

## **INSTRUCCIONES**

- Se puede jugar de manera individual o por parejas. Si hay 4 participantes se recomienda jugar por parejas.
- Os ofrezco una serie de pruebas y sistema de puntuación, pero se pueden incluir otras pruebas de documentos anteriores que te hayan resultado entretenidas, o un sistema de puntuación diferente.
- En los juegos de lanzamientos, alguna ronda se puede acordar tirar todos jugadores con la mano no dominante. En estos juegos los peques pueden lanzar desde más cerca.

## **MATERIAL**

- Calcetines
- Latas
- Espaguetis y macarrones
- Baraja

## **PRUEBAS**

### **1.- ORIENTACIÓN**

Se deja un objeto (un peluche por ejemplo) en un lado de la casa previamente acordado. Los jugadores deberán de salir de un sitio determinado con los ojos tapados y se cronometrará lo que se tarda en coger el objeto y volver al sitio de inicio. Jugar 5 rondas dejando el objeto y comenzando la prueba en diferentes lugares. El jugador o equipo que más veces gane, gana la prueba.

Variante: si se realiza el juego con 4 participantes, se puede dejar el objeto en un lugar que solo sepa uno por equipo, que será el guía. Deberá de guiar mediante indicaciones al compañero con los ojos cerrados



## **2.- SPAGHETTIPARTY**

Se comienza la prueba de un lugar determinado y se realiza por turnos. Cada jugador empieza con un espagueti en la boca y se colocan 4 macarrones en diferentes lados (encima de la mesa, en el suelo, en una silla, en el sofá...). Se cronometra lo que cada participante tarde el colocar los 4 macarrones en su spaghetti, sin usar las manos. Suma punto el jugador (para el o para su equipo) que menos tarda en completar la prueba. Realizar 5 rondas, cambiando el lugar de salida y el lugar donde se colocan los macarrones. el jugador o el equipo que mas rondas gane se lleva la prueba



## **3.-MORRA**

Este juego se realiza uno contra uno. Si se juega por equipos, ir cambiando contra el jugador que se juega y si juegan 3 personas, el que gana, pasa a jugar contra el que estaba descansando y el que ha perdido pasa a descansar. A la de tres los participantes sacaran un numero determinado de dedos (de 0 a 5) y dirán un numero, si un jugador acierta la suma de los dedos conseguirá punto. Gana el jugador o equipo que llegue a 10 puntos.



#### **4.- TÓMBOLA**

Colocar latas en forma de pirámide. El móvil serán dos calcetines doblados en forma de saquito. Cada jugador realiza dos lanzamientos. El segundo lanzamiento se realizará con los objetivos que no se hayan derribado en el primer lanzamiento. El jugador que más objetivos derribe en los dos lanzamientos conseguirá un punto para él. En caso de jugar por equipos, se sumarán las latas tirados por sus participantes. En el caso de empate, se realizará una tirada con todas latas colocadas. Ganará el jugador o equipo que consiga 10 puntos. Para los más futboleros, se puede realizar el juego lanzando con el pie.



## **5.- BUSCAR EL PALO**

Se colocan todas las cartas boca abajo en un extremo del pasillo o del salón. Cada participante o equipo es un palo de la baraja. Se saldrá corriendo desde el otro extremo del pasillo o salón hacia las cartas, se le da la vuelta a una, si es el palo del jugador se la lleva, si no, se deja boca abajo y se vuelve corriendo a donde se ha empezado. Si se juega por equipos, salir por relevos, (sale un jugador, y cuando vuelve al punto inicial sale el siguiente). Si se juega de manera individual, cada vez que se le da la vuelta a una carta hay que ir corriendo desde donde se ha salido para poder volver a por otra carta. El que consigue todas las cartas de su palo ganará un punto. La prueba la gana quien consiga 3 puntos.



## **6.- SIN PASARTE DE LA RAYA**

Se colocan dos líneas, a unos 3-4 metros. Cada participante tendrá dos calcetines doblados en forma de saquito. Se tiran los calcetines desde detrás de una línea hacia la otra, intentando dejarlos lo mas ceca posible. el calcetín que más cerca quede de la línea sin pasarse sumará un punto. El jugador o equipo que sume 10 puntos será el ganador.

