

**PROGRAMA DE TRABAJO
SERVICIO AULA MATINAL
EXPD 00015/ISE/2022/SC**



DOCUMENTO 1

PROGRAMA DE ACTIVIDADES EDUCATIVAS.

Senda S.L.L. plantea su Modelo de Proyecto Educativo y Organizativo, como un documento de trabajo práctico y vivo que sirve de referencia a toda la planificación y estructura del servicio, dando vida y sentido al funcionamiento global de nuestra intervención en los Centros Escolares.

Aula matinal

De lunes a viernes - 7.30h a 9.00h

Espacio educativo creado para conciliar la vida familiar y laboral que establecen medidas de vigilancia y atención basadas en la participación activa de los usuarios a través de un programa de actividades lúdicas, pedagógicas y de entretenimiento que conduzcan al disfrute y que no contribuyan al agotamiento físico e intelectual de los participantes

Diseñado por un equipo educativo multidisciplinar	Con las máximas garantías de salud, prevención, higiene y seguridad	Flexible a diferentes rangos de edades y posibles NEE	Basado en la calidad, la seguridad, la responsabilidad, la creatividad, la innovación y la vocación
---	---	---	---

Objetivos

Procurar medios, experiencias y condiciones que garanticen un adecuado proceso de desarrollo integral de los niños/as ampliando sus habilidades y relaciones sociales en un clima plural de seguridad, respeto, diversidad, afecto y de relaciones positivas en el que los alumnos/as experimenten confianza y estabilidad.

Fomentar la creatividad, imaginación, el espíritu crítico, la responsabilidad compartida y promover hábitos culturales y de lectura, así como la expresión corporal y el conocimiento y disfrute de actividades plásticas, sin olvidar la importancia de concienciar a los alumnos/as y a sus padres/madres, de la importancia de un desayuno diario, sano y equilibrado, así como adquirir y educar al grupo en hábitos saludables de higiene y alimentación.

Contenidos

- Secuenciados en Unidades Didácticas y tematizados por meses

- Basado en programa de educación en valores:

- Educación para la salud
- Coeducación
- Educación ambiental
- Educación para el trabajo, convivencia y cooperación

Metodología

Activa, formativa, participativa y motivadora, centrada en aprendizajes globalizados y significativos a través del trabajo en equipo, el juego, la observación, la manipulación y el descubrimiento.

Recursos metodológicos:

Asamblea Mascota Rincones de actividades Pequeños proyectos

Recursos materiales:

Fungibles Didácticos
Lecturas Deportivos

Temporalización por unidades didácticas

Septiembre Vuelta al cole

Octubre Llegó el Otoño

Noviembre Derechos y deberes

Diciembre Llegó la Navidad

Enero Caravana de juguetes

Febrero 29 días para celebrar

Marzo Educación Ambiental

Abril Érase una vez

Mayo Flores en primavera

Junio ¡Vacaciones!

Atención a la diversidad

Atender a la diversidad supone ofrecer una respuesta adecuada a las diferentes motivaciones, necesidades, intereses y estilos cognitivo de cada niño/a.

Las medidas de atención a la diversidad y el tratamiento que haremos de los menores con NEE durante el servicio de Aula Matinal estarán siempre organizadas y coordinadas con los responsables educativos del menor en el centro y se centrarán en:

- Prevención de dificultades.
- Compensación de diferencias, modificando los siguientes criterios en este orden de menor a mayor significación:
Recursos, organización, actividades, metodología, contenidos y objetivos.
- Potenciación del desarrollo de capacidades.

Temporalización de la jornada de Aula Matinal

La temporalización que presentamos es completamente flexible y dinámica, ya que se adapta al uso particular que cada centro le dé al servicio. La actuación diaria del equipo en el Aula Matinal comprende las siguientes acciones y responsabilidades que presentamos detalladas:

El equipo se persona diariamente en las instalaciones 10 minutos antes del comienzo para garantizar la presencia de todos los monitores/as del servicio antes de la apertura, ponerse el uniforme y proceder a la ventilación y organización del aula para el desarrollo de la jornada matinal.

Recepción y Bienvenida

Durante el funcionamiento del servicio un monitor/a del equipo del centro será el responsable de atender la entrada de los menores, y ofrecer diariamente el saludo más cálido y agradable de la mañana, a la vez que intercambiar información con los padres y madres, que pueda ser de interés. Será responsabilidad de los monitores/as transmitir a los profesores la información relevante que le trasladen las familias.

7.30h

Rincón de la Mañana

En este espacio de tiempo el juego es flexible y libre, lo que favorece la acogida progresiva de los alumnos/as ya que el carácter del servicio permite una asistencia gradual en función de las necesidades de su utilización, tomando como referencia la dotación de material existente en el aula.

7.45h

Rincón de desayuno - Aseo e higiene

El equipo, que contará con el Carnet de Manipulador de alimentos, organiza y ayuda a la ingesta de alimentos que aportan las familias a aquellos usuarios que lo requieran.

8.00h

Programa de Actividades

El Programa de Actividades está asentado en las áreas de desarrollo cognitiva, psicomotora, lúdica, afectiva y social, temporalizado y tematizado por unidades didácticas y con una estructura de hábitos de trabajo organizados de forma semanal.

8.30h

Recogida y Salida

Durante los últimos minutos del servicio, los alumnos/as colaboran en mantener el Aula y los materiales en perfecto estado y se colocan las mochilas, talegas y prendas de abrigo antes de la salida del Aula Matinal.

Se organizan en filas por edades y se realiza el traslado del alumnado hasta las dependencias que la Dirección del Centro indique, también si el Centro se compone de varios edificios y con especial atención al alumnado de educación infantil.

Los monitores/as no abandonan al grupo hasta que no se haya garantizado que todos los alumnos/as se encuentren a cargo de sus profesores/as. Y les comunicarán cualquier incidencia ocurrida durante el servicio o información aportada por los padres y madres de los usuarios de interés para la dirección del Centro o para el equipo educativo del mismo.

Las instalaciones se dejarán tal como nos las hemos encontrado a la llegada, garantizando el correcto apagado de todos los equipos eléctricos y luces de los espacios utilizados.

Organización semanal del servicio

El programa de actividades educativas y lúdicas que forma parte de nuestro proyecto presenta una estructura semanal con contenidos por **TALLERES**, creando en el grupo hábitos de trabajo educativos y de ocio que caracterizan nuestro servicio.

LUNES EXPRESIÓN PLÁSTICA	Cada unidad didáctica tiene como eje de trabajo una actividad de expresión plástica, la cual se irá creando progresivamente día tras día, utilizando diferentes técnicas plásticas y al finalizar la unidad quedará expuesta en el centro. Reflejará la temática del mes y las festividades propias de la fecha.
MARTES ANIMACIÓN A LA LECTURA	Momentos para narraciones y cuentos tratados de una forma lúdica y dinámica, que favorece el desarrollo de la expresión oral y escrita, acompañando la narración con actividades y fichas sobre su contenido que analicen sus personajes, lugar donde se desarrolla la historia del cuento/narración y su desenlace.
MIÉRCOLES JUEGOS POPULARES	Se llevan a cabo juegos y dinámicas que faciliten el desarrollo motor, el gusto y la seguridad en los juegos motrices y dirigidos con una finalidad clara, realizando circuitos de juegos, actividades de relajación y orientación, juegos de pistas, dinámicas de grupos y juegos de interior y de patio.
JUEVES TALLER DE RITMO	El jueves es el día de la música y el baile . Aprendemos canciones, creamos y utilizamos instrumentos, dramatizamos y bailamos. Con la expresión musical ampliamos un área de vital importancia dentro de cada unidad a través de audiciones, melodías, bailes, danzas, dramatizaciones y reproducciones acordes a la temática mensual.
VIERNES JUEGOS DE MESA	Dedicamos la última jornada de la semana a conocer y jugar a “juegos de mesa” tradicionales. Estos nos ayudan a mantener la mente activa y aumentan la capacidad de aprender.

Tematización mensual por Unidades Didácticas: Pequeños Proyectos.

El programa de actividades lúdicas y educativas que presentamos sigue una temática dividida por meses en la que el alumnado irá descubriendo de manera progresiva las manifestaciones culturales y sociales que marcan cada unidad, y en la que fomentaremos la educación en valores y el desarrollo de las áreas de contenidos propuestas a través de pequeños proyectos mensuales, teniendo en cuenta la diferencia de edades que componen el grupo de Aula Matinal.

A continuación, detallamos la finalidad de cada unidad, su temporalización y los contenidos que trabaja.

UNIDAD 1: VUELTA AL COLE

TEMPORALIDAD: SEPTIEMBRE

Esta unidad es muy importante en nuestra programación ya que constituye la adaptación del grupo al servicio, unido al esfuerzo que supone después de las vacaciones.

El objetivo principal es conocer las instalaciones y al personal que trabaja en el servicio de aula matinal, y compartir con los compañeros/as espacios, juegos, rutinas y tiempos.

CONTENIDOS:

- Centraremos las actividades en el conocimiento de su realidad más cercana, “La Escuela”: aula, patio, aseos.
- Identificar y nombrar a los monitores/as y a los compañeros/as.
- Utilizar las formas socialmente establecidas para relacionarse con los demás: saludos, despedidas y peticiones.
- Comenzar hábitos de higiene tras el desayuno. Lavarse la cara y las manos.
- Reconocer los rincones del aula matinal, su uso y mantenimiento.

UNIDAD 2: LLEGÓ EL OTOÑO

TEMPORALIDAD: OCTUBRE

Ahora que el grupo ya está completo, continuamos con el trabajo sobre la escuela, pero ampliaremos los contenidos a la estación en la que nos encontramos: “El otoño”, desarrollando procesos de observación y exploración del medio, planteando interrogantes acerca de determinados aspectos de la realidad de las calles y el barrio, y analizando fenómenos naturales habituales como el frío, la lluvia, caída de la hoja...

CONTENIDOS:

- ★ Orientarse y actuar autónomamente en la clase, sus rincones y en los recorridos más frecuentes de la escuela.
- ★ Aceptar las normas establecidas en relación a los horarios marcados dentro de la rutina diaria: tiempos de juego, alimentación, higiene, actividades y recogida.
- ★ El otoño y sus características: el árbol en otoño, las hojas, paisaje, viento, lluvia, etc.

UNIDAD 3: DERECHOS Y DEBERES

TEMPORALIDAD: NOVIEMBRE

Para esta unidad nos planteamos progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la alimentación, la higiene y la seguridad personal.

Y conoceremos cuáles son los derechos y los deberes de los niños y niñas.

CONTENIDOS:

- ★ Veremos alimentos propios de la estación del otoño.
- ★ Aprenderemos el buen comportamiento en la mesa y los diferentes útiles y cubiertos empleados para comer.
- ★ Reconocer y valorar adecuadamente la existencia de diferencias y semejanzas entre los niños/as en razón del sexo, edad y raza. Identificar los rasgos físicos propios estableciendo semejanzas y diferencias con los demás.

UNIDAD 4: LLEGA LA NAVIDAD

TEMPORALIDAD: DICIEMBRE

Pronto llegarán las fiestas de Navidad, por eso proponemos a los niños/as que durante estos días observen muy bien el entorno físico y social: familiar, escolar y el de la calle y los cambios considerables con la llegada de las fiestas.

La unidad se centra en el aprendizaje de canciones, de villancicos, de danzas, en la manipulación y exploración de instrumentos musicales de percusión.

CONTENIDOS:

- ★ Trabajar valores y actitudes como la generosidad y solidaridad.
- ★ Percibir las modificaciones y alteraciones que se producen en objetos, personas y espacios habituales: casa, calle y colegio a causa de la llegada de la Navidad.
- ★ Explorar e identificar las características de objetos propios de la Navidad: Belén, árbol, Papá Noel, los Reyes Magos, instrumentos y alimentos.

UNIDAD 5: CARAVANA DE JUGUETES

TEMPORALIDAD: ENERO

Los juguetes comerciales están en pleno auge en esta época, por lo que la unidad trabaja en la existencia y creación de otro tipo de juguetes fabricados a partir de material de desecho que estimulen el desarrollo de la creatividad, de la imaginación, que aumente la autoestima y que favorezca la socialización del grupo.

CONTENIDOS

- ★ Gusto por desarrollar actividades en entornos limpios y ordenados.
- ★ Diferenciar distintos tipos de juguetes según su uso. Explorar, manipular, distinguir diferentes juguetes.
- ★ Distinguir los cambios que se producen en el entorno con la llegada del invierno. Animales y plantas.

UNIDAD 6: 29 DÍAS PARA CELEBRAR

TEMPORALIDAD: FEBRERO

Este mes tienen lugar 2 festividades culturales destacadas: el carnaval y el día de la Comunidad Autónoma Andaluza. Vamos a trabajar la fiesta de forma globalizada explorando las posibilidades que nos ofrece este contenido: el maquillaje, la música, los disfraces, la amistad, el juego, etc. La finalidad fundamental que pretende la unidad es que los niños/as descubran y participen de las fiestas y manifestaciones culturales de su entorno, que las hagan suyas y en definitiva que las disfruten.

CONTENIDOS

- ★ Conocer las festividades y tradiciones populares.
- ★ Compartir con los compañeros/as y monitores/as sentimientos de alegría y diversión ante situaciones lúdicas como disfrazarse, maquillarse, bailar, etc.

UNIDAD 7: EDUCACIÓN AMBIENTAL

TEMPORALIDAD: MARZO

En el entorno más cercano de los niños/as (familia, casa, barrio) encontramos presentes códigos, símbolos, señales, anuncios, mensajes, vehículos y personas; siendo esta para ellos y ellas una situación de normalidad. En esta unidad vamos a trabajar la calle (donde vivimos, corremos y paseamos) y las personas que la habitan, analizando sus componentes e iniciando al grupo en el conocimiento de unas normas necesarias para su participación en el medio urbano como peatón, acompañados siempre de papá y mamá.

CONTENIDOS

- ★ Observar y explorar su entorno inmediato: la calle, el barrio, los elementos presentes en él, sus funciones y su utilidad, adquiriendo hábitos de cuidado y respeto hacia ellos.
- ★ Conocer las normas de comportamiento adecuado como pasajero y como peatón.
- ★ Normas elementales de seguridad vial.

UNIDAD 8: ÉRASE UNA VEZ...

TEMPORALIDAD: ABRIL

Esta unidad se centra en el ámbito de la animación a la lectura, aprovechando el valor educativo y motivador de los recursos lingüísticos: cuentos, refranes, trabalenguas, poesías, etc. Transmitir el gusto por la lectura de una forma lúdica y dinámica, será nuestro objetivo, además de analizar el contenido de los recursos trabajados: los personajes, el lugar donde se desarrolla, los paisajes, la historia y su desenlace.

CONTENIDOS

- ★ Simular el funcionamiento y organización de una biblioteca en el aula matinal.
- ★ Trabajar diferentes recursos lingüísticos: cuento, trabalenguas, adivinanza, refrán, poesía, teatro, cómic.
- ★ Conocer cuentos tradicionales y describir paisajes, lugares y seres reales o imaginarios.
- ★ Valorar, escuchar y respetar a los compañeros/as cuando estén narrando.

UNIDAD 9: FLORES EN PRIMAVERA

TEMPORALIDAD: MAYO

Llegada la primavera, en esta unidad nos centramos en reconocer el cambio de estación, de invierno a primavera y en el conocimiento de las características y necesidades de las plantas y animales en esta época. Cada grupo será agente, mediante la exploración y el descubrimiento, manipulando y observando de que se cumplan las normas y promoviendo el respeto y cuidado de la naturaleza.

Aprovecharemos la llegada del buen tiempo para salir al patio y disfrutar de actividades al aire libre.

CONTENIDOS

- ★ Desarrollar actitudes y hábitos positivos respecto al cuidado de la naturaleza.
- ★ Conocer las características y los cambios de nuestro entorno (escuela, barrio, calle, parque) en primavera.
- ★ Descubrir los rincones del patio de la escuela.
- ★ Identificar los sonidos y los colores de la primavera.
- ★ Danzas tradicionales de la Comunidad Andaluza: las sevillanas.

UNIDAD 10: VACACIONES

TEMPORALIDAD: JUNIO

En esta unidad, como tema final del curso, nos situaremos en las próximas vacaciones estivales y veremos con los alumnos/as los cambios climatológicos de la estación del verano y las modificaciones que se producen en nuestro entorno: hace calor, nos ponemos menos ropa, jugamos al aire libre y vamos a la playa y a las piscinas.

CONTENIDOS

- ★ Enseñar la importancia de los recursos del agua y su mal uso: cerrar los grifos, no tirar papeles al W.C., etc.
- ★ Conocer las utilidades del agua en la vida cotidiana: cocinar, lavarse, beber, limpiar, etc.
- ★ Conocer las necesidades básicas en el verano: usar gorra, beber mucho líquido, usar crema protectora para el sol,...

