mayor que la del segundo. El cuarto jugador se le puede dar también este caso.

Contrafallar. Estando en tercer lugar en la mesa, y habiendo fallado el segundo jugador, y teniendo que fallar nosotros por no tener carta del mismo palo que el mano, jugar una carta cualquiera por no tener triunfo mayor que la del segundo, o por no tener triunfo alguno. El cuarto jugador se le puede dar también este caso.

Arrastrar. Un jugador arrastra cuando es mano y sale con triunfo.

Las diez de últimas

El jugador que gana la última baza suma diez puntos adicionales, llamados "diez de últimas". Cuando hay empate ganará el juego aquel que se haya llevado las diez de últimas.

Una vez se han acabado las cartas se procede a contar los puntos. Cada juego lo gana el jugador que más tantos haya conseguido con sus bazas.

El número total de puntos que hay en la baraja es:

130 puntos en un juego en el que no haya habido cánticos.

150, 170, 190, 210 o 230 puntos dependiendo de los cantes.

Si un jugador pasa de 100 tantos (101 o más), se dice que "*se ha salido*", y suma un juego adicional, es decir, gana dos juegos. Si se diera el caso de que más de un jugador pasara de los 100 tantos, ganaría y sumaría dos juegos el que más tantos tuviera. Hay muchas modalidades de tute para jugarlo entre dos, tres o cuatro jugadores, nosotros vamos a explicar los más comunes.

Tute Habanero (2 jugadores)

El jugador que reparte da ocho cartas a cada uno, coge otra del mazo dejándola boca arriba para marcar el triunfo. Mientras haya cartas en el mazo no es obligatorio asistir más que al palo del triunfo, pero sin que sea necesario montar. Desde el momento en el que se acabe el mazo, es obligatorio asistir, montar y fallar cuando no se puede asistir y se tiene triunfo.

La carta que pinta se puede cambiar por el siete cuando es un as, tres o figura, o por un dos, cuando es siete o menor. El jugador que quiere realizar el cambio debe notificarlo al oponente, dejando la carta al lado de la del triunfo. El cambio no se puede llevar a cabo hasta que el jugador gane una baza.

Los cánticos, ya sean de 20 o 40, tampoco pueden realizarse hasta después de ganar una baza. No es posible cantar más de uno cada vez.

La característica diferencial de este juego es el "capote". Hacer "capote" consiste en ganar las ocho bazas que restan tras finalizarse el mazo. Es necesario notificar que se va a intentar esta jugada. Si el oponente gana alguna baza, gana el juego. Si por el contrario, el jugador que ha cantado capote, consigue ganar las ocho, gana el juego, independientemente de los tantos conseguidos.

Tute Arrastrado (3 jugadores)

El que reparte da 13 cartas a cada jugador, y vuelve la última carta para marcar el triunfo. En la primera ronda, puede cambiarse la carta que pinta por el siete, si es as, tres o figura, o por el dos, si es siete o menor.

Es obligatorio asistir, montar, fallar y pisar. Cuando no se puede pisar, está permitido el contrafallo.

No se puede realizar más de un cante en cada baza, y además, es obligatorio cantar las 40 antes que las 20.

Tute entre 4 jugadores individual

El jugador que reparte da 10 cartas a cada jugador, y muestra su última carta para marcar el palo del triunfo (en esta modalidad no se puede cambiar el pinte por el siete o por el dos).

El orden de juego y las normas son las mismas que en el tute habanero.

Tute entre 4 jugadores por parejas

Es igual al tute entre cuatro individual, teniendo en cuenta que ahora todo se computa por parejas.

En cada baza ganada pueden realizar un cante cada uno de los jugadores de la pareja que ha ganado la baza.