

Helping Active Lives through Targeting Healthy Youth



MANUAL DE JUEGOS

- Juegos de la Antigua Grecia
- Juegos Tradicionales
- Juegos para la salud
- Juegos Modernos





University or School: Democritus University of Thrace-Department of Physical Education and Sport Science

Juego:	Akkinitinda	
Categoría principal:	Juego de la Antigua Grecia	
Subcategoría:	Área abierta	
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- En zona interior, - Juego de equipo - Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)	
Acerca del juego:	Se creía que los juegos de equipo actuaban como un medio de auto-educación porque se hacía que el niño coordinara sus fuerzas con las de sus compañeros de equipo, para lograr propósitos comunes	
Descripción del juego o adaptación para niños:	Otro juego de equipo en la antigüedad que era familiar para los niños pequeños era Akinitinda. Once los jugadores escuchan la palabra clave que tienen que permanecer quietos en cualquier posición que estén. El primero en moverse es expulsado del juego.	
Puntuación:		
Material:		
Ilustración y/o imagen:	 Una representación de akinitinda	

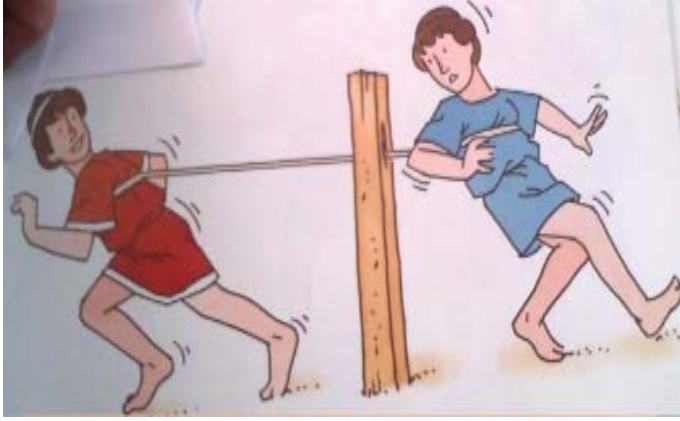


Juego:	<i>Pedelitha or astragaloi</i>	
Categoría principal:	Juego de la Antigua Grecia	
Subcategoría:	Área abierta	
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- En zona interior, - Juego de habilidad - Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)	
Acerca del juego:	Los juegos de habilidad son muy comunes en la antigüedad y los más populares fueron askoliasmos, krikilasia, pentelitha y eis omilan.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	Pedelitha o astragaloi era para participantes ilimitados. Cada niño tenía cinco piedras cerca de sus pies. El jugador lanzaba una piedra o un hueso en el aire y tenía que recoger otra piedra del suelo antes de coger la primera que se lanzaba.	
Puntuación:	El ganador fue alguien que gradualmente pudiera atrapar todos los guijarros	
Material:	Cinco guijarros o tabas	
Ilustración y/o imagen:		
	Una representación de astragaloi	



Juego:	Askoliasmos	
Categoría principal:	Juego de la Antigua Grecia	
Subcategoría:	Área abierta	
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- En zona interior, - Juego de habilidad - Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)	
Acerca del juego:	Los juegos de habilidad son muy familiares en la antigüedad y los más populares fueron askoliasmos, krikilasia, pentelitha y eis omilan.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	En Askoliasmos los jugadores saltaban sobre un saco relleno de aceite en una pierna y trataban de mantener el equilibrio. Entre los juegos tradicionales se encuentra el juego de carreras de sacos. En la antigüedad griega y romana los niños también jugaban a la rayuela, un juego que era usado por el ejército romano para construir fuerza. En muchos lugares arqueológicos podemos encontrar este patrón para la rayuela, por ejemplo en las carreteras griegas o romanas o en los foros.	
Puntuación:	Solían jugar varias variaciones del askoliasmos. Competirán en: quién saltará más lejos en una pierna. que logrará más saltos en una pierna.	
Material:	Un saco	
Ilustración y/o imagen:		 Una representación de la rayuela
		 Una representación de Askoliasmos



Juego:	<i>Dielkystinda</i>	
Categoría principal:	Juego de la Antigua Grecia	
Subcategoría:	Área abierta	
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- En zona interior, - Juego de equipo - Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)	
Acerca del juego:	Se creía que los juegos de equipo actuaban como un medio de auto-educación porque se hacía que el niño coordinara sus fuerzas con las de sus compañeros de equipo, para lograr propósitos comunes	
Descripción del juego o adaptación para niños:	El juego de equipo más famoso de la antigüedad era el dielkistinda (tira y afloja). Era un concurso en el que dos equipos se ponían en extremos opuestos de una cuerda hasta que uno arrastraba al otro sobre una línea central. Este juego puede ser jugado también por dos jugadores. Los jugadores colocaban un poste con un agujero en el medio en el suelo. Ponían una cuerda a través del agujero y dos jugadores se ataban sus extremos alrededor de la cintura para que no pudieran mirarse a la cara. Tirando con fuerza trataban de hacer que sus oponentes se acercaran al poste.	
Puntuación:	Era un concurso en el que dos equipos se ponían en extremos opuestos de una cuerda hasta que uno arrastraba al otro sobre una línea central.	
Material:	Cuerda y un palo	
Ilustración y/o imagen:		
	Una representación de dielkystinda por dos jugadores	

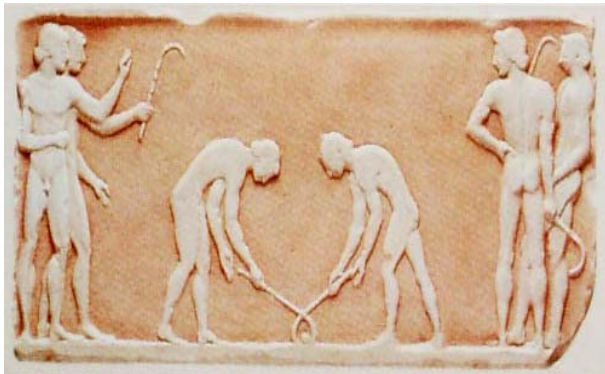


Juego:	<i>Episkyros</i>
Categoría principal:	Juego antiguo
Subcategoría:	Área abierta
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- En zona interior, - Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)
Acerca del juego:	Episkyros era un juego de pelota. Los juegos con una pelota ("sfaira", de donde deriva la palabra "esfera") eran muy populares en la antigua Grecia. Los balones se llenaban de fibras, pelo o plumas, en lugar de ser inflados con aire como ocurre hoy en día. Los juegos de pelota más populares en la antigüedad eran Phaininda y Harpaston.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Episkyros, "stone chip", un juego de pelota muy conocido en la antigüedad en el que los equipos intentan forzar a los demás a pasar por una línea de meta lanzando una pelota sobre la cabeza de sus oponentes. El juego se llama así por las fichas de piedra (skyroi) que separaban a los equipos; también se llama efebio, ("bola de efebio"), y epikoinos, ("bola de equipo"). Se parece al rugby moderno. El juego se jugaba entre dos equipos de 12 a 14 jugadores cada uno, con una pelota y las reglas del juego que permitían el uso de las manos. Aunque era un juego de pelota, era muy violento. Los equipos trataban de lanzar el balón por encima de las cabezas del otro equipo. Había una línea blanca llamada "skuros" entre los equipos y otra línea blanca detrás de cada equipo... En Esparta se jugó una forma de episkyros durante un festival anual de la ciudad que incluía cinco equipos de 14 jugadores. Lo jugaban principalmente los hombres, pero también la practicaban las mujeres.
Puntuación:	Los equipos intercambiaban el balón a menudo hasta que uno de ellos se veía forzado a ir detrás de la línea en su extremo.
Material:	Pelota
Ilustración y/o imagen:	 Un relieve con una representación de Episkyros



Juego:	<i>Harpaston</i>
Categoría principal:	El antiguo juego griego y romano
Subcategoría:	Área abierta
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- En zona interior, - Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)
Acerca del juego:	Harpaston era un juego de pelota. Los juegos con una pelota ("sfaira", de donde deriva la palabra "esfera") eran muy populares en la antigua Grecia. Los balones se llenaban de fibras, pelo o plumas, en lugar de ser inflados con aire como ocurre hoy en día. Los juegos de pelota más populares en la antigüedad eran Phaininda y Harpaston.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Harpastum fue la adaptación romana del juego griego episkyros, y como tal, parte de nuestro conocimiento de cada deporte se infiere de la información del otro. Los dos deportes se jugaban de manera muy similar, con testimonios que sugieren que harpastum era una especie de inversión de su predecesor. Los registros indican que el nivel de violencia en este juego fue mayor que el de episkyros, probablemente debido a la incorporación de elementos de lucha libre Harpastum y episkyros eran similares en que ambos tenían dos equipos de 12 a 14 jugadores cada uno. Estos equipos se enfrentarían en un campo dividido por una línea en el centro y otra línea a una distancia determinada detrás de cada equipo para marcar los extremos del campo. Los registros de harpastum indican que el objetivo de cada equipo era mantener el balón dentro de su propia zona definida por las líneas antes mencionadas en el suelo - una especie de inversión de episkyros. Los jugadores pasaban el balón entre sus compañeros en un intento de mantenerlo dentro de su propia zona mientras retenían al equipo rival. Un jugador contrario podría arrebatar el balón e intentar lanzarlo de vuelta a su propia zona, aunque esto podría ser interceptado.
Puntuación:	
Material:	Pelota
Ilustración y/o imagen:	 Pintura mural del Harpaston

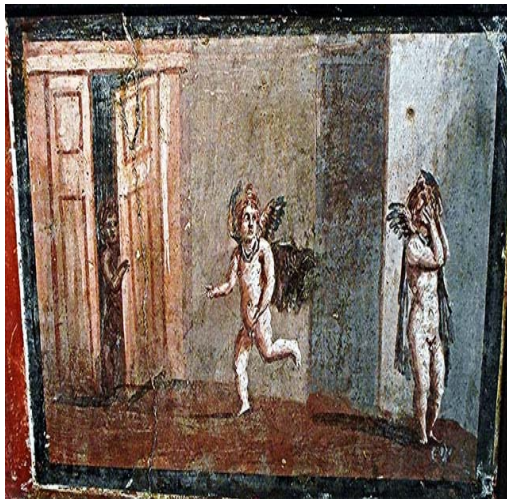


Juego:	Kerreteizein	
Categoría principal:	Juego de la Antigua Grecia	
Subcategoría:	Área abierta	
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- En zona interior, - Juego de equipo - Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)	
Acerca del juego:	Se creía que los juegos de equipo actuaban como un medio de auto-educación porque se hacía que el niño coordinara sus fuerzas con las de sus compañeros de equipo, para lograr propósitos comunes	
Descripción del juego o adaptación para niños:	Otro juego de equipo popular en la antigüedad era el Kerretizein (de la antigua palabra "keras" que significa murciélago). Se jugó con un bate y es el precursor del hockey sobre hierba.	
Puntuación:		
Material:	Bates	
Ilustración y/o imagen:		
	Un relieve con una representación de Kerretizein	



Juego:	Krikilasia	
Categoría principal:	Juego de la Antigua Grecia	
Subcategoría:	Área abierta	
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- En zona interior, - Juego de habilidad - Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)	
Acerca del juego:	Los juegos de habilidad son muy comunes en la antigüedad y los más populares fueron askoliasmos, krikilasia, pentelitha y eis omilan.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	Un juego muy popular fue también el Krikilasia (rodar el aro) en el que un gran aro se rueda por el suelo.	
Puntuación:	El ganador sería alguien que rodara su aro en la distancia más grande	
Material:	Un aro	
Ilustración y/o imagen:	 Una representación de la krikilasia	



Juego:	<i>Kryptinda or Apodidraskinda</i>	
Categoría principal:	Juego de la Antigua Grecia	
Subcategoría:	Área abierta	
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- En zona interior, - Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)	
Acerca del juego:	"El escondite" es hoy en día un juego infantil popular en Grecia en el que cualquier número de jugadores se esconden para ser encontrados en uno o más buscadores.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	En particular, los juegos de la antigua Grecia que aún hoy en día son jugados por los niños y pertenecen a esta categoría, incluyen la etiqueta ("apodidraskinda" o "drapetinda"), el escondite y la gallina ciega ("mykinda"). Aunque es posible imaginar cómo se desarrollaron, no conocemos las reglas utilizadas para jugarlos. En "apodidraskinda" un jugador cierra los ojos y los demás corren a esconderse. El jugador abre los ojos y los busca. Cada vez que encuentra un jugador debe correr a su lugar original primero o de lo contrario pierde.	
Puntuación:	El jugador que no logra derribar la piedra vertical lleva la otra capa a su espalda mientras las manos del ganador le cubren el ojo.	
Material:		
Ilustración y/o imagen:	 Una pared pintada con una escena de apodidraskinda o Kryptinda	



Juego:	Myinda or Chalki Myia	
Categoría principal:	Juego de la Antigua Grecia	
Subcategoría:	Área abierta	
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- En zona interior, - Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)	
Acerca del juego:	Chalki Myia o Myinda era un juego de cambio de rol. Los juegos de cambio de roles eran muy familiares para los niños pequeños, como en los tiempos modernos.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	Este juego fue jugado por muchos niños. Uno de los jugadores era elegido después de un sorteo, se ataba los ojos con un pañuelo para que no pudiera ver a los demás y gritaba "cuidado". Luego comienza a buscar con los brazos extendidos tratando de tocar o capturar a uno de los jugadores. Si capturaba a alguien, los jugadores intercambiaban papeles.	
Puntuación:	Si atrapaba a alguien, los jugadores intercambiaban roles.	
Material:		
Ilustración y/o imagen:	 Una pintura de cerámica con una escena de efedrismos	



Universidad o Escuela: **UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID (UPM)**

Juego:	Lucha	
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Europeos)	
Subcategoría:	Zona interior	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Área de tamaño pequeño - Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)	
Curso: (se puede elegir más de uno)	1º y 2º curso X, 3º y 4º curso X, 5º y 6º curso X	
Acerca del juego:	La lucha cuerpo a cuerpo es uno de los juegos más universales. Tenemos ejemplos en las más diversas culturas de ahí la gran diversidad de modalidades existente y en donde las normas son establecidas por los propios contendientes. Estas luchas darán origen a los deporte de combate actuales donde ya existe una reglamentación internacional.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	- Cada miembro del equipo tendrá que colocarse 5 pinzas agarradas en la ropa en lugares accesibles (cada grupo dispondrá de pinzas de un mismo color). - Durante 2 minutos todos los equipos a la vez tendrán que coger el mayor número de pinzas posibles de los demás equipos. - Al final se hará un recuento para ver qué equipo ha conseguido recoger el mayor número de pinzas.	
Puntuación:	La puntuación final será la suma de las pinzas que haya recogido todo el equipo más las que hayan conseguido mantener en su ropa.	
Material:	Pinzas de colores (5 por persona). Cada equipo tiene un color de pinzas diferente.	
Ilustración y/o Imagen:	 V. Naharro. "Description of childhood games". 1811	



Juego:	El juego de pelota
Categoría principal:	Juegos Tradicionales (Europeos)
Subcategoría:	Área abierta (exterior)
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Área de gran tamaño
Curso: (se puede elegir más de uno)	1º y 2º curso □, 3º y 4º curso X, 5º y 6º curso X
Acerca del juego:	Las primeras noticias que tenemos de este juego son de la Edad Media (<i>jeu de paume</i>). Es de carácter popular y en él se adapta el entorno en el que se juega, por lo que existe una gran variedad de modalidades ya que no existe un número establecido de jugadores. Se pueden utilizar componentes ya contruidos como una pared, poner una red, y emplear tanto la mano como una pala. Estos juegos originarán el actual deporte del tenis.
Descripción del juego o adaptación para niños:	- El juego consiste en realizar el mayor número de toques a la pelota sin que caiga al suelo. - Se dispone de 5 min. en los que el grupo podrá realizar todos los intentos que quiera (sólo se tendrá en cuenta el intento en el que consigan realizar más toques). - Reglas: - Si la pelota cae al suelo se vuelve a comenzar. - No se puede dar a la pelota 2 veces seguidas. - No se puede devolver la pelota a quien nos la ha pasado antes.
Puntuación:	La puntuación final será el mayor número de toques que haya realizado el grupo sin que se caiga la pelota al suelo.
Material:	- 1 pala por persona. - 1 pelota.
Ilustración y/o Imagen:	 “El juego de pelota a pala”. 1779. Óleo sobre lienzo. Francisco de Goya – Colección del Museo del Prado (Madrid).



Juego:	Zancos	
Categoría principal:	Traditional Games (European)	
Subcategoría:	Zona interior	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Zona abierta (exterior) - Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)	
Curso: (se puede elegir más de uno)	1º y 2º curso ☐ , 3º y 4º curso ☐ , 5º y 6º curso ☒	
Acerca del juego:	La utilización de zancos está relacionada con el carnaval. Esta actividad tiene un carácter simbólico pues para la persona que los utiliza supone un cambio de estatus ya que “aumenta su altura”, dejando de estar al mismo nivel que los demás. Esto sólo ocurre en carnaval cuando el humilde puede convertirse en señor, los hombres en mujeres, los pobres en ricos y los bajos en altos.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	- Relevos: el equipo se pone en fila y uno a uno tendrán que realizar un circuito hasta volver a la posición inicial. A continuación saldrá el siguiente miembro del equipo para realizar la misma acción y así sucesivamente hasta que lo hayan realizado todos. - En el caso de que el grupo tenga algún integrante menos, alguno de ellos tendrá que repetir la acción. - Por cada vez que se apoye un pie en el suelo se añadirá 1 seg. de penalización.	
Puntuación:	Tiempo empleado por todo el equipo en realizar los relevos + los segundos de penalización.	
Material:	- 2 zancos. - 1 cronómetro.	
Ilustración y/o Imagen:		“Los zancos”, 1791-1792. Óleo sobre lienzo. Francisco de Goya – Colección del Museo del Prado (Madrid).

