



Biblioteca Infantil Miriam Álvarez Brenes (BIMAB)

Sitio Web:
trencito.miriam.alvarez@una.cr



Encuétranos en FАBЕBООK como:
Trencito UNA



Encuétranos en YOUTUBE como:
Biblioteca Miriam Álvarez Brenes



FOLLETO DE JUEGOS

Tradicionales

Juego 1: QUEDÓ

Descripción:

Es un juego muy dinámico. Un niño persigue a los demás, en el momento que toque a uno de los participantes, este será quien persigue al resto del grupo y se dice “quedó” o que “la lleva”.

Existe una variante que es el “quedó congelado”. En el momento que el niño que “la lleva” toca a un participante, este debe quedarse congelado y sólo puede continuar corriendo hasta que uno de sus compañeros le pase por entre sus piernas. Para escoger al niño o niña “que la lleva” existen varias formas”.

Objetivo:

RESISTENCIA CARDIO-VASCULAR



FORMA 1

Tin Marin de do pingué,
Cúrara, mácara, títere, fue,
Yo no fui, fue teté,
Pégale, pégale que ella fue

FORMA 2

Por aquí pasó un viejito
Vendiendo maní,
A todos les dio
menos a mí

FORMA 3

A la vuelta de la esquina
Me encontré con don Pinocho
Y me dijo que contara hasta ocho.
Pin uno, Pin dos, Pin tres, Pin cuatro, Pin cinco, Pin
seis,
Pin siete, Pin ocho.

Se escoge cualquiera de las formas para seleccionar al niño y niña que “la lleva”. El grupo participante se coloca en una ronda y conforme se va diciendo, se va tocando el pecho de cada jugador, al decir la última palabra de la forma escogida, ese será el que “quedo”, y debe perseguir al resto. Aquel que sea tocado pasa a quedar a los demás

Juego 2: OBA OBA

Descripción:

Es un juego muy dinámico. Un niño persigue a los demás, en el momento que toque a uno de los participantes, este será quien persigue al resto del grupo y se dice “quedó” o que “la lleva”.

Existe una variante que es el “quedó congelado”. En el momento que el niño que “la lleva” toca a un participante, este debe quedarse congelado y sólo puede continuar corriendo hasta que uno de sus compañeros le pase por entre sus piernas. Para escoger al niño o niña “que la lleva” existen varias formas”.

Objetivo:

COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL



Descripción:

El participante tira una pelota hacia arriba mientras entona la siguiente canción:

Oba, Oba

No me muevo, ni me río

Con una mano, con la otra (atrapa la pelota con una mano, luego con la otra).

Por delante (da una palmada adelante antes de atrapar la bola)

Por atrás (da una palma atrás antes de atrapar)

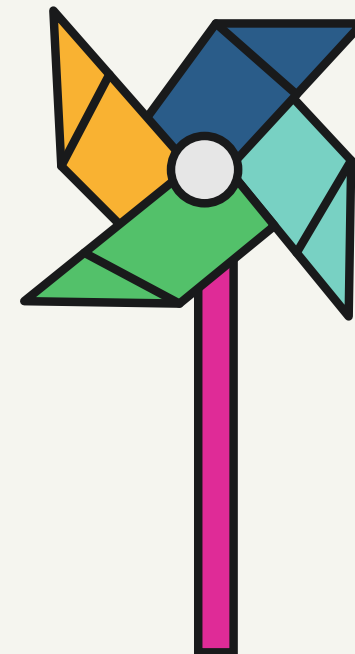
Por delante y por detrás, por detrás y por delante.

Media vuelta, vuelta entera (primero da media vuelta su cuerpo, luego vuelta entera antes de atrapar)

Remolino (pasa las manos entre sí formando un círculo)

Torbellino (ejecuta lo anterior al lado contrario)

Y se me acabó.



Juego 3: FEDERICO

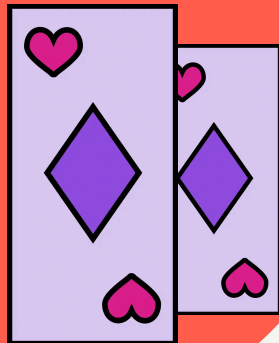
Federico, Federico y su mujer,
Sentados, sentados, sentados a comer,
La mesa, la mesa, la mesa se cayó,
Federico, Federico, Federico la juntó.

Con a, con a Federico ya se va,
Con e, con e Federico ya se fue,
Con i, con i Federico ya está aquí
Con o, con o Federico ya llegó
Con u, con u Federico está en Perú.

