

PATINAJE

JUEGOS



1. EL LOBO Y LAS OVEJAS

Se colocan 4 niños en las esquinas del patio provisto de algún distintivo y los demás niños por el centro del patio: los de las esquinas son los lobos y los del centro son las ovejas. Se inicia el juego persiguiendo el lobo a las ovejas y cuando atrapa alguna, esta tiene que irse a la guarida del lobo (su esquina). El juego consiste en atrapar a todas las ovejas.

2. CUATRO ESQUINAS

En grupos de 5. Para este juego necesitamos 5 jugadores: los 4 que ocupan las «esquinas» y uno que está en el medio. El objetivo es pasar de una esquina a otra sin que tu lugar sea ocupado por el jugador del medio. Quien se queda sin esquina, va al centro. *Las esquinas también podríamos dibujarlas con tizas o colocar conos. Así también podríamos añadir una más si el grupo fuese de 6 jugadores.

3. CADENA

Dos alumnos deberán ir cogidos de la mano e intentar pillar al resto de compañeros que deberán de unirse conforme vayan siendo atrapados.

4. MURALLA CHINA

En un espacio amplio dividido por una línea central se encuentran todos los participantes que van a jugar excepto el que se la liga, que estará en la línea central. Los demás jugadores intentarán pasar a la mitad del otro espacio sin ser tocados y quién lo sea pasará a formar parte de la muralla. Cuando la muralla vaya creciendo, los participantes se cogerán de las manos e intentarán tocar a los demás sin soltarse. El juego termina cuando todos los jugadores forman parte de la muralla.

5. PIES QUIETOS

Los participantes se reúnen en el centro del lugar escogido para jugar. Uno de ellos, el que se la liga, deberá lanzar una pelota al aire verticalmente diciendo el nombre de uno de sus amigos. El que haya sido nombrado tendrá que coger la pelota y decir: “¡pies quietos! Los otros participantes tendrán que salir patinando y alejarse de la pelota hasta el momento de quedarse parados. El que está en posesión del balón intentará lanzarlo desde donde lo ha cogido y dar a alguien, los demás podrán mover el cuerpo siempre sin mover los pies. Si la pelota, lograr dar a alguien, es esa persona quién se la liga y si no, vuelve ser el mismo de antes.

6. POLIS Y CACOS

Los jugadores deben distribuirse en 2 equipos: el equipo de los polis representa el valor de la vocación de servicio, estarán encargados de perseguir, pillar y llevar a la cárcel a los “cacos”. Los cacos o ladrones deben escapar y eludir a los polis para no ser encarcelados y, una vez que están en la cárcel, solo pueden salir si un caco choca su mano. el juego culmina cuando todos son capturados.

7. LOS 10 PASES

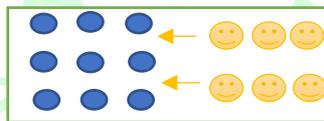
Se hacen dos grupos y se delimita una zona del campo. Un equipo tendrá el balón e intentará dar 10 pases con la mano sin perder el balón, mientras que el otro trata de impedirlo y robarlo. Si el equipo roba el balón pasará a intentar dar 10 pases y el otro equipo pasará a defender. Siempre que se roba el balón el contador vuelve a 0.

8. BALON SENTADO

El juego consiste en que no te den con el balón y a su vez intentar coger el balón para darle a un compañero/a. No se puede dar más de tres pasos con el balón en la mano. Si el balón lo coges al vuelo tienes que sentarte, pero si te da, tienes que sentarte. Podrás levantarte cuando consigas coger un balón que pase por tu lado. *Se juega con 2 o 3 balones, dependiendo el número de participantes. Podemos introducir los balones en el juego poco a poco.

9. RELEVOS TRES EN RAYA

Se hacen equipos de 3 alumnos. Se pondrá un tablero creado con 9 conos de un color y se utilizarán 6 conos de otro color a modo de ficha. Los dos equipos se situarán en dos filas separas del tablero. Un alumno de cada equipo saldrá patinando y clocará su ficha, después regresará lo más rápido posible para dar relevo a su compañero, antes de que el otro equipo lo logre. Si no se consigue 3 en raya, seguirán relevándose y cambiando el peto de posición.



10. COLOR-COLOR

Los niños patinan por todo el espacio. Cuando el profesor diga un color, deberán salir patinando hacia algún objeto que tenga ese color y deberán tocarlo. El último en llegar tendrá que hacer una acción indicada por el profesor (hacer el agachado, el cañón, limones, etc.).

11. PIEDRA, PAPEL O TIJERA

Los niños patinan por todo el espacio y todos la ligan. Tendrán que intentar pillarse unos a otros. Cuando un jugador pille a otro, jugarán a piedra, papel o tijera. El jugador que pierde se tendrá que sentar en el suelo y podrá salvarse cuando pilen al jugador que lo ha pillado a él.

12. AGRUPAMIENTOS

Todos los jugadores patinan por el espacio. Cuando el profesor diga un número, deberán agruparse en dicho número. El último en llegar tendrá que hacer una acción indicada por el profesor (hacer el agachado, el cañón, limones, etc.).

13. COMECOCOS

Dos jugadores la ligan y serán los comecocos, que llevarán la mano levantada. Todos los jugadores se desplazan patinando, únicamente, por las líneas del campo y consiste en que los comecocos pillen a los demás.

14. MUSICAL BOOM

Todos los jugadores patinan por el espacio al ritmo de la música. Por dicho espacio hay repartidos un número de conos, que será siempre uno menos que el número de jugadores. Cuando pare la música tendrán que colocarse cada uno en un cono. El jugador que se queda sin cono tendrá que hacer una acción (sentadilla, posición de patinaje, un mini baile de 20 segundos, etc.) Si llegan dos a la vez al mismo cono, perderán los dos y harán justo la acción.

15. NÚMEROS A TIERRA

Por grupos de 3, 4.. se enumeran 1-2-3... Todos empiezan a patinar. Cuando se dice un número en alto, por ejemplo: - el 2, el/la que tenga este número se ha de sentar en el suelo. Sus compañeros le han de buscar y sentarse ordenadamente. *Normas: el grupo no puede ir patinando juntos, se han de dispersar.

16. ATRAPA LOS CONOS

Se colocan los conos sobre la línea del medio campo, y los miembros de cada equipo sobre su propia línea de fondo. Cuando se da la salida, los jugadores aceleran hasta los conos, frenan, bajan rodilla al suelo y cogen un cono que llevan a su casa ¡Sólo se puede coger un cono en cada viaje!

Cuando ya no queden más conos se cuentan cuántos tiene cada equipo, que será el ganador de esa ronda.

Se pueden hacer cuantas rondas se quieran, poniendo alguna regla especial en función de lo que se desee trabajar, por ejemplo:

- Ir de frente y volver patinando de espaldas.
- Dedicar una ronda a cada frenada (en A, en T, con el taco, derrapando)
- Cada patinador debe elegir su forma de frenar (pedirles que elijan una que no se les de especialmente bien).
- Colocar los conos a distintas distancias del centro del campo para que los equipos decidan estrategias de juego, pero siempre de forma simétrica para no dar ventaja a ninguno de los dos.

Este juego viene muy bien para practicar las frenadas, las bajadas al suelo y volver a ponerse en pie con los patines.