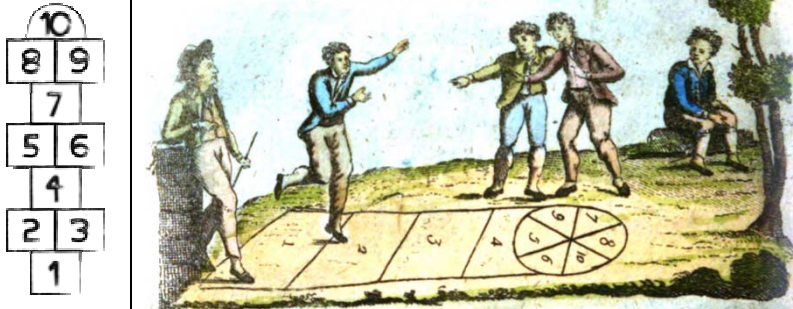


Juego:	Bolos
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Europeos)
Subcategoría:	Zona interior
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Área abierta (exterior) - Animación de los niños (motivación) para participar en juegos
Curso: (se puede elegir más de uno)	1º y 2º curso X, 3º y 4º curso X, 5º y 6º curso X
Acerca del juego:	Es un juego de carácter rural que requiere puntería y habilidad. Existen bolos de muy diversos tamaños y formas que son tallados en madera al igual que la bola y se juega en terrenos que se aplanaban por los propios jugadores. Esta falta de homogeneidad hace que exista una gran cantidad de modalidades. En nuestro país originariamente se desarrollaron en la zona norte donde a día de hoy se siguen practicando con una enorme tradición.
Descripción del juego o adaptación para niños:	- Se colocarán 6 bolos y desde una distancia de 10 metros se lanzará por turnos para derribarlos. - Cada miembro del grupo tendrá 2 lanzamientos. En el caso de que se tiren todos los bolos en el primer lanzamiento, se obtendrá un bonus de 5 puntos. - En el caso de que el grupo tenga algún integrante menos, alguno de ellos tendrá que repetir la acción.
Puntuación:	La puntuación final será la suma de todos los bolos que se han tirado teniendo en cuenta los puntos extra en el caso de que se consigan.
Material:	- 6 bolos. - 1 bola.
Ilustración y/o Imagen:	 “Juego de bochas”, Ca. 1786. Óleo sobre lienzo. Francisco Bayeu y Subías – Colección del Museo del Prado (Madrid).



Juego:	El pelele
Categoría principal:	Juegos Tradicionales (Europeos)
Subcategoría:	Área abierta (exterior)
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Área de tamaño pequeño - Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)
Curso: (se puede elegir más de uno)	1º y 2º curso X, 3º y 4º curso X, 5º y 6º curso X
Acerca del juego:	Este juego se realizaba principalmente en carnaval y normalmente jugaban las mujeres. Siguiendo ese espíritu carnavalesco se trata de una transgresión en la que las mujeres toman el control sobre los hombres de forma simbólica. Un ejemplo de nuestra literatura es cuando Sancho Panza es manteado en el Quijote. En actualidad podemos ver cómo se mantiene esta costumbre pero un carácter distinto cuando se mantea al entrenador de un equipo vencedor.
Descripción del juego o adaptación para niños:	- Los miembros del equipo cogen una sábana en la que depositan un pelele (en este caso un peluche). - Durante 3 minutos deberán lanzar el pelele lo más alto posible haciendo que caiga de nuevo en la sábana. - Cada vez que lancen el pelele al aire, todo el grupo tendrá que contar a la vez ("uno, dos, ...") hasta que el pelele vuelva a contactar de nuevo con la sábana. - Si el pelele cae al suelo, se considerará un intento fallido.
Puntuación:	Se tendrá en cuenta únicamente la vez en la que el pelele ha pasado el máximo tiempo en el aire.
Material:	- 1 sábana. - 1 peluche.
Ilustración y/o Imagen:	 "El pelele", 1791-1792. Óleo sobre lienzo. Francisco de Goya – Colección del Museo del Prado (Madrid).



Juego:	La rayuela
Categoría principal:	Juegos Tradicionales (Europeos)
Subcategoría:	Área abierta (exterior)
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Área de tamaño pequeño - Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)
Curso: (se puede elegir más de uno)	1º y 2º curso □, 3º y 4º curso X, 5º y 6º curso X
Acerca del juego:	La “rayuela” recibe una gran cantidad de nombres distintos así como la forma de dibujarse en el suelo. Entre la variedad de trazados, se aprecia el círculo simbólico del sol, con los siete compartimentos correspondientes a los siete planetas tradicionales o con los doce relativos al zodiaco. El objetivo es alcanzar el cielo y volver a la tierra. Este juego ayuda a mejorar el equilibrio y la coordinación. Además puede servir para aprender los números, días de la semana, ...
Descripción del juego o adaptación para niños:	- El primer jugador debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla al número 1 (el cuadrado en el que caiga no se puede pisar). Después comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es llegar al 10 y volver a la casilla de salida recogiendo la piedra en el camino y dándosela al siguiente jugador que deberá en lanzarla a la casilla 2 y volver a iniciar el recorrido. - Si se pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador.
Puntuación:	Se tendrá en cuenta el tiempo que tarda todo el equipo en llevar la piedra hasta la casilla 10 y traerla de vuelta.
Material:	- Tiza para pintar la rayuela. - 1 piedra pequeña.
Ilustración y/o Imagen:	 The diagram shows a standard hopscotch grid with numbers 1 through 10. The grid is composed of squares and rectangles, with some numbers appearing in double squares (e.g., 2 and 3, 5 and 6, 8 and 9). The number 10 is at the top, and 1 is at the bottom. To the right of the diagram is a historical illustration titled 'Los Niños' (The Children) by V. Naharro, showing four children playing hopscotch on a grassy field. One child is in the middle of a jump, while the others are waiting or watching. The illustration is dated 1811.



Juego:	Inflar una vejiga
Categoría principal:	Juegos Tradicionales (Europeos)
Subcategoría:	Área abierta (exterior)
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Área de gran tamaño - Animación de los niños (Motivación) para participar en juegos
Curso: (se puede elegir más de uno)	1º y 2º curso X, 3º y 4º curso X, 5º y 6º curso X
Acerca del juego:	Las primeras pelotas se hicieron con vejigas de animales ya que no existía el plástico. Se han inventado muchos tipos de pelotas con todos los materiales que la naturaleza les daba (piedras, plumas, lana, un objeto envuelto en piel, etc.). En este caso los globos ofrecen la posibilidad de realizar una gran variedad de juegos dada su versatilidad. Además son un material sencillo de conseguir y muy económico.
Descripción del juego o adaptación para niños:	- El equipo tendrá que realizar 3 relevos por parejas transportando 1 globo sujeto en la espalda sin que se caiga (no se pueden usar las manos para sujetarlo). Si el globo se cae al suelo deben iniciar de nuevo la carrera. - El recorrido consistirá en rodear el monumento. - Al final del recorrido tienen que explotar el globo espalda con espalda (sin usar las manos). - Importante: recoger los restos de los globos explotados.
Puntuación:	Se tendrá en cuenta el tiempo en realizar los 3 relevos incluyendo la rotura de los globos al final de cada relevo.
Material:	1 bolsa de 50 globos.
Ilustración y/o Imagen:	 <i>“Niños inflando una vejiga”, 1777-1778. Óleo sobre lienzo. Francisco de Goya – Colección del Museo del Prado (Madrid).</i>



Juego:	Saltar a la cuerda
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Europeos)
Subcategoría:	Zona interior
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Área de tamaño pequeño - Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)
Curso: (se puede elegir más de uno)	1º y 2º curso □, 3º y 4º curso □, 5º y 6º curso X
Acerca del juego:	Este juego tiene un carácter simbólico relacionado con la sexualidad ya que su ritmo pretende propiciar mediante un carácter mágico de imitación que la naturaleza sea fértil. Sirve para trabajar la coordinación y agilidad. Además si participan varios jugadores deben aprender a compartir y trabajar en equipo, inventando nuevas variantes y canciones.
Descripción del juego o adaptación para niños:	- Uno a uno todos los miembros del grupo tendrán que ir entrando a saltar a la cuerda hasta que estén todos dentro y salten juntos el mayor número de veces posible. - Si alguien toca la cuerda y se para, hay que iniciar de nuevo. - Una posible canción para cantar durante el salto es: "REY, REY, cuantos años viviré que soy muy pequeño y no lo sé. Uno, dos, tres..."
Puntuación:	Número de saltos que realiza todo el grupo a la vez en la cuerda. Bonus: cantar una canción mientras se salta.
Material:	1 cuerda larga.
Ilustración y/o Imagen:	 V. Naharro. "Descripción de los juegos de la infancia". 1811



Juego:	La peonza
Categoría principal:	Juegos Tradicionales (Europeos)
Subcategoría:	Área abierta (exterior)
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Área de tamaño pequeño - Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)
Curso: (se puede elegir más de uno)	1º y 2º curso □, 3º y 4º curso □, 5º y 6º curso X
Acerca del juego:	Es un juego en el que se requiere una gran habilidad y coordinación. A nivel simbólico se hace referencia que a través del giro de un objeto (en este caso la peonza) se busca mantener en movimiento el sol ya que es fuente de vida en la tierra. Existen muchas formas de peonza que tradicionalmente son talladas en madera.
Descripción del juego o adaptación para niños:	- Cada miembro del grupo tendrá una peonza que lanzará y hará girar el mayor tiempo posible. - Después de unos minutos de entrenamiento, cada miembro del equipo tendrá que lanzar su peonza y se contará el tiempo que la peonza esté girando sin caerse.
Puntuación:	Se sumaran los tiempos de cada miembro del equipo y se hará un cómputo total.
Material:	- 6 peonzas. - 1 cronómetro.
Ilustración y/o Imagen:	 V. Naharro. "Descripción de los juegos de la infancia". 1811



Juego:	Caballo y jinete
Categoría principal:	Juegos Tradicionales (Europeos)
Subcategoría:	Área abierta (exterior)
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Área de gran tamaño - Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)
Curso: (se puede elegir más de uno)	1º y 2º curso □, 3º y 4º curso □, 5º y 6º curso X
Acerca del juego:	Es un juego simbólico por parejas en donde uno toma el rol de caballo y el otro de jinete imitando de esta forma a los caballeros que participaban en los torneos medievales. También en carnaval lo juegan los adultos de clases populares como forma de transgresión ya que fingen ser caballeros y tener un caballo, algo fuera de sus posibilidades.
Descripción del juego o adaptación para niños:	- Todos los miembros del grupo se colocarán en parejas: uno será el jinete y el otro el caballo. - Por razones de seguridad, el "jinete" debe subir a las caderas del "caballo", no a los hombros. - Todos los grupos se colocarán en líneas para el relevo.
Puntuación:	Todo el grupo que termine el relevo en primer lugar tiene 3 puntos, el segundo 2 puntos y el tercero 1 punto.
Material:	No necesita
Ilustración y/o Imagen:	 <i>“Las gigantillas”, 1779. Óleo sobre lienzo. Francisco de Goya – Colección del Museo del Prado (Madrid).</i>



Juego:	La gallinita ciega
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Europeos)
Subcategoría:	Zona interior
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Área de tamaño pequeño - Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)
Curso: (se puede elegir más de uno)	1º y 2º curso X, 3º y 4º curso X, 5º y 6º curso X
Acerca del juego:	En su origen se trata de un juego social con fines galantes. A través de él se permite establecer una cierta relación y se disminuye la inhibición ya que permite el contacto entre los participantes. Además este juego ayuda a comprender la importancia de los sentidos, ya que se juega con los ojos vendados.
Descripción del juego o adaptación para niños:	- Una persona llevará la venda (gallinita ciega). El resto se pone en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está. - La tarea de la gallinita consiste en tocar con el cucharón a alguna persona del círculo, que pueden moverse pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita toque a alguien, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles. - Para jugar a este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil: "Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás".
Puntuación:	Si la gallinita consigue averiguar de qué persona se trata, su equipo obtiene 1 punto.
Material:	- 1 cucharón. - 1 venda.
Ilustración y/o Imagen:	 "La gallina ciega", 1789. Óleo sobre lienzo. Francisco de Goya – Colección del Museo del Prado (Madrid).



Juego:	La cometa
Categoría principal:	Juegos Tradicionales (Europeos)
Subcategoría:	Área abierta (exterior)
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Área de gran tamaño - Animación de los niños (Motivación) para participar en juegos
Curso: (se puede elegir más de uno)	1º y 2º curso □, 3º y 4º curso □, 5º y 6º curso X
Acerca del juego:	Las cometas fueron inventadas en Asia, aunque su origen exacto sólo puede ser especulado. Se usaban como un dispositivo de señalización militar. En Europa, en el siglo XII, los niños ya jugaban con cometas a las que añadían cuerdas para hacerlas sonar. Cabe destacar el trabajo realizado por las cometas como equipo de medición atmosférica. El político e inventor americano Benjamin Franklin usó una cometa para investigar los relámpagos e inventar el pararrayos. Hoy en día, la cometa mantiene su popularidad entre los niños de todas las culturas. La evolución de las cometas parece haber influido directamente en la invención de las velas, los paracaídas y los parapentes.
Descripción del juego o adaptación para niños:	El objetivo de este juego es que cada grupo haga una cometa. Podemos involucrar a otros profesores y asignaturas además de la Educación Física para una actividad interdisciplinar. En cuanto al proceso de fabricación de una cometa, esta web explica cómo: http://www.stormthecastle.com/how-to-make-a/kite/make-a-traditional-kite.htm
Puntuación:	No hay necesidad de competir en este juego. Sin embargo, podemos considerar la belleza de la cometa y su altura de vuelo.
Material:	- cordón delgado - cinta adhesiva o pegamento - 1 hoja de papel fuerte (102cm x 102cm) - 2 varas de madera fuertes y rectas de bambú o espigas de madera de 90cm y 102cm
Ilustración y/o Imagen:	 “La cometa”, 1777-1778. Óleo sobre lienzo. Francisco de Goya – Colección del Museo del Prado (Madrid).



Juego:	Pídola	
Categoría principal:	Juegos Tradicionales (Europeos)	
Subcategoría:	Área abierta (exterior)	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Zona interior - Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)	
Curso: (se puede elegir más de uno)	1º y 2º curso X, 3º y 4º curso X, 5º y 6º curso X	
Acerca del juego:	Hoy en día, este juego tradicional se sigue practicando en los patios de los colegios. También se le conoce como salto del burro o de la mula. Permite trabajar la agilidad y la fuerza. También tiene la ventaja de que no requiere ningún material y que no hay un número máximo de participantes (el mínimo es de dos).	
Descripción del juego o adaptación para niños:	- Todo el equipo debe hacer sucesivos "saltos" para completar una distancia de 20 metros (depende del grado de los alumnos). - Las "mulas" no pueden estar separadas entre sí más de 3 escalones. - En el dibujo se puede ver la forma correcta de saltar y la posición que debe mantener la "mula".	
Puntuación:	Todo el grupo que termina la carrera en primer lugar tiene 3 puntos, el segundo 2 puntos y el tercero 1 punto.	
Material:	No necesita.	
Ilustración y/o Imagen:		 “Niños jugando a la pídola”, Ca. 1777-1785. Óleo sobre lienzo. Francisco de Goya – Colección del Museo de Bellas Artes (Valencia).



Juego:	Salto del marinero
Categoría principal:	Juegos Tradicionales (Europeos)
Subcategoría:	Área abierta (exterior)
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Área interior - Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)
Curso: (se puede elegir más de uno)	1º y 2º curso □, 3º y 4º curso X, 5º y 6º curso X
Acerca del juego:	Es un juego que se basa en el salto que los marineros hacían con un palo para salir del barco y llegar a la orilla sin mojarse. También hay variantes hechas por los pastores para moverse a través de las áreas rocosas.
Descripción del juego o adaptación para niños:	- Cada miembro del equipo debe hacer un "salto de marinero" tratando de llegar lo más lejos posible. - Los saltos se realizarán por turnos, empezando por la siguiente persona en el lugar donde ha caído la anterior. En caso de que el grupo tenga menos miembros, uno de ellos tendrá que repetir el salto. - Si alguna parte del cuerpo toca el suelo aparte de los pies, el salto se considerará nulo y deberá repetirse.
Puntuación:	Se considerará la distancia total recorrida por todo el equipo.
Material:	- 1 palo largo por grupo - 1 metro
Ilustración y/o Imagen:	



University or School: **1st PRIMARY SCHOOL OF KOMOTINI**

Juego:	Pídola	
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)	
Subcategoría:	Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)	
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta, área interior	
Acerca del juego:	Este es un juego que se transmite de generación en generación con una descripción o demostración oral de los mayores a los jóvenes.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	Este es un juego simple. Se necesitan cinco o menos jugadores. Los cuatro jugadores se agachan en una fila manteniendo cierta distancia entre ellos. El quinto salta por encima de ellos poniendo las manos en la espalda del niño delante de él y abriendo bien las piernas sobre su espalda. Cuando salta sobre todos los niños, el último salta sobre los otros. Quien pierda el equilibrio es el perdedor del juego.	
Puntuación:	Si saltas por encima de los otros jugadores sin perder el equilibrio, ganas.	
Material:		
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	Pañuelo (TO MANTILAKI)	
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)	
Subcategoría:	El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos	
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área de gran tamaño	
Acerca del juego:		
Descripción del juego o adaptación para niños:	Para jugar al "pañuelo" los niños se dividen en dos grupos. Un niño es un árbitro. En cada equipo, cada niño tiene que tener un número. Por ejemplo, si un niño del equipo A tiene el número 3, un niño del equipo B tiene que tener también el 3. Cuando el árbitro da un número, los niños que lo tienen tienen que intentar coger el pañuelo. El equipo ganador es el que toma el pañuelo más veces.	
Puntuación:	El equipo que tome el pañuelo más veces es el ganador.	
Material:	Un pañuelo y una tiza.	
Ilustración y/o imagen:	 ΤΟ ΜΑΝΤΗΛΙ Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες και στέκονται αντικριστά, με απόσταση δέκα περίπου μέτρων μεταξύ τους. Στη μέση αυτής της απόστασης χαράζουν έναν κύκλο και στο κέντρο του βάζουν ένα μαντήλι. Μόλις ακούγεται το σύνθημα, βγαίνει από κάθε ομάδα ένα παιδί που προσπαθεί ν' αρπάξει το μαντήλι και να γυρίσει πίσω χωρίς να το αφήσει αντιπάλος· γιατί, αν το απομυκτηρίσει, το πιάνει αιχμάλωτο. Οι αιχμάλωτοι ελευθερώνονται (έναν - έναν) κάθε φορά που κάποιο παιδί της ομάδας τους παίρνει το μαντήλι. Κερδίζει η ομάδα που θα καταφέρει να αιχμαλωτίσει όλους τους παίκτες της άλλης.	