ACTIVIDADES SECUENCIALIZADAS POR ACCIÓN Y CICLOS

Presentamos una propuesta de actividades y juegos organizados por sus características principales con el fin de que el equipo de monitores/as del centro tenga recursos suficientes para el buen desarrollo del servicio y pueda adaptarlos a la realidad de cada aula matinal (edad de los menores, instalaciones, número de asistentes...)

Encontramos:

DEPORTIVOS

BALONTIRO CIRCULAR

Objetivo: Mejora la puntería de lanzamiento.

Nº de participantes: Grupos de 6 a 12.

Material: Una pelota (puede servir cualquier objeto que sirva de puntería) y 3 objetos para derribar con el balón.

Objetivos: En el centro se colocan los objetos para derribar y un guardián.

Desarrollo: El resto se pasa el balón desde el círculo exterior y cuando lo considere oportuno, un jugador lanzará a los objetos intentando derribarlos. el que consiga tirarlos cambia su papel con el del medio.

DIEZ PASES

Objetivo: Mejorar la velocidad en los pases.

Nº de participantes: Dos grupos de seis a ocho.

Material: Una pelota.

Desarrollo: El equipo atacante realiza pases procurando que la pelota no sea interceptada por los adversarios y que ningún jugador en posesión de la pelota sea tocado por el defensor. Cada vez que se haga un pase se contará en voz alta, hasta llegar a diez, una vez que se llegue es un punto para el equipo. Si se intercepta el pase se comienza a contar de nuevo.

PELOTA AL BLANCO

Objetivo: Mejorar la puntería de lanzamiento.

Nº de participantes: Grupos de seis a ocho participantes.

Material: Una pelota.

Organización: Todos los jugadores del grupo se disponen en una hilera menos dos (los lanzadores), que se colocan a los lados y a una distancia de unos 5-10 metros de ellos (aprox.).

Desarrollo: Los lanzadores disparan al resto de sus compañeros, que deben mantener siempre pegados al suelo los pies. Solo podrán evitar ser tocados fintando y esquivando la pelota con el cuerpo. Los que sean tocados tres veces cambian su papel con el lanzador.

SUELTA EL BALÓN

Objetivo: Mejorar la velocidad en los pases, el desmarque y la defensa.

Nº de participantes: Dos equipos de tres a seis jugadores.

Material: Una pelota.

Desarrollo: El equipo atacante realiza pases procurando que la pelota no sea interceptada por los adversarios y que ningún jugador en posesión de la pelota sea tocado por el defensor. En tal caso, ese defensor intercambiará su papel con el atacante que cometió el fallo.

CONO-GOL

Objetivo: Mejorar los pases y el juego sin balón.

Nº de participantes: 2 Equipos.

Material: Una pelota y 4 conos (o cualquier objeto para delimitar) por cada dos equipos.

Organización: Dos equipos en un terreno delimitado. Un equipo atacante y otro que defiende.

Desarrollo: El equipo atacante se pasa la pelota hasta que alguno se encuentra en posición propicia para disparar a alguno de los conos y tocarlo. De esta manera se consigue un gol. Cada jugador puede tocar la bola un máximo de tres veces consecutivas. El cambio de funciones puede realizarse a tiempo de partido o a gol conseguido.

FÚTBOL A CUATRO

Edad: de 11 a 12 años.

Material: Pelota.

Desarrollo: Dos equipos. Uno en cada mitad del terreno. Cuatro porterías. Una en cada lateral del terreno de juego. Utilizando las reglas de fútbol, cada equipo ataca en dos porterías y defiende en las otras dos. Este juego se puede adaptar a baloncesto con cuatro canastas o a balonmano con cuatro porterías.

FÚTBOL INDIVIDUAL

Edad: de 10 a 12 años.

Material: Pelota.

Descripción: Grupos de seis. Cada jugador marca su portería en un terreno delimitado. La pelota en el centro del campo. A una señal, los jugadores intentan llegar a la pelota para hacerse con ella. Tratan de meter gol en cualquier portería y evitar que metan gol en la suya.

RELEVOS DEL CANGREJO

Participantes: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los seis años.

Edad: a partir de los cinco años.

Desarrollo: En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida. A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.

RELEVOS CIEGOS

Los equipos estarán divididos en dos grupos cada uno, y se pondrán enfrente uno de otro en los dos extremos de un campo. A una señal salen los primeros corredores, que llevarán los ojos vendados e irán al otro lado dirigidos por los gritos de sus compañeros. Al llegar, entregarán el testigo a otro compañero que también estará con los ojos vendados y que ha de recorrer el camino hacia donde salió el primero y allí entregar el testigo a otro ciego... hasta que hayan corrido todos los del grupo.

CARRERA CON CARGAS

Formarán los equipos en columnas detrás de una línea. El primero llevará sobre sus espaldas al segundo. Al llegar a una cierta distancia el que va de carga se vuelve para transportar al tercero y así sucesivamente hasta que pase todo el equipo.

CARRERA DE TRAINERAS

Todo el equipo corre agarrado a una larga cuerda en fila india y sin soltarse. La llegada a la meta se cuenta con el tiempo del último que ha entrado.

CARRERA DE VAGONES

Todo el grupo en fila india y con los ojos tapados menos el último. El último les ha de guiar, pero sin hablar. Un golpe en el hombro derecho significa girar a la derecha. Un golpe en el hombro izquierdo significa girar a la izquierda. Un golpe en la cabeza significa ir hacia delante. Deben pasarse las señales desde el último hasta el que va en cabeza.

CARRERA DE EQUILIBRIO

Se prepara de antemano un recorrido lleno de obstáculos (troncos, piedras, charcos...), que deben de recorrer los jugadores. Si pierden el equilibrio y ponen un pie en tierra, vuelven a comenzar el recorrido.

RECOGIDA DE PATATAS

Se coloca un número determinado de patatas en fila y a una distancia de unos 2 metros cada una. Se coloca también un cesto a unos 10 metros de la primera patata. Cada jugador dispondrá de su fila y de su cesto. Se trata de meter todas las patatas de cada fila en su cesto correspondiente trayendo en cada viaje sólo una patata.

CARRERA A TRES PIERNAS

Se forman grupos de tres jugadores. Se les pone en fila de tal manera que el del centro esté en dirección opuesta a los otros dos. Los tres componentes de cada equipo se atan las piernas de la siguiente manera: la pierna izquierda del de la izquierda con la izquierda del otro (el del centro) y la pierna derecha del de la derecha con la derecha del que está en el centro.

Una vez que estén así atados se da la señal de comienzo y los grupos se lanzan como pueden hacia la meta.

CARRERA DE SEPIA

Se coloca cada equipo en fila uno detrás de otro. El primero pasa la mano derecha entre sus piernas para tomar la mano izquierda de su compañero de atrás. El segundo, de igual modo, pasa su mano derecha por entre sus piernas, para tomar la mano izquierda del compañero de atrás. Todos colocados en esta posición, comienza la carrera.

RELEVOS CON LA BOCA

Sale el primer concursante de cada equipo y llega hasta el lugar en donde se hallan unos pañuelos en el suelo. Se agacha y coge uno con la boca y lo trae hasta donde están los de su equipo. El siguiente participante le releva cogiéndole el pañuelo con la boca y corriendo a dejarlo en donde lo cogió. Se repite hasta que pasen todos. Las manos no pueden intervenir.

RELEVOS DE BOTONES

Se coloca en un extremo del campo un plato con tantos botones como participantes. A una señal dada sale un concursante de cada equipo con un hilo en la mano y en llegando al plato introduce un botón en el hilo y vuelve al punto de partida, en donde entregará el hilo con el botón al siguiente de su equipo. Si a alguno de los participantes se le cae el botón, deberá buscarlo e introducirlo de nuevo en el hilo. Gana el equipo que primero introduce los botones en el hilo y regresa.

CARRERA DE CUBOS

Este juego es por equipos. Se usarán dos cubos, uno de los cuales estará lleno hasta la mitad de agua. El primero del equipo irá a la zona donde están los cubos. Pasará el agua de uno a otro y le llevará el lleno al siguiente, que hará lo mismo. Gana el equipo que tenga más agua.

CARRERAS DE COCHES

Se hacen grupos de seis y se numeran. A cada número se le da el nombre de un coche. Cuando se dice el número o el nombre del coche, tienen que correr hasta un punto (previamente indicado) y volver a su sitio, usando el método que se les ha dicho.

Ejemplo:

- 1- Mini - gatear
- 2- Volkswagen – saltando
- 3- Jaguar – corriendo
- 4- Jensen – a la pata coja
- 5- Skoda – andar de lado
- 6- Cavalier – saltando sobre una sola pierna

CARRERA DE MALETAS CON PRENDAS

Todos los participantes de un equipo meten un jersey en una bolsa y se revuelven las prendas. Salen los primeros, llegan al centro del campo, dejan la bolsa y siguen corriendo hasta el fondo del campo de donde vuelven al centro, abren la bolsa, se ponen bien el jersey, cierran la bolsa y corren con ella hacia la salida, donde se la dan al siguiente que tiene que hacer lo mismo... Y así todo el equipo.

CARRERA DE LA CAJA DE SORPRESAS

En una caja grande colocada al fondo de la pista se ponen tantos objetos como participantes. Estos objetos tienen que ser todos distintos. En otro lugar se colocan unas listas correspondientes a cada equipo. Sale el primer corredor hacia la lista, lee el primer objeto que corresponde a su equipo, va corriendo a la caja, lo recoge y se dirige a la mesa de control en donde lo enseña y seguidamente vuelve hacia el punto de partida en donde toca al segundo compañero que hace lo mismo con el segundo objeto... y así sucesivamente.

CARRETILLA

Recorrer una distancia por parejas de tal modo que uno se apoye en el suelo y corra con las manos mientras el compañero le sujeta los pies a una cierta altura del suelo.

RELEVOS DEL JINETE

Se dividen los equipos en dos grupos. De un lado sale una pareja, uno haciendo de caballo y el otro de jinete. Al llegar al otro lado el jinete se convierte en caballo y trae a uno de los que están esperando. Al llegar al lado contrario de nuevo el jinete se convierte en caballo y así sucesivamente...

CARRERA DE PAÑUELOS

Los jugadores de cada equipo, cogidos de la mano, se alinean en la salida. A cada lado del campo hay un pañuelo. El jugador que va en el centro debe recogerlo con la boca y depositarlo en la otra parte del campo. Sólo él puede agacharse. Gana quien en un tiempo prefijado traslade más veces el pañuelo. Conviene jugar con tres pañuelos por equipo, para que siempre haya uno en cada lado.

SLALOM

Se colocan una serie de obstáculos que los corredores deberán sortear, siendo vencedor el equipo entero que logre pasar antes.

CARRERA DE SALTOS

Los jugadores estarán tumbados, por equipos, en círculo y con los pies hacia el centro. A una señal uno de ellos se levanta y comienza a correr saltando los obstáculos, dada la vuelta se sitúa de nuevo en el suelo y el de su derecha repite la misma operación. Gana el equipo que dé antes la vuelta completa con todos sus jugadores.

EL CIEMPIÉS

Se trata de efectuar una carrera todo el grupo a la vez y de la siguiente manera: el grupo se pone en hilera, el primero con las manos sobre sus rodillas y los demás con las manos en los tobillos del anterior y con la cabeza entre las piernas.

CARRERA DE OBJETOS

En una esquina de la pista se colocan diversos objetos encima de una mesa. En la meta se coloca otra mesa con papel y bolígrafo para cada equipo. Cada corredor, al ir corriendo hacia la meta ha de observar los objetos colocados en la mesa y anota luego en la llegada los objetos que recuerde. El siguiente hace lo mismo y así hasta que pase todo el equipo. Habrá penalizaciones según la cantidad de objetos que no se recuerden.

CARRERA DE PAPELILLOS

Se trata de recorrer una cierta distancia manteniendo en el aire, soplándolo, un papelillo de seda. Si el papel cae a tierra hay que volver a empezar. Se puede hacer también con un globo.

CARRERA DE HINCHAR

Cada jugador coge un globo. Cuando se da la señal comienza a hincharlo tan rápidamente como puede. Gana el que tarda menos tiempo en hacerlo estallar con la fuerza de sus pulmones. Obviamente no vale reventarlo con las manos.

CARRERA CON UN VASO EN LA CABEZA

Aquí el recorrido debe ser más corto. Hay que ir avanzando manteniendo la cabeza en perfecto equilibrio para que el vaso de agua no se caiga encima.

Si el tiempo es bueno, en vez de vaso puede colocarse una jarra y se le puede atar las manos al participante.

CARRERA DE BOTIJOS

Es una competición en grupos de tres. Como en todas las carreras, hay una salida y una meta. Uno de los del grupo se pone en cuclillas y cruza los brazos. Los otros dos compañeros deben agarrarlo por cada brazo y –a una señal dada– levantarlo y correr para dejarlo en la meta.

LA CARRERA DEL TÚNEL

Es una carrera de relevos. Pueden participar unos 15 por equipo. Se ponen todos en fila india con las piernas abiertas. Cuando se da la salida, el jugador que está detrás avanza arrastrándose por debajo de las piernas de sus compañeros. Cuando al fin llega hasta donde está el primero de la fila, se pone en pie, abre las piernas y da una señal para que el compañero que ha quedado el último comience a avanzar del mismo modo. Se puede poner una meta o se puede hacer que todos los amigos del mismo túnel lo atraviesen varias veces. Es importante abrir bien las piernas y que el que se desliza lo haga con cuidado y bien pegado al suelo.

Es muy importante que pongáis jueces para que nadie haga trampas. Las normas deben quedar bien claras desde el principio.

RELEVOS CON EL BALÓN

- Hacer un recorrido llevando un balón con el pie.
- Hacer un recorrido llevando un balón con un palo.
- Hacer un recorrido mientras se lleva el balón botándolo con el pie y sin que toque en el suelo.
- Se colocan unos compañeros o unos objetos en fila y recorrer esa fila haciendo dribling.
- Cada equipo formado en fila. Pasarse el balón por arriba hacia atrás. El último se traslada al principio dando saltos con el balón en las rodillas.
- Balón-Pase. Cada equipo forma en fila. El primero de cada fila coge la pelota y la va pasando por debajo de las piernas hasta el último. Este coge la pelota y se pone el primero volviendo a repetir la operación hasta que haya pasado todo el equipo.
- Que no se caiga la pelota. Se han de tener preparadas tantas pelotas como jugadores van a participar. Se ponen todos los jugadores en línea y se les entrega a cada uno una pelota que se la deben colocar entre las rodillas. A la señal todos han de correr hacia la meta.
- Balón-Lucha: Se marcan en un campo dos círculos y se coloca un bolo en cada círculo, aproximadamente en el centro. Se forman dos equipos y se sortea la posesión de un balón. Con el balón intentarán derribar el bolo del equipo contrario. No se pueden dar más de dos pasos con el balón en la mano. También se puede jugar con los pies.
- Balón torre: Se marcan en un campo dos círculos y se sitúa en el círculo un jugador de cada equipo. Se forman pues dos equipos. Se sortea la posición del balón y el juego consiste en impedir que el equipo que posee el balón logre pasárselo a su jugador del círculo. No se puede dar más de dos pasos con el balón en la mano. No se permite botar el balón. En el interior del círculo sólo puede estar el jugador designado, él tampoco puede salir.

RELEVO DE LAS ZAPATILLAS

Hay que asegurarse antes de que el suelo está limpio y no reviste ningún peligro. Sale corriendo el primer jugador hacia un círculo que se ha dibujado a unos 15 metros. Al llegar, el jugador se saca las 2 zapatillas y vuelve corriendo sin ellas. Así lo hacen todos, de manera que al final de esta ronda quedan un montón de zapatillas en el interior del círculo. Pero sin perder tiempo se empieza la segunda ronda. Ahora se trata de llegar al círculo y calzarse, pero no se puede salir del círculo para regresar si no está perfectamente calzado. Todos harán lo mismo y ganará el primer equipo que haga el recorrido.

RELEVO DEL PAÑUELO

Cuando se da la salida, el primer jugador de cada equipo va corriendo hacia una silla en la que hay un pañuelo y lo anuda fuertemente en una pata. Regresa. El siguiente jugador, cuando llega a la silla, desata el pañuelo. Así sucesivamente.

DESTREZA

JUEGO: "Carrera a 5 pies"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman tríos. En cada trío, el del centro es sujetado por los otros dos por una pierna elevándola, mientras este se agarra a los hombros de sus compañeros, de forma que a la hora de correr sean 5 piernas las que lo hagan.

JUEGO: "Cangrejos en círculo"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: En círculo, cogidos de la mano. Un voluntario en el centro. El alumno del centro (en posición de cangrejo) intenta tocar a los compañeros. Estos tratan de evitarlo.

