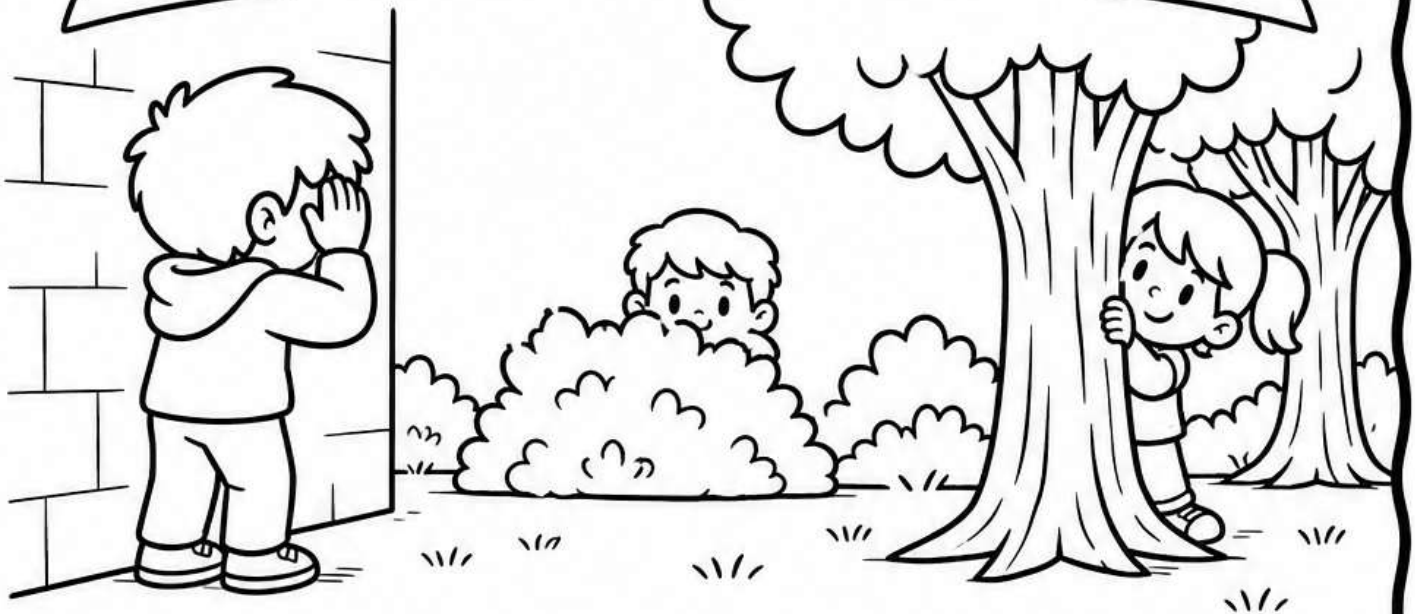


# EL ESCONDITE



## JUGADORES

- 3 o más jugadores.



## REGLAS

- Un jugador cuenta hasta 20 con los ojos cerrados.
- Los demás se esconden.
- El que busca debe encontrarlos.



## FINAL DEL JUEGO

- El primero en ser encontrado cuenta la siguiente ronda.



## CONSEJO

- ¡Juega siempre en lugares seguros!



# PILLA-PILLA



## JUGADORES

- 4 o más jugadores.



## REGLAS

- Un jugador la queda y debe pillar a los demás.
- Si te pillan, te conviertes en quien la queda.
- El juego continúa sin detenerse.



## FINAL DEL JUEGO

- Gana quien pille a más jugadores o según el acuerdo que hagan antes de empezar.