Juego:	Tzami (Torre)	
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)	
Subcategoría:	Área de gran tamaño	
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta al exterior El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos	
Acerca del juego:	Este juego expresa la sociedad durante el período que fue creado.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños ponen siete piezas, una encima de la otra, formando una torre en medio de un círculo. Puedes dibujar un círculo con un trozo de tiza en el patio de la escuela o con un pequeño palo en el suelo. Forman dos grupos: A y B. Los jugadores de cada grupo empiezan a tirar la pelota para romper la torre. Si el primer jugador del grupo A no tiene éxito, el primer jugador del grupo B lo intentará a continuación. Todos los niños lo intentan por turnos hasta que alguien logra derribar tres piezas. Cuando un grupo (A) derriba al menos tres piezas, el otro grupo (B) las extiende por todo el círculo y toma la pelota. B lanza la pelota a cualquier jugador de A que intente poner las fichas una encima de la otra y formar la torre de nuevo. Los jugadores de B se lanzan la pelota entre ellos dependiendo de quién tiene la oportunidad de golpear a un jugador del grupo A. Cuando un jugador es golpeado ella/él está fuera del juego. Si el grupo A logra poner los azulejos de nuevo formando una torre, ellos llaman "Tzami" y son los ganadores. Luego, los grupos cambian de roles.	
Puntuación:	El grupo se las apaña para formar una torre y llamar a "Tzami" es el ganador.	
Material:	Una torre de fichas, una bola...	
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	ABARISA
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)
Subcategoría:	El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta
Acerca del juego:	Este juego se jugaba antiguamente, pero también se juega hoy en día.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Juegas en dos equipos. Cada equipo escoge una columna o un árbol para "casa". El juego comienza. El objetivo del juego es lograr tocar la casa del otro equipo y decir "ABARISA". Esto significa que has conquistado la casa del otro equipo y tu equipo gana. Para salir de tu casa, debes decir "ABARISA". Un niño del equipo "A" dice "ABARISA" y sale. Otro niño del equipo "B" también sale. El segundo niño intenta atrapar al primero para que no conquiste su "casa". De la misma manera y al mismo tiempo, un segundo niño del equipo A sale tratando de atrapar al niño del equipo B y un segundo niño del B sale tratando de atrapar al segundo niño del equipo A y así sucesivamente. Si un niño atrapa a alguien, va a la cárcel. Si su equipo dice "xele" está libre de nuevo y el juego continúa. Si un equipo dice "ABARISA" en los otros equipos "casa", ganan y el juego termina.
Puntuación:	
Material:	
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Manolis	
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)	
Subcategoría:	Para las enfermedades musculoesqueléticas y el control neuromuscular (Prevención)	
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área interior, área de tamaño pequeño	
Acerca del juego:		
Descripción del juego o adaptación para niños:	Tengo un coche que funciona todo el tiempo y ¿dónde se detiene? En América/ y que color pedirá? / rojo / rojo ¿tienes algo rojo? Los niños con este pequeño poema hacen los Manolis. Luego los niños, sostenidos por sus manos en un círculo, que en el centro está Manolis frente a una silla, empiezan a cantar mientras corren alrededor de Manolis. En el centro está Manolis / manos y piernas en la línea / y todos se sientan en la tierra / y Manolis en la pequeña silla. En el último hechizo todos los niños dejan sus manos y se sientan con un pequeño salto en sus talones. Al mismo tiempo, Manolis debe sentarse en esta silla. Uno de los niños, trata de agarrar la sillita de Manolis para que se caiga. Si Manolis se cae, pierde, pero si se sienta en su silla, el niño que trató de hacerlo caer pierde y se convierte en Manolis.	
Puntuación:		
Material:	Una silla pequeña	
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	La pequeña Helen	
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)	
Subcategoría:	Área de tamaño pequeño	
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área de interior	
Acerca del juego:	Puedes jugar a este juego con diez o más jugadores de entre 6 y 9 años.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños eligen a la pequeña Helen: me subí al pimentero para cortar un pimiento y el pimentero se rompió y me cortó la mano. La pequeña Helen se sienta en sus talones mientras los otros niños sostenidos por sus manos cantan mientras bailan a su alrededor. La pequeña Helen se sienta y llora porque sus amigos no la interpretan. Levántate Helen, cierra los ojos y despídete.... La pequeña Helen se levanta con los ojos cerrados. Los niños dejan de cantar y bailar. La pequeña Helen estira sus manos y toca a un niño. Si ella lo reconoce, entonces el niño hace la pequeña Helen.	
Puntuación:		
Material:		
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	Escondite (Kryfto)	
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)	
Subcategoría:	Área de gran tamaño	
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Animación (motivación) de los niños para la participación en los juegos, Área abierta.	
Acerca del juego:		
Descripción del juego o adaptación para niños:	Lo que necesitas: tres o más jugadores, buenos escondites. Primero, uno de los jugadores se coloca frente a un lugar donde no puede ver a los demás. Luego cierra los ojos y cuenta hasta 100. Todos los demás jugadores deben esconderse. Cuando el primer jugador termina de contar, tiene que buscar y encontrar a los demás. Cuando encuentra a una persona que se esconde, tiene que correr rápidamente y ser el primero en volver a su "lugar". Tiene que encontrar a todos los jugadores. Si la última persona que se esconde logra ser el primero en llegar al "lugar", él es el ganador y la persona que estaba tratando de encontrar a los demás tiene que hacerlo de nuevo.	
Puntuación:	Si el jugador que cuenta hasta 100 se las arregla para encontrar a todos los demás jugadores que se esconden, gana.	
Material:		
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	La abeja	
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)	
Subcategoría:	Área abierta	
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área grande, motivación de los niños para participar en los juegos, área interior	
Acerca del juego:	Hace mucho tiempo, los niños en Grecia solían reunirse en las calles o en los parques y jugar. Juegos que involucraban juego físico e imaginación. Uno de estos juegos es "la abeja"	
Descripción del juego o adaptación para niños:	El juego es jugado por dos madres, que toman un nombre, por ejemplo, sol y luna. Luego se colocan uno frente al otro con las manos levantadas y los dedos en red trabajando haciendo un puente. Los otros niños, a su vez, son la abeja que sostiene a los demás, pasan por debajo del puente y cantan todo el tiempo: Pasa la abeja con las abejas pequeñas y los niños pequeños, niños pequeños, niños pequeños. Las madres cada vez que sostienen al último niño, le preguntan qué nombre prefiere, por ejemplo, sol o luna. Si el niño dice sol, la madre con el nombre de sol toma al niño detrás de su ect. Entonces las dos madres, que tienen a sus hijos detrás de ellas sostenidos por sus manos tiran con toda su fuerza una de la otra. El más fuerte gana.	
Puntuación:	El equipo más fuerte gana.	
Material:		
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	Piojos	
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)	
Subcategoría:	Para unos hábitos de nutrición saludables	
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta, gran Área.	
Acerca del juego:		
Descripción del juego o adaptación para niños:	El juego requiere al menos 6 niños y una pelota. El niño que empieza con la pelota y todos los demás niños tienen un segundo nombre gracioso. El primer chico lanza la pelota y dice un segundo nombre gracioso. El chico que tiene este nombre trata de atrapar la pelota. Si no lo coge, tendrá un piojo. Cuando tenga 5 piojos, tendrá otro nombre gracioso.	
Puntuación:	El chico que tendrá 5 piojos tendrá otro nombre gracioso.	
Material:	Un balón	
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	El rey (Vasilias)	
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)	
Subcategoría:	Área interior	
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:		
Acerca del juego:		
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños lo sortean y uno de ellos se convierte en rey. El rey se sienta aparte mientras los otros niños eligen una profesión para hacer mímica. Cuando terminan, visitan al rey y tienen el siguiente diálogo: -Rey, el rey de las 12 palabras, ¿cuál es tu trabajo? -No hacer nada! -¿Y el cambio? -Hielo-Crema -Abuela dijo que deberías tener un trabajo. -¿Qué trabajo? Entonces los niños miman la profesión que han elegido. Si el rey entiende lo que imitan, lo llama en voz alta y los persigue para atrapar a uno que se convertirá en rey. Si no lo entiende, se sienta de nuevo y los niños hacen mímica de otra profesión.	
Puntuación:		
Material:		
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	Peonzas	
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)	
Subcategoría:	Zona pequeña	
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Zona interior	
Acerca del juego:		
Descripción del juego o adaptación para niños:	Juguete para 2-4 personas . Reglas : Dibujamos un gran círculo y alrededor del centro del mismo, ponemos tantas peonzas como sea posible. Luego nos sentamos fuera del círculo y sosteniendo una peonza en nuestra mano, intentamos golpearla en el centro del círculo y empujar a todos los demás lejos. Fuera del círculo. ¡Precaución! La peonza que tenemos en la mano debe ser atada con una cuerda desde la base (abajo) hasta el mango (arriba) para facilitar el giro. Las peonzas que sacamos del círculo se convierten en nuestras. Para facilitar el juego, los jugadores deben jugar por turnos uno por uno para indicar las peonzas que cada niño saca del círculo.	
Puntuación:		
Material:	Peonzas con cuerda	
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	Berlina	
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)	
Subcategoría:	Small Size Area	
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Para unos hábitos de nutrición saludables	
Acerca del juego:		
Descripción del juego o adaptación para niños:	Se necesitan cuatro o más jugadores. Un niño es "Berlina". El resto de los niños susurran al oído de uno de ellos algo bueno o malo sobre "Berlina". Los niños forman un círculo y "Berlina" se sienta en el medio. El niño que escucha el secreto de los otros niños los llama en voz alta a "Berlina" sin revelar quién dijo qué. Para ganar, "Berlina" debe adivinar quién hizo cada comentario sobre ella. El niño cuyo nombre se ha adivinado primero se convierte en "Berlina". Si "Berlina" no adivina correctamente, se queda "Berlina". Este es un juego interesante porque puedes decir tu opinión sin insultar a los demás.	
Puntuación:		
Material:		
Ilustración y/o imagen:	Η ΜΠΕΡΙΝΑ Ένα παιδί γίνεται «Μπερίνα» κι ένα άλλο «Ταχυδρόμος». Η Μπερίνα κάθεται παράμερα, ενώ το υπόλοιπο παλάκι συστρέφονται στον Ταχυδρόμο το παιχνίδι κινείται τους για την Μπερίνα. Ο Ταχυδρόμος παρουσιάζει μυστικά της και λέει: - Καλημέρα σας κυρία Μπερίνα! Πέρασα απ' το ναυτοδραματάριο κι άκουσα πολλά καλά και πολλά κακά για σας. Ο ένας μου είπε: «Αν δεν γράφατε ποτέ καρτακιλά, θα σκοτώνει καλύτερα...». Ένας άλλος μου είπε: «Αν δεν μιλούσατε με κανένα, θα σκοτώνει καλύτερα...». Και αρραβάζει όλα τα παιχνιδιάρικα. Η Μπερίνα διαλέχνει ένα απ' όλα προτάσεις κι μιλάει παιδί απ' τα παιχνίδια το είπε. Αν το βάλει, το παιδί εκείνο παύει τη θέση της «Μπερίνας» στον επόμενο γύρο, άλλως παραμένει το ίδιο και το παιχνίδι συνεχίζεται.	



Juego:	Sal gruesa - Sal fina	
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)	
Subcategoría:	Inside Area	
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Zona abierta, la motivación de los niños para participar en los juegos.	
Acerca del juego:		
Descripción del juego o adaptación para niños:	Este juego lo juegan muchos niños que se reúnen y dibujan la "madre". Luego hacen un círculo juntos y se sientan con los brazos cruzados detrás, con las palmas abiertas. La madre está de pie fuera del círculo y sostiene un pañuelo. Camina alrededor del círculo cantando: Sal fina, Sal gruesa, perdí a mi mamá y voy a buscar sus zapatos que no me hizo para bailar. Mientras canta alrededor del círculo, lanza el pañuelo detrás de un niño y continúa hasta que se da cuenta de que ya no tiene el pañuelo. El niño que tomó el pañuelo se levanta y comienza a perseguir a la madre. Cuando la madre la atrapa, se sienta con los otros niños. El niño que recogió el pañuelo se convierte en madre y empieza a cazar. El juego sigue así hasta que te aburres.	
Puntuación:		
Material:	Un pañuelo	
Ilustración y/o imagen:		

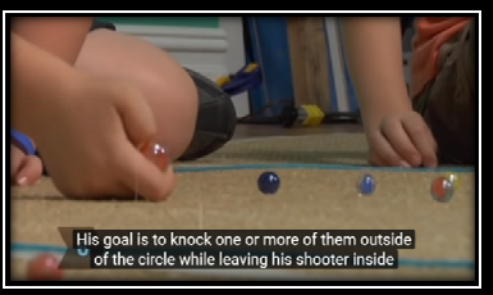


Juego:	Las manzanas	
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)	
Subcategoría:	Zona grande	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Animación de los niños (motivación) para la participación en los juegos.	
Acerca del juego:	El juego tiene sus raíces en el pasado, cuando la manzana jugaba un papel muy importante en la vida cotidiana.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	✓ Dos jugadores se colocan frente a frente a quince o veinte metros de distancia, mientras que en medio de esta distancia se reúnen los otros niños. ✓ Los dos jugadores están de pie frente a la pelota tratando de golpear a uno de los niños que están dentro. ✓ Cuando la pelota golpea a un niño se "quema" y sale del juego. ✓ En cambio, el niño que será capaz de atrapar la pelota sin caerse gana "una manzana" que le permitirá incluso salvarse a sí mismo si se quema o salvar a alguien más. Hicimos una adaptación en el juego de la manzana con nuestros alumnos en la escuela. ✓ Para hacer el juego más rápido y más interesante y que los niños quemados no se queden fuera del juego durante mucho tiempo, cambiamos un poco la forma de jugar a "milakia". ✓ Así que primero que nada, jugamos a las manzanas en círculo. ✓ Los niños se dividen en dos grupos. ✓ El primer grupo forma un gran círculo ✓ El segundo grupo está dentro del círculo. ✓ En dos minutos el primer grupo tiene que quemar a los niños del grupo de adentro. ✓ Los niños que no se queman al final de los dos minutos son la puntuación del grupo. ✓ Después de eso los grupos cambian de roles. ✓ El grupo con la mayor puntuación gana.	
Puntuación:	El grupo con la mayor puntuación gana.	
Material:	Una pelota	
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	El palo (tsiliki).	
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)	
Subcategoría:	Zona abierta al exterior	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Zona grande	
Acerca del juego:	"Tsiliki" es jugado por dos o más niños. Necesitas dos palos, uno de 60-70 cm de largo llamado tsilika y otro más corto de 10-20 cm llamado tsiliki.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños apuntan con piedras y quien se acerque más, comienza el juego. Pone el tsiliki paralelo a un pequeño hueco cavado en el suelo. Entonces, se pone de pie frente a los otros niños y lanza el tsiliki con el tsilika lo más lejos posible, prestando atención para que los otros niños no lo atrapen. Si uno de los niños atrapa el tsiliki, entonces lo lanzará a continuación, mientras que el niño que lo había lanzado primero se une al grupo. Si nadie lo coge, uno de los niños del grupo apunta con el tsiliki al tsilika, que ya ha sido colocado en paralelo al hueco cavado en el suelo. En caso de que tenga éxito, este niño toma el lugar del niño que lo lanzó primero. Si no lo está, el primer jugador pone el tsiliki junto al hueco, lo golpea en el extremo con el tsilika y despega. Después de esto, el jugador lo golpea fuerte una vez, luego mide la distancia desde el punto en que se paró hasta el punto en que cayó usando la tsilika como unidad de medida. El número que encuentra representa sus puntos. Además, si antes de golpear su tsiliki para enviarlo lejos, lo golpea dos veces, entonces usa el tsiliki y no el tsilika como unidad de medida. Si él/ella golpea el tsiliki tres veces, entonces los puntos se estiman duplicando el número de unidades de medida que ha encontrado usando su tsiliki.	
Puntuación:		
Material:		
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	Canicas	
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)	
Subcategoría:	Área pequeña	
Otras subcategorías que el juego puede usar:		
Acerca del juego:	✓ Los griegos, romanos y egipcios jugaban a las canicas. ✓ Las canicas al principio se hicieron de piedras, y más tarde de arcilla o vidrio. ✓ En la literatura romana hay referencias de que el juego se jugaba con nueces. ✓ Hoy en día las canicas se hacen de todo tipo de materiales, pero el vidrio es el más popular.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	✓ Se dibuja un círculo en el suelo, generalmente con un diámetro de 3 a 6 pies. ✓ Las canicas se colocan dentro del círculo, normalmente cerca del centro y a menudo dispuestas en forma de X. ✓ Para determinar quién va primero, normalmente se dibuja una línea a unos 3 metros de distancia. ✓ Los jugadores disparan o ruedan su canica para ver quién se acerca más. ✓ El jugador más cercano va primero. Tomando un turno ✓ Los jugadores usan su canica de tirador para hacer un turno. Para disparar a la canica, normalmente un jugador usará su pulgar para sacar la canica de su mano y poner sus "nudillos" en el suelo. El objetivo de cada tiro es golpear una de las canicas del centro y sacarla del círculo. ✓ Si el jugador golpea una canica, entonces se queda con la canica por el resto del juego, también puede tomar otro turno. ✓ Si no se saca ninguna canica del círculo, el otro jugador tiene un turno.	
Puntuación:	El jugador con más canicas al final del juego es el ganador.	
Material:		
Ilustración y/o imagen:		
Juego:		



Juego:	Rayuela
Categoría principal:	Juegos tradicionales (Grecia)
Subcategoría:	Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevention).
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta, área interior, área de tamaño pequeño.
Acerca del juego:	
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños dibujan un rectángulo en el cemento y usando líneas paralelas, lo dividen en 4 partes, las etapas. Los tres primeros son iguales entre sí, pero el último es tres veces más grande que los otros y se llama rey. Los niños numeran las escaleras y las quitan para determinar el turno en el que cada niño va a jugar. El niño que juega primero, toma una pequeña piedra plana y la lanza a la primera etapa. Luego, paralizándolo con su pierna izquierda salta con la derecha de etapa en etapa. Cuando llegue al rey puede descansar o girar, tratando de no bajar la pierna. Luego hace el mismo camino hacia atrás y cuando llega a la altura donde está la piedra, la golpea con el borde de su zapato, tirándolo, salta y la pisa. Lo mismo debe hacer con el resto de las etapas. El niño que está jugando, no debe bajar su pierna, pisar con su pierna buena alguna línea o lanzar la piedra en una línea. Si comete un error pierde su turno y el siguiente niño juega. Si termina con todas las etapas sin cometer ningún error gana 1 punto. El niño que recoja tres piedras es el ganador del juego.
Puntuación:	
Material:	
Ilustración y/o imagen:	