JUEGO: "Los cangrejos"

EDAD: De 10 a 12 años

MATERIAL: Pelotas

DESCRIPCIÓN: Dispersos por el campo de juego. En posición de cangrejo. La pelota en equilibrio sobre el abdomen. Cada jugador debe tirarle al contrario la pelota sin perder el equilibrio y sin que se caiga la pelota. Acortar el tiempo de la postura en cangrejo según la edad de los alumnos, para evitar molestias en las muñecas.

JUEGO: "Pasar el puente"

EDAD: De 9 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Por parejas. Uno hace de puente. El alumno que hace de puente buscará distintas formas de construirlo con su propio cuerpo. El compañero, intenta pasar de diversas formas imitando vehículos, animales...

JUEGO: "Carrera de carros romanos"

EDAD: De 10 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de cuatro. El jinete va agarrado de dos compañeros a sus hombros. Las piernas las lleva otro compañero sobre sus hombros. Transportar al jinete a lo largo de unos metros. Cambio de rol.

JUEGO: "Carrera de tres pies"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Cuerdas, bufandas o algo similar.

DESCRIPCIÓN: Por parejas. Cada pareja con una cuerda. Cada pareja se ata una cuerda por el tobillo. Deben perseguir y tocar a otras parejas. Al lograrlo se cambian las parejas. Realizarlo sobre un lugar liso y sin obstáculos para evitar posibles caídas.

JUEGO: "Con los pies"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Cuerdas, bufandas o algo similar.

DESCRIPCIÓN: Grupos de diez. Tumbados en fila uno al lado del otro. El primero con una cuerda sobre los pies. A una señal se pasa la cuerda de uno a otro sin que caiga al suelo, utilizando sólo los pies.

JUEGO: "Desollar la víbora"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: En fila. Cinco o seis componentes. El de atrás coge la mano del de delante por debajo de las piernas. El último se tumba de espaldas sin soltar la mano del de delante. La fila comienza a andar hacia atrás. A medida que van pasando por encima del compañero, se van tumbando sin soltarse, hasta quedar todos tumbados. Evitar la competición para conseguir una correcta ejecución.

JUEGO: "El círculo inclinado"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de más de diez formando círculos cogidos de la mano. Los jugadores numerados alternativamente como 1, 2, 1, 2... A una señal, los alumnos con número 1 se echan hacia delante y los del número 2 se echan hacia atrás, compensando el peso. Las dos acciones deben realizarse simultáneamente para mantener el equilibrio. Cambio de rol.

JUEGO: "El comecocos"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Pista polideportiva.

DESCRIPCIÓN: Dos voluntarios. El resto, dispersos por el espacio, pisando alguna línea. A una señal, los voluntarios (comecocos) intentan capturar al resto de jugadores. El único camino para desplazarse son las líneas del campo. El que sea capturado pasa a ser también comecocos.

JUEGO: "El látigo"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de más de cinco. Cogidos de la mano. El primero de la fila es el látigo. El látigo corre por la pista y en un momento dado hace girar al resto de compañeros. Los últimos deben guardar el equilibrio.

JUEGO: "Escalar la torre"

EDAD: De 10 a 12 años

MATERIAL: Espalderas y dados

DESCRIPCIÓN: Por parejas, uno se sube a la mitad de la espaldera, el otro abajo con el dado. Se enfrenta una pareja contra otra. Tirar el dado, si saca un tres el compañero no se mueve. Si saca otro número, el compañero sube o baja tantos peldaños como haya de diferencia hasta tres (sí saca un dos, baja un peldaño, sí saca un cinco sube dos peldaños...). ¿Quién llega antes arriba?

JUEGO: "Carrera a 5 pies"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman tríos. En cada trío, el del centro es sujetado por los otros dos por una pierna elevándola, mientras este se agarra a los hombros de sus compañeros, de forma que a la hora de correr sean 5 piernas las que lo hagan.

JUEGO: " El mundo al revés"

EDAD: De 4 a 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Consiste en hacer lo contrario que diga el profesor sin equivocarse y rápidamente.

JUEGO: "El dado pegajoso"

EDAD: De 6 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se la queda un niño. Este niño intentará dar a los demás que estarán distribuidos por el terreno de juego. Al niño que consiga dar se la deberá de quedar, pero el niño que ahora se la queda deberá ir con una mano pegada a la parte del cuerpo donde fue tocado.

JUEGO: "Carrera de gusanos"

EDAD: De 6 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman varios grupos. Cada grupo se sitúa a cuatro patas y cada uno de los componentes del grupo se debe agarrar de los tobillos de su compañero de delante. Sin soltarse y avanzando con las rodillas deberán llegar a la línea de meta.

JUEGO: "La botella bailarina"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman grupos de tres. Uno del trío se coloca entre los otros dos, los cuales se encuentran frente a frente. El del centro se deja caer hacia atrás y su compañero le empuja ligeramente para que llegue a la posición del otro. El que se sitúa en medio no deberá mover los pies del suelo.

JUEGO: "Lucha de espaldas"

EDAD: De 7 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Por parejas y sentados espalda con espalda, se agarran los brazos y tratan de desplazar al compañero.

JUEGO: "Fútbol chino"

EDAD: De 9 a 12 años

MATERIAL: Balón

DESCRIPCIÓN: Todos los participantes se ponen de rodillas en el terreno de juego y los porteros en colchonetas. Los jugadores intentarán meter gol al otro equipo pasándose el balón de unos a otros. Los jugadores no pueden moverse de su sitio. Si alguna vez se extravía el balón los jugadores podrán ir a recogerlo a gatas.

JUEGO: "Los animales más rápidos"

EDAD: De 6 a 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se hace un círculo sentados en el suelo y cada uno recibe el nombre de un animal; cuando el profesor diga su nombre – animal, saldrán corriendo los respectivos, y el primero que de la vuelta al círculo y se siente ganará.

JUEGO: "La treinerera"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se divide la clase en grupos. Cada grupo se pone en fila sentada y agarrada por la cintura con los dedos entrelazados. Se debe realizar un recorrido lo más rápido posible (de espaldas).

JUEGO: "La silla"

EDAD: A partir de 6 años

MATERIAL: Tantas sillas como jugadores menos 1

DESCRIPCIÓN: Las sillas se colocan formando un círculo y los jugadores se ponen alrededor. Cuando la música suene los jugadores comienzan a correr y cuando esta deje de sonar deben sentarse. El que se quede sin asiento pierde, así sucesivamente.

JUEGO: "El potro cerril"

EDAD: Más de 7 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de 20 a 25. Se la quedan 5, el resto del grupo por parejas se agarran por la cintura. Los que la quedan deben intentar agarrarse a las manos del 1º de cualquier pareja y el 2º de ésta debe intentar impedirlo tirando de su compañero. Si consigue agarrarse al 1º, el 2º hace de perseguidor y el que estaba 1º es ahora 2º, y así sucesivamente.

JUEGO: "Pelea de gallos"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman parejas, éstas se ponen de rodillas (uno frente al otro). Se trata de que cada miembro de la pareja intente derribar al otro.

JUEGO: "El correcales"

EDAD: Mas de 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de 10 a 15 niños. Uno del grupo se agacha tapándose la cabeza. Luego otro le salta con las piernas abiertas apoyando las manos en el compañero que está agachado, una vez saltado y a un metro de distancia se coloca igual que el otro compañero.

JUEGO: "La captura"

EDAD: Mas de 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Por parejas. Uno se sienta en el suelo y el otro se coloca detrás del 1º a un metro de distancia y de pie. Cuando el que está sentado salga corriendo, el otro debe perseguirle a lo largo de 10 metros.

JUEGO: "La captura"

EDAD: Mas de 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Por parejas. Uno se sienta en el suelo y el otro se coloca detrás del 1º a un metro de distancia y de pie. Cuando el que está sentado salga corriendo, el otro debe perseguirle a lo largo de 10 metros.

JUEGO: "La caza del carrusel"

EDAD: Mas de 6 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de 8 a 10. En cada grupo se eligen 2 personas, cazador y presa. La presa estará en unión a los demás formando un corro. El cazador estará fuera del corro e intentará atrapar a la presa. El corro procurará impedirselo moviéndose hacia todas las direcciones.

JUEGO: "La serpiente que mueve la cola"

EDAD: Mas de 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de 6 a 8. El grupo se forma en línea cogido por los hombros o la cintura. El primero de la fila intenta tocar al último de la misma sin que la fila se rompa y los demás intentarán impedir que el primero lo consiga.

JUEGO: "La campana"

EDAD: Mas de 7 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Por parejas se colocan frente a frente agarrados de las manos. Consiste en que uno se coloca diciendo ¡DIM! Y se levanta a la vez a la que el compañero se agacha diciendo ¡DOM!

JUEGO: "La pelota envenenada"

EDAD: Mas de 7 años

MATERIAL: Pelotas blandas

DESCRIPCIÓN: Se forman dos grupos grandes. Un grupo se sitúa en el centro y el otro se divide en dos rodeando al otro grupo. El grupo de dentro tratará de esquivar la pelota lanzada por el otro grupo sin salirse de un espacio delimitado.

JUEGO: "Luz"

EDAD: Mas de 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman dos grupos grandes. Uno de ellos forma un círculo y elige un policía, el cual deberá atrapar a algún componente del otro antes de que se introduzca en el círculo.

JUEGO: "El gato y el ratón"

EDAD: Mas de 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Grupos de 6 a 8 niños. El grupo se coloca en círculo separado entre sí 1 cm uno de otro. Uno se pone de gato y otro de ratón. El gato intentará coger al ratón haciendo zig-zag entre los participantes.

JUEGO: "El ciempiés"

EDAD: Mas de 6 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Los grupos se sitúan en fila y a gatas, agarrados de los tobillos, se trata de realizar un recorrido lo más rápido posible.

JUEGO: "Baile indio"

EDAD: de 8 a 10 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Colocados en círculo grupos de 8 a 10 niños, unidos por los hombros, giran hacia el lado derecho intentando pisar el pie a su compañero de la izquierda. Al sonido de una palmada se cambiará el sentido de la marcha y así sucesivamente. Los jugadores no se pueden soltar.

JUEGO: "Sálvate saltándole"

EDAD: de 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Todos los participantes se sientan en el suelo. Dos quedan de pie. Uno tendrá que perseguir a otro. El perseguido se salvará saltando a un compañero sentado. El sentado saldrá a perseguir al anterior perseguidor que se convierte en perseguido y así sucesivamente.

JUEGO: "Bulldog"**EDAD:** de 8 a 12 años**MATERIAL:** Ninguno

DESCRIPCIÓN: Todos los participantes se colocan en un extremo, excepto uno que se sitúa en el medio y cuando éste dice. "Bulldog" los demás intentarán pasar al otro extremo, y el bulldog debe tocar al mayor número de personas que se situarán en medio sin moverse, intentando tocar a los que pasan.

JUEGO: "Entrega a pata coja"**EDAD:** Más de 8 años**MATERIAL:** Un pañuelo por grupo

DESCRIPCIÓN: Se forman grupos de 10. Se dividen los grupos en 5 y se colocan en un lado los pares y a 20 metros los impares. Sale el número 1 de cada grupo a la pata coja y en ésta atada un pañuelo. Cuando llega al número 2 se lo desata y se lo ata al éste que se dirige hacia el número 3 y así sucesivamente.

JUEGO: "La caza del dragón"**EDAD:** de 8 a 12 años**MATERIAL:** Una pelota blanda por grupo

DESCRIPCIÓN: Se forman grupos de 10. Los jugadores forman un círculo amplio. Tratan de alcanzar con la pelota a un "dragón" que se haya dentro del círculo. Éste estará representado por dos jugadores con los brazos, izquierdo y derecho respectivamente, entrelazados. Un tercer compañero se esconderá detrás, medio agachado, tomándolos por la cintura. La pelota debe dirigirse contra el "dragón" escondido. El jugador que le dé se convertirá en dragón.

JUEGO: "Ardillas en la jaula"**EDAD:** de 8 a 12 años**MATERIAL:** Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman grupos de 3. Un alumno debe quedar libre. Dos del grupo se cogen de las dos manos y el otro se mete en medio de los dos haciendo de ardilla. A la señal se abren todas las jaulas y las ardillas salen por todo el espacio lejos de las jaulas, a la nueva señal todas las ardillas incluida la que estaba libre al principio buscan una jaula.

JUEGO: "Tin a caballo"**EDAD:** de 8 a 12 años**MATERIAL:** Una pelota blanda

DESCRIPCIÓN: Se forman dos equipos, uno de caballos y otro de jinetes. Cada jinete se monta en un caballo y forman un círculo. Se le da la pelota a un jinete; los jinetes deben pasarse la pelota entre ellos sin que caiga. Los caballos mediante movimientos del cuerpo y sin mover los pies del suelo, tienen que intentar que a los jinetes se les caiga la pelota. No se permiten movimientos bruscos que puedan poner en peligro al jinete. Gana el equipo que más tiempo está de jinete. Cuando la pelota caiga los jinetes huyen y los caballos tienen que coger la pelota y al decir "alto" los jinetes deben pararse.

JUEGO: "Ven- vete"**EDAD:** de 8 a 12 años**MATERIAL:** Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman 6 filas con el mismo número de personas y se colocan sentados formando una estrella en la que cada punta de la estrella es una fila. Hay una persona que se la queda dando vueltas alrededor de la estrella, en un momento él toca en la espalda del último componente de una fila diciendo "ven o vete". Si dice ven toda la fila se levantará y correrá en su misma dirección hasta dar una vuelta a la estrella y sentarse en el mismo sitio. El último en sentarse será el que se la quede. Si dice "vete", se realizará al contrario.

JUEGO: "Pulso"**EDAD:** A partir de 8 años**MATERIAL:** Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman parejas y se colocan uno frente a otro juntando un pie cada uno trazando una línea divisoria, entonces se darán la mano y a la señal uno tirará de la mano del contrario con todas sus fuerzas y con el pie de apoyo harán fuerza.

JUEGO: "Suéltalo que quema"

EDAD: de 8 a 12 años

MATERIAL: Un balón o pelota

DESCRIPCIÓN: Grupos de 10. Los participantes se colocarán en fila, el último tendrá el balón, el cual pasará al penúltimo y saldrá corriendo a ponerse el 1º, posteriormente el penúltimo pasará el balón al predecesor y efectuará el mismo recorrido

EXPRESIÓN

CARA A CARA

Material: Ninguno

Edad: De 8 a 12 años

Desarrollo: Por parejas. Uno frente al otro con los brazos extendidos y las manos abiertas. Se dejan caer hacia delante frenándose entre sí con las manos.

CONEJOS EN EL BOSQUE

Edad: De 8 a 12 años

Material: Ninguno

Desarrollo: Por parejas, formando dos círculos concéntricos. Un miembro de la pareja hace de "árbol", de pie con las piernas abiertas, el otro, de conejo, sentado delante del árbol. El cazador (maestro) hace una señal y cada conejo pasa por debajo de su árbol, da una vuelta alrededor del círculo, vuelve a cobijarse en su árbol, se sienta y da una palmada, señalando que está listo.

CRUZAR EL CHARCO

Edad: De 8 a 12 años

Material: hojas de papel

Desarrollo: Cada alumno con dos hojas de papel. Deben ir avanzando sin pisar el suelo, hasta un punto señalado. Para avanzar, adelantar un papel y subirse. Adelantar el otro papel y subirse. Y así sucesivamente. Controlar que la sucesión (pasar el papel de atrás y subirse), se haga correctamente.

EL CAZA MARIPOSAS

Edad: De 9 a 12 años

Material: Aros

Desarrollo: Un aro por cada cinco jugadores. Dispersos por el campo de juego. Los portadores de los aros persiguen al resto para conseguir introducirlos dentro del aro (cazarlos). Cambio de rol cada vez que se consiga. Los perseguidores no pueden lanzar los aros para evitar caídas.

EL CIEMPIÉS

Edad: De 10 a 12 años

Material: Ninguno

Desarrollo: Grupos de cinco en fila. El primero con las manos en las rodillas. Los demás, con las manos en los tobillos del anterior. Trazar un circuito e intentar que lo realicen sin soltarse (romper el ciempiés). No utilizar competición entre los grupos, para conseguir una ejecución correcta.

EL CORRO CON ZANCOS

Edad: De 11 a 12 años

Material: Zancos (de manos libres)

Desarrollo: En círculo, cogidos de la mano (corro). Desplazarse a izquierda, derecha, delante, detrás, según las indicaciones del maestro. Utilizar, también, distintos ritmos con objetos, o una música. Previo a este juego deben existir unas sesiones en las que el alumno se familiarice y afiance en el uso de este material.