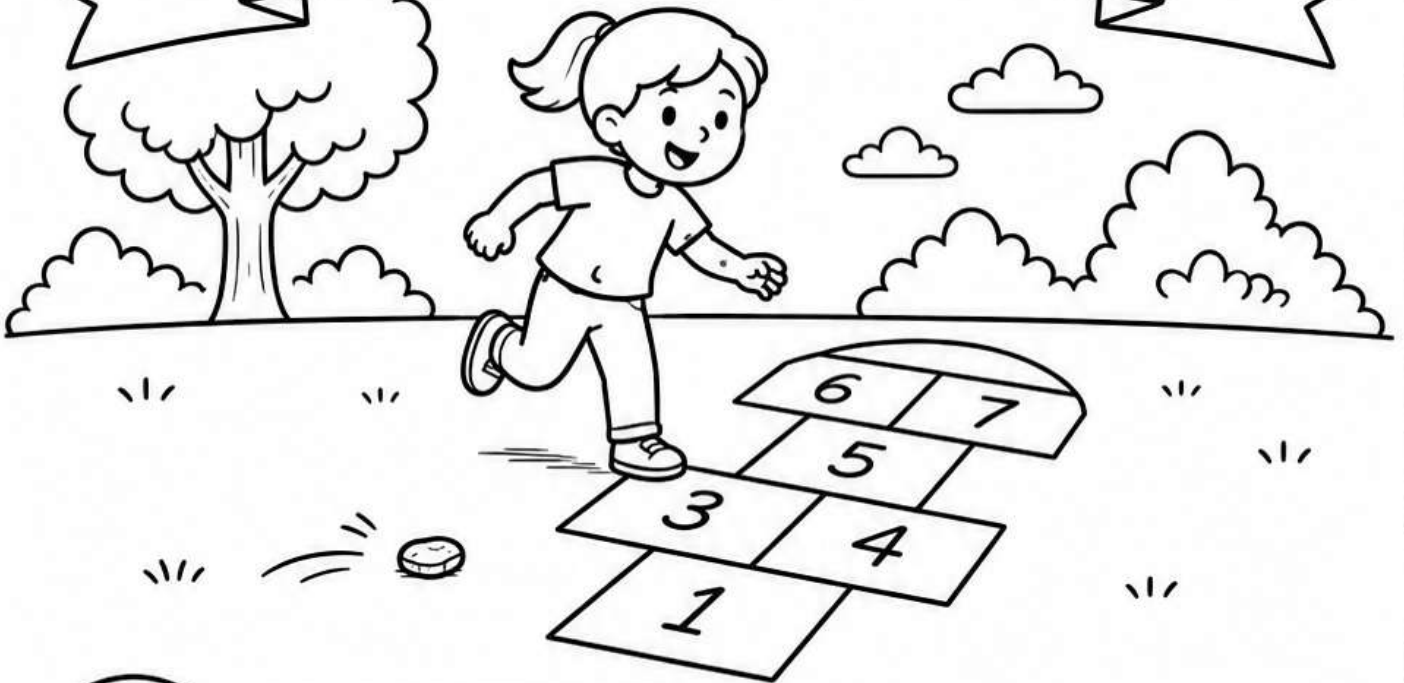


## CONSEJO

- Corre con cuidado y respeta a los demás.



# LA RAYUELA



## JUGADORES

- 2 o más jugadores.



## REGLAS

- Se lanza una piedra a la casilla 1.
- Hay que recorrer la rayuela saltando en un pie.
- No se puede pisar la línea ni la casilla donde está la piedra.
- Se recoge la piedra al volver sin perder el equilibrio.



## FINAL DEL JUEGO

- Gana quien complete todas las casillas sin equivocarse.

