

## INDICE

1. AVIONES
2. NOS LAVAMOS LAS MANOS
3. EL POLLITO INGLES
4. CARRERA DE CIEMPIES
5. ¡QUÉ TE PILLO DON GORILA!
6. SALTA, SALTA, RANITA
7. LA CANASTA REVUELTA
8. TOCO, SALTO Y CORRO
9. EL VIDEO
10. FANTA Y COLA
11. MUSICAL BOOMS
12. PIEDRA, PAPEL Y TIJERAS
13. BLANCO Y NEGRO
14. EL ARCA DE NOÉ
15. POSTURAS SUPER HEROES
16. POSTURAS
17. LAS ESTATUAS.
18. EL PISTOLERO
19. EL DIRECTOR DE ORQUESTA
20. LA PALMADA
21. CARRERA DE CABALLOS
22. EL COMECOCOS
23. EL PAÑUELO
24. MI HISTORIA
25. LA PALABRA
26. SIMÓN DICE
27. PIM PAM PUM
28. FASE LUNAR
29. LA FOTO
30. TIERRA, MAR Y AIRE
31. NO HAGO LO QUE DIGO
32. EL MUNDO AL REVES
33. VERDADERO O FALSO
34. RITMO Y BOLA MÁS VIDEO
35. PAELLA
36. LA PALABRA AL REVES

# JUEGOS SIN MATERIAL COVID 19

## 1. LOS AVIONES

**Tipo clientes:** Niños

### **DESARROLLO**

Se dividirá a los participantes en equipos. De a uno en uno los niños irán corriendo con los brazos abiertos como si fueran alas de aviones, al llegar a su destino, saldrá el siguiente compañero/a

a modo de relevo hasta completar el equipo. El equipo que más rápido sea gana el punto. Luego se vuelve a comenzar y así reiteradamente hasta cumplir con el tiempo de la actividad. El equipo ganador es el que obtenga más punto.

**Importante:** Con este juego le enseñamos a los niños a mantener las medidas de seguridad, al inicio del juego damos una breve explicación de las medidas a tomar.

## 2. NOS LAVAMOS LAS MANOS

**Tipo clientes:** Niños

**Importante:** Utilizamos un permanente para que el dibujo permanezca lo máximo posible en la mano del niño, así conseguimos que los niños se laven muchas más veces las manos.

### **DESARROLLO**

Al comenzar cada turno el animador dibujará un insecto o bicho, con un permanente de forma rápida y sencilla en cada mano de los niños para que durante el día los niños se vayan lavando las manos, al finalizar el día, el niño/a que no tenga el bichito le daremos una piruleta, globo, diploma, etc.

## 3. POLLITO INGLES

**Tipo clientes:** Niños

### **DESARROLLO**

Por sorteo uno se coloca cara a la pared. Los demás a unos 7 m de distancia empezarán a acercarse cada vez que el de la pared grita "1, 2 y 3 pollito inglés a la pared" tras lo que se girará para pescar a alguien en movimiento. Si esto sucede mandará a la línea de salida a los jugadores que hayan sido pillados en acción. El juego inicia una nueva partida cuando uno de los jugadores alcanza la pared y grita "¡Pollito!" pasando el mismo a ocupar el puesto de vigilante.

**VARIANTES:** Realizar una posición distinta a la última, imitar a un animal.

#### **4. CARRERA DE CIEMPIES**

**Tipo clientes:** Para todas las edades

##### **DESARROLLO**

En grupos de 5 ó 6, sentándose todos en fila. A la señal de inicio, se coloca en pie el último de la fila y corre hasta sentarse el primero siempre dejando una pequeña distancia de seguridad, cuando lo hace comienza a realizar la misma acción el siguiente compañero, y así hasta que todos lo hagan. Gana el equipo que termina primero. Es conveniente hacer una demostración del juego antes de su ejecución y asegurarse, para su éxito, que todos lo han comprendido bien además de realizarlo sin precipitación.

#### **5. ¡QUÉ TE PILLO DON GORILA!**

**Tipo clientes:** Niños

##### **DESARROLLO**

Uno de los participantes es el caza-gorilas y llevará un pañuelo o cuerda larga para que los niños que sean pillados se vayan uniendo, el resto son gorilas. El caza-gorilas tendrá que atrapar a los gorilas (imitar gorila durante tres segundos para no ser pillados) y una vez que pille al primero se le dará otro pañuelo para que también pille, los demás que sean pillados se agarrará a la cuerda o pañuelo y tendrá que pillar los dos juntos, así con todos, la cuerda o pañuelo es la sustitución de la mano para evitar el contacto.