EL GAVILÁN

Edad: De 8 a 12 años

Material: Ninguno

Desarrollo: Campo delimitado por dos líneas separadas unos diez metros. Un voluntario (gavilán) dentro del campo, el resto (palomas) detrás de las líneas (palomar). A una señal, las palomas deben cruzar de un lado a otro del campo sin ser atrapadas por el gavilán. Las palomas atrapadas se convierten en gavilanes. Así hasta que no queden palomas.

FAMILIAS DE ANIMALES

Es un juego muy bueno para crear confianza al comienzo de una velada.

Se reparte entre el público unos papeles doblados en los que se ha escrito o dibujado un animal. Los papeles no deben ser abiertos hasta que se dé la señal.

Cuando se da la señal, se desdobl原因 los papeles y cada uno imitando a su animal tiene que encontrarse con sus iguales. Una vez juntos todos los grupos, pueden cantar una canción con el sonido del animal.

ESTO ES UN PATO

Un personaje con cualquier otro objeto en la mano hace salir a unos cuantos y les dice que uno a otro vayan haciendo y reproduciendo los gestos y el diálogo que él inicie.

Comienza diciendo: “te doy el pato”. El otro pregunta: ¿esto es pato? Y se contesta “pato es”.

Este diálogo se va repitiendo llorando, riendo, con voz aguda, con voz grave...

JUEGO DE LA CADENA

Los participantes del juego, están todos sentados en corro. El animador da a un jugador un objeto cualquiera: por ejemplo, un bastón. El jugador debe improvisar una acción con el bastón. Por ejemplo: lo puede convertir en una caña de pescar. Al cabo de un rato, el vecino de la derecha ha de levantarse para interrumpir la acción del anterior haciendo, por ejemplo de guarda forestal. A continuación el pescador se sienta y el guarda debe hallar una nueva utilización para el bastón, como el pasamano de una escalera. El compañero de la derecha tiene que intervenir ahora haciendo, por ejemplo, de vecino de escalera... y luego de sentarse el del pasamano, ha de convertir el bastón en una farola...

Así sucesivamente.

CUCHICHÍ, CUCHICHÁ, CUCHUCHÍ, BUM BUM

Los jugadores se sientan en círculo. El que dirige, realiza un movimiento cualquiera. Por ejemplo: se toca el hombro izquierdo con la mano derecha. Este movimiento se realiza rítmicamente con la mano derecha de la siguiente manera: A) cuando dice “cuchichí” la mano derecha toca la rodilla derecha. B) cuando dice “cuchichá” la mano derecha toca el hombro izquierdo; luego dice “cuchichí” y la mano derecha toca de nuevo la rodilla derecha. D) cuando se dice “Bum Bum” la mano derecha vuelve a tocar el hombro izquierdo.

Estos movimientos también se pueden hacer con las dos manos

Dichas las 4 palabras, cambia de movimiento, por ejemplo: se toca la boca con la palma de la mano.

Cuando el animador comienza al segundo movimiento, el jugador siguiente empieza el primero con las mismas palabras. Luego el animador realiza un tercer movimiento y el jugador primero hará el segundo, entrando al mismo tiempo un tercer jugador, que ha de realizar el primer movimiento, y así sucesivamente.

EL LABERINTO

Edad: De 8 a 12 años

Material: Ninguno

Desarrollo: En filas de cinco, cogidos de la mano. Una fila detrás de otra formando pasillos. Dos voluntarios (un ratón y un gato). El gato persigue al ratón por los pasillos del laberinto. A una señal del maestro, las filas se sueltan de los laterales y se cogen con el de delante y el de atrás (como en el dibujo), cambiando así, el laberinto.

EL MENSAJE

Edad: De 7 a 12 años

Material: Ninguno

Desarrollo: En el espacio se dibujan dos líneas paralelas entre sí, 10 ó 20 m. Los jugadores de cada equipo se dividen en dos grupos, tras una de las dos rayas frente a sus compañeros. Los de un lado con números impares y los otros pares. Se sientan uno tras otro. El profesor dicta el mensaje a los números 1 de cada equipo. Entonces éste da la señal y el número 1 de su equipo corre a dar el mensaje a dos y así sucesivamente.

SALTA Y GRITA

Edad: De 6 a 12 años

Material: Ninguno

Desarrollo: Inicialmente las parejas acuerdan una consigna. Se disponen a correr y cuando quieran dicen el mensaje y saltan con los brazos en alto.

EXTERIOR

MONA RABONA

Jugadores: de 8 a 15

Material: Ninguno

Edad: desde los 5 años

Desarrollo:

Un terreno limitado. Uno de los niños hará de mona. Los niños echarán a correr para que la mona no los toque, mientras le van cantando:

Mona rabona,
un cuarto me debes.

Si no me lo pagas
mona te quedas

El niño que sea tocado por la mona, ocupará el lugar de ésta a partir de entonces.

LAS AVES VUELAN

Jugadores: de 5 a 15

Material: Ninguno

Edad: desde 5 años

Desarrollo:

Los niños colocados frente al que dirige sin orden determinado. Éste irá nombrando animales añadiendo detrás del nombre "El... vuela muy bien". Si el animal que ha nombrado es un ave, los niños inmediatamente menean los brazos y manos imitando el volar de un ave, mientras van piando y saltando. Si el animal nombrado no es un ave, se quedarán quietos en su sitio y deberán de imitar la voz del animal nombrado. Cualquiera que vuele al nombrar un animal que no es un ave, queda fuera del juego. Y si no vuela al nombrar a un ave, también. Se puede acordar que quede eliminado a las tres faltas, para que el niño pueda jugar más rato.

PISAR LAS SOMBRAS

Jugadores: de 5 a 10

Material: ninguno

Edad: desde 5 años

Desarrollo:

Para ser jugado en un día soleado. Se ha de escoger a uno de los niños para que haga de pisador. Delimitar un campo no demasiado amplio. El pisador ha de perseguir a sus compañeros de juego, tratando de pisar su sombra, por lo que a éstos les está prohibido quedarse parados ni quedarse adosados a ningún lugar que les proteja. Al pisar la sombra de un perseguido, éste o queda fuera de juego o bien sustituye al pisador. En el primer caso, el último jugador al que se le pise la sombra, pasará a ser pisador.

PARQUE CURIOSO

Jugadores: de 8 a 12

Material: ninguno

Edad: desde los 5 años

Desarrollo:

Campo de juego no demasiado amplio. Dentro de él hay unos conejitos que corren alegremente a la pata coja. Se introduce un zorro que se los quiere comer y que corre en cuclillas, lo que le dificulta la carrera. Su misión es la de tocar a algún conejito. Si lo consigue, éste se convierte en el acto en zorro, que ayudará a cazar conejitos. Al final han de ser todos zorros.

GUARDIAS Y LADRONES

En un terreno de juego amplio y relativamente llano

Un grupo proporcional al número de los que juegan, hace de policías y los demás de ladrones. Los policías llevarán algún distintivo como una gorra, un pañuelo en el brazo...

Los policías han de perseguir a los ladrones. Si los ladrones son tocados por la policía se quedarán allí donde han sido tocados. Para salvarlos, sus compañeros libres tienen que tocarlos.

Si los policías logran atrapar a todos los ladrones, habrán ganado.

LOS CIERVOS

Se dividen los jugadores en 3 equipos: ciervos, perros y cazadores; en la proporción de 2, 1 y 4 respectivamente.

Comienza el juego con la salida de los ciervos. Posteriormente salen los perros, cuya misión será la de avisar mediante un silbato. En última posición saldrán los cazadores.

Los perros no pueden coger a los ciervos. Sólo avisan a los cazadores.

EL ASALTO

Se sitúan los jugadores en 2 equipos en la proporción de 2 a 3 a favor de los defensores, que deberán defender una bandera situada en el extremo de su campo.

Los atacantes saldrán de su campo para llevar la bandera a su campamento. Deberán llevar un pañuelo detrás y cuando los defensores les arrebatan el pañuelo quedarán eliminados.

BLANCOS Y AZULES

Dos grupos

Participantes ilimitados

Se dividen los jugadores en dos bandos: blancos y azules. Se colocan los jugadores indistintamente en el línea central del campo, mirando cada uno a su zona de refugio.

El árbitro dice, por ejemplo: blancos. Y éstos correrán a su refugio perseguidos por los azules.

Todo blanco que es tocado por un azul en la persecución, queda eliminado. El director del juego puede cambiar la dirección de la carrera dando una pitada o diciendo un nombre cualquiera y entonces los perseguidos pasarán a perseguidores y viceversa.

BOTE-BOTE

Terreno con matorrales y obstáculos para tener la posibilidad de esconderse.

Como material de juego hay que disponer de un bote relleno con algunas piedras pequeñas y aplastado por la boca para poder manejarlo y que no se escapen las piedras.

Uno de los jugadores "se la queda". Los demás le tirarán lejos el bote y el que se la queda ha de traerlo, dejarlo en el suelo e ir a buscar al resto de los jugadores. En cuanto vea a alguno, irá donde el bote. El jugador visto "se la queda". Mientras el que se la queda está lejos del bote, cualquier jugador puede cogerlo y lanzarlo lejos de nuevo. Por eso hay que estar atento.

EL BOTÍN

Se hacen dos grupos y cada uno se sitúa a un lado del campo. Uno de un grupo intenta llevar un botín o tesoro guardado al otro lado, evitando ser dado. Cada componente del grupo que la queda sólo puede dar a uno del otro lado.

ATADOS POR LA CINTURA, AGARRAR A OTRA PAREJA

Se ponen por parejas y se les ata espalda con espalda. Una pareja se la queda y tiene que ir atrapando a los demás.

EL PAÑUELITO DE CUATRO ESQUINAS

Se hacen dos equipos que se dividirán en dos grupos. El juego es igual que el pañuelito. Se dice el número, quien posea el número sale por el pañuelo, en este caso salen cuatro, dos de cada equipo. Cada uno de una esquina intentará llevarse el pañuelo. Los del mismo equipo se ayudan para conseguir llevar el pañuelo hasta su meta, y evitar ser dados por el equipo contrario.

BALONCESTO FRONTERA

Se hacen dos círculos concéntricos y en el medio se coloca un niño con un caldero. Los del círculo exterior tiene que intentar encestar bolas de papel en el caldero mientras que los del interior tienen que evitarlo.

EL MARRO

Se enfrentan dos equipos en dos campos definidos.

Se trata de hacer prisioneros a los contrarios mediante una palmada en la espalda (o mediante el simple tocado).

Cuando uno es hecho prisionero, pasa a la cárcel, situada en el fondo del equipo contrario. Los prisioneros pueden ser liberados por sus compañeros si éstos logran tocarles.

Los presos forman cadena y han de ser vigilados.

LOS CÍRCULOS

Sobre un campo de juego de unos 100 metros cuadrados se marcan 5 o 6 círculos numerados en el mayor desorden posible. Los jugadores se colocan en la línea de salida y el director del juego nombra uno de los círculos, con lo que los jugadores salen corriendo hacia el círculo nombrado sin pisar los otros círculos (el que lo haga queda eliminado). Los dos últimos en llegar quedan también eliminados. El director del juego vuelve a nombrar otro círculo... y así sucesivamente. Los cinco últimos jugadores irán cayendo de uno en uno.

Si el número del círculo nombrado es sobre el que están, todos los que salgan quedarán eliminados.

Siempre que el primero no haya entrado en el círculo nombrado, el director del juego puede cambiar de destino. Esto no es recomendable, sobre todo al comienzo.

IMAGEN

JUEGO: "¿Quién pía?"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Sentados en círculo. Un voluntario en el centro, con los ojos tapados. A una señal, los jugadores intercambian sus sitios y vuelven a sentarse. El voluntario se sienta sobre las rodillas de alguien. Éste debe piar tres veces y el voluntario intenta adivinar de quien se trata.

JUEGO: "Adivinar palabras"

EDAD: De 6 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Sentados en círculo. Un voluntario que sale fuera. Los demás se dividen en tantos grupos como sílabas tenga la palabra a adivinar. La clase piensa una palabra. Se reparte una sílaba para cada grupo. Entra el voluntario. A la señal, todos los grupos gritan su sílaba. El voluntario debe adivinar de qué palabra se trata.

JUEGO: "Busca la pelota"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Pelota y pañuelos para tapar los ojos.

DESCRIPCIÓN: Cuatro grupos cada uno en una esquina. El primero de cada grupo con los ojos tapados. La pelota entre los grupos. A una señal, los alumnos con los ojos tapados, guiados por los gritos de sus compañeros, tratan de encontrar la pelota antes que los otros.

JUEGO: "El ciego y el paralítico"

EDAD: De 10 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Por parejas, uno subido a caballo. Dispersos por el espacio. El compañero que hace de caballo, lleva los ojos cerrados. El que lo monta le va dirigiendo con señales acordadas con anterioridad.

JUEGO: "El director oculto"

EDAD: De 11 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Sentados en círculo. Un voluntario sale fuera. Se elige una canción y un alumno que haga las veces de director. Se hace pasar al voluntario. Todos cantan la canción a la vez que imitan los gestos del director. El voluntario debe adivinar quién es el verdadero director.

JUEGO: "El maremoto"

EDAD: De 6 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se determinan cuatro zonas: TIERRA, MAR, PLAYA, BARCO. Los alumnos dispersos por el espacio. El maestro nombra una de estas zonas. Los alumnos deben llegar lo más rápido posible. Al decir "MAREMOTO", deben acudir a zona segura (playa o tierra) para no ahogarse.

JUEGO: "El semáforo"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Por parejas, uno detrás de otro, desplazándose por todo el espacio. El maestro dice en voz alta los colores del semáforo: ROJO- Todos se paran, VERDE- El que va detrás pasa delante de su compañero, AMBAR- El de detrás debe dar una vuelta alrededor de su pareja.

JUEGO: "El zoo"

EDAD: De 6 a 12 años

MATERIAL: Una pelota

DESCRIPCIÓN: Dispersos por el espacio. En voz alta, cada alumno, imita el sonido de un animal, intentando hacerse ver. Después se reúnen en círculo. Comienza el maestro pasando la pelota a un alumno y diciendo su sonido animal, éste la pasará a otro haciendo lo mismo. Así sucesivamente.

JUEGO: "La tribu india"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Sentados en círculo, como una tribu. Dos voluntarios fuera de clase, deberán encontrar al jefe, que es el que más grita (pero NO EXISTE). Avisar que con el segundo voluntario, el tercer grito no se hace, aunque se señale. Entra el primer voluntario. Tiene tres oportunidades, para encontrar al jefe. A la tercera tentativa se le dice que ha acertado. Ahora él es el jefe. Se repite el proceso, pero en el tercer grito queda SOLO el primer voluntario. Se trata de una broma para distender el clima en clase, no para ridiculizar. Procurar que cada grito sea más fuerte que el anterior.

JUEGO: "Las sillas"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Sillas

DESCRIPCIÓN: Sillas en círculo. Una silla menos que jugadores. Los jugadores corren alrededor de las sillas mientras suena una música. Al parar ésta deben sentarse. El que quede sin sitio se elimina y se lleva una silla. Para evitar que los alumnos se queden sin jugar, otorgar un punto a quien se quede sin silla. Gana el jugador que tenga menos puntos. Si no disponemos de equipo musical, se pueden tocar las palmas o golpear un objeto y que se sienten con el silencio.

JUEGO: "Sardinas en lata"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Dispersos por el espacio (sardinas a la mar). Cuando el maestro diga: "sardinas en lata", los alumnos deberán agruparse, tendidos en el suelo, boca arriba, paralelos y contrarios (en grupos de 4 ó 5). A la voz de "sardinas a la mar", los alumnos se dispersan y mezclan de nuevo.

JUEGO: "Teléfono enredado"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Sentados en círculo. Un jugador le susurra en el oído al compañero de la derecha una frase. Éste debe transmitirla a su derecha tal como la haya escuchado. Cuando llegue de nuevo al principio vemos si la frase se ha modificado.

JUEGO: "Vocalizando"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Dispersos por el espacio. Cada alumno va pronunciando la primera vocal de su nombre. Se van agrupando los que tienen la misma vocal. Cuando los grupos están formados, cada grupo, inventa e interpreta una canción, usando sólo su vocal.

JUEGO: "¿Quién se ha marchado?"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Sentados en círculo con un voluntario. El voluntario cierra los ojos y el profesor ordena salir a alguien. Al abrir los ojos debe adivinar quién se ha marchado. Para evitar que abra los ojos llevarlo hasta la posición del maestro y taparle los ojos.

JUEGO: "Circuito"

EDAD: De 9 a 12 años

MATERIAL: Depende de los ejercicios que hagamos en cada estación.

DESCRIPCIÓN: Colocar diez o doce estaciones a lo largo de todo el terreno de juego. En cada estación dejar una indicación del ejercicio a realizar y un par de dados. Recorrer el circuito por parejas. Cada pareja llega a una estación, el compañero tira los dados y el otro debe hacer tantas repeticiones del ejercicio como el número que salga. Cambio de rol. Si el circuito lo realizan individualmente suelen "hacer trampas" y no van lo bastante motivados. Al ir por parejas se produce una competencia muy constructiva.