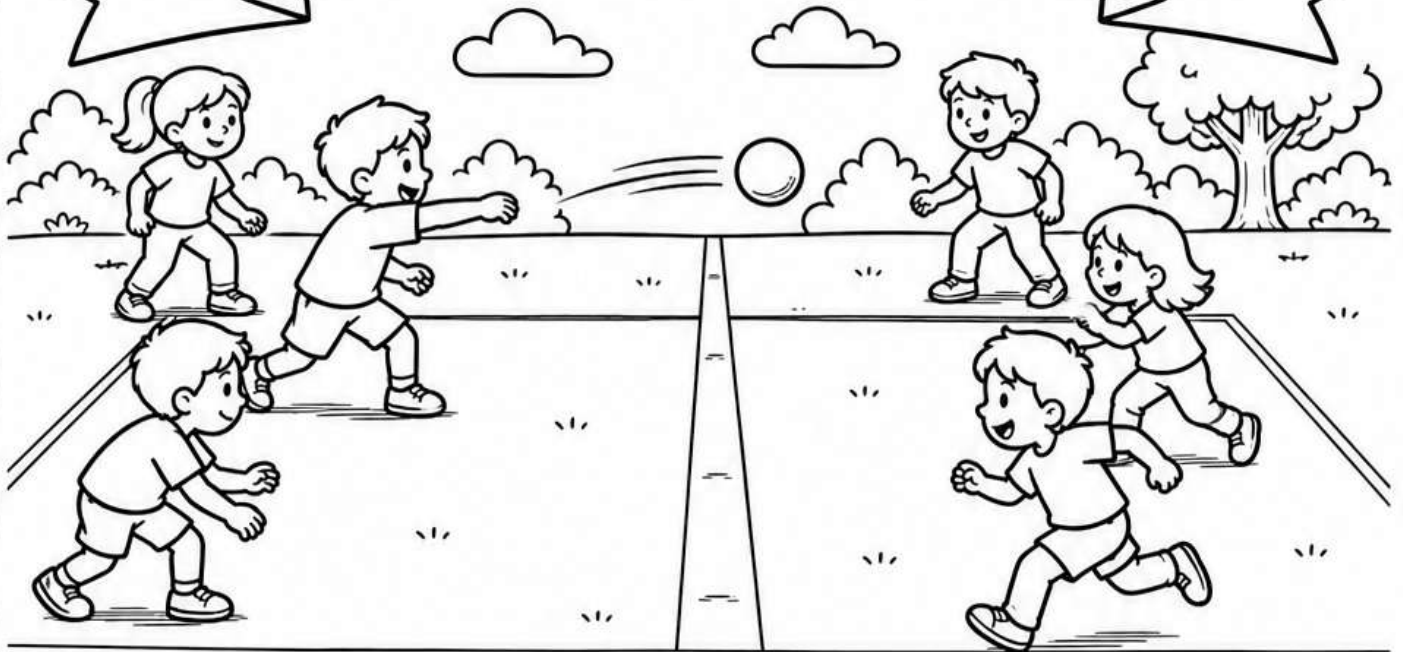


## CONSEJO

- Mantén el equilibrio y concéntrate en cada salto.



# BALÓN PRISIONERO



## JUGADORES

- 6 o más jugadores.
- Se forman dos equipos.



## REGLAS

- Dos equipos se colocan en lados opuestos del área de juego, dividida por una línea central.
- El objetivo es eliminar a los jugadores del equipo contrario lanzándoles la pelota.
- Si te alcanzan, quedas eliminado y te vas a la "cárcel" de tu equipo.
- Puedes moverte por tu campo para lanzar, esquivar y recoger la pelota.
- No se puede cruzar la línea central.



## FINAL DEL JUEGO

- Gana el equipo que elimine a todos los jugadores contrarios o el que tenga más jugadores en juego cuando se acabe el tiempo.

