

PLANNING MENSUAL DEL RECREO

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1ª semana	Jugamos a "Juan Periquito y Andrés"	Baile y coreografía de "Jerusalema"	Jugamos al teléfono	Baile y coreografía de "Jerusalema"	Pelota (fútbol, baloncesto) Elásticos, cuerdas
2º semana	Jugamos a "Las 4 esquinas"	Baile y coreografía de "Jerusalema"	Jugamos a palabras encadenadas	Baile y coreografía de "Jerusalema"	Pelota (fútbol, baloncesto) Elásticos, cuerdas
3ª semana	Jugamos a "Juan Periquito y Andrés"	Baile y coreografía de "Jerusalema"	Jugamos a "Piedra, papel o tijera"	Baile y coreografía de "Jerusalema"	Pelota (fútbol, baloncesto) Elásticos, cuerdas
4º semana	Jugamos a "Las 4 esquinas"	Baile y coreografía de "Jerusalema"	Jugamos a "Ratón que te pilla el gato"	Baile y coreografía de "Jerusalema"	Pelota (fútbol, baloncesto) Elásticos, cuerdas

Las coreografías y juegos de cada grupo clase se grabarán y se subirán a las redes sociales al finalizar el periodo de ensayo.

JUEGOS

Cuatro Esquinas

Uno de los participantes se queda en el centro de las cuatro esquinas designadas, mientras el resto ocupa una esquina cada uno.

En lugar de esquinas se pueden utilizar árboles, farolas, o simples piedras para delimitar el campo de juego.

A la orden de uno o de todos los participantes, se **intercambian las esquinas, muy rápidamente**, para intentar así que quien se encuentra en el centro no consiga quitar "su" esquina a nadie.

Si lo consigue, pasa al centro el participante que **se ha quedado sin ella**.



El teléfono escacharrado

El juego consiste en que un niño le transmite un mensaje a otro al oído rápidamente, este debe decirle lo que ha entendido rápidamente al oído al siguiente niño, así sucesivamente hasta llegar al último niño, al terminar, este dirá en voz alta lo que ha entendido, y el primer niño también dirá el mensaje real, de este modo la diversión se encuentra en que el mensaje inicial y el final no tienen nada que ver.



Palabras encadenadas

No existe un número máximo de participantes a la hora de jugar a las Palabras Encadenadas y el entretenimiento consiste en formar palabras que comiencen con la última sílaba de la que dijo el participante anterior. Para hacer aún más interesante el juego de las Palabras Encadenadas no está permitido repetir palabras, por eso los jugadores deberán estar muy atentos y agudizar la memoria para poder detectar esos errores. Cuando un jugador no consigue decir una palabra en el tiempo estipulado, deberá dejarla ronda en un procedimiento que continúa hasta que sólo quede uno, quien resultará el ganador.

Piedra, papel o tijera

Es un juego de dos participantes. En el que actúan el azar y velocidad, en el que hay que intentar marcar puntos sobre el adversario.

Los dos jugadores que van a jugar al «piedra, papel, tijera» se sitúan uno frente al otro, con las manos en la espalda.



Cuentan juntos hasta tres y extienden la mano en una de las tres posiciones siguientes:

El elemento más fuerte suma un punto, ya que... El papel envuelve la piedra; la piedra rompe las tijeras; las tijeras cortan el papel; sin embargo, si los dos jugadores hacen el mismo signo, no se suma ningún punto.

Gana el primer jugador que sume 3 puntos.

Juegos tradicionales: El ratón y el gato

El ratón y el gato consisten en hacer un círculo entre los niños. Dos de ellos se escogen al azar: uno hará de gato y el otro de ratón. El resto de niños cantará la canción:

"Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré".

Mientras suena la canción, el ratón correrá por los huecos formados entre los niños. Cuando el gato toca al ratón, el ratón pasa a ser el gato.

Un, dos, tres Juan Periquito y Andrés

Toda la clase participará en grupo. Uno de los niños/as "se la queda" colocándose en un punto del patio mirando hacia la pared y diciendo "1, 2, 3, Juan, Periquito y Andrés" cuando termina de decir estas palabras se gira para comprobar que sus compañeros están quietos. Mientras que los demás niños/as tienen que intentar llegar al punto del patio donde se encuentra el otro niño/a, el que se la "queda", intentado que éste no les vea moverse.

Cuando un niño/a es pillado por el que se la "queda", estos se intercambian los papeles, de modo que el que se la quedada ahora tiene que intentar llegar al punto de la clase donde se encuentra el que se la "queda" sin ser visto por este.