JUEGO: "El país sin S"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Un voluntario, el resto sentados en círculo o libremente. Los compañeros hacen preguntas al voluntario y éste debe contestar sin pronunciar ninguna S. Para los pequeños es más fácil el país sin R o P.

JUEGO: "El telegrama"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Sentados en círculo, cogidos de la mano. Un voluntario en el centro. Un jugador del corro dice "mando un telegrama a.". El telegrama irá bien por la derecha o la izquierda mediante apretones de mano. El del centro debe interceptar el telegrama. Si lo consigue, cambio de rol.

JUEGO: "La gallinita ciega"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Todos dentro de un terreno acotado. Un voluntario con los ojos cerrados. La gallinita ciega intenta coger a algún compañero. Cuando lo coja debe adivinar mediante el tacto de quién se trata. Si lo consigue, cambio de rol.

JUEGO: "La maleta"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno.

DESCRIPCIÓN: Sentados en círculo o libremente. Comienza un jugador diciendo: "Pongo un balón en la maleta", el siguiente continúa repitiendo el objeto y añadiendo uno más. Se van añadiendo cada vez un objeto más hasta que alguien se equivoca pagando una prenda y empezando de cero.

JUEGO: "La remolacha de color"

EDAD: De 9 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Un voluntario, que hace de perseguidor. Los demás dispersos por el espacio. Los compañeros preguntan al voluntario: "remolachero ¿qué color tiene la remolacha? Este dirá un color cualquiera y los demás deberán tocar el color (en líneas de la pista, prendas...). Si el "remolachero" toca a un compañero, cambio de rol.

JUEGO: "La sombra"

EDAD: De 8 a 12 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Por parejas, uno delante del otro. Dispersos por el espacio. El alumno que va delante hace movimientos y el que va detrás imita haciendo exactamente lo mismo. Cambio de rol.

JUEGO: "El tren ciego"

EDAD: De 6 a 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman grupos de 4 a 6 y se colocan en fila agarrados por los hombros. Todos con los ojos cerrados menos el último que es el que dirige el tren mediante señales en los hombros, dos toques parar, y uno para ir hacia la izquierda o la derecha según el hombro que den.

JUEGO: "El telegrama"

EDAD: A partir de 6 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman grupos de 10 y se colocan en círculo sentados y agarrados de la mano. Uno de los participantes se coloca en el centro y tiene que captar un mensaje que los demás se irán pasando mediante apretones de manos. Cuando el mensaje llegue a su destino, o sea, que de una vuelta entera, se dice "recibido".

JUEGO: "Aire mar o tierra"

EDAD: De 8 a 10 años

MATERIAL: Balón

DESCRIPCIÓN: Se forma un círculo y un jugador en el medio con la pelota. Éste lanza la pelota a un jugador del círculo diciendo "aire, mar o tierra, el que ha recibido la pelota, se la devuelve diciendo el nombre de un animal del medio que fue nombrado. Si no dice ningún nombre, se equivoca o repite alguno ya mencionado queda eliminado

JUEGO: "Adivina quién no está"

EDAD: A partir de 6 años

MATERIAL: Una manta y pañuelos

DESCRIPCIÓN: Todos se vendan los ojos y se dan la mano sin saber a quién, formando una hilera. Luego el profesor, con la manta, rompe en un momento la hilera y la conduce. Cuando quiera se para y esconde a un jugador bajo la manta y al dar la señal todos los demás se quitarán el pañuelo e intentarán averiguar rápidamente quién falta.

JUEGO: " Encontrarse"

EDAD: Más de 6 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Todo el grupo se sitúa en el centro de un campo delimitado y 2 de ellos a cada extremo. Al voz de "ya" éstos avanzan intentando encontrarse, mientras el gran grupo debe impedirse.

JUEGO: "La remolacha"

EDAD: A partir de 6 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Todos los alumnos están corriendo y de repente dicen: ¿de qué color es la remolacha?. El profesor dice un color y todos los alumnos tienen que tocar ese color. Si uno lleva el color no vale tocarse a sí mismo.

JUEGO: "Cuatro esquinas"

EDAD: De 6 a 12 años.

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman grupos de 5 y cuatro de ellos se sitúan formando un cuadrado. El que queda se sitúa en el medio. Éste intentará ocupar una de las esquinas cuando se encuentre vacía. Los cuatro situados en las esquinas se cambiarán rápidamente intentando que el del medio no ocupe sus lugares.

JUEGO: "La pelota caliente"

EDAD: A partir de ocho años

MATERIAL: Una pelota

DESCRIPCIÓN: Los alumnos se dispersan para pasarse la pelota, a la señal el que tiene la pelote se cuenta un punto. Pierde el que alcance "x" puntos.

JUEGO: "La danza de los números"

EDAD: A partir de 8 años.

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Sentados en círculo y numerados. Uno se la queda en el centro. El profesor nombrará números según el número de alumnos existente, y los que tengan esos números, intercambiarán sus posiciones. Si el alumno que se la queda dentro ocupa uno de los sitios el que no encuentra sitio se quedará en medio y así sucesivamente.

JUEGO: "Formar números y letras"

EDAD: A partir de 8 años

MATERIAL: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Se forman dos grupos con el mismo número de participantes y se agarran de las manos. Cuando el profesor diga un número o una letra, cada equipo intentará formarla lo más rápidamente posible. El equipo que antes forme el número o la letra más correctamente se apunta un punto. Gana el equipo que llegue a "x" puntos.

INTERIOR

EL LOCO JUEGO DE LA NAVIDAD

Este juego es un juego idóneo para jugar en una acampada en la que la Navidad esté cercana. Preferentemente por la noche. Se dispondrá de una sala que será el centro de control y el resto de habitaciones donde se encenderán las pruebas. Estas pruebas vendrán en un sobre cerrado con un número. Solo el grupo que le toque esa prueba podrá abrir el sobre. Los grupos tendrán que ir siempre cogidos de la mano para que no encuentren todas las pruebas a la vez. Cuando un equipo encuentre su prueba tendrá que leer el contenido y dejarlo como estaba para que el siguiente lo pueda encontrar igual. En las tarjetas habrá pruebas que tendrán que desarrollarlas en el centro de control. Algunas pruebas tendrán que ser preparadas antes de entrar y otras no. Si la puerta del centro de control está abierta es que no hay nadie y el equipo puede entrar. Si está cerrada tendrán que esperar y hacer cola si había algún otro equipo dentro. Los monitores evalúan las pruebas y puntúan también el orden de terminación de todas. Algunos ejemplos de pruebas son: * Representar el belén. * Decir algo con un polvorón en la boca. * Llevar a uno disfrazado de árbol de Navidad * Inventarse un villancico. * Inventarse una historia con unas palabras determinadas. * Carrera de uvas: un monitor toca las campanadas y unos del equipo tendrán que ir a una mesa a coger una uva y dársela en la boca a otras. Cuando se terminen las campanadas cuanto menos uvas dejen mayor puntuación.

EL PUEBLO SE DUERME

Este juego consiste en que un asesino debe de matar al máximo número de personas del pueblo sin que le descubra. Funcionamiento: Mientras todos los participantes se sientan mirando hacia abajo y con los ojos cerrados (durmiendo) el director de juego les asigna los papeles. Si decide que uno es asesino le tocará con el dedo una vez, si es policía dos veces y si es gente del pueblo le tocará con la mano completa. Una vez hecho esto, toda la gente del pueblo sigue "durmiendo" y el director de juego dice "el asesino se despierta y mata". Entonces el asignado como asesino debe, con todo el silencio y discreción posible para que los que tenga al lado no se den cuenta de sus movimientos, indicar al director de juego quien es su víctima. Una vez que la víctima es conocida por el director de juego, el director dice "el asesino se duerme" y (una vez dormido y asesino) "el policía se despierta y acusa". Entonces el policía, de igual modo que el asesino, debe señalar a uno como sospechoso, el director de juego, mediante el movimiento de su cabeza le indicará si está en lo cierto o no. Una vez hecho esto el director dice "el policía se duerme" y (una vez dormido el policía) "el pueblo se despierta". En este momento es cuando el director dice quien ha muerto. El resto de la gente debe acusar a quien crea que es el asesino y se decidirá por votación. Si se ha pillado al asesino el juego acaba, sino se informa del fallo, se dice "el pueblo se duerme" y vuelta a empezar. El policía debe ser el que más llame la atención para indicar quien es el asesino si está seguro de quien es, es decir, si el director se lo ha indicado anteriormente. El policía no debe decir en ningún momento lo que es. Una variedad, cuando hay mucha gente, es asignar algunos papeles de bombas, los cuales, si son matados, morirán también los compañeros más cercanos.

ENCONTRAR LA CAMPANA

En este juego se necesita una campanita o cascabel. Se tiene que formar un círculo con la gente sentada. Habrá una persona en el centro con los ojos vendados. Los del círculo tendrán que pasarse el cascabel de uno a otro silenciosamente para que el del centro no los oiga. Cuando el del centro pille a uno, el que tenga el cascabel paga.

JUEGO DE LA BRÚJULA

Todo el mundo se esparce por la habitación y se les dice que miren al norte (puede ser una pared que se haya convenido). Todo el mundo excepto el que hace de árbitro cierra los ojos. El árbitro dice una dirección, por ejemplo "este" y todo el mundo debe ponerse (con los ojos cerrados) mirando hacia el este. El árbitro va andando entre los chavales e indica a los que no están mirando hacia la dirección correcta que están eliminados. El juego sigue hasta que solo queda un jugador. Se pone mucho más interesante cuando empiezas a decir rumbos. Este es un buen juego puesto que solo influye tu sentido de la orientación, que va mejorando según juegas.

SARDINAS (ESCONDER & BUSCAR)

Este juego es para un sitio grande con varias habitaciones. Se apagan todas las luces y mientras una persona se queda dentro de una habitación y cuenta veinte el resto se va a esconder por todo el resto de las habitaciones. Cuando termina de contar empieza a buscar y la persona a la que encuentre le ayuda a seguir buscando. El último en ser encontrado gana. A los chavales les gusta especialmente este juego para poder salir en la oscuridad y asustar a su monitor.

VELOCIDAD EN CARRETERA

Para jugar a este juego es necesario que se pongan en círculo y se sienten (bueno, también se puede hacer de pie pero es más cansado). El juego consiste en imaginar un coche de carreras que va circulando por el círculo formado por la gente. La dirección del coche se marcará mediante un brusco giro de cabeza como si se estuviera viendo y haciendo la onomatopeya del coche a gran velocidad (algo así como ñaaaaaum). El siguiente del círculo, aquel al que "le ha llegado el coche" puede hacer tres cosas: seguir el movimiento haciendo el mismo giro y el mismo sonido; hacer la onomatopeya de un frenado y mover la cabeza como si hiciera un cambio brusco de dirección cambiando la dirección del coche o también puede hacer el sonido de un intermitente, con lo que el coche saltará una persona. Se recomienda que se haga tres rondas introductorias en las que se van introduciendo las tres reglas. Lo importante de este juego es hacerlo con velocidad. Si alguien se equivoca o tarda mucho se elimina.

Hay otra versión del juego en el que la gente se pone alrededor de una mesa con las manos cruzadas con los compañeros de al lado. La mano derecha cruzada con la izquierda del de la derecha y la izquierda con la derecha del de la izquierda. Las reglas son las mimas, pero un golpe de la mano en la mesa sigue normalmente, dos golpes cambia de dirección y tres salta una mano.

TODOS EN UNA SILLA

Se cuenta el número de participantes y se ponen en el centro de un gran círculo otras tantas sillas, menos una, de forma que en un momento dado todos, menos uno, se puedan sentar.

Se pone música y todos bailan. Cuando la música se para, se sientan todos, y el que queda de pie es eliminado. Se reanuda el juego retirando una silla y se sigue la misma dinámica hasta que sólo queda uno, el ganador.

EL LOBO Y LOS CORDEROS

Todos los componentes tienen que estar apiñados. Uno hace de lobo y va separando cordero por cordero. Quien sea separado se convertirá en lobo y ayudará a quitar más corderos.

LAS COLAS DE GATO

Se hacen tres equipos cada uno con pañuelos diferentes colgados en el pantalón, los verdes tendrán que quitar las colas de los rojos y evitar que se las quiten los azules, y así sucesivamente.

DRÁCULA

Todos con los ojos tapados, uno es Drácula. Cada vez que uno se encuentra con otro le da un beso. Si uno de ellos es Drácula dará un mordisco en el cuello, con lo que ambos se convierten en Drácula, y así sucesivamente.

PASAR EL RÍO CON SILLAS

Colocar sillas en fila simulando ser las piedras de un río. Los niños tendrán que ir pasando por las sillas a la vez que van cogiendo la última para conseguir atravesar el río. A menos sillas mayor dificultad.

REDUCIR EL PERIÓDICO

Por parejas colocadas en una hoja de periódico, se pone música y cada vez que pare se corta un trozo de papel, gana quien consigan permanecer más tiempo juntos en el menos espacio posible.

En vez de romper un trozo se puede ir doblando la hoja de periódico.

TE PILLÉ

Todos en círculo, con las piernas en flexión y sentados, se pasan por debajo de las piernas un objeto, evitando que sea visto por uno que intentará atrapar el objeto.-

RECREATIVOS

CINCHADA EN CRUZ

Material: 2 cuerdas gruesas, 4 pedazos de cuerdas finas, 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos.

Desarrollo: Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como mas les guste...). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente.

Versión cooperativa:

Exactamente lo mismo, solo que se coloca una tabla de madera en el centro de la cruz con una botella parada. La idea es que todos los equipos coloquen sus pesos en los recipientes sin que la botella se caiga.

CARRERA DE LOS POROTOS

Material: Un poroto por participante, un palito chico por participante.

Desarrollo: Consiste, como su nombre lo dice en una carrera de los porotos, los que corren empujados por los participantes con un pequeño palito. A falta de porotos se pueden usar piedras chicas. Se puede variar según el terreno, hacerlo individual o por equipos, etc. Resultó super bueno con los mas chicos.

CARRERA DE LAS HOJAS

Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.

DIBUJOS EN EQUIPO

Material: Un lápiz o plumón por equipo, 5 o más pliegos de papel por equipo.

Desarrollo: Este juego se recomienda para los más pequeños, ya que con ellos se realizó y salió super bueno. Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un plumón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +-10 segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el plumón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +-10 segundos

El juego para cuando el dirigente lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.

CONQUISTA DEL CÍRCULO

Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del dirigente comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro.

Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.

ESCONDIENDO MI NUMERO

Material: Un lápiz y una hoja por participante, un plumón que sea fácil de sacar de la piel.

Desarrollo: Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acechar entre ellos.

El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo.

Gana el que anota más participantes con su respectivo número.

GRANJEROS Y CHANCHITOS

Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los chanchitos. Se comienza el juego y los granjeros tratan de pillar a los chanchitos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el chanchito queda eliminado. Después que queden eliminados todos los chanchitos se invierten los papeles, pasando el equipo de chanchitos a ser granjeros y los granjeros a chanchitos. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los chanchitos cuando les tocó ser granjeros.

LAS CUATRO ESQUINAS

Material: 4 Pañuelines, 1 Balón

Desarrollo: Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañuelines en las puntas de un cuadrado de lado +- 15 mts. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B.

El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañuelines. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger los cuatro pañuelines.

Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañuelines.

EL BATEADOR LOCO

Material: Un palo para batear, una pelota.

Se debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano. En el centro del círculo se ubica un jugador con el mazo de madera. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan alcanzar al bateador con una pelota, sin entrar al círculo. El jugador del centro se defiende golpeando la pelota con su mazo, tratando de enviarla lo más lejos posible. Cuando el bateador loco es alcanzado, ocupará su lugar el jugador que lanzó la pelota. Gana el jugador que resiste más tiempo en el centro del círculo.

Variaciones : Se puede colocar un equipo de participantes dentro del círculo que defiendan con un mazo o con su cuerpo un objeto parado en el centro. Los de afuera del círculo tratan de botar este objeto con una o mas pelotas.

LAS SARDINAS

Participa la unidad completa.

Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con él y se quedan callados y quietos esperando que lleguen mas. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite.

El ultimo en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS

Se divide la unidad en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados: la cacería consiste en que los sabuesos buscaran a los venados y una vez que los encuentran avisaran a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

CARRERA DE CIENTO PIES AL REVÉS

Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el numero de grupos aunque al menos deben haber dos). Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del dirigente, el primer competidor (que en realidad es el ultimo de la fila) se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano al que esta delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por "sobre" el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el ultimo (que era el primero) haya pasado y este también de espaldas (o sea, toda la fila esta de espaldas), se ponen de pie y continúan igual como empezaron y repiten hasta llegar a la meta.

Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.

¿TE GUSTA MI VECINO ?

Se hace sentar a todos los scout en un círculo y uno se pone de pie (castigado). El que está de pie se pregunta a cualquiera, ¿TE GUSTA TU VECINO ?. Si contesta que NO vuelve a preguntar el que está de pie. ¿PORQUE?, el que está sentado entonces contestará. PORQUE NO ME GUSTA SU QUE USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC... entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiarán de puestos y el que está de pie también se sentará quedando uno de pie que será el próximo castigado. Si contesta que SI, solo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.

EL PITADOR

Material: Un pito

Desarrollo: Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato o trompeta colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.

Si el jugador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que se convierta en una veleta, el pitador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan.

Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

PITO LOCO

Juego para ser realizado en la noche de un campamento.

Un dirigente con varios pañuelines en su mano debe esconderse y tocar brevemente un pito. Los scouts deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán uno de los pañuelines de manos del dirigente, el que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El dirigente puede estar siempre en movimiento tocando de vez en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de pañuelines.

LA BATALLA DE LOS GLOBOS

Participantes: Más de 10 personas

Edad: a partir de 7 años.

Material: Un globo por participante

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.

POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA

Participantes: Más de 10 personas

Edad: a partir de 7 años.

Material: Una cuerda de 6 metros, una bolsa o saco relleno con ropa.

Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos.

El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente. Para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo. La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.

PROTEGIENDO LAS BASES

Participantes: Más de 10 personas

Edad: a partir de 7 años.

Material: Esterillas.

Se tienen que hacer grupos suficientes para que haya 7 personas más o menos en cada equipo. Cada equipo poseerá un tesoro característico como pueden ser alubias, canicas, tatas...

Un miembro de cada equipo será el que tenga la misión de proteger la base atizando a los miembros de los otros equipos con una esterilla. Estas bases estarán separadas 50 metros o más unas de otras y en ellas estará tesoro característico de cada equipo. Los demás miembros tendrás que ir corriendo a buscar y robar los tesoros de cada base.

Reglas:

Cada miembro sólo podrá llevar una pieza del tesoro a la vez. Las bases tendrán que estar colocadas pegadas a la pared. No se pueden esconder el tesoro (tiene que estar totalmente a la vista)

Opcional:

Si los responsables lo ven oportuno pueden instalar una "Zona de los Dioses" por la que todos tendrán que pasar cada vez cuando vayan a robar y cuando vuelvan con lo robado. En esa zona los responsables podrán castigar a los mortales atizándoles también con esterillas.

EL REGATE DE LA SERPIENTE

Este, es un juego continuo sin ganadores ni perdedores.

Participantes: Más de 10 personas

Edad: a partir de 7 años.

Material: Una pelota.

Desarrollo: Cinco o seis chavales se colocan en línea, en el centro de un círculo formado por el resto de la tropa o manada. Cada uno de los chavales que están en línea pone sus brazos alrededor de la cintura del de delante.

El juego consiste en que los chavales que forman el círculo le den al chaval que está colocado al final de la línea o serpiente, por debajo de las rodillas. La serpiente se puede mover dentro del círculo para hacerlo más difícil. Cuando el chaval de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, abandona la serpiente y pasa a formar parte del círculo de los que lanzan la pelota y el jugador que tiró la pelota pasa a ser la cabeza de la serpiente. El juego puede continuarse durante tanto tiempo como se quiera.

SIGUE HABLANDO

Participantes: Más de 10 personas

Edad: a partir de 7 años.

Desarrollo: Este es un juego eliminatorio, se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que digan, pero no puede haber repeticiones o pausas. Necesitaran un árbitro que decida el ganador de cada pareja.

HABLA Y HAZ LO CONTRARIO

Participantes: Más de 10, a partir de 7 años.

Desarrollo: Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad está rascándose la tripa. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA TRIPA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto.

CIRCULOS COLOREADOS

Participantes: Más de 10 personas

Edad: a partir de 7 años.

Material : 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón.

Se divide al grupo en dos equipos iguales y se les dice que se numeren ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color.

El monitor dice un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el círculo del color correcto gana un punto para su equipo.

Nota:

Sugerencias: ROJO =Sangre, Cerezas AZUL =Cielo, Mar VERDE =Césped, Esmeralda AMARILLO =Limón, Sol MARRON =Tierra, Patata Por favor recuerda que algunos niños pueden tener problemas reconociendo los colores y sería conveniente que indicases al principio que círculos son de que color.

GIRA A LA TORTUGA

Si a tus chavales les gusta andar tirados por el suelo, les encantará este juego.

Participantes: Más de 10, a partir de 7 años.

Hay que avisarles para que se pongan una ropa adecuada para el juego, pues se ensuciarán bastante. Empareja a los jugadores por tamaño. Las cosquillas y el juego sucio no están permitidos. Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo. A la voz de ya el otro jugador tratará de darle la vuelta y ponerlo sobre su tripa. El jugador del suelo intenta evitar que le de la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo.

AGARRAR LA COLA

Participantes: Más de 10, a partir de 7 años.

Material: Una cuerda para cada patrulla. (equipo o grupo).

Desarrollo: Se divide a los jugadores por equipos. Cada equipo o grupo se coloca en fila detrás de su piloto. Cada persona sujeta el cinturón o la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones. A la palabra 'YA' el piloto tiene que moverse alrededor de la habitación para tratar de conseguir el mayor número de colas del resto de grupos. Cualquier grupo en que se separe la cadena será descalificado. El equipo ganador será el que haya conseguido un mayor número de cuerdas.

CARRERA DE BARCAS HUMANAS

Participantes: Más de 10, a partir de 7 años.

Material: Varias cosas que produzcan un sonido, como silbatos, cascabeles o campanas

Desarrollo: Se divide a los jugadores por equipos de ocho ó diez jugadores de rodillas, cada equipo será una barca.

Cada jugador tiene sus manos apoyadas en los hombros del de delante. Enfrente de la fila de jugadores de cada barca hay un 'CAPITÁN'. El capitán sujeta las manos del primero de la barca. Cuando comienza la carrera, la barca se mueve hacia delante gracias a que todos los jugadores empujan con sus pies al mismo tiempo. El capitán de cada barca grita animando a su equipo y llevando el ritmo con el que empujar. Durante la carrera, cualquier barca que se divida en dos o más trozos se dice que se ha hundido y es eliminada de la carrera.

Señales: Se les dice a los jugadores lo que tienen que hacer cuando oigan un determinado sonido. Juega un par de veces sin eliminar a nadie para que se acostumbren a los sonidos, entonces empieza a eliminar a los que lo hagan mal o a los últimos en hacerlo.

CIUDAD PUEBLO PAIS

Participantes: Más de 10, a partir de 7 años.

Los jugadores se sientan en dos filas, equipo A y equipo B, cada fila se numera de 1 hasta N. El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre de una ciudad, pueblo o país. Supongamos que dice "París". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "París". Supongamos que dice "Suiza". El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A.

Esto continua por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida, entonces se da un punto al otro equipo. Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1.

PIES QUIETOS

Participantes: Más de 10, a partir de 7 años.

Desarrollo: A cada jugador tiene un número del 1 a x, siendo x el número de jugadores.

Se colocan en un círculo, una persona se introduce en el círculo y tira una pelota (tenis, raqueta, o similar) tan alto como pueda, hacia arriba, mientras grita un número. El jugador cuyo número ha gritado tiene que coger la pelota mientras el resto corre para alejarse de él. Una vez que coge la pelota grita "PIES QUIETOS" y al momento todos deben parar donde se encuentren. El jugador con la pelota puede dar tres largos pasos (generalmente son mas bien tres saltos) de tal manera que se pueda acercar lo más posible al jugador más próximo.

Entonces intenta dar al jugador con la pelota (no en la cabeza u otras partes vitales). El jugador al que tiran puede agacharse y retorcerse, pero no puede mover los pies. Si el jugador es alcanzado debe ir a por la pelota mientras el resto vuelve al círculo. Se le da un punto. Si falla el jugador que lanzó la pelota debe ir a por ella y el punto se le da a él. Una vez que la pelota es llevada al círculo el juego comienza de nuevo. El jugador con menos puntos al finalizar el juego gana.

¿UN QUÉ?

Definición: El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.

Objetivos: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

Participantes: Grupo, de 20 a 24 personas.

Desarrollo:

El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta: "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B: "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos.

Simultáneamente manda por su izquierda otro mensaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión.

LA TORMENTA

Definición: Se trata de imitar el efecto de una tormenta por gestos y movimientos.

Objetivos: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

Desarrollo: Una persona hace de director de orquesta de la tormenta.

El director de orquesta señala a una persona y frota las manos. Este le imita, y el director va dando la vuelta al círculo hasta que todos estén frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicándole que debe chiscar los dedos (mientras los demás siguen frotándose las manos). da toda la vuelta otra vez, hasta que todos hayan dejado de frotar las manos, y estén chiscando los dedos. A continuación indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos, y en la siguiente vuelta que den palmadas en los muslos y al mismo tiempo pisoteen el suelo (el cenit de la tormenta). Después se baja la intensidad de la tormenta, dando lo mismos pasos en sentido contrario.

Se pueden introducir las variantes que se piensen en el desarrollo y fuerza de la tormenta.

EL DRAGÓN

Definición: El juego consiste en que las cabezas de los dragones intentarán coger las colas de los otros dragones, cosa que éstos deberán evitar.

Objetivos: Conseguir crear un clima relajado de distensión. favorece la coordinación y la comunicación del grupo.

Participantes: Grupo, desde 18 personas.

Material: Pañuelos o pañoletas.

Descargado de Ágora Marianista www.marianistas.org 11

Desarrollo: Se divide al grupo en subgrupos de seis o siete personas. La primera persona hará de dragón y la última de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo el grupo intentará no ser cogida. Cuando una cola es cogida (se consigue el pañuelo o pañoleta) el dragón a la que pertenece se unirá al que la ha cogido, formándose así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.

PALOMITAS PEGADIZAS

Definición: Todos los participantes se convierten en palomitas de maíz, se encuentran dentro de una sartén, y saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo.

Objetivos: Este juego favorece la coordinación de movimientos, el sentimiento de grupo, ayudando a pasar un rato agradable.

Participantes: Grupo, desde 12 personas.

Desarrollo: Cada palomita salta por la habitación, pero si en el salto se "pega" con otra deben seguir saltando juntas, agarrándose de las manos. De esta forma se van creando grupos de palomitas saltarinas, hasta que todo el grupo forme una bola gigante.

¿SABES QUIEN SOY?

Participantes: Grupo, de 20 a 24 personas.

Material: 20 o 25 objetos varios y un punto de luz (fuego, lumo gaz, linterna, etc..).

Desarrollo: Se les debe dividir en dos equipos. Se establece una distancia entre ellos de tal forma que ninguno puede observar lo que hace el contrario. Esta es la razón por la que el escenario ideal del juego puede ser la oscura noche. Los monitores colocarán alrededor del fuego (o en su defecto, un punto de luz) los objetos que van a ser identificados por ambos equipos.

El juego comienza, de forma alternativa, cada uno de los equipos envía al fuego un representante para que identifique el mayor número de objetos posibles. El equipo contrario debe adivinar la identidad de esa persona para evitar que se mantenga mucho tiempo alrededor del fuego. ¡Prepárate el disfraz e intenta camuflarte en la noche!. El primer equipo que consiga identificar todos los objetos resulta vencedor.

EL INQUILINO

Participantes: Se necesita un número impar de participantes.

Desarrollo: Se forman tríos de personas, de manera que el que se coloca entre los dos responde al nombre de inquilino, mientras los otros dos representan pared derecha e izquierda respectivamente.

El participante que queda suelto debe gritar uno de esos tres nombres y aprovechar el "follón" para integrarse en alguno de los nuevos grupos. Nadie puede ejercer la misma función dos veces seguidas, sino que se deben alternar las distintas funciones o papeles. ¡No pierdas el tiempo y búscate un trío!.

LAS TIJERAS MÁGICAS

Participantes: Este juego es adecuado para cualquier edad pero como se hace necesario un poco de ingenio, es recomendable para adolescentes y adultos.

Material: Tijeras.

Desarrollo: Se disponen los jugadores en círculo y una persona hará de director.

El juego consiste en pasarse las tijeras de unos a otros y de izquierda a derecha diciendo en cada momento en qué posición se lo pasa al compañero: abiertas, cerradas o cruzadas. La mayoría de los participantes creerán que dependiendo de la posición en que entreguen el instrumento dirán una u otra cosa, pero solamente el director del juego sabrá realmente que dependiendo de la postura de las piernas del participante que en ese momento tenga las tijeras se dirá una u otra cosa. Por ejemplo, si el que ostenta las tijeras tiene los pies cruzados (uno encima del otro), las tijeras estarán cruzadas; si los pies del jugador correspondiente aparecen juntos, las tijeras en ese momento estarán cerradas; si por el contrario, los pies y las piernas permanecen separadas, las tijeras estarán abiertas.

Será el director del juego el que vaya diciendo en cada momento la forma correcta en que se van pasando las tijeras, pero sin desvelar en ningún momento el truco. Los jugadores que vayan descubriendo el secreto se irán retirando del juego y al final sólo permanecerán aquellos que no se hayan dado cuenta del "quid" de la cuestión.

LAS CULEBRAS

Participantes: Grupo mínimo de 8 personas,

Edad: a partir de los cinco años.

Desarrollo: Se puede jugar tanto al aire libre como en el interior de un local. Se dividen los jugadores en equipos.

Cada equipo formará una serpiente enganchándose los unos de los otros, agarrando la mano del de atrás el cuerpo del de adelante. Al primero del equipo le denominaremos cabeza y al último cola, y el juego consiste en que la cabeza de una de las serpientes agarre la cola de la otra. Gana el juego la culebra que primero enganche con su cabeza la cola del contrincante.

VESTIR AL ESPANTAPÁJAROS

Participantes: Grupo, desde los 7 años.

Material: Prendas que tengan dificultades para colocar, si es posible con botones.

Desarrollo: Unos espantapájaros han sido colocados en un campo, pero es necesario vestirlos. Delante de cada equipo se levanta uno de ellos, en esqueleto, cuya base estará fuertemente clavada al suelo y cruzada por un listón transversal al nivel de los hombros, una cara recortada o hecha con una lata de conservas pintada y decorada representando las distintas partes del rostro y colocada en la parte superior del poste.

En la salida cada jugador recibe una o varias prendas que habrá de colocar al espantapájaros. Los primeros salen a toda velocidad hacia él y colocan las prendas de que van provistos, regresando al punto de salida para dar el relevo a los segundos, los cuales realizarán las mismas operaciones pero a la inversa, quitándole la ropa y regresando.

RELEVOS DEL CANGREJO

Participantes: Grupo mínimo de 8 personas,

Edad: a partir de los cinco años.

Desarrollo: En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida.

A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.

BAILES POR PAREJAS

Participantes: Grupo mínimo de 11 personas (tiene que haber un número impar),

Edad: a partir de los 5 años.

Desarrollo: Todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda.

Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto.

Nota: Es ideal para lograr una buena relación en el grupo y favorecer las relaciones personales.

ACECHANDO AL JEFE

Definición: La persona que está siendo acechada intentará coger de improviso a alguno de los que le siguen.

Participantes: Grupo, clase,... a partir de 11 - 12 años.

Desarrollo: Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los miembros de cada grupo se intercambian para que todos tengan la oportunidad de ser acechados. Las reglas del juego son simples.

La persona que está siendo acechada pretende demostrar que él no sabe que está siendo seguido. De manera que cada vez que él se detiene, lentamente se vuelve y mira si puede ver alguno de quienes le sigue. Si los ve deberá mencionar el nombre de la persona que ha visto en alta voz. Si llegase a oír ruidos producidos por las personas que lo siguen, él puede voltearse de repente sin necesidad de detenerse. El detenerse y el voltearse lentamente le da a quienes lo están siguiendo tiempo para poder ocultarse mientras que un movimiento rápido para voltearse dejarla a muchos sorprendidos y por consiguiente serían vistos.

Después de cierto período todos los chavales se reúnen y se secciona a uno muchacho para que actúe como el acechado. Debe cuidarse que cada muchacho de cada grupo tenga la oportunidad de servir como el acechado.

BARCOS EN LA NIEBLA

Definición: Se trata de moverse con los ojos vendados a las órdenes de un jugador.

Objetivos: Fomentar el sentido del oído y la coordinación de todos los jugadores.

Participantes: Grupo, clase,... a partir de 11 - 12 años.

Material: Pañoletas o pañuelos; dos sillas o dos objetos de tamaño similar.

Desarrollo: Se dividen los participantes en pequeños grupos.