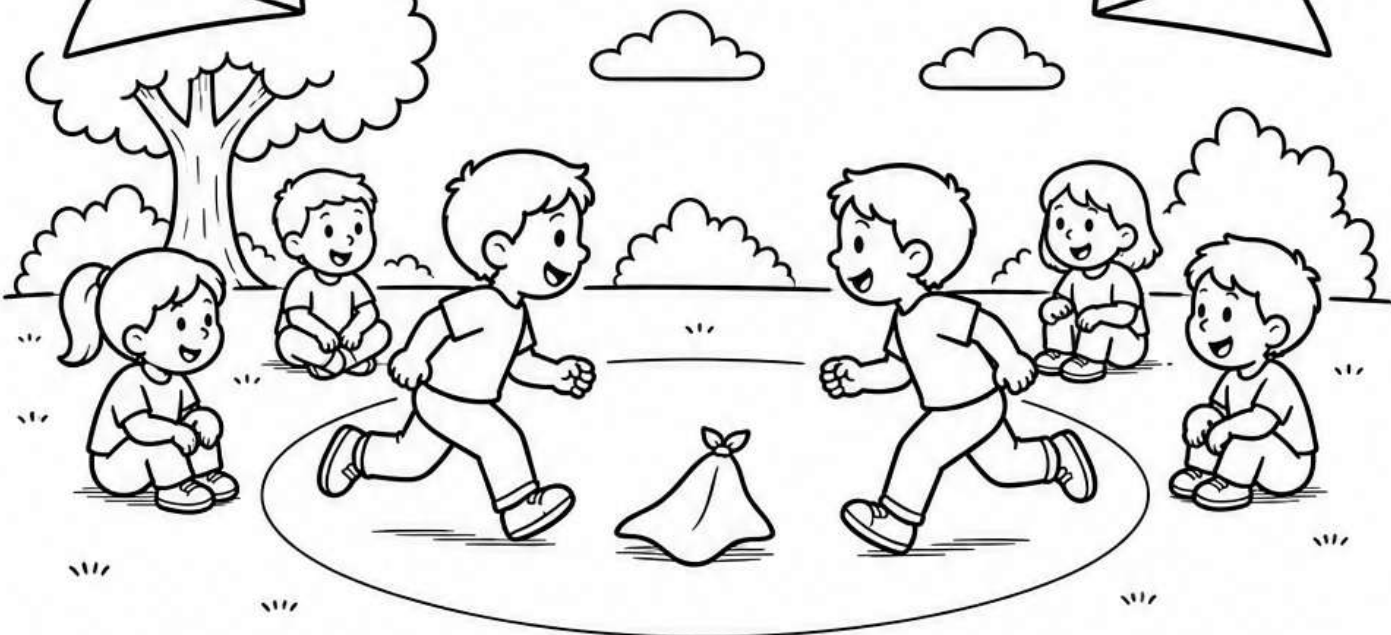


## CONSEJO

- Trabaja en equipo, comunica y respeta las reglas para que todos se diviertan.



# EL PAÑUELO



## JUGADORES

- 6 o más jugadores.
- Se necesita un pañuelo.



## REGLAS

- Todos los jugadores se sientan formando un círculo.
- Se eligen dos jugadores: uno será el que corre y el otro el que lleva el pañuelo.
- El que lleva el pañuelo corre alrededor del círculo y deja el pañuelo detrás de uno de los jugadores.
- El que tiene el pañuelo debe tomarlo y correr para alcanzar al que lo dejó antes de que se siente en su lugar.
- Si lo alcanza, cambian de roles; si no, el juego continúa.



## FINAL DEL JUEGO

- No hay final, el juego continúa el tiempo que acuerden o hasta que todos quieran cambiar.



## CONSEJO

- Juega limpio, respeta los turnos y diviértete con tus amigos.



# POLICÍAS Y LADRONES



## JUGADORES

- 6 o más jugadores.
- Se dividen en dos equipos: policías y ladrones.



## REGLAS

- Los ladrones se esconden.
- Los policías cuentan hasta 50 (o el número acordado) para darles tiempo a esconderse.
- Después salen a buscarlos.
- Cuando un policía encuentra a un ladrón, lo lleva a la prisión (lugar acordado).
- Un ladrón puede ser liberado si otro ladrón lo toca sin ser visto por los policías.
- El juego continúa hasta atrapar a todos los ladrones.



## FINAL DEL JUEGO

- Ganan los policías si atrapan a todos los ladrones.
- Ganan los ladrones si logran liberar a todos o si se acaba el tiempo acordado.