#### **6. SALTA, SALTA, RANITA**

**Tipo clientes:** Niños

##### **DESARROLLO**

Se forman varios equipos que se colocan en círculos sentados en el suelo con las piernas extendidas manteniendo distancia entre uno y otro. Cuando el animador indique se levanta el primero de los jugadores y va saltando por encima de las piernas de sus compañeros con los pies juntos; cuando llega a su sitio se sienta y sale el siguiente, así hasta que lo hagan todos. Gana el equipo que termina antes.

Se hará una adecuada demostración y ensayo antes de jugar; los círculos serán lo suficientemente abiertos.

## **7. LA CANASTA REVUELTA , JUEGO DE PRESENTACIÓN**

**Tipo clientes:** Para todas las edades

### **DESARROLLO**

Todos colocados en círculo, En el momento que el animador señale a cualquiera diciéndole ¡ Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundo en responder, pasa al centro y el animador ocupa su puesto. En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento.(El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

## **8. TOCO, SALTO Y CORRO**

**Tipo clientes:** Niños

### **DESARROLLO**

Todos corriendo por la zona delimitada, el animador irá indicando lugares u objetos y los niños tienen que intentar tocar ese lugar u objeto. Podrá ir cambiando la forma de desplazarse, ejemplo a pata coja, a cuadrúpeda, saltando, como un gusano, etc.

## **9. EL VIDEO**

**Tipo clientes:** Niños

### **DESARROLLO**

Tienen que ir todos corriendo como si fueran grabados en una cinta de video. El animador tiene el mando del video, así que tendrán que obedecer a sus indicaciones que son: ¡alto!, ¡adelante!, ¡atrás!, ¡rápido!, ¡lento!, etc.

Se debe cambiar la orden cada muy poco tiempo para que los niños estén muy atentos y no se aburran.

## **10. FANTA Y COLA**

**Tipo clientes:** Para todas las edades.

### **DESARROLLO**

Se extiende una cuerda en el suelo o una línea imaginaria. Los niños se colocarán en una fila a un lado de ésta mirando al animador. Se les explica que un lado de la cuerda es fanta y la otra cola. A indicación del animador deberán saltar al lado que éste diga con los dos pies. Quedan eliminados aquellos que se equivoquen de lado. Se puede añadir más variantes de dificultad como limón limón que tiene que dar dos palmadas o sprite que deben girar y tocar el suelo.

## **11. MUSICAL BOOMS O POMPIS MUSICALES**

**Tipo clientes:** Niños

### **DESARROLLO**

Los niños bailarían al compás de la música, o al sonido de las palmas, al detenerse la misma deberán sentarse en el suelo lo más rápidamente posible. Quedará eliminado el último en hacerlo. Cuando queden tres o dos niños es mejor cambiar el juego. Cuando la música suene los niños/as estarán sentados con las piernas estiradas, cuando la música o las palmas pare deberán ponerse de pie. Gana el primero que lo haga.

## **12. PIEDRA, PAPEL Y TIJERAS**

**Tipo de clientes:** Para todas las edades.

### **DESARROLLO**

Se realizan dos equipos diferentes donde el ganador será el primer equipo que llegue donde está localizado el equipo contrario. Un niño de cada equipo sale a la vez (el recorrido que debe seguir estará señalado con aros o bases) correrán hasta encontrarse en un punto. A la misma vez jugarán a piedra, papel o tijeras y quien gane puede seguir desde ese mismo punto, mientras que el otro niño quedará eliminado dando la salida al compañero de su equipo que realiza el mismo recorrido hasta encontrarse con el compañero del equipo contrario que avanza. De esta forma, los dos se enfrentaran de nuevo con la misma dinámica.

## **13. BLANCO Y NEGRO**

**Tipo de clientes:** Para todas las edades

### **DESARROLLO**

Los jugadores se sitúan sobre dos líneas paralelas trazadas previamente, formando un pasillo, a unos dos o tres metros de distancia. Un equipo es el blanco y el otro el negro. El animador nombrará al azar ¡blanco! o ¡negro! Al oír el nombre de su equipo, los jugadores huyen hacia la línea de fondo mientras sus adversarios intentan adelantarlos antes de que logren llegar a ella. Cada jugador tocado supone un punto para el equipo. Se debe correr en línea recta. **Variantes:** Podemos efectuar las salidas desde distintas posiciones. Cambiar blanco y negro por cara y cruz.