9th Primary School of Komotini:

Juego:	Futbéisbol
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	ÁREA DE GRAN TAMAÑO
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	ZONA EXTERIOR, ESTÍMULO A LOS NIÑOS PARA QUE PARTICIPEN EN LOS JUEGOS
Otras subcategorías que el juego puede usar:	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo es animar a las chicas a golpear una pelota de fútbol y no tener miedo de ella. También para promover la comunicación de todos los niños en un equipo y hacerlos correr rápido.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños se dividen en dos (2) grupos. Un equipo está en la línea de base de una cancha de baloncesto y patea el balón y el otro tiene que llevarlo rápidamente a la base. Un jugador está en la base y rueda la pelota al primer jugador de la línea. El primer jugador patea y corre rápido y pasa por los aros que están alrededor de la cancha. Tiene que detenerse antes de que los jugadores del otro equipo pasen el balón rápidamente al jugador de la base que lo toca y lo regatea dentro la base-aro. Si el corredor está fuera del aro cuando la pelota está en la base, los equipos cambian de adentro hacia afuera. Si está dentro de un aro, el jugador de base le pasa la pelota al segundo jugador. Sólo un jugador puede permanecer en un aro. Al principio hay dos aros.
Puntuación:	El punto cuenta cuando el corredor pasa por todos los aros y termina el ciclo.
Material:	10 -12 aors, 1 balón
Ilustración y/o imagen:	XXXXXXXXXX BASE Final



Juego:	PLATO SANO
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	HÁBITOS DE NUTRICIÓN SALUDABLES
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	ÁREA INTERIOR, ÁREA DE TAMAÑO PEQUEÑO
Otras subcategorías que el juego puede usar:	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo es reconocer y dividir los alimentos en sus categorías
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños se dividen en dos (2) o más grupos. Todos los equipos están en la línea de base de una cancha de baloncesto y hacen un circuito. Los profesores pueden poner lo que quieran en él. Toman una tarjeta con un alimento y la ponen en el área correcta del plato. Cada equipo tiene el mismo número de tarjetas. Adaptación: Hay una caja con tarjetas y cada miembro del equipo tiene que correr rápido el circuito y poner correctamente tantos alimentos como pueda en su plato. Adaptación: alimentos en otros idiomas
Puntuación:	Un punto cuenta para cada alimento en el área correcta del plato.
Material:	1 caja, 31-41 tarjetas (número impar de tarjetas para tener un equipo ganador), aros, 2-4 telas o cartones diseñados
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	FRUTAS Y VERDURAS
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	HÁBITOS DE NUTRICIÓN SALUDABLES
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	ÁREA INTERIOR, ÁREAS DE TAMAÑO PEQUEÑO
Otras subcategorías que el juego puede usar:	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo es aprenderlas todas y comer todas las que puedan cada día.
Descripción del juego o adaptación para niños:	2 perseguidores. El resto de los niños se dividen en dos (2) grupos (Frutas vs. Verduras). Cada jugador tiene 4 cintas en el cuerpo. 2 verdes y 2 rojas. En el centro de la zona hay bolas verdes y rojas. Cada jugador tiene que tomar una pelota para su equipo y ponerla en su base sin ser atrapado por los perseguidores. Si el perseguidor toma una cinta de un jugador tiene que llevar una pelota a la base. Adaptación: el jugador que es atrapado por un perseguidor hace un ejercicio.
Puntuación:	El equipo que recoja todas las bolas de su color es el ganador.
Material:	20 -22 pelotas, 2 aros, 2-3 cajas
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	TABLEROS DE RUEDAS
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	ENFERMEDADES MUSCULARES Y CONTROL NEUROMUSCULAR
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	ÁREA PEQUEÑA, ÁREA INTERIOR
Otras subcategorías que el juego puede usar:	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo es entrenar la capacidad de equilibrio y fortalecer los músculos centrales
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños se dividen en dos o más grupos. Cada equipo tiene un tablero de ruedas. El primer niño se sienta en él con su espalda, estómago, cuclillas, rodillas, etc. Trata de moverse con las manos a un punto y volver atrás. Si no pueden quedarse, un segundo niño está sosteniendo las piernas. Adaptación: Puede ir haciendo rodar una pelota y pasar por algunos obstáculos. Intentan traer a su equipo un obstáculo con sus pies o manos desde un aro. Llevan o hacen rodar un objeto.
Puntuación:	Los puntos cuentan cuando todos los miembros de un equipo hacen el doble del circuito o si toman más pelotas que los otros
Material:	2-4 tablas de ruedas, aros, pelotas, obstáculos
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	VOLEIBOL ADAPTADO
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	ZONA PEQUEÑA
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	ZONA INTERIOR, EL ESTÍMULO A LOS NIÑOS PARA QUE PARTICIPEN EN LOS JUEGOS
Otras subcategorías que el juego puede usar:	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo es animar a los niños a atrapar y lanzar una pelota y no tener miedo de ella. También para promover la comunicación de todos los niños en un equipo.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños se dividen en dos (2) grupos. Cada equipo tiene la media cancha de voleibol. Intentan pasarse el balón entre ellos después de que el balón rebote en el suelo. No pueden atrapar la pelota, sólo pueden tocarla. Tienen que hacer 3 pases para pasar el balón por encima de la red. Adaptación: pueden hacer 4 pases. Dividir el campo en dos campos para más niños.
Puntuación:	Los puntos cuentan como en voleibol.
Material:	1 red, 1-2 pelotas
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	PELOTA QUE PASA Y QUEMA
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	ÁREA INTERIOR
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	ZONA EXTERIOR, EL ESTÍMULO A LOS NIÑOS PARA QUE PARTICIPEN EN LOS JUEGOS
Otras subcategorías que el juego puede usar:	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo es hacer que los niños corran por un tiempo especial. También para promover la comunicación de todos los niños en un equipo.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños se dividen en dos (2) grupos. Un equipo tiene la pelota e intenta lanzarla a los jugadores del otro equipo (por debajo de los hombros). Corren de 3 a 5 minutos. El jugador con la pelota no puede moverse. Todos los demás pueden ir a donde quieran. Adaptación: 2 bolas
Puntuación:	Los puntos cuentan cuando el equipo con el balón "elimina" a un jugador del otro equipo. Nadie está fuera del juego.
Material:	1 pelota
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	BALÓN PRISIONERO
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	ESTÍMULO A LOS NIÑOS PARA QUE PARTICIPEN EN JUEGOS
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	ÁREA DE GRAN TAMAÑO, ÁREA EXTERIOR
Otras subcategorías que el juego puede usar:	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo es atrapar y lanzar la pelota, para reaccionar y evitar la pelota y para coordinar con la captura de la misma.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños se dividen en dos (2) grupos. Cada equipo tiene media cancha y trata de "eliminar" a los jugadores del equipo contrario con el balón. Si la pelota les golpea están fuera del juego. Pueden atrapar la pelota después de un rebote o ninguno. Si intentan atraparla y la pelota cae, son "eliminados". Si atrapan el balón sin ningún rebote tienen una vida extra o pueden decirle a un compañero de equipo que entre si ha "eliminado". El jugador que lanza el balón del otro equipo está fuera. Si la pelota está fuera de la cancha sólo un jugador puede ir a tomarla. Adaptación: 2-4 bolas
Puntuación:	Los puntos cuentan cuando todos los jugadores son "eliminados"
Material:	1-3 balones
Ilustración y/o imagen:	ELIMINATED PLAYERS ELIMINATED PLAYERS



Juego:	REJOL
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	ÁREA DE TAMAÑO PEQUEÑO
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	ZONA INTERIOR, EL ESTÍMULO A LOS NIÑOS PARA QUE PARTICIPEN EN LOS JUEGOS
Otras subcategorías que el juego puede usar:	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo es reaccionar y saltar por encima de la cuerda, para fortalecer sus piernas y la coordinación.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños se mantienen en la línea de un círculo. El maestro está en medio del círculo, gira una cuerda alrededor del círculo y los niños tienen que saltar. Si la cuerda los golpea, hacen un ejercicio que el profesor define y vuelven al juego. Adaptación: 2-3 vidas
Puntuación:	El jugador que salga menos gana.
Material:	1 cuerda
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	ESPÍA
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	ÁREA INTERIOR
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	ÁREA DE TAMAÑO PEQUEÑO, ESTÍMULO A LOS NIÑOS PARA QUE PARTICIPEN EN LOS JUEGOS
Otras subcategorías que el juego puede usar:	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo es atrapar y lanzar el balón rápidamente, para reaccionar y evitar el balón y para coordinar con la captura.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños se dividen en dos (2) grupos. Cada equipo tiene media cancha y un jugador está detrás de la línea de base opuesta. Cada equipo intenta "eliminar" a los jugadores del equipo contrario con el balón. Si la pelota les golpea, son espías. Pueden atrapar la pelota después de un rebote o ninguno. Si intentan atraparla y la pelota cae, son "eliminados". Si la pelota está fuera de la cancha sólo los espías de ambos equipos pueden ir a buscarla.
Puntuación:	Los puntos cuentan cuando un equipo hace que todos los jugadores del otro equipo sean espías.
Material:	1 pelota
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	CARTAS
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	ÁREA DE GRAN TAMAÑO
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	ZONA INTERIOR, EL ESTÍMULO A LOS NIÑOS PARA QUE PARTICIPEN EN LOS JUEGOS
Otras subcategorías que el juego puede usar:	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo es moverse rápidamente y girar las cartas desde el lado derecho y también para evitar la pelota
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños se dividen en dos (2) grupos. Un equipo está en la línea de fondo de una cancha de baloncesto. El primer jugador entra para girar una carta del lado correcto sin ser eliminado por el otro equipo que le lanza un balón. Si da vuelta la tarjeta va al final de la línea. Si es eliminado está fuera del juego. Sólo un jugador puede entrar para girar una carta. Cuando todas las cartas se giran del lado correcto tratan de ponerlas una sobre la otra. Las tarjetas pueden tener en ellas diferentes temas, por ejemplo, números, alfabeto, comida, colores, también y en otro idioma. En lugar de cartas puedes poner conos.
Puntuación:	Los puntos cuentan cuando todas las cartas están en una pila. Puedes fijar un tiempo y contar lo que han hecho al final del mismo. Si tienes muchos niños puedes dividir la clase en 4 equipos y jugar en 2 canchas al mismo tiempo.
Material:	15-20 cartas, 1 balón
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	ISLAS
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	EL ESTÍMULO A LOS NIÑOS PARA QUE PARTICIPEN EN LOS JUEGOS
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	ÁREA DE TAMAÑO PEQUEÑO, ÁREA INTERIOR
Otras subcategorías que el juego puede usar:	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo es evitar la pelota. Lanzamiento-atrape-coordinación con la pelota.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños se dividen en dos (2) grupos. Cada equipo tiene media cancha e intenta "eliminar" al jugador del otro equipo. Cuando un jugador es eliminado va con el balón a la isla e intenta "dar" a los oponentes con su equipo. Si alguien atrapa el balón en el aire puede traer de la isla a un compañero.
Puntuación:	Los puntos cuentan para un equipo cuando todos los oponentes están en su isla. You can set a time and count what they have done at the end of it.
Material:	10 -12 aros, 1 balón
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	COLAS
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	ÁREA EXTERIOR
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	ÁREA DE TAMAÑO PEQUEÑO, MOTIVACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN EN JUEGOS
Otras subcategorías que el juego puede usar:	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo es correr y tomar la cola de los otros sin perder la tuya.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños tienen una cola. Tratan de tomar todas las colas que pueden. El juego termina cuando todos pierden su cola. Al final cuentan cuántos tienen. Adaptación: puedes hacer dos líneas y se sostienen en la cintura. El último tiene una cola. Se mueven como un gusano oruga para tomar las colas.
Puntuación:	Los puntos son el número de colas que tiene cada jugador.
Material:	Cola para cada niño
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	CADENA
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	ÁREA EXTERIOR
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	ÁREA DE GRAN TAMAÑO
Otras subcategorías que el juego puede usar:	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo es la cooperación y la comunicación
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños están dentro de una cancha. Un niño es un perseguidor. Cuando atrapa a alguien, se toman de la mano y ambos son perseguidores. El juego termina cuando todos están en la cadena. Adaptación: corren en parejas. Cuando la cadena tiene 4 perseguidores se divide en 2 grupos de 2 perseguidores. Usar tipos especiales de movimientos, por ejemplo, esperar, saltar, esquivar.
Puntuación:	El punto cuenta cuando el corredor pasa de todos los aros y termina el ciclo.
Material:	No es necesario material.
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	RANAS COJAS EN EL ESTANQUE
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	ENFERMEDADES MUSCULARES Y CONTROL NEUROMUSCULAR
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	ÁREA DE TAMAÑO PEQUEÑO
Otras subcategorías que el juego puede usar:	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo es fortalecer el equilibrio y la estabilidad del núcleo
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños se dividen en equipos de 3 jugadores cada uno. Uno de los jugadores es la rana coja y los otros dos tienen en sus manos papeles o platos que se colocan alternativamente delante de la rana para saltar sobre ellos y moverse dentro del estanque de un lado a otro. Cambian de rol, así que cada jugador hace 2-4 veces la carrera. Adaptación: puedes hacer parejas Puedes hacer lo mismo con 2 o 3 aros. Puedes hacerlo con un aro por pareja que sacas del cuerpo del jugador y lo pones delante de él.
Puntuación:	El punto cuenta cuando la rana pasa al lado opuesto del estanque.
Material:	Papel para cada niño (3 papeles para cada equipo)
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	CARRERAS 1
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	MUSCULOSKETAL DISEASES & NEUROMUSCULAR CONTROL
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	SMALL SIZE AREA, INSIDE AREA
Otras subcategorías que el juego puede usar:	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo es fortalecer el equilibrio y la estabilidad del core.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños se dividen en 4-6 grupos de 4 niños. Los últimos jugadores corren en el ciclo durante 1 o 2 vueltas hasta que llegan a su equipo. Pasan por encima, a través o debajo de sus compañeros y tocan el balón en la mitad del círculo. Todos los jugadores empiezan con el silbato. Los jugadores que se quedan pueden estar en diferentes posiciones, por ejemplo, plancha, plancha lateral, en cuclillas, de pie en un pie, puente de glúteos, glúteos de una sola pierna, perro de caza, medio de rodillas para ponerse de pie.
Puntuación:	Los puntos cuentan cuando los corredores tocan la pelota primero.
Material:	1 balón
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	FORNITE
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	OPEN AREA
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	BIG SIZE AREA
Otras subcategorías que el juego puede usar:	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo es entusiasmar a los estudiantes y participar en juegos
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños se dividen en dos (2) grupos. Cada equipo tiene media cancha, tiene 3 pelotas y un aro que tiene en su interior 2 pelotas, una de oro y otra de color púrpura. Cada equipo trata de "eliminar" a los oponentes. Si la pelota golpea a un jugador en su cuerpo, está fuera del juego. Sus compañeros pueden tomar la pelota dorada o morada y hacer una canasta para llevarlos de nuevo dentro del juego. Si hacen una canasta con el púrpura pueden salvar a 1 jugador, con el oro a 2 jugadores. Sólo se puede hacer una toma. Tienen que tomar y dejar las pelotas de vuelta al aro sin ser eliminados.
Puntuación:	Los puntos cuentan cuando todos los jugadores están fuera
Material:	10 bolas (2 doradas, 2 púrpuras, 6 de cualquier otro color), 2 aros
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	VARIAS CARRERAS
Categoría principal:	JUEGOS MODERNOS
Subcategoría:	ENFERMEDADES MUSCULARES Y CONTROL NEUROMUSCULAR
Curso: <i>(puedes elegir más de uno)</i>	ÁREA DE GRAN TAMAÑO, ÁREA INTERIOR
Otras subcategorías que el juego puede usar:	3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Acerca del juego:	El objetivo fortalecer el equilibrio y la estabilidad del core
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños se dividen en 4-6 grupos de 4 niños. Corren varias carreras: 1. driblan un balón con una mano y driblan otro balón con el pie. 2. driblan una pelota con una mano o un pie y al mismo tiempo lanzan-atrapan una pelota de tenis. 3. driblan un balón con una mano y hacen rodar otro balón con la otra. 4. Caminan en un banco sueco y driblan un balón. 5. driblan un balón con una mano o un pie y hacen rodar un aro con una mano. 6. Se mueven con una bolsa de granos o con una esponja en su cuerpo sin dejarlos caer. 7. Corren como un mono con las manos y los pies 8. Corren con las manos, los pies y el cuerpo en posición supina
Puntuación:	El equipo que gana la carrera se lleva un punto
Material:	Pelotas (baloncesto, fútbol, tenis, banco sueco, aros...)
Ilustración y/o imagen:	