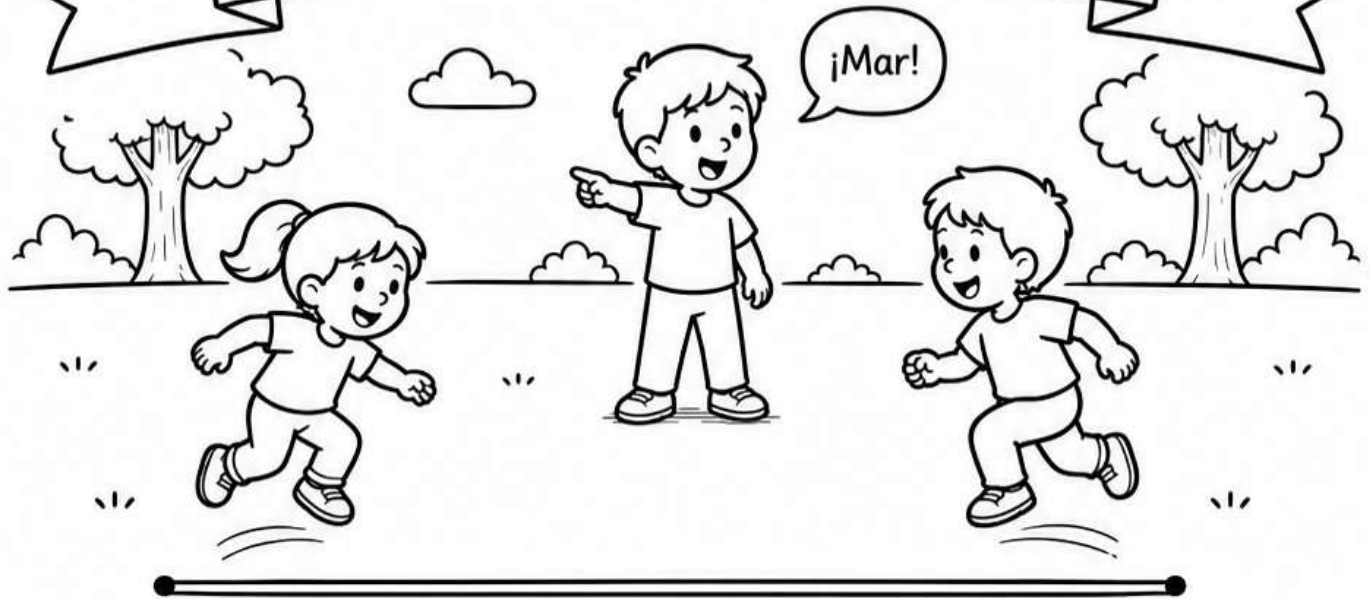


## CONSEJO

- Trabaja en equipo, comunicaos y respetad las reglas para que todos lo paséis bien.



# ¡TIERRA, MAR Y AIRE!



TIERRA

AIRE

MAR



## JUGADORES

- 4 o más jugadores.



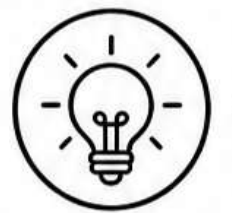
## REGLAS

- Se dibuja una línea larga en el suelo.
- Un lado es "Tierra", el otro lado es "Mar" y la línea es "Aire".
- El dinamizador dice en voz alta: "¡Mar!", "¡Tierra!", "¡Aire!" de forma aleatoria y rápida.
- Los jugadores deben saltar al lugar correcto.
- El que se equivoca, queda eliminado o pasa a dirigir el juego.



## FINAL DEL JUEGO

- Gana el último jugador que quede en el juego.



## CONSEJO

- Escucha con atención y actúa rápido.



# SIMÓN DICE



## JUGADORES

- 4 o más jugadores.



## REGLAS

- Un jugador es "Simón".
- Simón da órdenes comenzando siempre con "Simón dice".
- Los demás jugadores solo deben hacer la acción si empieza con "Simón dice".
- Si la orden no comienza con "Simón dice" y alguien la hace, queda eliminado.
- Gana el último jugador que quede.



## FINAL DEL JUEGO

- Gana el último jugador que quede en el juego.