## **14. EL ARCA DE NOÉ**

**Tipo de clientes:** Niños

### **DESARROLLO**

Se divide a los niños en dos equipos. A cada uno de ellos se les da el nombre de un animal diferente, pero deben repetirse en ambos equipos. La finalidad es que los animales de la misma especie se encuentren cuando suene el silbato. Se pueden encontrar a través de mímicas, sonidos.

## **15. POSTURAS SUPER HEROES**

**Tipo de clientes:** Niños

### **DESARROLLO**

Superman, Batman y Spiderman, los niños bailan por toda la pista mientras el animador se gira para no ver sus posturas elegidas. Cuando la música se pare los niños adoptan la postura correspondiente (superman, Batman o Spiderman). El animador realiza una de las posturas y todos los niños que se encuentren en la misma que él o ella quedarán eliminados.

## **16. POSTURAS**

**Tipo de clientes:** Niños

### **DESARROLLO**

Cuando la música suena los participantes estarán bailando. Cuando la música pare adaptarán la postura que haya dicho el/la animador/a previamente. (Bailarina, flamenca, rock and roll, etc) Aquel participante que se equivoque quedará eliminado. Las indicaciones cada vez serán más rápidas y se le añadirán más posturas para dificultar el juego.

## **17. LAS ESTATUAS**

**Tipo de clientes:** Niños

### **DESARROLLO**

Los niños han de bailar o moverse al compás de la música. Cuando ésta se pare, deberán quedarse quietos como si fuesen estatuas. El animador intentará hacerles mover, reír, hablar, etc. Si alguno de ellos lo hace, quedará eliminado.

## **18. EL PISTOLERO**

**Tipo de clientes:** Todas las edades

### **DESARROLLO**

Se colocarán en círculo y uno en medio, que dará vueltas y señalará a uno del círculo. Éste tendrá que agacharse y los que estén a su izquierda y derecha fingirán dispararse. Él que sea disparado antes se irá al centro del círculo y pasará a señalar. Al que maten quedará eliminado y pasará por el centro del círculo antes de eliminarse. Ganará él que gane el duelo uno contra otro. Se colocarán espalda contra espalda, el animador contará tres y ellos darán tres pasos y se girarán para disparar, el más rápido gana.

**Variantes:** En vez de dispararse, se tendrán que chillar aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa el uno al otro, gana el que dure más tiempo.

## **19. EL DIRECTOR DE ORQUESTA**

**Tipo de clientes:** Niños

### **DESARROLLO**

A uno de los participantes se le separará del grupo. El animador elegirá un participante al azar, él/ella será el director de orquesta, que marcará diferentes pasos o acciones (palmadas, chisquidos, saltar, bailar, etc). Puede ser en círculo y uno en el medio, o en movimiento por todo el espacio. Los demás tendrán que imitar al director, disimuladamente, el participante que se quedó fuera deberá adivinar quién es el director con solo mirar los diferentes gestos. Una vez pillado, elegiremos a otro para abandonar el grupo.

## **20. LA PALMADA**

**Tipo de clientes:** Para todas las edades.

### **DESARROLLO**

Se colocan dos equipos, uno frente al otro. Por turnos cada jugador de cada equipo, irá pasando dando palmadas a los del otro equipo. Las palmadas serán suaves hasta que dé una palmada fuerte. Y al que se le ha dado la palmada fuerte deberá pillar al otro del equipo contrario, él/ella deberá tratar de volver a su línea de meta sin que lo pillen. Ganará el equipo que elimine antes a todo el otro equipo. Como no se puede tocar, pues cada niño irá con una pajita y al que le coloque la pajita en la mano es el que tiene que pillar, y en vez de pillar deberá llegar antes a la otra línea que él o ella.

## **21. CARRERA DE CABALLOS**

**Tipo de clientes:** Para todas las edades.

### **DESARROLLO**

El animador se sentará en círculo con los participantes y les explicará que van hacer una carrera de caballos, dando golpes en los muslos como si fuesen pasos de caballos. El animador irá diciendo por donde van pasando los caballos acompañándolo con un sonido con las manos. Por ejemplo: un charco, dar palmadas, saltar una valla, subir los brazos y dar un salto, pasar por un puente golpearse el pecho, saludar al rey, saludar al papa, hacer una cruz con la mano, al finalizar la carrera nos golpearemos las rodillas con más intensidad y más velocidad cuando estemos a punto de finalizar diremos la foto y haremos la pose.