A, E, I, O, U FEDERICO

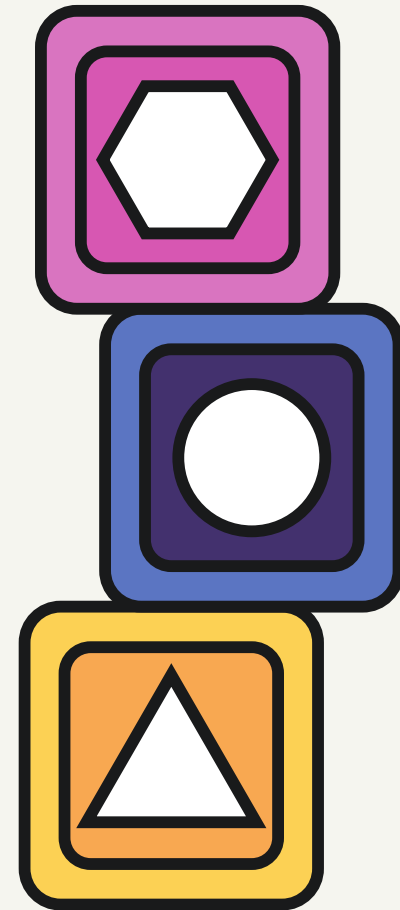
Objetivo:

COORDINACIÓN DEL TREN
INFERIOR Y ESTUDIO DE LAS
VOCALES.



Descripción

Mientras los niños recitan unísono Federico y formados en una ronda con las manos en la cintura, saltan, extendiendo un pie hacia adelante y el otro hacia atrás. Para concluir nombran las vocales y a Federico. Al pronunciar este nombre quedan totalmente estáticos, el primero que se mueve pierde.



Juego 4: UNO, DOS, TRES QUESO

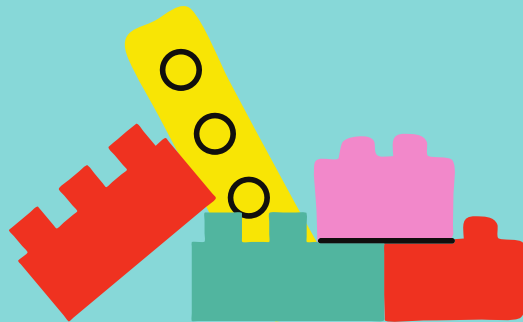
Descripción:

Conocido también como SEMAFORO porque se puede utilizar la expresión: UNO, DOS, TRES LUZ ROJA.

Un niño o niña se coloca de espaldas al grupo frente a una pared, árbol, tronco, poste u otro soporte a unos veinticinco metros del grupo y dice:

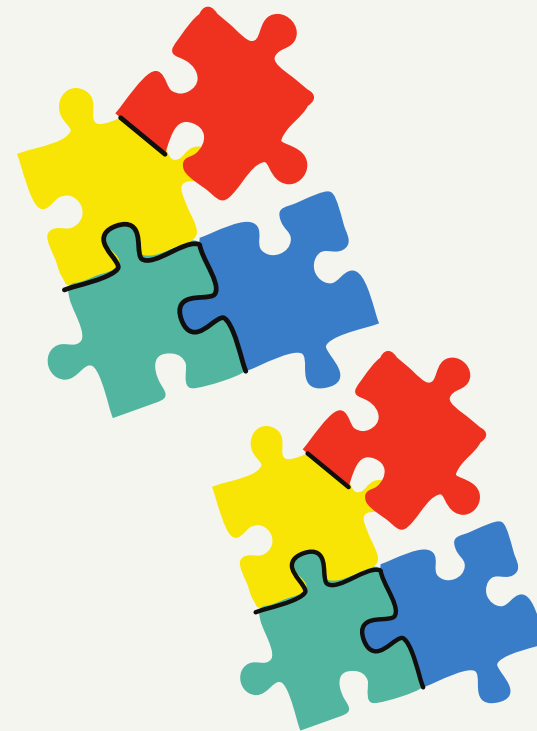
Objetivo:

EQUILIBRIO Y ACCIÓN-RECREACIÓN



Descripción

UNO, DOS, TRES QUESO, mientras tanto los demás avanzan sin que aquel los vea: al terminar la expresión se vuelven súbitamente hacia el grupo y si observa a alguno moviéndose lo enviará al punto de partida de juego. El primero que llegue al lugar donde está su compañero que dice: UNO, DOS, TRES QUESO, será el próximo en ocupar ese puesto.



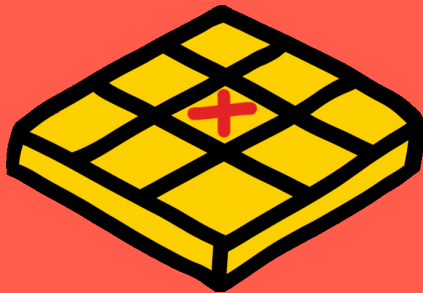
Juego 5: ESCONDIDO

Descripción:

Juego colectivo en el cual uno de los participantes cuenta por lo menos hasta cincuenta, mientras tanto los demás deben esconderse para que el participante que cuenta los vaya a buscar. En el momento que sorprende a alguno, corre hasta el punto donde estaba contando y dice:

Objetivo:

DESARROLLA LA CAPACIDAD DE ATENCIÓN Y ALERTA.