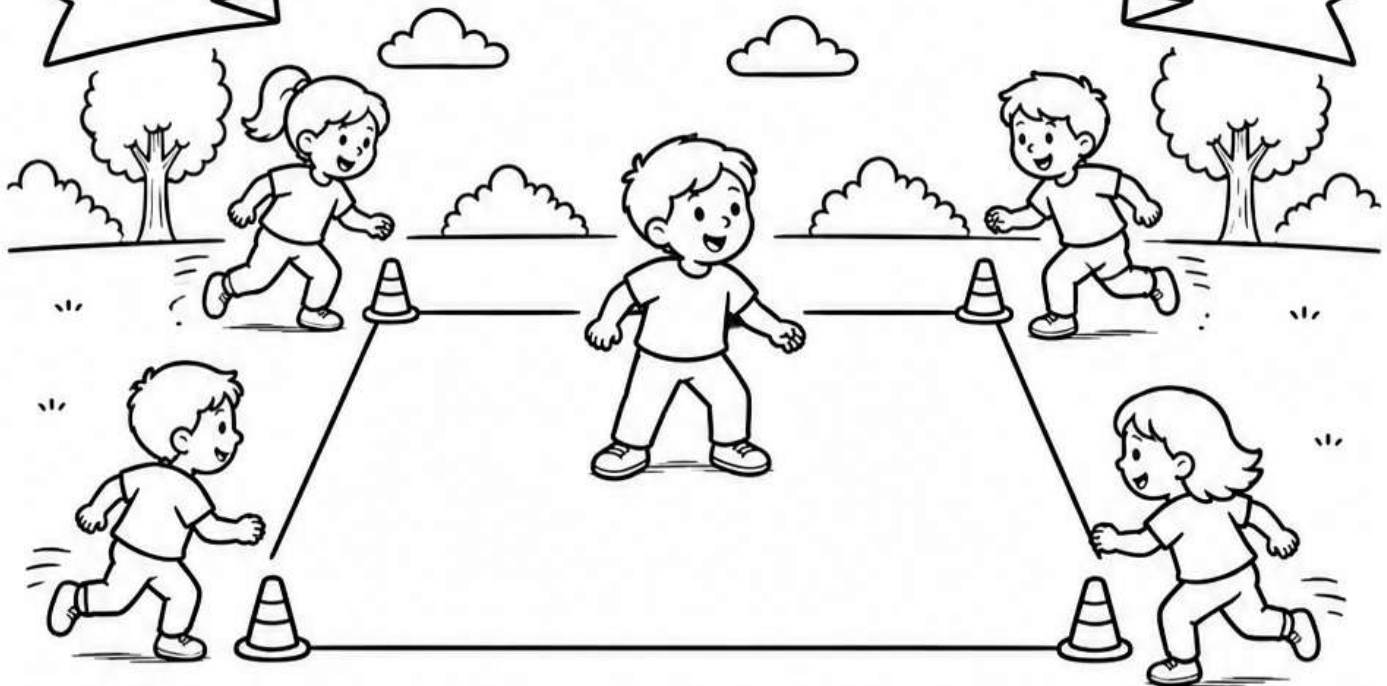


## CONSEJO

- Escucha con atención y no te dejes engañar.



# LAS CUATRO ESQUINAS



## JUGADORES

- 5 jugadores.
- 4 en las esquinas y 1 en el centro.



## REGLAS

- Se delimita un cuadrado (pueden usar las líneas de la pista o cuatro conos).
- Cuatro jugadores ocupan las esquinas y uno se queda en el centro.
- Al grito de “¡ya!”, los de las esquinas deben cambiar de sitio entre ellos.
- El del centro debe intentar “robar” una esquina libre.



## FINAL DEL JUEGO

- No hay final, el juego continúa.
- Los jugadores van rotando el puesto del centro.



## CONSEJO

- Mantente atento, corre con agilidad y respeta a los demás.



# Créditos y normas de uso



Actividades  
de  
Infantil y Primaria



Agradezco la confianza e interés en estas actividades que fueron creadas con mucho cariño y dedicación. Espero sinceramente que estos materiales les ayuden y que impacten en el aprendizaje de los alumnos y alumnas jugando, creando e innovando.

Todos los derechos reservados por [Actividades de Infantil y Primaria](#). Queda prohibido distribuir, reproducir o vender este material por cualquier medio ya sea electrónicamente o de manera impresa, así como reclamarlo como propio e intentar modificar o quitar avisos de copyright, logos o marcas de agua ya que se encuentra protegido por los derechos de autor. El incumplimiento es una violación a la Ley de los Derechos de Autor y tendrá consecuencias legales.

©opyright

**Autora:** María Olivares

SÍGUENOS →



[@adeiyp](#)



[Actividades de Infantil y Primaria](#)

Suscríbete en <https://www.actividadesdeinfantilyprimaria.com/>