## **22. EL COMECOCOS**

**Tipo de clientes:** Para todas las edades

### **DESARROLLO**

Se jugará en una zona donde haya líneas, uno será el comecocos y el resto los fantasmas, el comecocos deberá pillar al resto sin salirse de las líneas. El fantasma que pille se convertirá en comecocos.

## **23. EL PAÑUELO**

**Tipo de clientes:** Para todas las edades

### **DESARROLLO**

Se coloca dos filas enfrentadas, cada participante se le asigna un número, el animador se colocará en el medio con un pañuelo o una línea . Él dirá un número y los participantes que tenga ese número deberán salir a buscar el pañuelo, cógelo e ir a su zona sin ser pillado por el participante del equipo contrario, para evitar el contacto lo único que debe hacer es adelantarlo y llegar a la zona.

Variantes: Con sumas, restas, con un balón y deben conducirlo hasta su zona y el otro intenta quitárselo.



## **24. MI HISTORIA**

**Tipo de clientes:** Para todas las edades

### **DESARROLLO**

Uno empieza contando una historia, por ejemplo Había una vez una mujer que tenía cuatro hijos que su nombre empezaba por la letra P, en ese momento se señalará a un jugador y tendrá que decir cuatros nombres con esa consonante, después el continua contando la historia y preguntará por otra cosa.

## **25. LA PALABRA**

**Tipo de clientes:** Para todas las edades

### **DESARROLLO**

Se colocan en círculo, uno empezará diciendo una palabra por ejemplo SAPO, la persona que está al lado tendrá que decir otra palabra que empiece por Po, ejemplo Pomelo y así sucesivamente. Él que se equivoque tendrá que hacer una penalización y así evitamos la eliminación.

## **26. SIMÓN DICE**

**Tipo de clientes:** Niños

### **DESARROLLO**

Nos colocamos en círculo o por un espacio delimitado, el animador tendrá que decir una serie de acciones como: Simón dice “nos tocamos la cabeza”. Cuando se diga la frase completa los niños tendrán que realizar la acción dicha. Si dice “nos tocamos la cabeza” en este caso los niños no deberán tocarse la cabeza porque sólo tienen que realizar las acciones que se diga simón dice. El niño que se equivoque quedará eliminado.

## **27. PIM PAM PUM**

**Tipo de clientes:** Todas las edades

### **DESARROLLO**

Nos situamos de pie, en círculo y manteniendo las distancias. Repartimos a cada persona un papel que no se puede enseñar a nadie; o enseñamos en secreto el papel a cada persona para que no lo tengan que tocar. Todos los papeles están en blanco menos uno en el que sale un ojo dibujado y pone “Pim”. La persona que tiene ese papel debe guiñar el ojo a otra persona que se agachará diciendo “Pam” y, automáticamente, las dos personas que quedan a

su izquierda y derecha tienen que decir “pum” y apuntarse con el dedo. Quien lo haga más lentamente pierde el duelo y se elimina de la partida o juega con una limitación (pata coja, brazos en la cabeza, etc). Para hacer el juego más sencillo, se puede designar a la persona que dice “pim” en voz alta y que todo el grupo sepa quién es.

## **28. LAS FASES DE LA LUNA**

**Tipo de clientes:** Todas las edades

### **DESARROLLO**

Es un juego similar al anterior, en el que el grupo tiene que hacer diferentes gestos según la fase de la luna que les diga la persona que dinamiza la actividad. Por ejemplo: Si dice Luna nueva, hay que taparse la cara con las dos manos; Luna llena, hay que hacer un círculo con los brazos delante de la cara; Luna menguante, brazos en forma de C (mirando a la derecha) y, por último, luna creciente, brazos en forma de D (mirando a la izquierda). Quien se equivoque puede quedar fuera del juego o tener una dificultad añadida (en sentadilla, ojos tapados, lengua fuera...).

## **29. LA FOTO**

**Tipo de clientes:** Todas las edades

### **DESARROLLO**

Todo el grupo se sitúa en fila y adopta una postura fija, como para hacerse una foto. La persona que se la queda debe observar muy bien las posturas y salir del mini club o retirarse (o girarse) mientras el grupo cambia una o más posturas, según la dificultad de juego que se quiera. Es entonces cuando vuelve la persona en turno y debe adivinar el o los cambios. Si lo adivina, elige a otra persona para que ocupe su puesto. Si no, debe repetir. Este juego también puede hacerse con objetos en vez de personas, situándolos en una mesa o en el suelo y tapándolos con una sábana.

