



JUEGOS PRECONSENSUADOS

• CARDUMEN

Campo de juego : Patio de la escuela.

Número de jugadores : 12 a 35 alumnos.

Material de juego : Ninguno.

Procedimiento:

Los alumnos ubicados en grupo en el centro del campo de juego. Se escoge a un jugador que hará el papel de pescador.

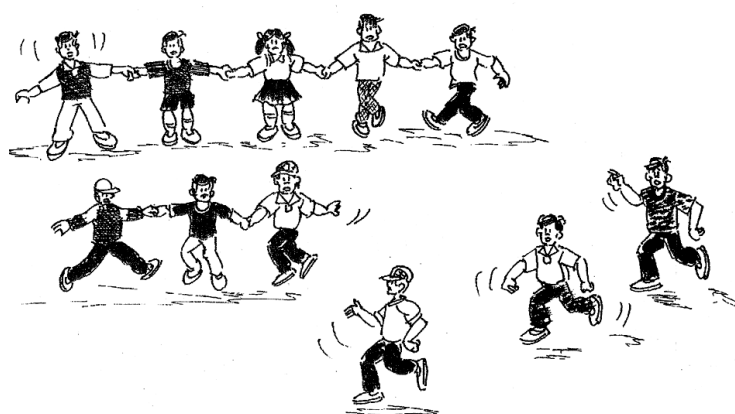
Reglas:

Se inicia el juego persiguiendo a cualquier compañero; una vez que lo ha apresado éste se toma de su mano y ambos tratan de agarrar a otro.

Todo jugador que ha sido tocado se une a la cadena de pescadores, hasta que ésta tenga seis.

Entonces se dividen en dos de tres cada una, persiguiendo cada uno por su lado hasta que cada cadena tenga seis nuevamente y se divide otra vez en dos de a tres y el juego continúa hasta que todos han sido pescados.

Si la cadena se rompe, no puede tocar a ningún jugador hasta que ésta se haya unido.



- **Posta en zig - zag**

Campo de juego : Patio de la escuela.

Número de jugadores : 10 a 30 alumnos, por pares.

Material de juego : 10 clavos o botellas vacías.

Procedimiento:

Los jugadores se dividen en dos o más equipos de un número igual de participantes formados en columnas.

Directamente frente a cada equipo, se coloca una fila de 10 clavos o botellas vacías separadas por un metro de distancia entre sí.

Reglas:

A la señal de partida, el primer jugador de cada equipo debe correr, pasar entre las clavos en zig - zag, llegar a la línea final y retornar pasando nuevamente entre las clavos o botellas vacías al lugar de partida, donde deberá tocar la mano del siguiente jugador, que repetirá la operación.

El puntaje se determina en la siguiente forma; 3 puntos por llegar primero, 2 por llegar segundo y uno por llegar tercero.

Debe restarse 1 punto por cada clava o botella vacía derribada.