School: 13th Primary School of Komotini, Greece

Juego:	Deshazte de tu basura
Categoría principal:	Juegos modernos
Subcategoría:	Área abierta (exterior)
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área de gran tamaño Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención) El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos Para un hábito de nutrición saludable
Acerca del juego:	Desarrolla la velocidad, la respuesta al estímulo y aumenta la agilidad. Activa y consolida el conocimiento de los hábitos de nutrición saludables.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los estudiantes se dividen en 2 equipos de 10 jugadores y se paran en dos áreas opuestas (A y B), marcadas como sus territorios, a una distancia de 20-30m. Todos tienen pinzas de colores, colgadas de su ropa, un color para cada categoría de alimentos: 1. Grasas, aceites y dulces, representados por el color amarillo. 2. Carne, aves, pescado, legumbres, huevos y frutos secos, de color rojo, 3. Leche, yogur y queso, color blanco 4. Frutas y verduras, representadas por el color verde y 5. Granos, pan, cereales, arroz, pastas y patatas, color marrón (para enfatizar el valor de los productos de grano entero). También tienen palos de helado con palabras de comida basura, un color para cada equipo, por ejemplo, naranja para el equipo A, rosa para el equipo B. Cuando el maestro hace sonar el silbato, los jugadores tienen que correr y deshacerse de su comida chatarra colocándola, no tirándola, en el territorio del enemigo y "robar" tantas pinzas de comida sana del equipo contrario, como sea posible. El equipo que se deshace primero de su basura, y vuelve a su lugar con la mayoría de sus pinzas de comida sana, señala el final del juego. Sin embargo, para conseguir el punto ganador, tienen que proponer un plato sano y equilibrado.
Puntuación:	1 punto para el equipo más rápido y exitoso que proponga un plato saludable y equilibrado.
Material:	Tarjetas de vocabulario / Palos de helado con palabras de comida basura Pinzas de colores
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Manténgase en sintonía
Categoría principal:	Juegos modernos
Subcategoría:	Área interior
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta (exterior) Área de tamaño pequeño Área de gran tamaño Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención) El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos Para unos hábitos de nutrición saludables
Acerca del juego:	Entrenamiento en la precisión del movimiento de la mano y caminar/correr al mismo tiempo. Desarrollando la cooperación y la coordinación para un objetivo común.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los estudiantes se dividen en 2 equipos de 10 estudiantes. Los jugadores de cada equipo forman parejas en filas de 5. Cuando el profesor hace sonar el silbato, la primera pareja de cada equipo tiene que cubrir (caminando o corriendo) una distancia de 10m, lanzándose una pelota/manzana el uno al otro, hasta la línea de meta. Si una pareja pierde el balón/la manzana tienen que volver a la salida y repetir. El equipo cuyas parejas terminen primero es el ganador.
Puntuación:	Un punto para el equipo ganador.
Material:	Una bola/manzana por cada fila de pares.
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Túnel del aro	
Categoría principal:	Juegos modernos	
Subcategoría:	Área de tamaño pequeño	
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta (exterior) Área interior Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención) El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos	
Acerca del juego:	Desarrolla la flexibilidad y aumenta la agilidad. Fomenta el espíritu de equipo y la cooperación.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los estudiantes se dividen en 2 equipos de 10 y se paran en 2 líneas paralelas, uno frente al otro. La distancia entre los equipos puede ser de 3-5m. Los jugadores de cada equipo se toman de la mano y el primero de cada equipo sostiene un aro estirado en su mano libre. Cuando el maestro hace sonar el silbato, el primer jugador deja caer el aro alrededor de su cuerpo e intenta pasárselo al siguiente jugador sin dejar las manos. El último jugador de cada equipo que pasa su cuerpo a través del aro y lo sostiene estirado señala el final del desafío. El equipo más rápido en pasar el aro a su último jugador, sin soltar las manos es el ganador.	
Puntuación:	1 punto por cada finalización exitosa de la tarea. 1 punto de penalización cada vez que se suelte la mano.	
Material:	2 aros	
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	Plato de aro saludable
Categoría principal:	Juegos modernos
Subcategoría:	Área de gran tamaño
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta (exterior) Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención) El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos Para unos hábitos de nutrición saludables
Acerca del juego:	Activa y consolida el conocimiento sobre los hábitos de nutrición saludable. Fomenta el movimiento.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Preparación: 5 aros colocados en el suelo en un círculo de 15m de diámetro. Los estudiantes se dividen en 5 equipos de 5. Los jugadores de cada equipo representan una categoría de alimentos y se marcan con una pulsera de color en consecuencia: 1. Grasas, aceites y dulces, representados por el color amarillo. 2. Carne, aves, pescado, legumbres, huevos y frutos secos, representados por el color rojo, 3. La leche, el yogur y el queso representados por el color blanco 4. Frutas y verduras, representadas por el color verde y 5. Granos, pan, cereales, arroz, pasta y patatas, por el color marrón (para enfatizar el valor de los productos de grano entero). Cada uno de los 5 aros representa un plato saludable vacío que debe ser llenado con alimentos de cada una de las 5 categorías de alimentos. Descripción: Los estudiantes están de pie en sus equipos dentro del círculo formado por los aros. Cuando el maestro toca el silbato una vez, corren al azar en el círculo y se mezclan. Con el segundo golpe, los jugadores tienen que reunirse alrededor de cada aro en grupos de 5 (uno de cada categoría de alimentos) para formar un plato saludable de dieta equilibrada. Así, cada aro/plato, tiene que ser llenado con un jugador de cada categoría de alimentos (1 amarillo, 1 rojo, 1 blanco, 1 verde y 1 marrón). Cada vez que un aro equilibrado y saludable se llena con éxito, sus jugadores tienen que levantar el aro, para que el profesor pueda anotar su lugar (1er 2º, etc.). El juego continúa hasta que todos los platos se llenan correctamente. Al final del juego, los jugadores de todos los platos tienen que proponer qué comida específica representan, para ser premiados con sus puntos.
Puntuación:	Se otorga 1 punto a cada jugador/alimento del 1er plato relleno, 2 por el 2º y así sucesivamente, sólo si proponen una combinación equilibrada y saludable. Después de algunas rondas, los jugadores con menos puntos son los ganadores.
Material:	5 aros, abrazaderas/muñequeras
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Una manzana al día
Categoría principal:	Juegos modernos
Subcategoría:	Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta (exterior) Área interior Área de gran tamaño Área de tamaño pequeño El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos Para unos hábitos de nutrición saludables
Acerca del juego:	Desarrolla velocidad, agilidad y mejora el empalme neuromuscular. Promueve los hábitos de nutrición saludables.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los estudiantes se dividen en 3-5 equipos de 5-10 jugadores. Se colocan en 3-5 filas, formando rayos alrededor de un pequeño círculo dentro del cual hay una bolsa/caja con manzanas lavadas (o cualquier otra fruta de temporada). Las piernas de los estudiantes están abiertas. Cuando el maestro hace sonar el silbato, el último jugador de cada equipo tiene que correr una ronda completa hasta su posición inicial, pasar por las piernas de su equipo y atrapar la fruta primero. El equipo que coma más fruta ganará al final del juego.
Puntuación:	Un punto por cada fruta que se coma al final del juego.
Material:	Una bolsa con tantas frutas como el número de jugadores, una para cada ronda del juego.
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Ostras-Cangrejos
Categoría principal:	Juegos modernos
Subcategoría:	El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta (exterior) Área interior Área de tamaño pequeño Área de gran tamaño Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención) Para unos hábitos de nutrición saludables
Acerca del juego:	Juego para romper el hielo. Inicia y desarrolla la compenetración, el vínculo y la confianza entre los jugadores. Promueve la cooperación y la coordinación.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los estudiantes se dividen en 2 equipos de 10. Se colocan en filas, formando parejas, uno frente al otro, en una línea de salida. Tienen que tocarse, no agarrarse de las manos, y sus piernas están abiertas. En esta posición tienen que caminar/correr de lado (como los cangrejos), sin separar las manos (pegadas como las conchas de las ostras). Cada vez que separan las manos, o se interponen en el camino del otro equipo, obtienen 1 punto de penalización. La distancia de carrera varía según el espacio disponible, la edad y la condición física de los estudiantes. Si el espacio es muy limitado, las parejas cubren la distancia de ida y vuelta. El equipo cuyas parejas logren cruzar la línea de meta primero y tengan menos puntos de penalización es el ganador. (Variación de la nutrición saludable) Los estudiantes pueden elegir moverse teniendo frutas de temporada en sus manos que se tocan, lo que puede borrar sus puntos de penalización si las comen al final del juego.
Puntuación:	La pareja más rápida gana. 1 punto de penalización cada vez que se separen o se interpongan en el camino del otro equipo.
Material:	Ninguno o frutas de temporada (para la versión alternativa)
Ilustración y/o imagen:	 



Juego:	Relevo de comida	
Categoría principal:	Juegos modernos	
Subcategoría:	Para unos hábitos de nutrición saludables	
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área interior Área de tamaño pequeño Área de gran tamaño Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención) El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos	
Acerca del juego:	Desarrolla la velocidad, la respuesta a los estímulos y activa y consolida los conocimientos sobre hábitos de nutrición saludables	
Descripción del juego o adaptación para niños:	Preparación 2 juegos de 5 fotos de tamaño A3 de cada categoría de alimentos se colocan en la pared de un gimnasio, patio de recreo o salón de clases. Una lista o tarjetas de papel de alimentos de aproximadamente 5-10 alimentos para cada categoría de alimentos (50 en total) en orden aleatorio (en el caso de las tarjetas) en una caja/bolsa. Descripción Los estudiantes se dividen en 2 equipos de 10 jugadores y se paran en 2 filas. Cada equipo se enfrenta a su propio conjunto de cuadros en la pared, desde una distancia de al menos 10m. Cuando el profesor llama a algún alimento, el primer jugador de cada equipo tiene que correr y tocar primero el cuadro de la categoría de alimentos correspondiente a su equipo. El profesor llama tantos alimentos como el número de jugadores de los equipos. Cada acierto correcto se premia con un punto. Variación Si el juego es un empate (y/o los equipos quieren otra ronda) las cajas de cartón se colocan debajo de las fotos de las categorías de alimentos y los jugadores tienen que tirar una pelota esta vez a la caja de la categoría de alimentos correcta en lugar de correr hacia ella. La distancia de tiro debe ser adaptada a 3m, o decidida de acuerdo a la edad y habilidad de los estudiantes. El juego termina cuando todos los estudiantes se han turnado en la toma de fotografías. El equipo con los tiros más exitosos es el ganador.	
Puntuación:	1 punto por cada coincidencia correcta más rápida.	
Material:	Fotos de categorías de alimentos de tamaño A3, tarjetas de alimentos o una lista de alimentos en un papel. 2 juegos de 5 cajas de cartón, 2 bolas (opcional para la variación).	
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	Tiradores inteligentes/Canguros
Categoría principal:	Juegos modernos
Subcategoría:	Área abierta (exterior)
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área de gran tamaño Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención) El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos
Acerca del juego:	Desarrollo de los lanzamientos, los reflejos y la respuesta rápida.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los estudiantes se ponen de pie en un círculo y uno de ellos es elegido al azar para ponerse de pie en el centro sosteniendo una pelota. Cuando el profesor hace sonar el silbato, lanza la pelota hacia arriba y los otros jugadores tienen que correr en varias direcciones. Cuando la pelota toca el suelo, el jugador central la atrapa y grita para que los demás se congelen. Entonces, elige un jugador para golpear con la pelota. Si tiene éxito, consigue un punto y otro jugador se coloca en el centro. El juego termina cuando todos los jugadores se han convertido en jugadores centrales. Versión alternativa: El jugador central puede tener la opción de saltar o caminar hacia un jugador elegido, en lugar de golpearlo con la pelota. Sin embargo, tiene que estimar y declarar de antemano cuántos saltos o pasos largos necesita para cubrir la distancia. Si logra alcanzar al jugador en el número estimado de saltos o caminatas, obtiene un punto.
Puntuación:	1 punto por cada golpe exitoso con el balón o la actuación de salto/marcha.
Material:	Una pelota (no se necesita para la versión alternativa)
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Ciempíes
Categoría principal:	Juegos modernos
Subcategoría:	Área interior
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área de tamaño pequeño Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención) El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos
Acerca del juego:	Desarrolla la flexibilidad y mejora el equilibrio y la estabilidad. Fomenta el espíritu de equipo y la cooperación.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los estudiantes se dividen en grupos de 8 a 10 y se colocan en filas con las piernas abiertas. Se inclinan hacia adelante y pasan una mano por las piernas del jugador que está delante de ellos y la otra mano por sus propias piernas hasta que todos los jugadores de cada equipo forman una cadena sosteniendo las manos con el delantero y el siguiente jugador. En esta posición, y sin dejar las manos, intentan cubrir una distancia de 10 metros hasta la línea de meta. La tarea puede realizarse de forma competitiva, o como un desafío de habilidad de equipo.
Puntuación:	Ninguno, o un punto para el equipo más rápido.
Material:	Ninguno
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Choca las cinco.
Categoría principal:	Juegos modernos
Subcategoría:	El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta (exterior) Área interior Área de tamaño pequeño Área de gran tamaño Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)
Acerca del juego:	Juego para romper el hielo. Inicia y desarrolla la compenetración, el vínculo y la confianza entre los jugadores.
Descripción del juego o adaptación para niños:	El maestro define los límites para que los estudiantes corran dentro de ellos. Cuando el maestro toca el silbato los jugadores corren libremente dentro de los límites. Cada 5 segundos el profesor les ordena formar parejas, tocándose de varias maneras, por ejemplo, mano a mano, rodilla a rodilla, pie a pie, espalda a espalda, nariz a nariz, mejilla a mejilla, oreja a oreja etc. Si los estudiantes se sienten reacios a tocarse, el profesor limita las órdenes a las partes del cuerpo.
Puntuación:	¡No hay puntuación! Sólo diversión.
Material:	Ninguno
Ilustración y/o imagen:	 



Juego:	Pilla-pilla de gérmenes
Categoría principal:	Juegos modernos
Subcategoría:	Área de gran tamaño
Curso: (puedes elegir más de uno)	3º y 4º grado, 5º y 6º grado
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta (exterior) Área interior Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención) El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos
Acerca del juego:	Desarrolla la agilidad, la rapidez y promueve la cooperación y la coordinación.
Descripción del juego o adaptación para niños:	El maestro define los límites para que los jugadores corran dentro de ellos. 2 jugadores elegidos al azar por cada 10 estudiantes se unen por los codos y forman el "equipo germen". Estos tienen que tocar a otros para unirse a su equipo. El resto de los jugadores correrán individualmente dentro de los límites. Cuando un jugador individual es etiquetado por el "equipo germen", él/ella debe unir los codos con él y continuar corriendo detrás de los otros jugadores. Después de que el "equipo germen" haya capturado 2 jugadores más, estos tienen que dividirse en 2 "equipos germen" de 2 jugadores. El juego termina cuando todos los jugadores se convierten en gérmenes. El último jugador no capturado es el ganador. Versión alternativa Los gérmenes se cogen de la mano y forman una cadena que se alarga cada vez que etiquetan a un nuevo jugador. Los otros jugadores tienen que correr desde el área de inicio A hasta el área de llegada B sin ser tocados. Sólo el primero y el último jugador de la cadena pueden tocar a los jugadores libres. Cuando la cadena se hace más larga, los jugadores libres tienen derecho a pasar por debajo de sus manos o romperlas. Los jugadores que finalmente logren llegar a la zona de meta B son los ganadores y obtienen 1 punto cada uno. Si la cadena de gérmenes se rompe, los jugadores libres obtienen 1 punto cada uno. de gérmenes
Puntuación:	1 punto para el jugador que no le hayan tocado o los jugadores que lleguen al área B sin ser tocados (para la versión alternativa)
Material:	Ninguno
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Relevo de pelota
Categoría principal:	Juegos modernos
Subcategoría:	Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta (exterior) Área interior Área de gran tamaño El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos
Acerca del juego:	Desarrolla velocidad, agilidad y mejora el empalme neuromuscular.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los estudiantes se dividen en 2 equipos de 8-10 jugadores y se colocan en filas enfrentando 2 conos/piedras, a una distancia de 20m. Se ponen de pie con las piernas abiertas, formando un túnel. Los últimos jugadores de cada equipo, sosteniendo una pelota, corren desde el lado izquierdo y derecho de sus filas, respectivamente, hacia los conos/piedras. Los rodean, regresan a sus equipos, se ponen de pie delante de los primeros jugadores y lanzan el balón por debajo del túnel de piernas al último jugador de su equipo. Él tiene que atrapar el balón y repetir el mismo desafío de carrera. El juego termina cuando todos los jugadores de cada equipo realizan la tarea. El equipo más rápido es el ganador. Versión alternativa Los jugadores cubren la distancia de carrera regateando el balón, o saltando con el balón entre las piernas.
Puntuación:	1 punto para el equipo más rápido en cada ronda.
Material:	2-3 pelotas y 2-3 conos o piedras
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Cadenas giratorias	
Categoría principal:	Juegos modernos	
Subcategoría:	Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)	
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta (exterior) Área de gran tamaño El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos	
Acerca del juego:	Desarrolla la agilidad, la velocidad y promueve la cooperación y la coordinación y el espíritu de equipo.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los estudiantes se dividen en 2-3 equipos de 5-8 jugadores y se colocan en filas, enfrentándose a 2 conos/piedras, a una distancia de 20m. Cuando el profesor hace sonar el silbato, los primeros jugadores de cada equipo tienen que correr alrededor de los conos/piedras, volver a sus equipos y repetir el desafío llevando al segundo jugador en fila con ellos, luego al tercero, y así sucesivamente. El juego termina cuando todos los jugadores de cada equipo corren como una cadena, giran alrededor del cono/piedra por última vez y vuelven a su posición inicial. El equipo más rápido es el ganador.	
Puntuación:	1 punto para el equipo más rápido. 1 punto de penalización si se rompen las cadenas	
Material:	Ninguno	
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	Camino del desafío
Categoría principal:	Juegos modernos
Subcategoría:	Para unos hábitos de nutrición saludables
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado, 5º y 6º grado.
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área interior Área de tamaño pequeño Para Enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención) El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos
Acerca del juego:	Desarrolla velocidad, agilidad y mejora el empalme neuromuscular. Activa y consolida el conocimiento sobre los hábitos de nutrición saludable.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los estudiantes forman 2 equipos: Los líderes y los luchadores. Ambos equipos se colocan en 2 filas, uno frente al otro. Durante la primera parte del juego, los Líderes asumen varias posturas corporales en su fila para que sus cuerpos se conviertan en obstáculos en el camino del desafío que crean para los luchadores. Después, muestran y cuentan a los púgiles cómo se supone que deben superar estos obstáculos (por ejemplo, atravesar las piernas abiertas de un jugador, saltar sobre el siguiente que esté sentado, correr sucesivamente alrededor de los dos siguientes, saltar sobre las piernas de 3 jugadores tumbados, etc.), Por cada "obstáculo" no superado con éxito se da un punto de penalización. El equipo más rápido en realizar las tareas con la menor puntuación de penalización es el ganador. Adaptación de la nutrición saludable: También se pueden pedir desafíos de nutrición, por ejemplo, pelar frutas, lavarlas, hacer una ensalada de frutas, escoger tarjetas de alimentos y hacer un plato de dieta balanceada.
Puntuación:	1 punto de penalización por cada desafío fallido. El equipo más rápido gana.
Material:	Ninguno o Conos, cuerdas, pelotas, aros para formar obstáculos para el camino de desafío (opcional)
Ilustración y/o imagen:	 