## **30. TIERRA, MAR Y AIRE**

**Tipo de clientes:** Todas las edades

### **DESARROLLO**

Nos situamos en fila de forma que a cada lado tengamos a otra persona. La posición en la que estamos es tierra, un paso hacia atrás es mar y otro paso hacia atrás desde esta última posición es aire. Quien dinamiza la actividad va

intercalando las palabras tierra, mar y aire de forma que tenemos que saltar y situarnos en la zona correcta. En caso de error, la persona puede ser eliminada o seguir jugando con una limitación (pata coja, manos en la cabeza, etc). Una adaptación que aumenta la dificultad del juego es decir nombres de animales que vivan en tierra, mar o que vuelen u objetos o acciones.

### **31. NO HAGO LO QUE DIGO**

**Tipo de clientes:** Todas las edades

#### **DESARROLLO**

Nos situamos en fila india o en círculo. La primera persona se dirige a la segunda explicando una acción pero haciendo otra. Por ejemplo: dice “Me rasco la barriga” pero en realidad está aplaudiendo. La segunda persona se dirige a la tercera y dice lo que la anterior hacía “estoy aplaudiendo” pero en realidad está tocándose un ojo. Y así se suceden los turnos hasta que alguien falla. En ese caso obtiene un punto negativo o se elimina del juego.

### **32. EL MUNDO AL REVES**

**Tipo de clientes:** Niños

#### **DESARROLLO**

El animador da una indicación, por ejemplo, “Sentaos en el suelo”, y debemos hacer todo lo contrario, en este caso, saltar. Si alguien se equivoca, se elimina del juego o sigue con una limitación (ojos cerrados, de espaldas, etc.).

También se puede jugar a la variante en silencio en la que la persona que dinamiza (o alguien del grupo) hace un gesto y el grupo ha de hacer totalmente lo contrario. Por ejemplo: subir un brazo = bajar un brazo; reír = llorar; cruzar piernas = abrir piernas, etc.

### **33. VERDADERO O FALSO**

**Tipo de clientes:** Para todas las edades

#### **DESARROLLO**

El animador dice frases que pueden ser verdaderas o falsas. En caso que la frase sea verdadera, el grupo tiene que quedarse de pie, mientras que si es falsa, tiene que sentarse en el suelo. Se puede eliminar a quien se equivoque o ponerle una dificultad (lengua fuera, manos en la cabeza, para coja...). Este

juego es muy útil para revisar algún aprendizaje como, por ejemplo, la normativa, el conocimiento del propio grupo, etc.

### **34. RITMO Y BOLA**

**Tipo de clientes:** Para todas las edades

#### **DESARROLLO**

Nos situamos en círculo y asignamos a cada persona un gesto distintivo (señal de paz, manos arriba, tocarse la nariz...). Con palmadas marcaremos el ritmo de la famosa canción *We will rock you* y, la persona en turno, substituye la palmada por el gesto distintivo de otra persona, quien hará lo mismo. Así, el turno se irá pasando indicándolo por gestos. En caso de error se puede penalizar a la persona o eliminarla del juego. En este vídeo tenéis las reglas.

<https://www.youtube.com/watch?v=INnbDki9ogs>

### **35. LA PAELLA**

**Tipo de clientes:** Niños

#### **DESARROLLO**

Se colocan en círculo y el animador se ubicará en el centro, irá nombrando a cada niño como si fuese un ingrediente de la paella, por ejemplo gambas, pimientos, tomate, arroz, cuando nombre un ingrediente tendrán que cambiarse de lugar y la persona que esté en el medio deberá ocupar uno, quedándose alguno sin lugar, si el animador dice paella, entonces en ese caso se deben cambiar todos de lugar. **Variantes.** Nombres de frutas, y cuando diga canasta todos se cambian.

### **36. LA PALABRA AL REVÉS**

**Tipo de clientes:** Niños

#### **DESARROLLO**

El animador dirá una palabra de dos sílabas pero con el orden invertido (LOR-CA= CA-LOR) y los niños han de adivinar de qué palabra se trata. Es tan simple como que repitan muchas veces y rápido esas sílabas para que aparezca la palabra escondida. Ya verás como no paran de buscar y probar palabras así ellos mismos.