Los miembros de cada grupo son vendados en los ojos y deben pararse en una fila india con las manos puestas sobre los hombros del compañero que está al frente. El líder del grupo va al final de la línea. El no debe estar vendado, pero no debe moverse del lugar donde está. Al final del local y frente a cada grupo debe haber dos sillas u objetos separados entre sí a tres pies de distancia. Estas sillas representan la entrada a un puerto o bahía segura. A la señal de comenzar, las líneas de scouts vendados empiezan a moverse guiados por los gritos de los respectivos Guías de los grupos, los líderes habrán de guiar su "babor" (izquierda) y "estribor" (derecha).

DOCUMENTO 2

PROGRAMA PARA LA PUESTA EN MARCHA DE LAS INSTALACIONES, LIMPIEZA Y SU MANTENIMIENTO

Se detallan las principales acciones y tareas a realizar diariamente para proceder a la correcta apertura del aula de modo puntual a las 7:30H, en perfectas condiciones de limpieza y funcionalidad.

El personal:

Deberá de realizar el acceso al centro **10 minutos** antes de la apertura a los alumnos:

Diariamente a la entrada:

- ★ Se llevara a cabo inspección de aula.
- ★ Se procederá a ventilar el aula.
- ★ Proceder a organizar las sillas y mesas.
- ★ Preparar el material de trabajo.
- ★ Comprobar el correcto funcionamiento del timbre de acceso en caso de que hubiera.
- ★ Encender la iluminación de acceso al aula.
- ★ Proceder a la apertura de las puertas.

Diariamente durante la realización del servicio:

1. Evitar que las mochilas queden tiradas por el suelo.
2. Velar porque no se tiren papeles al suelo.
3. Utilizar solo el material necesario para la actividad diaria.

Diariamente a la Finalización del servicio:

1. Organizar correctamente todo el material utilizado.
2. Dejar el aula tal y como la encontramos.
3. Comprobar que todos los aparatos eléctricos están desconectados.
4. Proceder al apagado de luces.
5. Cierre de aula.

DOCUMENTO 3

PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO Y ATENCIÓN AL ALUMNADO

A través de este documento se definen todas las acciones que deberemos de ejecutar para garantizar la atención de los alumnos y alumnas en la prestación del servicio del aula matinal, independientemente de su edad o posible NEE.

Así mismo velar por garantizar la correcta recepción y entrega posterior de los menores a sus responsables docentes tras el servicio, prestando especial atención en aquellos centros que disponen de diferentes edificios.

Temporalización diaria de la jornada de Aula Matinal

La temporalización que presentamos no es un documento rígido ni estable, expresa los pasos y rutinas establecidas para el servicio de modo que es completamente flexible y dinámica y estas acciones pueden cambiar o modificarse y adaptarse al uso particular que cada familia en cada centro le dé al Servicio. La actuación diaria del equipo en el Aula Matinal comprende las siguientes acciones y responsabilidades que presentamos detalladas:

El equipo se persona diariamente en las instalaciones 10 minutos antes del comienzo para garantizar la presencia de todos los monitores/as del servicio antes de la apertura, ponerse el uniforme y proceder a la ventilación y organización del aula para el desarrollo de la jornada matinal.

Recepción y Bienvenida

Un monitor/a del equipo del centro será el responsable de atender la entrada de los menores, y ofrecer diariamente el saludo más cálido y agradable de la mañana, a la vez que intercambiar información con los padres y madres, que pueda ser de interés. Esta información relevante tanto para nosotros como para sus profesores, les será adecuadamente transmitida y detallada en el **cuaderno de seguimiento diario**

Tiempo de Juego Libre

En este espacio de tiempo el juego es flexible y libre, lo que favorece la acogida progresiva de los alumnos/as ya que el carácter del servicio permite una asistencia gradual en función de las necesidades de su utilización. Tomando como referencia la dotación de material existente en el aula, más la realizada por SENDA, se establecen zonas de actividades relacionados con la lectura y el refuerzo escolar, juegos de mesa, habilidad y construcción, audiciones musicales y TV en caso de existir en la dotación del aula.

Desayuno y aseo

El equipo, **que contara con el Carnet de Manipulador de alimentos**, organiza y ayuda a la ingesta de alimentos que aportan las familias a aquellos usuarios que lo requieran, así como el tiempo dedicado al aseo e higiene bucodental, respetando los ritmos personales.

Se desarrolla con el grupo un programa de alimentación saludable, normas de educación y convivencia en la mesa.

En caso de contar con algún alumno/a en el servicio con NEE, se procederá a realizar los apoyos necesario que cada menor requiera en cada caso según su discapacidad o necesidad, garantizando así su aseo.

Organización del día

Presuponiendo que contamos con la mayoría del grupo de Aula Matinal es el momento de cumplimentar el parte diario de control de asistencia en cada servicio. Este listado se irá completando a medida que se incorporen el resto de usuarios.

En este espacio se plantean los trabajos que se van a ir realizando, se organizan los equipos y se deciden en equipo la manera de realizarlos.

Programa de actividades

El programa de Actividades está asentado en las áreas de desarrollo Cognitiva y psicomotora, Lúdica, Afectiva y Social, temporalizado y tematizado por Unidades Didácticas y con una estructura de Hábitos de trabajo por días con contenidos propios que dotaran de carácter a cada día de la semana.

Minutos previos a la finalización del servicio

Durante los últimos minutos del servicio, los alumnos/as colaboran en mantener el Aula y los materiales en perfecto estado y se colocan las mochilas, talegas y prendas de abrigo antes de la salida del Aula Matinal.

Salida y acompañamiento de los alumnos/as

Todos los alumnos/as pertenecientes al servicio se organizan por edades y se sitúan en filas en la puerta del aula.

Los alumnos de infantil establecen una fila y son acompañados por un monitor/a del servicio a sus respectivas filas de acceso a sus aulas. Los monitores garantizaran en todo momento que son correctamente recepcionados por sus responsables docentes a los cuales se les informará en caso de que exista cualquier tipo de información relevante que haya que comunicar, ya haya sido facilitada por los padres del menor o por nuestro propio equipo a causa de una incidencia ocurrida durante el servicio.

En caso de que contemos con alumno/a con algún tipo de NEAE, serán acompañados al aula por un monitor/a del servicio garantizando su correcta llegada a su aula.

Fin del servicio

Una vez han sido acompañados todos los menores, se vuelve al aula, para proceder a su correcto cierre de la instalación y realizar las correspondientes tareas de limpieza y mantenimiento de las mismas.

DOCUMENTO 4
PROTOCOLO DE ACTUACIÓN EN SITUACIONES DE EMERGENCIAS

OBJETIVOS DEL PLAN DE EMERGENCIA

El plan de emergencia define la secuencia de las acciones a desarrollar para el control inicial de las emergencias que puedan producirse.

- ◆ Salvaguardar la integridad y en último término la vida de los ocupantes del centro.
- ◆ La conservación de los bienes materiales ante los posibles riesgos que puedan materializarse especialmente en el caso de fuego.

En el Plan de Emergencia buscamos dar una respuesta ante posibles situaciones que en algún momento pudieran llegar a producirse en el Centro Escolar durante el desarrollo de nuestro servicio.

¿Qué hacer? ¿Quién lo hace? ¿De qué forma? ¿Cómo? ¿En qué lugar?

PRINCIPIOS ESENCIALES PARA LA EFECTIVIDAD
DEL PROTOCOLO DE EMERGENCIA

- 1) Todo el personal del Servicio deberá participar en las labores de prevención que para el caso de emergencia se desarrollen.
- 2) Todo aquel que en ese momento estuviere en dicho centro deberá ajustarse en su conducta conforme a lo establecido en dicho plan.
- 3) El personal del servicio debe conocer de los posibles riesgos en las diversas dependencias donde pudiera desarrollar su actividad.
- 4) Indicará así mismo toda anomalía que detecte y velar por su subsanación.
- 5) Todo el personal conocerá la existencia y funcionamiento de los medios materiales disponibles.
- 6) Formación del personal del centro o residencia con vistas a suprimir sin demora toda causa anormal especialmente en los aspectos de transmisión de alarma a las personas designadas en el protocolo de emergencia y en la actuación en diversas situaciones en medidas tales como el corte de la corriente eléctrica, aislamiento de materiales inflamables, cierre de puertas y ventanas, combate del fuego en sí y en la prestación de primeros auxilios si la situación así lo exigiere.

En caso de actuación en situación de emergencia, la división de funciones y responsabilidades se repartirá de la siguiente manera:

FUNCIONES DEL JEFE DE EMERGENCIA - “J.E.”

Su función es la de dirigir el siniestro, realizando la toma de decisiones y comunicando las órdenes oportunas. Este cargo recaerá por aquella persona que el día del incidente este como Responsable del servicio, habitualmente recae esta función sobre el monitor/a de Aula Matinal con mayor antigüedad en el servicio.

Comprende la máxima responsabilidad sobre las personas que se encuentran dentro del edificio, y de las personas y bienes que aun siendo ajenas a la actividad puedan resultar afectadas. Así mismo realizará la labor de coordinación con los posibles servicios externos de emergencia que pudieran intervenir (Bomberos, Ambulancias, Policía, Protección Civil etc.).

El Jefe de Emergencia estará siempre localizado, delegando en su suplente en casos de ausencia obligada.

A su vez el Jefe de emergencia asumirá también las funciones del **centro de control** encargándose por ello de realizar todas las comunicaciones determinadas en el plan. Permanecerá en su puesto hasta la evacuación total del edificio.

Siendo sus cometidos principales al tener que realizar las comunicaciones:

- Recibir los avisos de emergencia, solicitando datos sobre la gravedad y lugar donde se encuentra ubicada, comunicándolo al resto de personal del Centro en caso de que estuvieran.
- Si se confirma la emergencia lo comunicara a Bomberos o policía y Dirección de Senda SL.
- Si se confirma la emergencia dará la orden de evacuar el edificio procediendo a abrir las puertas del aula Matinal y correspondientes salidas del edificio.
- Será informado por cada miembro del Equipo de Emergencia de la evacuación de su zona dejando constancia de ello en la “Hoja de confirmación de evacuación”
- Realizar todas las comunicaciones que sean necesarias.

FUNCIONES DEL EQUIPO DE SERVICIO EN CASO DE EMERGENCIA.

Prevención de siniestros, así como la intervención inmediata en caso de que se produzca, para evaluarlo y en su caso sofocarlo o reducir sus consecuencias.

Los miembros de este equipo se dirigen, una vez detectado el siniestro, al punto de emergencia, evalúan sus condiciones y la posibilidad de heridos, lo comunican al J. E. y comienzan, en caso de ser necesario, la evacuación del herido y la sofocación o las medidas de prevención necesarias con los medios manuales de extinción (extintores portátiles). En cualquier caso atienden las indicaciones efectuadas por el Jefe de Emergencias.

También deberán asegurar una evacuación total y ordenada de su Aula y garantizar que se ha dado la alarma. Para lo cual tendrán que:

- a) Anunciar la evacuación de su aula al ser les dada la orden de evacuar el edificio.
- b) Dirigir el flujo de alumnos/as hacia las vías de evacuación, prestando ayuda a personas impedidas, disminuidas o heridas.
- c) Comprobar que no quedan rezagados una vez evacuada su aula.
- d) Comprobar ausencias en el punto de reunión.

Finalmente deberán prestar los primeros auxilios, a los posibles lesionados durante una emergencia para lo cual:

1. Decidirán si la gravedad de algún herido requiere su traslado.
2. Un componente del Equipo de emergencia será el responsable de la recepción de los Servicios Públicos Sanitarios.
3. Informar de las posibles bajas ocasionadas por la emergencia y de la localización de los hospitalizados si los hubiera.

ATENCIÓN: Todo profesor en aulas o práctica docente actuará como parte de los equipos de emergencia.

1. EMERGENCIA.

El plan de emergencia se pone en marcha cuando se detecta un conato de incendio.

2. DETECCIÓN.

La emergencia se detectará mediante alguna persona que se encuentre próxima al lugar de la emergencia.

La persona que detecte el incendio dará inmediatamente **aviso al Jefe de Emergencia** informando del lugar y de los detalles del siniestro. Si no se localiza al Jefe de emergencia o su sustituto se llamara directamente bomberos/emergencias/ médicos/policía informándoles del lugar y de los detalles del siniestro.

El Jefe de Emergencia tras confirmar la alarma, llamara a los bomberos/emergencias/ médicos/policía en su caso.

3. AVISO AL JEFE DE EMERGENCIA

- La persona que detecte el incendio, informara al Jefe de Emergencia.
- Si no los localiza, llame a los bomberos/emergencias médicas/policía.
- Diga exactamente donde se encuentra, datos del fuego o emergencia y cuantas personas hay afectadas indicando que se trata de una guardería con niños muy pequeños.

4. JEFE DE EMERGENCIA ACUDE A LA ZONA DE LA EMERGENCIA

El Jefe de Emergencia se desplazará inmediatamente a la zona de emergencia.

5. CONFIRMACIÓN DE LA EMERGENCIA.

El Jefe de Emergencia confirmará o no la presencia de un incendio.

5.1. FIN EMERGENCIA.

En el caso de que no se confirme la emergencia el Jefe de Emergencia dará fin a la situación de emergencia, realizando una valoración y análisis de las causas que han producido dicha alarma.

5.2. EMERGENCIA REAL.

Si la emergencia se confirma, el Jefe de Emergencia valorará la magnitud de la misma así como las posibilidades de controlar la situación con medios propios, determinando la actuación en función de los siguientes criterios.

5.2.1. FUEGO DE PEQUEÑA MAGNITUD.

Se determina en los casos donde el conato detectado se considere **controlable directamente por el Equipo de Emergencia**

EN HORARIO LABORAL

(7:30 a 9:00 h)

Mediante el uso de extintores portátiles.

Si se consigue la extinción, el J.E. dará por finalizada la emergencia. El J.E. realizará un análisis de las causas del incendio e informará a la Dirección de la Empresa y Dirección de Centro para que se efectúen las acciones preventivas necesarias.

Si, por el contrario, la extinción no se consigue, el J.E. determinará fuego de gran magnitud, procediendo según lo contemplado en el apartado 5.2.2.

5.2.2. FUEGO DE GRAN MAGNITUD.

En los casos donde el conato detectado **no se considere controlable** directamente por el Equipo de emergencia, se determinará Fuego de gran magnitud según lo cual el Jefe de Emergencias dará la orden **para que se proceda a la evacuación y avisara de forma inmediata a los BOMBEROS.**

6. EVACUACIÓN

En caso de necesidad el J.E. dará la orden de evacuación. (Protocolo de evacuación de Centro)

7. TRASLADO AL PUNTO DE REUNIÓN

Si se ordena la evacuación, el personal del servicio de Aula Matinal asumirá la función de evacuar a todos los niños y comprobar que no queda ningún alumno/a en el edificio trasladándolos al **punto de reunión situado en el patio exterior**. Una vez allí el Jefe de Emergencia procederá al recuento y control de los niños y personal del servicio, de existir alguna ausencia, lo comunicara a los bomberos/policía.

El Jefe de emergencia encargara a uno de los miembros del Equipo de Emergencia que corte la luz del edificio.

8. RECEPCIÓN DE BOMBEROS.

El Jefe de Emergencia recibirá, o delegará esta función en otra persona, a los bomberos, informándoles de la situación.

9. TRASLADO AL PUNTO DE EMERGENCIA.

Se trasladará a los Bomberos al punto de la emergencia.

10. BOMBEROS ASUMEN LA DIRECCIÓN DE LA EMERGENCIA.

Los Bomberos asumirán la dirección de la emergencia.

11. FIN EMERGENCIA.

Los Bomberos comunicaran el fin de la emergencia al J.E. y este procederá en consecuencia.

Protocolo de evacuación del Centro

Normas generales de evacuación.

Dada la orden de evacuación, el personal (conocedor previamente de las diferentes alternativas de evacuación) se dirigirá con los niños inmediatamente a la salida más próxima y una vez en el exterior se dirigirá al **punto de reunión en el patio exterior**, en todo caso para contribuir a una correcta evacuación, es necesario tener presente las siguientes indicaciones:

- Si existe algún miembro del equipo que tenga un impedimento físico que dificulte la evacuación por sus propios medios, es necesario asignar, previamente a la emergencia, un compañero/a que le ayude en dicha acción.
- Si hubiera algún herido al producirse el siniestro sería algún miembro del Equipo de Emergencia, asignado por el Jefe de Emergencia, el responsable de su traslado a un lugar seguro.
- Al tratarse de niños de muy corta edad (entre 3 y 6 años) se hará necesario que los niños que caminen formando una cadena dándose la mano, encargándose de ello el personal de Aula Matinal que estén con ellos los cuales los llevarán hasta el punto de reunión.

La orden de evacuación del Centro, será siempre ordenada por el J.E. Esta orden podrá realizarse por comprobación propia de la emergencia o por aviso externo. Código 1000 de evacuación SENDA.