28th Primary School of Acharnes

Juego:	Comiendo saludablemente y ...jugando	
Categoría principal:	Juegos para la salud	
Subcategoría:	1. Área abierta	
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	1.Área interior 2.Área de tamaño pequeño 3.Área de gran tamaño 4.Para el control musculoesquelético y neuromuscular 5. El estímulo (motivación) de los niños para participar en los juegos 6. Para unos hábitos de nutrición saludables	
Acerca del juego:	El juego tiene similitudes con muchos juegos tradicionales o comunes. Transmite mensajes sobre una alimentación saludable, fomenta el ejercicio y al mismo tiempo contribuye al control neuromuscular en caso de que los niños se salgan del juego. Por ejemplo, los niños que intentan hacer un tipo de ejercicio, como inclinar el cuerpo hacia delante cuando al mismo tiempo están sujetando el vientre cuando fingen tener dolor de estómago. De la misma manera cuando fingen tener un dolor de muelas, salen del juego levantando el codo, sosteniendo la boca con las manos, mientras que también inclinan su cuerpo hacia adelante.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	-The los estudiantes forman un círculo alrededor del profesor. Luego el profesor lanza la pelota en alto y el estudiante que la atrapa primero se convierte en el animador del juego. -Los niños forman un círculo alrededor del estudiante que está en el centro del círculo sosteniendo una pelota. -El juego comienza cuando el estudiante que está en el medio dice un tipo de comida y lanza la pelota a otro niño. Si la comida es saludable, el niño tiene que atrapar la pelota y lanzarla de nuevo al animador que la lanzará a otro estudiante al azar. -Si la comida no es saludable no debe atraparla. Si esto sucede, entonces le da la pelota al animador, sale del círculo y finge tener un dolor de estómago o un dolor de muelas.	
Puntuación:	El juego puede continuar hasta que todos los niños salgan del círculo y entonces el animador del juego se convierte en el último niño en salir.	
Material:	Una pelota blanda	
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	Estatuas de alimentos
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	1.Área abierta
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar	1.Área interior 2.Área de tamaño pequeño 3.Área de gran tamaño 4.Para el control musculoesquelético y neuromuscular 5. El estímulo (motivación) de los niños para participar en los juegos 6. Para unos hábitos de nutrición saludables
Acerca del juego:	El juego tiene similitudes con el juego infantil "estatuillas de establo". El juego contribuye al ejercicio neuromuscular con una sensibilización simultánea en materia de dieta saludable y al mismo tiempo conduce al entrenamiento de la atención y la asimilación de conocimientos
Descripción del juego o adaptación para niños	- Los niños de la clase están dispersos en diferentes posiciones en el patio o en el interior de la escuela. - El profesor da a los niños la primera señal con su silbato, así que los niños empiezan a moverse libremente por el lugar y a tomar posturas. - Después de un rato (unos 5 a 10 segundos), el maestro da la segunda señal de nuevo con su silbato mientras que al mismo tiempo grita el nombre de un alimento. - Si la comida que grita es saludable, los niños continúan moviéndose. Si la comida no es saludable se detienen, se balancean sobre una pierna y se doblan sobre la otra a un lado y el juego continúa de la misma manera desde el principio.
Puntuación:	El niño que comete un error y se mueve de forma diferente a las reglas del juego, sale del juego y tiene que esperar para volver a jugar, cuando el juego comienza desde el principio, es decir, cuando sólo hay un estudiante que va a ser el ganador.
Material:	Un silbato
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Juego de serpientes y escaleras saludables
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	1. Para unos hábitos de nutrición saludables
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	1. Área interior 2. Área de tamaño pequeño 3. El estímulo (motivación) de los niños para participar en los juegos
Acerca del juego:	El juego "Serpientes y Escaleras saludables" es una variación del conocido juego "Serpientes y Escaleras". Originalmente, el juego de Serpientes y Escaleras era ampliamente conocido como Gyan Chaupar . Se ha especulado que este juego ya se había jugado en la India desde el siglo II d.C. De hecho, el juego de las Serpientes y las Escaleras es un antiguo invento indio, y no se jugaba por mero entretenimiento, sino que también tenía una dimensión filosófica. El juego de Gyan Chaupar se convirtió en Serpientes y Escaleras hacia finales del siglo XIX, cuando fue introducido en Gran Bretaña por los gobernantes coloniales de la India. Hoy en día el juego de Serpientes y Escaleras es considerado un clásico de todos los tiempos, y es muy apreciado por los niños de todo el mundo. El "juego de las serpientes y las escaleras saludables" además de potenciar el ejercicio conduce a la promoción de hábitos alimenticios saludables y desarrolla la cooperación y el espíritu de equipo.
Descripción del juego o adaptación para niños:	-Los estudiantes del aula se dividen en dos equipos de igual número de miembros y se alinean en dos filas (una para cada equipo) a una distancia de aproximadamente 5-7 metros del lugar del juego. También podemos dibujar una línea horizontal y poner a los estudiantes de pie detrás de la línea. Antes de que el juego comience, un niño de cada equipo lanza el dado y el juego comienza con el equipo que tiene la puntuación más alta. Luego el primer chico de cada equipo comienza a correr para llegar al juego de "Serpientes y Escaleras" que se extiende como una alfombra en el suelo, lanza su dado y coloca la ficha a tantos cuadros del punto de partida como diga el dado. Por supuesto, si llega al pie de la escalera donde se muestra un alimento saludable, sube a la cima, pero si llega a la cabeza de la serpiente donde se muestra un alimento no saludable, vuelve donde está la cola. Después de colocar el alfiler en la posición correcta según las reglas del juego, vuelve al final de la cola y espera su turno para jugar de nuevo. El juego continúa con el primer chico del otro equipo y continúa con el segundo, el tercer estudiante, etc., por turnos.
Puntuación:	El equipo que llegue primero a la terminal es el ganador.
Material:	El juego de la "serpiente y la escalera" puede ser impreso en papel, lienzo o también puede ser dibujado con tiza en el suelo. 2 grandes dados de diferentes colores, 2 grandes bolos, 1 silbato
Ilustración y/o imagen:	 <i>Versión del Juego de las Serpientes y Escaleras llamado jnana bazi o Gyan hazi. India. sialo XIX.</i> 



Juego:	Pirámide de alimentos saludables
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	1. Para unos hábitos de nutrición saludables
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	1.Área interior 2.Área de gran tamaño 3. El estímulo (motivación) de los niños para participar en los juegos
Acerca del juego:	Este juego puede resultar una actividad agradable que llevará a la asimilación de los conocimientos teóricos de una manera práctica y al mismo tiempo dará la oportunidad de ejercitarse y jugar. Este juego es un juego de velocidad, que mejora el trabajo en equipo y practica los conocimientos preexistentes al mismo tiempo.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños se dividen en dos equipos y deben estar uno detrás del otro en una fila. Frente a cada equipo hay una caja con dibujos que representan los tipos de alimentos. A una distancia de 5-7 metros delante de cada equipo está la pirámide de los alimentos que está pegada en foam. Los dos equipos que están alineados en una fila se colocan detrás de una línea que delimita el área donde comienza el juego. Opcionalmente podemos repartir un folleto a cada equipo mostrando la pirámide de los alimentos rellena de alimentos. El profesor aplaude una vez, dando así la señal de inicio y luego el primer alumno de cada equipo escoge al azar una tarjeta con alimentos de la caja y corre a pegarla en la posición correcta de la pirámide con celo. Después, va al final de la fila donde está su equipo y el resto de los estudiantes lo siguen. El juego continúa hasta que todas las cartas terminan. El juego puede ser jugado por niños de menor edad también. En este caso los grupos de alimentos deben estar claramente representados en las posiciones correspondientes de la pirámide para que la colocación de los alimentos en la posición correcta sea más fácil.
Puntuación:	El equipo ganador es el que pone todas las fotos de alimentos en la posición correcta dependiendo del equipo al que pertenezcan. Si los equipos han cometido errores, el equipo ganador será el que tenga menos errores.
Material:	Tarjetas de papel con dibujos que representan diferentes tipos de alimentos -2 cajas o cestas / -2 pirámides alimenticias de papel o lona, que opcionalmente se pegan en una espuma de poliestireno. / -2 folletos de papel, uno para cada equipo mostrando la pirámide alimenticia rellena de comida. / -celo /-6 tarjetas que representan los seis grupos de alimentos
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	La persecución con los colores
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Área abierta
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Área de gran tamaño - El estímulo de los niños para participar en los juegos
Acerca del juego:	Este juego mejora los siguientes parámetros de la condición física de los niños: Resistencia, velocidad de reacción, potencia, agilidad, coordinación, propiocepción, velocidad, velocidad de resistencia. Apoya y desarrolla los siguientes sistemas: Cardiorrespiratorio, Circulatorio, Musculoesquelético, Neuromuscular. -Todos estos promueven su salud
Descripción del juego o adaptación para niños:	Hacemos 3-7 equipos de 3-10 estudiantes. Cada equipo tiene su propio color. Los estudiantes corren despacio en un campo de fútbol 5X5 o en una cancha de baloncesto. El profesor está gritando un color y el miembro del equipo que oye su color empieza a perseguir a los demás hasta que el profesor dice otro color. Los miembros del equipo que escuchan su color empiezan a perseguir a los otros y así sucesivamente. El equipo ganador es el que atrapa más estudiantes que los otros equipos.
Puntuación:	
Material:	-Petos de 3-7 colores, 3-10 en cada color.
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	La pelota en el medio
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Área abierta
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Área de gran tamaño - El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos
Acerca del juego:	Este juego mejora los siguientes parámetros de la condición física de los niños: Resistencia, fuerza explosiva, velocidad de reacción, potencia, agilidad, coordinación, velocidad. Apoya y desarrolla los siguientes sistemas: Cardiorrespiratorio, Circulatorio, Musculoesquelético, Neuromuscular. -Todos estos promueven su salud.
Descripción del juego o adaptación para niños:	-Hacemos dos equipos de igual número. Los estudiantes de cada equipo se paran uno al lado del otro en la línea de meta de una cancha de baloncesto o un campo de fútbol 5X5. Cada estudiante tiene un número. Colocamos una pelota en el centro del campo. Llamando a un número, el estudiante de cada equipo que tiene este número corre rápidamente para conseguir la pelota y volver a su posición sin ser atrapado por el otro estudiante que lo persigue. Los estudiantes que logran volver a sus posiciones, obtienen un punto. -El profesor continúa llamando a los otros números también hasta que cada estudiante lo intenta. -El juego puede repetirse tres veces y el equipo con más puntos es el ganador.
Puntuación:	
Material:	-Petos de dos colores -Una pelota (voleibol, balonmano o fútbol)
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Hago la torre
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Área interior
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Área abierta - Área de gran tamaño - El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos
Acerca del juego:	Este juego mejora los siguientes parámetros de la condición física de los niños: Velocidad de reacción, potencia, velocidad, agilidad, flexibilidad, coordinación, equilibrio de propiocepción. Apoya y desarrolla los siguientes sistemas: Cardiorrespiratorio, Circulatorio, Musculoesquelético, Neuromuscular. -Todos ellos promueven su salud.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Formamos 2-7 grupos de 3-10 estudiantes. Cada estudiante sostiene dos esponjas. Con el silbato del profesor el primero de cada grupo corre una distancia de 3-10m. Coloca una esponja al final de la distancia de 3-10m. Sus compañeros de equipo hacen lo mismo, poniendo una esponja sobre la otra. El proceso se repite una vez más para construir una torre. El equipo más rápido gana.
Puntuación:	
Material:	-Petros de 2-7 colores, 3-10 en cada color. -Dos esponjas para cada estudiante.
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Rompiendo la cadena
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Área interior
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	- Área de gran tamaño - Área abierta - El estímulo (la motivación) de los niños para participar en los juegos
Acerca del juego:	Este juego mejora los siguientes parámetros de la condición física de los niños: Fuerza, flexibilidad, coordinación, propiocepción, equilibrio. Apoya y desarrolla los siguientes sistemas: Cardiorrespiratorio, Circulatorio, Musculoesquelético, Neuromuscular. -Todos ellos promueven su salud.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Hacemos dos grupos de estudiantes. Los dos equipos se enfrentan entre sí. Los estudiantes de cada equipo se paran uno detrás del otro. Cada estudiante sostiene la cintura del estudiante que está delante de él. Los dos primeros estudiantes de cada equipo se toman de las manos. Con el silbato del profesor cada equipo comienza a tirar del otro equipo. El equipo ganador es el que logra romper la cadena del oponente sin romper su propia cadena.
Puntuación:	
Material:	-Petos de dos colores
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	El lobo y el cordero
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Área de tamaño pequeño
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	-Area abierta -Área interior -Area de gran tamaño -Motivación de los niños para participar en los juegos
Acerca del juego:	Este juego mejora los siguientes parámetros de la condición física de los niños: Agilidad, flexibilidad, velocidad de reacción, potencia, resistencia. + Apoya y desarrolla los siguientes sistemas: Cardiorrespiratorio, Circulatorio, Musculoesquelético, Neuromuscular. -Todos estos promueven su salud.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los estudiantes forman un círculo agarrando sus manos. Hacemos parejas. Cada pareja tiene el mismo número. El número uno comienza. El estudiante en el círculo es el cordero y fuera del círculo es el lobo. El lobo intenta entrar en el círculo y atrapar al cordero. El juego termina cuando todos los estudiantes se convierten en lobo y cordero.
Puntuación:	
Material:	-Petos de dos colores
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Taburetes
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Área de tamaño pequeño
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	-Area abierta -Área interior -Area de gran tamaño -Motivación de los niños para participar en los juegos -Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular
Acerca del juego:	Este juego mejora los siguientes parámetros de la condición física de los niños: Velocidad de reacción, velocidad, agilidad, coordinación, propiocepción, equilibrio, potencia, resistencia. Apoya y desarrolla los siguientes sistemas: Cardiorrespiratorio, Circulatorio, Musculoesquelético, Neuromuscular. -Todos ellos promueven su salud.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Hacemos equipos de tres estudiantes. Dos estudiantes juntan las manos y el tercer estudiante se sienta en sus manos. Los dos estudiantes que juntan las manos llevan al otro estudiante por unos 5-10m y vuelven. Cambian los roles y al final el equipo más rápido gana.
Puntuación:	
Material:	-Petos -Conos
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Los Ladrones
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Área de gran tamaño
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	-Area abierta -Motivación de los niños para participar en los juegos
Acerca del juego:	Este juego mejora los siguientes parámetros de la condición física de los niños: Velocidad de reacción, agilidad, flexibilidad, coordinación, potencia, resistencia, velocidad, resistencia. Apoya y desarrolla los siguientes sistemas: Cardiorrespiratorio, Circulatorio, Musculoesquelético, Neuromuscular. -Todos estos promueven su salud.
Descripción del juego o adaptación para niños:	En un campo de fútbol sala o en una cancha de baloncesto hacemos dos equipos. Cada equipo es dueño del medio campo. En la línea de meta de cada lado ponemos tres pelotas. Los estudiantes tratan de robar los balones del otro equipo y ponerlos de su lado, en la línea de meta de su campo. Los oponentes los persiguen e intentan atraparlos y evitar que esto suceda. Los estudiantes que son atrapados, entran en la "cárcel" que está en la línea de meta en el área del otro equipo. Si un jugador libre los toca, puede liberarlos. El equipo ganador es aquel cuyos estudiantes consiguen todas las pelotas sin ser atrapados o el equipo que consigue más pelotas.
Puntuación:	
Material:	-petos de dos colores -Seis pelotas
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Los espías
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Área de gran tamaño
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	-Area abierta -Motivación de los niños para participar en los juegos
Acerca del juego:	Este juego mejora los siguientes parámetros de la condición física de los niños: Resistencia, velocidad de reacción, potencia, resistencia, velocidad, agilidad, flexibilidad, coordinación. Apoya y desarrolla los siguientes sistemas: Cardiorrespiratorio, Circulatorio, Musculoesquelético, Neuromuscular. -Todos ellos promueven su salud.
Descripción del juego o adaptación para niños:	-Hacemos dos equipos de diez estudiantes. Cada equipo tiene su propio "espía" después de la decisión común de los miembros del equipo. En un campo de fútbol sala o en una cancha de baloncesto, un equipo se reparte en una mitad del campo y el otro en la otra mitad. El espía de cada equipo se coloca en la línea de meta del equipo contrario. Utilizamos una pelota (voleibol o balonmano). -Con el sorteo el equipo empieza el juego. Los jugadores cambian de pase sin perder el balón e intentan golpear a los oponentes con el balón. No se permite que la pelota toque el suelo antes de que los golpee. Los dos espías que están en las líneas de meta opuestas, si reciben el balón de cualquiera de sus compañeros, pueden apuntar y golpear con el balón a un adversario. Ese estudiante toma su asiento junto al espía oponente y se convierte en oponente de su propio equipo. Si la pelota cae, el equipo oponente la recibe. -El equipo que golpea a todos los estudiantes oponentes es el GANADOR.
Puntuación:	
Material:	-petos de dos colores -Una pelota (de voleibol o de balonmano)
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	El Espejo Extensible
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	El estímulo (motivación) de los niños para participar en los juegos
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado, 3º y 4º grado X, 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	-Área interior -Area abierta -Area pequeña -Area de gran tamaño -Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular
Acerca del juego:	Este juego mejora los siguientes parámetros de la condición física de los niños: Flexibilidad, agilidad, coordinación, propiocepción, velocidad de reacción. Apoya y desarrolla los siguientes sistemas: Cardiorrespiratorio, Circulatorio, Musculoesquelético, Neuromuscular. -Todos ellos promueven su salud.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los estudiantes hacen parejas. Un estudiante de cada pareja hace ejercicios de estiramiento durante 10 segundos y el otro hace lo mismo. Cuando el profesor silba, cambian de rol.
Puntuación:	
Material:	-Petos de dos colores
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Agarra el palo
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	El estímulo de los niños para participar en los juegos
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	-Area abierta -Área interior -Area de gran tamaño -Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular
Acerca del juego:	Este juego mejora los siguientes parámetros de la condición física de los niños: Agilidad, Coordinación, Propiocepción, Flexibilidad, Velocidad de reacción, Velocidad, Potencia. Apoya y desarrolla los siguientes sistemas: Cardiorrespiratorio, Circulatorio, Musculoesquelético, Neuromuscular. Todos estos promueven su salud.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los estudiantes se colocan en un círculo. En el centro del círculo está el líder. Cada estudiante tiene un número. El líder en el centro del círculo sostiene una pica perpendicular al suelo. De repente suelta la pica y grita un número. El estudiante que tiene este número corre para agarrar la pica antes de que caiga al suelo. Si la agarra, obtiene una estrella y se convierte en el nuevo líder.
Puntuación:	
Material:	-una pica
Ilustración y/o imagen:	