Descripción

UNO, DOS, TRES QUESO, mientras tanto los demás avanzan sin que aquel los vea: al terminar la expresión se vuelven súbitamente hacia el grupo y si observa a alguno moviéndose lo enviará al punto de partida de juego. El primero que llegue al lugar donde está su compañero que dice: UNO, DOS, TRES QUESO, será el próximo en ocupar ese puesto.



Juego 6: LOS MOROS

Un niño o niña ubicado en un lugar más bajo que el resto de sus compañeros, gesticula como si alguien se acercara y dice:

NIÑO: ¡Ahí vienen los moros!

GRUPO: ¿A qué?

NIÑO: A quitarles los zapatos

GRUPO: ¿Con qué?

NIÑO: Con un saco

GRUPO: ¿De qué?

NIÑO: De gangoche

GRUPO: ¿Por qué?

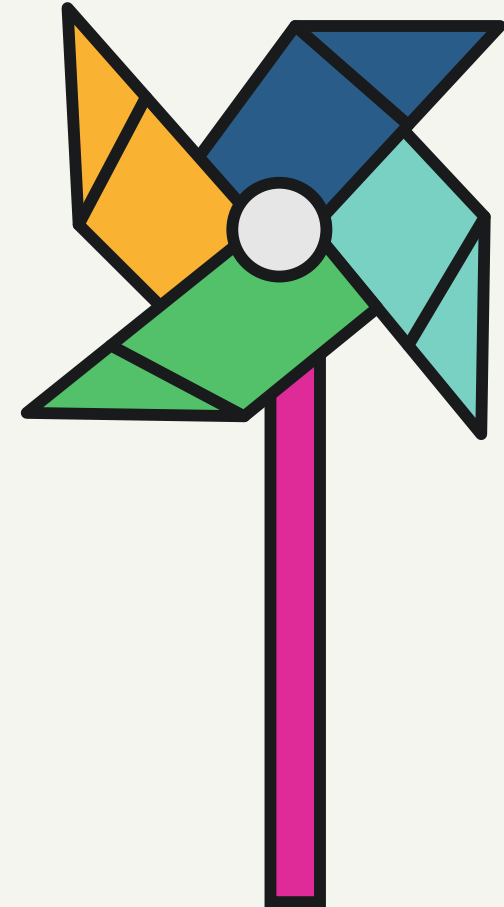
NIÑO: Porque el rey lo manda

GRUPO: ¡Santo, Santo, Santo!



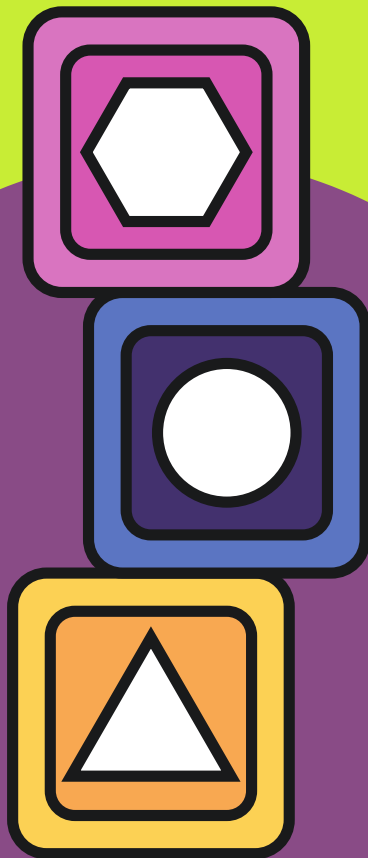
Descripción

El niño que se encuentre debajo le dará la mano a cada uno de los participantes para jalarlo preguntándole ¿qué quiere?. Cucharita o chicharon, lo jala según como lo pidió: suave o fuerte (cucharita o cucharon), al caer no puede moverse porque si lo hace pasará a ser esclavo del rey.



Juego 7: ENANO, GIGANTE

Los participantes en este juego se colocan en el espacio general, separados unos de otros, otro niño o niña colocado frente de ellos dirá las palabras ENANO, GIGANTE. Cuando diga ENANO los niños bajaran hasta colocarse de cuclillas. Cuando diga GIGANTE, los participantes se colocaran de pie. Conforme se van equivocando los participantes van saliendo del juego. Ganará el último jugador que quede solo por no haberse equivocado.



Referencia:

Ramírez, O. (1993). Al rescate de las rondas y los juegos tradicionales. San José: Impresos Costa Rica.