University or School: The American Academy Nicosia

Juego:	Escapar del Minotauro
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Área abierta (exterior)
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área designada de tamaño pequeño
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Acerca del juego:	El rey Minos, que era tan malo con Dédalo e Ícaro, tenía una mascota muy inusual. Su amigo favorito era su Minotauro. Era mitad hombre y mitad toro, y Minos lo mantuvo en el laberinto construido por Dédalo.
Descripción del juego o adaptación para niños:	- Uno o dos jugadores se paran en el medio del patio. - Cuando uno de los jugadores del medio grita, MINOTAURO, todos los niños tienen que correr desde la línea que están esperando a un lado del patio hasta la línea del otro lado del patio, sin ser tocados por el Minotauro/s. - Los primeros uno o dos jugadores que serán tocados por el Minotauro/s estarán ahora en el medio.
Puntuación:	Después de 5 minutos, los jugadores que nunca han sido capturados por el Minotauro/s, son los ganadores y ganan un punto.
Material:	Ninguno
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Bola sentada
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Neuromuscular
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta (exterior)
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Acerca del juego:	Establece un área rectangular dividida en dos áreas, cada una lo suficientemente grande para que la mitad del grupo se siente cómodamente con espacio para cada jugador. Coloca conos para encerrar el área de juego y usa un banco para actuar como "red". Para diferenciar el nivel de desafío puede adaptar la altura del banco. Puedes usar una pelota de playa o globos antes de pasar al voleibol.
Descripción del juego o adaptación para niños:	1. Divide el grupo en dos equipos. 2. Todos se sientan del lado de su equipo, espaciados uniformemente en el suelo. 3. Deja caer el balón en el juego en una de las áreas de equipo. 4. Los jugadores intentan golpear el balón al otro equipo, sobre las sillas que dividen la cancha. 5. Los jugadores pueden golpear el balón con los brazos, piernas o cualquier parte del cuerpo, pero no pueden levantar el trasero del suelo. 6. Sólo se permiten tres golpes por lado, así que ayuda a los estudiantes a contar en voz alta. 7. Los jugadores tratan de mantener la pelota volando hacia atrás y hacia adelante tanto tiempo como sea posible.
Puntuación:	El equipo que mantiene la pelota en volea y los puntos de penalización al golpear la pelota más de 3 veces antes de pasarla al equipo contrario
Material:	• Marque el área: conos • En el medio: sillas o un banco • 1-2 pelotas de playa, globos o voleibol
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Bola de puente
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	El estímulo (motivación) de los niños para participar en los juegos
Otras subcategorías que el juego puede usar:	El área interior
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Acerca del juego:	¡Este es un gran juego para toda la clase! En este juego, los estudiantes forman un círculo e intentan golpear una pelota a través de los "puentes" de cada uno. Este juego tiene muchas variaciones y puede ser modificado para mantenerlo desafiante para los estudiantes de cualquier edad o habilidad. Objetivo de desarrollo Para mejorar la coordinación ojo-mano y el juego estratégico. Antes de empezar Que todo el mundo se ponga de pie en un círculo, pie con pie. Sus piernas deben estar ligeramente más separadas que el ancho de los hombros, formando un "puente". Que todo el mundo se ponga en posición con las manos en las rodillas. Asegúrate de que todos los jugadores sepan que no deben estirar la mano delante de los demás para conseguir el balón. Preparación Designar un espacio de juego seguro en el que el grupo pueda formar un gran círculo.
Descripción del juego o adaptación para niños:	1. El objetivo del juego es que los jugadores intenten golpear la bola entre los puentes de los otros jugadores (formados por sus piernas) y bloquear las bolas para que no pasen por sus propios puentes. Los jugadores reciben una letra en la palabra "puente" cada vez que la pelota pasa por sus piernas. Una vez que el grupo ha escrito "puente", el juego se reinicia. 2. Los jugadores sólo pueden golpear la pelota con la palma abierta (golpes bajos). No se puede lanzar. 3. Pueden atrapar la pelota si está a la altura de la cabeza. Si la pelota es atrapada, los jugadores deben colocarla en el suelo y golpearla de nuevo en el juego. 4. Si una pelota sale del círculo, el jugador más cercano a ella cuando salió puede ir a buscarla. 5. Si la pelota va entre las piernas de un jugador, se obtiene una letra hasta la palabra "puente". Ese jugador puede ir a buscar la pelota y volver a golpearla en el juego.
Puntuación:	
Material:	Al menos 3 pelotas
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	No te dejes atrapar por el coco
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Un área de gran tamaño
Otras subcategorías que el juego puede usar:	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Zona exterior
Acerca del juego:	Antes de empezar Elija dos jugadores para ser los que se la ligan - uno de cada equipo Reparta pelotas (cocos) a la mitad de los otros jugadores Lugar Una zona segura con límites.
Descripción del juego o adaptación para niños:	1. Los que la ligan intentan pillar a los jugadores del equipo contrario que tienen la posesión del balón (coco) 2. Si tienes el balón y te pillan, sales y tu equipo pierde el coco que tienes en la mano y debes ir a la línea de banda y animar a tus compañeros. 3. Los jugadores pueden pasarse el coco entre ellos para evitar ser pillados con el balón. 4. El equipo que logre colocar la mayor cantidad de cocos en sus bolsas será el equipo ganador. 5. Las bolsas se colocarán en el centro del área de juego. Variaciones Limitar el movimiento de los jugadores que tienen la posesión del balón, es decir, los jugadores sólo pueden dar X número de pasos o los jugadores deben permanecer quietos Limitar la forma en que los jugadores pueden pasar el balón, es decir, por encima, por debajo, rodando, etc.
Puntuación:	Para colocar los cocos en la bolsa de su equipo
Material:	Pelotas y cintas de color en los brazos (o petos)
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Salto de cuerda chino
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	La motivación de los niños para participar en los juegos
Otras subcategorías que el juego puede usar:	El área interior
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Acerca del juego:	La cuerda de saltar china se llama "Elastics" en Gran Bretaña, Australia, Canadá y Nueva Zelanda. También se llama Yoki en Canadá. El Salto de Cuerda Chino es un juego que se juega con una larga cuerda elástica que se sujeta en un lazo. Dos niños se paran en extremos opuestos con la cuerda alrededor de sus tobillos. Un tercer niño realiza pasos con la cuerda entrando y saliendo del círculo. Hay muchas rimas de todo el mundo que se cantan cuando se juega al Salto de Cuerda Chino.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los Jugadores: Se necesitan tres personas para jugar a los elásticos: dos ENDERS y un JUMPER. Si no tienes muchos amigos, no te asustes. ¡Dos sillas de cocina también funcionan muy bien! Los elásticos pueden ser jugados con un número ilimitado de personas, sólo hay que turnarse. La posición inicial: Para comenzar el juego, los ENDERS deben ponerse de frente con los elásticos alrededor de sus tobillos. Sus pies deben estar separados a la anchura de sus hombros, y los elásticos deben estar estirados pero no demasiado apretados! Esto crea una gran forma rectangular con los elásticos.
Puntuación:	El tiempo dedicado a jugar el juego
Material:	Cuerda elástica
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Esquinas
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Área abierta (exterior)
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Un área de tamaño pequeño
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Acercas del juego:	Asegúrate de que los jugadores corran en silencio para que puedan escuchar las instrucciones. Aunque es un juego de eliminación, cada ronda no debe durar más de 2 minutos. Preparación: Coloca un cono en cada esquina del área designada. Es un juego silencioso que requiere habilidades de escucha para poder escuchar las instrucciones.
Descripción del juego o adaptación para niños:	1) Un jugador, el que llama, se pone de pie mirando hacia afuera del cuadrado. 2) El resto de los jugadores se reúnen en el centro del cuadrado, se separan y están listos para elegir la esquina a la que ir y estar a la espera. 3) El que llama comienza a contar hacia atrás desde 10 y los jugadores tendrán que elegir una esquina para cuando el que llama llegue al número 6. 4) El llamador llama a un número del 1 al 4 y los jugadores que están de pie en la esquina correspondiente, tendrán que sentarse en silencio. 5) El llamador cuenta de nuevo, y los jugadores tendrán que elegir de nuevo un rincón para estar de pie junto a él hasta que 1 jugador se quede en el rincón que no ha sido llamado. 6) Ese jugador se convertirá en el anunciador de la siguiente ronda.
Puntuación:	El ganador es el último jugador de cada ronda.
Material:	4 conos - uno por cada esquina
Ilustración y/o imagen:	

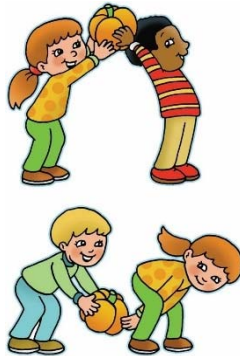


Juego:	Pirámides
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Pequeña área
Otras subcategorías que el juego puede usar:	El área interior
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Acerca del juego:	El juego no requiere ningún equipamiento, por lo que es fácil de preparar.
Descripción del juego o adaptación para niños:	1) Elija 2-3 jugadores que serán los perseguidores. 2) Todos los jugadores están repartidos en un área designada. 3) Cuando el maestro toque el silbato, los perseguidores intentarán tocar a los otros jugadores. 4) Una vez que un jugador ha sido golpeado, se convierte en pirámide formando un triángulo sobre su cabeza con las manos y los pies separados. 5) Otros jugadores pueden liberar las "pirámides" arrastrándose por sus piernas. Mientras esto sucede, los perseguidores no pueden tocar a esos jugadores. 6) Los jugadores también pueden convertirse en pirámides sin ser tocados, pero entonces tendrán que esperar a ser liberados por otro jugador.
Puntuación:	Para poder permanecer libre durante el tiempo que dure el juego.
Material:	N/A
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Cuatro esquinas
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Área abierta (exterior)
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área de tamaño pequeño
Otras subcategorías que el juego puede usar:	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Acerca del juego:	Antes de empezar Un jugador está en cada casilla y los otros jugadores esperan en la fila. El jugador en la casilla A o 1 es el servidor. Ese jugador comienza el juego. Preparación Un área estándar de cuatro cuadrados es un cuadrado grande, 10' x 10' dividido en cuatro cuadrados más pequeños (5' x 5'), y cada caja está etiquetada como A, B, C, D o 1, 2, 3, 4. La caja etiquetada A o 1 contiene una caja de servicio más pequeña (1,5' x 1,5') situada en la esquina exterior del cuadrado.
Descripción del juego o adaptación para niños:	1. El juego comienza cuando el servidor deja caer la pelota una vez en su cuadrado y luego la golpea en un cuadrado diferente (sirve la pelota). El servidor debe mantener ambos pies en el cuadro de servicio hasta que el saque se complete. 2. La pelota sólo puede botar una vez en cualquier cuadrado. 3. Cada jugador debe golpear la pelota con cualquier parte de su mano en la casilla del jugador contrario después de que haya rebotado sólo una vez en su casilla. 4. Si la pelota cae en una línea o se sale de los límites antes de que bote, el jugador que golpeó la pelota necesita volver a la línea de espera/animo para otro intento. Si un jugador golpea la pelota y ésta rebota de nuevo en su cuadro, también necesita volver a la línea de espera. 5. Si un jugador atrapa o sostiene la pelota, ese jugador necesita volver a la línea de espera. 6. Si la pelota bota más de una vez antes de ser golpeada en otro cuadro, el jugador que dejó botar la pelota necesita volver a la línea de espera para otro intento. 7. Si la pelota es devuelta antes de que se le permita rebotar, el jugador que devolvió la pelota antes necesita volver a la línea de espera. 8. Cada vez que un jugador sale del juego y se coloca en la línea de espera, se deja una casilla abierta. La persona en frente de la línea avanza al cuadro D o 4, y los jugadores restantes avanzan para cerrar los espacios entre A o 1 y D o 4.
Puntuación:	La persona que permanece en el cuadro A al final del juego.
Material:	- 1 balón de voley
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Por encima, por debajo - Relevé Saludable
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Para unos hábitos de nutrición saludables
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área pequeña
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X
Acerca del juego:	Esta es una variación del juego moderno "Over, Under Relay". Se suele jugar durante el calentamiento y también es un gran rompehielos. Antes de empezar Que los jugadores se alineen detrás de cada uno en grupos de seis a diez, separando la distancia de un brazo. Demuestren cómo pasar la pelota por encima de la cabeza y luego por debajo de las piernas de alguien. Dar una pelota a la persona que está en frente de la línea. Designar una línea de salida y de llegada.
Descripción del juego o adaptación para niños:	1. El objetivo del juego es que el grupo devuelva el balón por encima o por debajo de la cabeza, alternando los métodos con cada persona (la primera persona pasa por encima de la cabeza, la segunda por debajo de las piernas, la tercera por encima de la cabeza y así sucesivamente). 2. Cuando la última persona de la fila recibe el balón, corre/salta/salta/etc. al frente de la fila donde se colocará una canasta con alimentos saludables 3. Antes de volver a pasar el balón, el jugador tendrá que elegir un artículo sano de una selección para añadirlo a la cesta. 4. Luego el jugador recoge la pelota y la pasa al jugador que está al frente de la línea y el juego comienza de nuevo. 5. Juega hasta que todos los alimentos sanos estén en la cesta.
Puntuación:	El equipo ganador será el primero que logre colocar todos los alimentos saludables en su cesta se le otorgarán 3 puntos extra. Los equipos serán premiados con 1 punto por cada elección saludable. Las penalizaciones se producen cuando se elige un artículo no saludable.
Material:	• - Un balón para cada equipo • - Alimentos sanos y no sanos y 2 cestas o aros de clasificación
Ilustración y/o imagen:	 



Juego:	Capitanes
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (prevención)
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta (exterior) Un área de gran tamaño área interior
Acerca del juego:	Aunque es un juego de eliminación, es muy rápido ya que cada ronda tiende a durar unos 2-3 minutos. Los niños que están sentados en los aros son generalmente los estudiantes que fueron los ayudantes en el juego anterior.
Descripción del juego o adaptación para niños:	1) Colocar 2 aros de diferentes colores para los Capitanes en la parte superior de un área designada. 2) Cada Capitán tendrá un ayudante que será el corredor. 3) Los niños se reparten en el área designada. 4) Cuando el maestro hace sonar el silbato, los ayudantes corren e intentan atrapar al resto de los jugadores. 5) Una vez que un jugador es atrapado, tiene que sentarse al lado del capitán del ayudante. 6) El papel del capitán es asegurarse de que los jugadores que han sido capturados permanezcan sentados hasta el final del juego.
Puntuación:	El equipo ganador es el equipo cuyo ayudante ha atrapado más jugadores.
Material:	2 aros, conos para delimitar el área
Ilustración y/o imagen:	

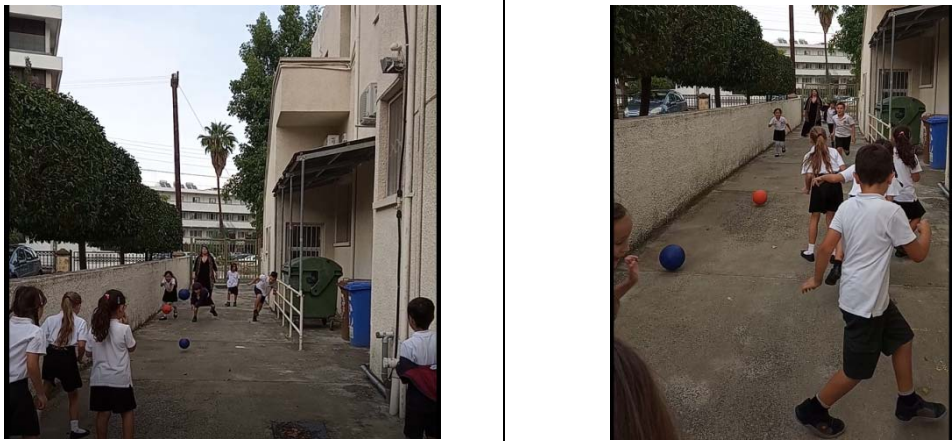


Juego:	Limpiar la casa
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (prevención)
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Un área de tamaño pequeño
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Acerca del juego:	- Recoge objetos pequeños, ligeros y seguros como bolsas de legumbres o pequeños trozos de ropa. - Dividir el área designada colocando conos para crear dos "casas".
Descripción del juego o adaptación para niños:	1) El profesor-árbitro colocará igual número de objetos a ambos lados del cuadrado (casas). 2) El grupo se divide en dos equipos. 3) Cada equipo se coloca en el lado correspondiente del medio cuadrado. 4) Al sonar el silbato, los jugadores de cada equipo tiran los objetos en su lado a la casa de sus vecinos. 5) Después de un minuto el profesor árbitro hace sonar el silbato para detener el juego. 6) Los jugadores tendrán que pararse en el borde de su casa para que el adulto pueda contar los objetos (basura) que los jugadores no pasaron a sus vecinos.
Puntuación:	El equipo con menos objetos/ropa en su casa gana.
Material:	- conos para dividir el área designada - Objetos pequeños y blandos como bolsas de legumbres, ropa, objetos de espuma (asegúrese de que no rueden)
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	¿Quién le teme al gigante? (La Gran Muralla)	
Categoría principal:	Juegos para la salud	
Subcategoría:	Área pequeña	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	Área abierta (exterior) área interior El estímulo de los niños (motivación) Para las enfermedades musculoesqueléticas y el control neuromuscular (prevención)	
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X	
Acercas del juego:	Todo el mundo se involucra y fomenta la participación ya que no incluye ninguna eliminación. Este juego de persecución es similar a un juego al estilo de los Bulldogs, excepto que cuando los jugadores son pillados, empiezan a formar una pared en el medio que se hace cada vez más grande a medida que más jugadores son pillados. Los jugadores que no están atrapados intentarán esquivar al Gigante, pero también deberán pasar por debajo, alrededor o por encima del muro sin hacer contacto.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	1) Elija un jugador para convertirse en el Gigante, que estará en el centro del cuadrado, en la línea divisoria. 2) El resto de los jugadores se pararán en un lado del cuadrado. 3) El objetivo es llegar al otro lado del cuadrado sin ser atrapado por el Gigante. 4) El Gigante sólo puede moverse lateralmente en la línea divisoria. 5) Una vez que el Gigante ha atrapado a un jugador, éste se convierte en Gigante. 6) El/los Gigante/s se girará/n para enfrentarse a los jugadores dondequiera que se hayan movido. 7) Los Gigantes formarán un muro hasta que lleguen al jugador final que será el ganador.	
Puntuación:	El último jugador que quede en la cancha será el ganador de esta ronda.	
Material:	conos o tiza para definir los límites del área y la línea divisoria	
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	Persiguiendo la pelota
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Área abierta (exterior)
Otras subcategorías que el juego puede usar:	área interior Un área de tamaño pequeño
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Acerca del juego:	Juego de eliminación, pero cada ronda dura alrededor de 2 minutos.
Descripción del juego o adaptación para niños:	1) Designas un área y colocas tres jugadores en la parte superior de tu área designada. 2) El equipo se despliega dentro del área. 3) Los tres jugadores sostienen pequeñas bolas blandas. 4) El objetivo es que los tres jugadores golpeen a los jugadores sólo en sus piernas. 5) Una vez que hayan sido golpeados, los jugadores tendrán que sentarse fuera del área designada.
Puntuación:	El jugador que consigue sobrevivir sin ser golpeado.
Material:	3 pelotas pequeñas blandas
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	¿Qué comiste anoche?
Categoría principal:	Juegos para la salud
Subcategoría:	Área abierta (exterior)
Otras subcategorías que el juego puede usar:	área interior Un área de tamaño pequeño
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Acerca del juego:	Este juego también puede ser jugado por niños más pequeños.
Descripción del juego o adaptación para niños:	1) El Cazador está de pie con las manos dobladas en el centro de un círculo creado por los jugadores. 2) Los jugadores le preguntan al cazador "¿Qué comiste anoche?" y el cazador tendrá que responder con tres o cuatro opciones saludables, por ejemplo, frutas y verduras, y con una opción no saludable. 3) Cuando el cazador diga la opción no saludable, el resto de los jugadores intentarán huir. 4) El Cazador entonces intenta atrapar a un jugador y el jugador que será atrapado será el Cazador en la siguiente ronda. 5) Además, los jugadores que empiezan a correr con la palabra equivocada, es decir, la opción saludable, se retiran del juego en esa ronda.
Puntuación:	Todos los jugadores que están corriendo en la elección no saludable.
Material:	Ninguno
Ilustración y/o imagen:	



University or School: The Grammar Junior School Nicosia

Juego:	"Sshillos tziai kokkalo" (perro y hueso)	
Categoría principal:	Juego tradicional	
Subcategoría:	1. Área abierta	
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	6. Animación (Motivación) para la participación en los juegos	
Acerca del juego:	Juego en grupo para niños y niñas con mucha diversión.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los jugadores se dividen en dos grupos con igual número de jugadores. Otro niño sostiene una pañuelo (la pañuelo-hueso) en el centro del espacio donde el juego tendrá lugar. El que sostiene la pañuelo no se mueve y grita un número. En ambos equipos cada jugador tiene su propio número. Todos los jugadores deben escuchar atentamente mientras se anuncian los números. Cuando escuchen su número, deben correr para agarrar la pañuelo. El jugador que agarra la pañuelo primero debe llegar a la línea del equipo antes de ser atrapado por el oponente. El que agarre la pañuelo y pase la línea de su equipo sin ser atrapado, gana un punto para su equipo. pañuelo	
Puntuación:	El equipo que gane 10 puntos primero es el ganador.	
Material:	Un pañuelo	
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	Shini (Cuerda)
Categoría principal:	Juego tradicional
Subcategoría:	1. Área abierta
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	5. Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)
Acerca del juego:	Un juego tradicional que puede ser jugado por niños y niñas. Puede ser jugado en el barro para más diversión.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños se dividen en 2 grupos. Cada grupo agarra cada extremo de una cuerda. Se dibuja una línea en el suelo exactamente en el medio de la cuerda. Con el golpe del silbato todos comienzan a tirar de la cuerda para arrastrar a los oponentes hacia el lado opuesto. El equipo que logre arrastrar a los oponentes a su lado gana.
Puntuación:	Cada equipo que lleve a sus oponentes a su lado obtiene un punto.
Material:	Una gran cuerda.
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Dakanoura (mordeduras)
Categoría principal:	Juego tradicional
Subcategoría:	1. Área abierta
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	7. Para hábitos de nutrición saludables.
Acerca del juego:	Un juego divertido para niños y niñas.
Descripción del juego o adaptación para niños:	En el borde del palo atamos una cuerda de 40-50 cm de largo. Atamos un dulce (o un huevo cocido) en el extremo de la cuerda. El líder (o maestro) sostiene el palo y pasa el dulce colgante a la boca de los niños sentados en círculo. Los niños deben tener las manos detrás de la espalda mientras intentan coger el dulce con la boca. El que lo logre se convierte en el líder.
Puntuación:	El niño que consigue el dulce primero es el ganador.
Material:	- Una cuerda - Huevo cocido o un dulce - Un palo
Ilustración y/o imagen:	

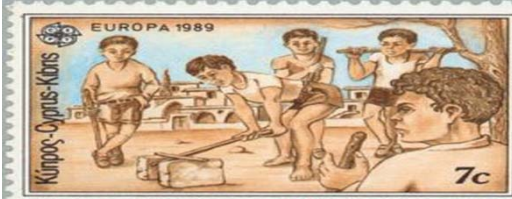


Juego:	Sytzia (higuera)
Categoría principal:	Juego tradicional
Subcategoría:	1. Área abierta
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	4. Área grande
Acerca del juego:	Principalmente un juego para chicas.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los niños atan una cuerda de 1.5m-2m en el tronco de un árbol. Una de las niñas, sostiene la punta de la cuerda y sin soltarla intenta tocar a una de las otras. Los otros jugadores intentan tocar a la chica que los persigue antes de que ella los toque. Esto continúa hasta que la chica que se aferra a la cuerda es capaz de tocar a cualquiera de sus amigos. Quienquiera que logre tocar primero toma su lugar y a su vez persigue a los otros niños. Es admirable que los niños del pueblo puedan disfrutar en su tiempo libre de juegos tan simples.
Puntuación:	Límite de tiempo.
Material:	Una larga cuerda y un árbol.
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Sakoulodromies (Carreras de sacos)
Categoría principal:	Juegos tradicionales
Subcategoría:	1. Área abierta
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	2. Área de interior
Acerca del juego:	Juego en grupo para niños y niñas. Se jugó durante el período de Pascua.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Cada jugador toma un saco y entra en ella. Se agarra al borde del saco y se coloca detrás de la línea de salida. El objetivo es saltar junto con el saco y llegar primero a la línea de meta. Es muy fácil perder el equilibrio, pero es entretenido para los concursantes y el público. Cuando se da la orden, normalmente con un silbato todos los jugadores comienzan a saltar a la meta. Los tres primeros normalmente compiten de nuevo para conseguir los tres mejores de todas las series. Este juego puede ser jugado con al menos dos jugadores. El número ideal de participantes es de diez a quince. Cuantos más jugadores, más competencia, y sobre todo, diversión.
Puntuación:	El niño que llegue primero a la línea de meta es el ganador.
Material:	Un saco para cada niño.
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Ligrin
Categoría principal:	Juego tradicional
Subcategoría:	1.Zona exterior
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	
Acerca del juego:	"Ligrin" era el pasatiempo favorito de los chicos, ¡aunque era un poco peligroso! Era un juego individual y se jugaba al aire libre por 2 a 5 niños. Se jugó hasta los años 50.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Dos palos, un palo corto y un palo largo se usaban para este juego. El palo corto tenía unos 20 centímetros de largo y el grosor de un dedo humano. Se colocaba sobre dos piedras que estaban a una pequeña distancia. Un niño usaba el palo largo para golpear el palo pequeño en el aire y hacerlo llegar lo más lejos posible. Los otros niños trataron de atraparlo en el aire. Era esta parte la que era peligrosa. Si lo atrapaban con ambas manos ganaban 10 puntos, 20 puntos con la mano derecha y 40 puntos con la izquierda. Si alguien lo atrapaba entre los dos dedos ganaba 80 puntos.
Puntuación:	El niño con más puntos ganaría.
Material:	- Un palo corto de unos 20 cm. - 2 grandes piedras - Un palo largo
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Ziziros (cigarra)
Categoría principal:	Juego tradicional
Subcategoría:	1. Área abierta
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	3. Área de tamaño pequeño
Acerca del juego:	Un juego tradicional y divertido que se jugaba en la época de Pascua.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Un jugador se pone de pie con la palma de la mano izquierda abierta bajo el brazo derecho, de modo que se extiende detrás de su espalda. Con la palma derecha se cubre los ojos para no ver detrás de él. Los otros están a corta distancia detrás de él y uno de ellos le golpea en la palma izquierda. Después del "golpe", inmediatamente se da vuelta para adivinar quién lo golpeó. Para engañarlo, todos levantan el dedo índice en el aire y hacen el familiar sonido de abeja de zizzy zzzzzz... Si encuentra a quien le ha pegado se sienta en el lugar del otro niño, de lo contrario continúa de la misma manera hasta que encuentra a quien le ha pegado.
Puntuación:	Límite de tiempo
Material:	
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	"Afka afka poulo ta"
Categoría principal:	Juego tradicional
Subcategoría:	1. Zona exterior
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	2. Área de interior
Acerca del juego:	Este juego está dirigido a niños pequeños y a niñas algo mayores.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Diez o quince niños se sientan en un círculo en el suelo mirando hacia el interior del círculo. Un niño, el 'comerciante de huevos', sostiene un pañuelo con un nudo en un extremo, y corre por el exterior del círculo repitiendo la frase, "Afka afka poulo ta tou thkiou mou tou koloka..... " "Huevos, huevos en venta, los huevos de mi tío Cabeza de huevo en venta....." Cuando la persona del huevo lo desea, deja caer secretamente el pañuelo detrás de un niño a no más de medio metro de distancia. Los niños sentados buscan constantemente con sus manos el pañuelo que puede haber quedado detrás de ellos; no se les permite girar la cabeza. Cuando un niño descubre el pañuelo detrás de él, lo coge y persigue al "comerciante de huevos" alrededor del círculo. Si logra atraparlo, el "comerciante de huevos" queda fuera del juego y debe sentarse dentro del círculo y convertirse en el "kolokoui" (pequeña calabaza). El círculo se estrecha y el juego continúa. Si no lo atrapa y el "comerciante de huevos" logra sentarse en el hueco dejado por el niño que lo persiguió, permanece en el juego en la posición del nuevo perseguidor.
Puntuación:	El niño que pueda escapar del niño que tiene el pañuelo y correr tras él es el ganador.
Material:	Un pañuelo
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	"Apiisen o Kamilos"
Categoría principal:	Juego tradicional
Subcategoría:	1.Zona exterior
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	5. Para enfermedades musculoesqueléticas y control neuromuscular (Prevención)
Acerca del juego:	Divertido, pero también un juego dinámico con mucha emoción. Es jugado por niños mayores y adultos jóvenes y requiere mucha fuerza física y resistencia para tener éxito. El juego se relaciona con la época en que los camellos se usaban como medio de transporte. La leyenda dice que los camellos a menudo se vengaban de los dueños de los camellos que los pateaban sentándose encima de ellos cuando los dueños de los camellos estaban descansando. Por lo tanto, el juego evolucionó.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los jugadores se dividen en dos grupos iguales de cinco a siete miembros. Un jugador extra (el poste) se mantiene firme en el suelo y se agarra al primer camello para mantenerlo firme. Hay un sorteo y los equipos se dividen en los dos roles, los "camellos" y los "dueños de los camellos". Los jugadores forman la columna vertebral de un camello sosteniéndose el uno al otro. Es decir, el primer jugador apoya su cabeza en la espalda de los "postes" y envuelve sus manos alrededor del cuerpo del "poste". El segundo jugador coloca su cabeza entre las piernas del primer jugador y también forma un ángulo recto mientras se agarra firmemente a sus caderas. Los demás jugadores hacen lo mismo. Cuando el camello está formado y sujetado, los miembros del equipo del dueño del camello se turnan y saltan sobre la espalda del camello y se agarran al camello. Cada jugador debe permanecer completamente quieto en el punto en el que subió. No tiene derecho a cambiar su posición de ninguna manera. Los dueños de los camellos pueden colocarse estratégicamente, ya sea muy juntos o muy separados, dependiendo de los puntos débiles del camello. El camello tiene que sostenerse hasta la cuenta de diez segundos. Así que la estabilidad del camello se pone a prueba cada vez que otro jugador salta para escalar. Los miembros del equipo del camello tienen derecho a mover sus cuerpos, pero no a mover sus pies de su posición original. Si el equipo del camello puede manejar la escalada de los propietarios de camellos en la espalda que se ha formado y no se rompe y se derrumba, tendrá la oportunidad de convertirse en el propietario del camello.
Puntuación:	El camello que se queda quieto posado durante diez segundos gana.
Material:	
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	“Vasilitzia tziai Myrtzia”	
Categoría principal:	Juego tradicional	
Subcategoría:	1. Área abierta	
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	6. Animación (Motivación) para la participación en los juegos	
Acerca del juego:	Este es un juego espectacular y muy entretenido. Solía ser jugado por jóvenes y viejos en la plaza del pueblo en días festivos como el regocijo de la resurrección de Cristo.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los jugadores se dividen en dos grupos iguales. Los miembros del equipo 'myrtjia' son los que se agachan para que los miembros del equipo 'vassilitzia' puedan subir a sus espaldas. Uno se sube a la espalda del otro y, levantando los dedos, dice: "Vassilitzia, y cuántos de ella..." El otro que está abajo sin ver debe adivinar cuántos dedos está levantando. Si la respuesta es correcta, cambian de posición, si no, continúan hasta que se da la respuesta correcta.	
Puntuación:	El equipo que consiga diez puntos es el ganador.	
Material:		
Ilustración y/o imagen:	“Τα παιδιά παίζει...”	



Juego:	"Skatoulika"	
Categoría principal:	Juegos tradicionales	
Subcategoría:	1.Zona exterior	
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X	
Otras subcategorías que el juego puede usar:		
Acerca del juego:	Era un juego simplemente divertido, casi sin competición. Los niños y sus amigos que tenían tiempo libre se reunían en la plaza del pueblo o en un campo abierto.	
Descripción del juego o adaptación para niños:	Los participantes tomaron 8-10 piedras, llamadas "skatoulika", relativamente planas, más pequeñas que la palma de un adulto, y las colocaron una encima de la otra. Uno de los jugadores fue elegido por sorteo, por consenso o por acuerdo, los llamados 'skatoulis' que tenían la tarea de guardar las piedras y mantenerlas erguidas durante el juego. Posteriormente, los jugadores, que no debían exceder de diez, se colocaban a una distancia de cinco a diez metros en fila delante del montón de piedras, cada uno con una piedra en la mano. Cada una de estas piedras debía tener una marca distintiva para distinguirla de la otra. El juego comenzó y cada uno lanzó su propia piedra al montón de piedras con la esperanza de derribarlas. Si sólo se derribaban 3 o 4 piedras o se derribaban todas, los "skatoulis" tendrían que volver a apilarlas. Inmediatamente corría para capturar a uno de los jugadores para convertirse en el siguiente "skatoulis" o receptor. Cualquiera que tirara su piedra y no derribara el montón tendría que dejar su piedra en el punto donde cayó hasta que alguien lograra derribar el montón de piedras. Entonces intentaría recoger su piedra y correr a la línea de salida antes de ser atrapado por los "skatoulis". Si los "skatoulis" no podían atrapar a nadie, entonces tenía que mantener ese papel hasta el siguiente asalto. Si ninguno de los jugadores era capaz de derribar las piedras, entonces los jugadores elegían otro nuevo "skatoulis" y el juego seguía proporcionando mucha diversión a los participantes y asistentes.	
Puntuación:	El niño que puede golpear todas las piedras.	
Material:	10 piedras	
Ilustración y/o imagen:		



Juego:	Dijimin
Categoría principal:	Juego tradicional
Subcategoría:	1. Área abierta
Curso: (puedes elegir más de uno)	5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	3. Área de tamaño pequeño
Acerca del juego:	Un juego jugado por los ancianos en los días de los grandes festivales. El objetivo del juego era resaltar y honrar el "hulk" del pueblo.
Descripción del juego o adaptación para niños:	La "Dijimin" era una piedra pesada, de hasta cien robles (120 kg), del tamaño del regazo de un hombre, y normalmente se sacaba de un río o puede ser un fragmento de una vieja piedra de molino, que normalmente descansaba en el patio de la iglesia o en la plaza del pueblo. El juego no tiene límites para los hombres que quieren mostrar su fuerza en la competición. Cada jugador, a su vez, debe levantar la piedra y apoyarla en su regazo y dar tantos pasos como sea posible. El ganador es, obviamente, el que se mueva más lejos junto con el "Dijimin". También hay otra versión del juego. Cuando la "Dijimin" es demasiado pesada, el jugador sólo tiene que levantarla. El ganador es el que la levanta más alto.
Puntuación:	El ganador es el que levanta la piedra más alto.
Material:	Una gran piedra.
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Murciélago ciego (Tiflomyga - 'mosca ciega')
Categoría principal:	Juego tradicional
Subcategoría:	1. Área abierta
Curso: (puedes elegir más de uno)	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Otras subcategorías que el juego puede usar:	4. Área grande
Acerca del juego:	Juego en grupo para niños y niñas.
Descripción del juego o adaptación para niños:	Un niño tiene los ojos vendados y trata de atrapar a uno de los niños a su alrededor. Cuando atrapa a alguien trata de adivinar quién es. Si la suposición es correcta, cambian de posición.
Puntuación:	Límite de tiempo.
Material:	Un pañuelo
Ilustración y/o imagen:	



Juego:	Carreras de huevos y cucharas
Categoría principal:	Juego tradicional
Subcategoría:	1. Área abierta
Curso: (puedes elegir más de uno)	
Otras subcategorías que el juego puede usar:	1º y 2º grado X , 3º y 4º grado X , 5º y 6º grado X
Acerca del juego:	7. Para hábitos de nutrición saludables.
Descripción del juego o adaptación para niños:	La carrera del huevo y la cuchara es muy popular en la época de Pascua.
Puntuación:	Le das a cada niño una cuchara y un huevo de Pascua. Los niños con ellos en sus manos deben correr una carrera. El ganador es el que logra llegar a la meta sin romper su huevo.
Material:	El niño que llegue primero a la línea de meta es el ganador.
Ilustración y/o imagen:	• - Cucharas • - Huevos de plástico o cocidos
	