Una vez en el punto de Encuentro, el Jefe de Emergencia procederá al recuento y control de los niños y personal de la Guardería, de existir alguna ausencia, lo comunicará a los bomberos/policía.

Emergencia en caso de accidente grave.

En caso de producirse un accidente grave:

- * Permanezca sereno.
- * Solicite ayuda sanitaria a emergencias médicas. Llame al 112
- * Observe la situación antes de actuar.
- * Actúe prontamente, pero sin precipitación.
- * No mover un accidentado sin saber antes lo que tiene.
- * Jamás dar de beber a quien esté sin conocimiento.
- * No permitir que se enfríe.

Instrucciones particulares:

Accidentado en llamas:

- * Cubrir con una manta o chaqueta
- * Enfriar con agua. No retirar ropa adherida a la piel.
- * Traslado urgente.

Envenenamiento por ácidos / álcalis:

- * No provocar el vómito. Dar de beber agua si está consciente.
- * Traslado urgente.

Quemaduras químicas:

- * Quitar ropa. Disolver en agua zona afectada (ducha / lavaojos).
- * Solicitar asistencia sanitaria.

Intoxicación por inhalación.

- * Extraerá la víctima del ambiente tóxico.
- * Mantenerle tumbado y abrigado
- * Traslado inmediato a Centro de asistencia médica.

Con el fin de establecer la comunicación entre los diferentes agentes que intervienen en los procesos de emergencia se establecen a continuación los sistemas de comunicación necesarios:

a. AVISO AL JEFE DE EMERGENCIA.

Se efectuará siempre que se origine una situación de emergencia mediante una comunicación verbal.

En caso de NO poder localizarse al Jefe de Emergencia o sustituto y exista un peligro eminente, se avisará a bomberos/emergencia médica/policía según proceda.

b. AVISO AL EQUIPO DE EMERGENCIA.

Será efectuado por el **Jefe de emergencia de viva voz.**

c. AVISO A LOS SERVICIOS EXTERNOS DE INTERVENCIÓN.

Lo determinará el J.E. se efectuará por vía telefónica utilizando el directorio de emergencias. Una vez se ha confirmado un siniestro de gran magnitud, se dará aviso a los Bomberos.

d. AVISO DE EVACUACIÓN DE LAS INSTALACIONES.

En caso de necesidad el J.E. comunicara a todo el personal que presta servicio de aula matinal de la necesidad de evacuar las instalaciones.

DIRECTORIO TELEFONICO

Centro escolar.....
Telefono:.....

TELÉFONOS DE UTILIDAD:

- EMERGENCIAS 112
- Urgencias médicas 061
- Bomberos: 080
- Policía Local: 092
- Policía Nacional: 091
- Información toxicología: 91 5620420

Instrucciones y consignas.

A continuación, se recogen las instrucciones y consignas particulares para los miembros de los diferentes equipos, así como para el resto de personas que pudieran encontrarse en el interior de los edificios en el momento de producirse un incendio.

NOTA.

Las instrucciones y órdenes que emita deben ser claras y concisas, con el fin de evitar equívocos que puedan dar lugar a situaciones peligrosas.

INSTRUCCIONES AL J.E.

1. Debe estar **siempre localizable**, y en caso de ausencia lo notificará al sustituto.
2. Una vez declarada la emergencia, acudirá urgentemente a la ZONA DE EMERGENCIA, desde donde la dirigirá conforme a lo establecido en apartados anteriores.
3. Dará la orden de evacuación de acuerdo con la evolución de la situación.
4. Avisará a los medios del exterior que procedan para la emergencia:

Bomberos (081), emergencias médicas (061), policía nacional (091) o local (092), aportando la máxima información posible: naturaleza de la emergencia, lugar exacto donde ha sucedido, número de heridos, cómo acceder al lugar de la emergencia, número de teléfono de la guardería.
5. En caso de evacuación dará instrucciones personales.
6. Es informado por cada miembro del E.E. de la evacuación de su zona, dejando constancia de ello en la "Hoja de confirmación de evacuación".
7. Realizará el recuento de los niños y del personal de la guardería en el punto de encuentro si alguien hubiera quedado en el interior del edificio lo comunicará a los bomberos/policía.
8. A la llegada de los Servicios Públicos de Intervención, cederá el mando de la emergencia al responsable de los mismos. Asimismo, colaborará con ellos en todo aquello en que le sea requerida su ayuda.
9. Una vez extinguido el incendio o controlada la situación de emergencia, inspeccionará las instalaciones siniestradas y redactará un primer informe, sin detrimento de posteriores análisis con detenimiento.
10. En caso de recibir un **aviso de amenaza de bomba**, como **norma general deberá tomarse estas amenazas como ciertas**, a no ser que sepamos con seguridad que dicha amenaza carece de fundamento, y procederá a avisar a la policía.

INSTRUCCIONES PARA LOS MIEMBROS DE LOS EQUIPOS DE EMERGENCIA.

EN NINGUN CASO PONGA EN PELIGRO SU INTEGRIDAD FÍSICA

A) SI DESCUBRE O LE INFORMAN DE UN FUEGO EN SU ZONA:

1. INFORME AL JEFE DE EMERGENCIA.
2. SI CREE POSIBLE LA EXTINCIÓN MEDIANTE EXTINTORES PROCEDA A LA MISMA, INFORMANDO EN SU CASO AL JEFE DE EMERGENCIA.
3. EN CASO DE NO CONSEGUIR LA EXTINCIÓN, O SI DESDE UN PRINCIPIO LA CONSIDERA NO POSIBLE POR MEDIO DE EXTINTORES PORTÁTILES, ACTÚE COMO SIGUE.

- A) INFORME AL JEFE DE EMERGENCIA.
- B) EVITE QUE SE PROPAGUE.
- C) COMIENCE LA EVACUACIÓN.
- D) ESPERE INSTRUCCIONES.

B) ACTUACIÓN MEDIANTE EXTINTORES PORTÁTILES.

1. COMPRUEBE LA IDONEIDAD DEL AGENTE EXTINTOR CON LA CLASE DE FUEGO.
2. RETIRE EL PASADOR DE SEGURIDAD TIRANDO DE LA ANILLA (Fuera de la zona de incendio).
3. EFECTÚE UNA CORTA DESCARGA PARA COMPROBAR QUE EL EXTINTOR FUNCIONA.
4. DIRIJA LA PROYECCIÓN DEL AGENTE EXTINTOR A LA BASE DE LAS LLAMAS DEJANDO A SU ESPALDA UNA VÍA DE ESCAPE.
5. UNA VEZ APARENTEMENTE EXTINGUIDO EL INCENDIO NO LE DÉ NUNCA LA ESPALDA E INSPECCIONE LA ZONA.

C) AL RECIBIR LA ORDEN DE EVACUACIÓN:

- 1) ANUNCIE LA EVACUACION DE LA ZONA QUE TIENE ASIGNADA.
- 2) DURANTE LA EVACUACIÓN REALIZARA LOS SIGUIENTES COMETIDOS.
 - A. GUIARÁ A LOS NIÑOS/AS HACIENDOSE QUE SE DEN LA MANO PARA FORMAR UNA CADENA Y AQUELLOS CON DIFICULTAD DE MOVILIDAD LOS COGERA EN BRAZOS O EN LOS CORRESPONDIENTES CARROS DE EMERGENCIA DIRIGIENDOLOS HACIA LAS VÍAS DE EVACUACIÓN PRACTICABLES.
 - B. TRANQUILIZARÁ A LOS NIÑOS/AS DURANTE LA EVACUACIÓN, PERO ACTUARÁ CON FIRMEZA PARA CONSEGUIR UNA EVACUACIÓN RÁPIDA Y ORDENADA.
 - C. AYUDARÁ EN LA EVACUACIÓN DE PERSONAS IMPEDIDAS, DISMINUIDAS O HERIDAS.
 - D. NO PERMITIRÁ LA RECOGIDA DE OBJETOS PERSONALES.
 - E. NO PERMITIRÁ EL REGRESO A LOS LOCALES EVACUADOS A NINGUNA PERSONA QUE PRETENDA IR A BUSCAR ALGÚN OBJETO O A OTRA PERSONA.
- 3) UNA VEZ FINALIZADA LA EVACUACIÓN DE LA ZONA COMPROBARÁ QUE NO SE QUEDA NINGÚN REZAGADO EN LA MISMA ESPECIALMENTE SERVICIOS, DESPACHOS O SIMILARES.
- 4) COMPRUEBE QUE NO QUEDAN APARATOS CONECTADOS NI PUERTAS O VENTANAS CERRADAS O ABIERTAS (en caso de incendio).
- 5) INDIQUE AL JEFE DE EMERGENCIA DE LA EVACUACIÓN DE SU ZONA Y DIRIJASE CON LOS NIÑOS/AS AL PUNTO DE REUNIÓN PARA DETECTAR POSIBLES AUSENCIAS.

D) EN CASO DE ACCIDENTE PERSONAL.

1. SI LA(S) PERSONA(S) ACCIDENTADA(S) PUEDEN VALERSE POR SI MISMA(S) ACOMPAÑELE(S) HASTA EL JEFE DE EMERGENCIA.
2. SI LA(S) PERSONA(S) ACCIDENTADA(S) NO PUEDEN VALERSE POR SÍ MISMA(S) COMUNIQUELO AL JEFE DE EMERGENCIA.

INDICANDO:

- NUMERO DE HERIDOS.
- GRADO DE INCAPACIDAD/INMOVILIDAD.

PUNTO 5

ESTUDIO ORGANIZATIVO DEL SERVICIO PUBLICO

1º-FUNDAMENTACIONES.

Desde Senda SLL, planteamos el Proyecto Organizativo y de Gestión como un documento de trabajo que sirve como referencia a toda la planificación y a la organización, dando vida y sentido al funcionamiento global del servicio de aula matinal.

Es objetivo primordial de nuestro servicio, el proporcionar bienestar, cuidar el desarrollo y facilitar los estímulos y recursos necesarios para ayudar a crecer en el campo educativo y en el desarrollo de su personalidad a los niños y niñas que van a asistir al servicio de Matinal.

Intentamos que con estas normas y medidas de interacción se establezcan mecanismos claros y sencillos para dar respuesta a las exigencias del funcionamiento del servicio así como, la correcta coordinación con el funcionamiento normal del Centro Escolar y las interacciones que se puedan producir entre el personal de Senda SL y el propio del Centro.

Para conseguir un ambiente de respeto en todos los sectores que componen el Centro y garantizar la consecución de la tarea educativa planteada en el proyecto educativo, necesitamos establecer un conjunto de normas que permitan la buena organización y funcionamiento del centro, revirtiendo en la seguridad, estabilidad y atención individualizada y colectiva de los niños y las niñas.

Proponemos un modelo organizativo, de participación y control en la vida del centro, de manera que todos los sectores comprometidos contribuyan con sus aportaciones a conseguir el objetivo básico del servicio, que no es otro que ofrecer un servicio de calidad, atención y cuidado de los alumnos/as en el horario de prestación de nuestro servicio de 7:30h a 9:00H dentro de un marco de **respeto, tolerancia y libertad**



2º.- GESTIÓN DE RECURSOS HUMANOS.

Lo que hoy día nos identifica como una gran empresa, es nuestro personal, del cual podemos destacar su ilusión, dinamismo, apertura a nuevas iniciativas y el desarrollo de programas innovadores, reflexionando sobre la práctica educativa y participando junto con los demás miembros de la comunidad educativa en su organización y gestión.

El trabajo en equipo es la base de todo el funcionamiento y de las relaciones profesionales que se establezcan en la práctica educativa y docente, tomando siempre como referente y fin de nuestra labor el mayor bienestar y cuidado de nuestros chicos/as, ofreciéndoles a ellos/as y sus familias coherencia y unidad en el desarrollo de nuestras funciones.

Lo que nos permite:

- Un aprovechamiento racional de los recursos.
- La distribución de las tareas y la diversificación del trabajo.
- Riqueza de puntos de vista.
- La concesión de respaldo y apoyo a las iniciativas.
- La colaboración en la resolución de conflictos, en la toma de decisiones y en la realización de proyectos.
- La asunción de las funciones propias.
- El intercambio de información y experiencias.
- La negociación, el consenso y la corresponsabilidad en el desarrollo del proyecto educativo.
- La formación de personas tolerantes, abiertas y flexibles.
- La aportación de datos y conocimientos sobre las peculiaridades e intereses de todos los sectores y del entorno escolar.
- Una mejora en el grado de satisfacción y en el clima de relaciones de las personas implicadas en el proceso.

Con este estudio, pretendemos que nuestro servicio y trabajo, sea una realidad integrada y no la suma del trabajo aislados unos de otros, de modo que el equipo de monitores, sea ante todo un **EQUIPO COHERENTE**, capaces de introducirse en una **DINÁMICA DE TRABAJO COLECTIVO**.

Es por ello que en el modelo de servicio de Aula Matinal que presentamos en este estudio, valoramos, no sólo que los educadores alcancen un alto nivel profesional, sino que fundamentalmente, tengan actitud y capacidad para **TRABAJAR EN EQUIPO**.

Actitud y aptitud que ha sido sobradamente demostrada a lo largo de los años de gestión educativa en el servicio de AULA MATINAL

En este sentido, tal y como se ha venido realizando hasta la fecha se pretende mantener una formación permanente y continua de los monitores/as, haciéndolos partícipes y facilitando su asistencia a cursos y seminarios de formación continua lo que permitirá mejorar su práctica y lograr una intervención planificada, coherente y compartida.

Por otro lado, si mejorar día a día nuestro servicio es una de nuestras metas, entendemos desde esta perspectiva, la evaluación como una exigencia interna del perfeccionamiento del mismo. Consideramos la **EVALUACIÓN**, como un medio básico de investigación del equipo de monitores que contribuye a un nuevo perfil profesional de nuestra función en el aula.

La Organización de la gestión de recursos humanos se estructura en los siguientes puntos:

- 2.1.- Órgano de dirección general del servicio.
- 2.2.- Órganos de coordinación de servicios y equipos de trabajo.
- 2.3.- Órganos de coordinación laboral administrativa.
- 2.4.- Órganos de apoyo logístico, documental y material.
- 2.5.- Equipo de monitores de servicio de aula matinal.

2.1.- Organos de dirección general del servicio.

Cargo ostentado actualmente por D. Alfonso Ruiz Conejo.

Con horario habitual de 7:00 a 15:00 horas, es la persona que realiza aquellas actividades propias de la dirección, como la correcta administración y buen funcionamiento del servicio, dirige la actividades y programaciones del servicio, supervisa las tareas que realizan los/as coordinadores/as del servicio y supervisa el integro cumplimiento de las obligaciones adquiridas como contratistas del servicio con ISE.

2.2.- Órganos de coordinación de servicios y equipos de trabajo.

Este equipo integrado por dos profesionales de la empresa de Servicios Socioeducativa Senda INTEGRADO por:

- A. **M^a Ángeles Roldan Serrano.**
- B. **Ana Belén Benítez Piñero.**

LAS PRINCIPALES FUNCIONES DE ESTE EQUIPO SON:

- A. Mantener relaciones fluidas y continuas tanto con los equipos de trabajo como con la dirección y coordinación del centro.
- B. Mantener continuamente informada a la dirección del centro de las incidencias y marcha diaria del servicio.
- C. Mantener la coherencia y líneas educativas marcadas por la empresa y el centro.
- D. Servir de enlace de coordinación entre empresa-centro-equipo de servicio.
- E. Atender y responder ante la demanda de los padres y madres en relación al servicio.
- F. Supervisar las acciones y tareas que realizan los equipos en la prestación del servicio de aula matinal.
- G. Realizar el seguimiento del servicio.
- H. Garantizar la asistencia y puntualidad de todos los equipos tomando registro documental de ello, y en caso de ausencia o baja laboral, proceder a la aplicación de correspondiente protocolo de sustitución de personal.
- I. Mantener actualizado los datos en la web de la Agencia Pública.
- J. Recoger las quejas y sugerencias que trasmitan las familias de los menores que asistan al servicio de aula matinal.

2.3.- Órganos de coordinación laboral administrativa.

Son las personas pertenecientes al equipo administrativo de Senda SL, encargados de la gestión administrativa y laboral del servicio de aula matinal.

Actualmente estas funciones están en manos de:

- ≈ **Susana Romero Lobato.**
- ≈ **Luís Méndez Durán.**

Entre sus funciones están las siguientes:

-Realizar todas las tareas relacionadas con el plano laboral, altas, bajas, seguimiento de enfermedades laborales, bajas médicas, emisión de contratos, nóminas, pago de salarios y emisión de certificados de todo nuestro personal adscrito al servicio de aula matinal.

2.4.- Órganos de apoyo logístico, documental y material.

Es el equipo en plantilla de la empresa Senda SL el responsable de dotar a los distintos equipos de servicio de aula matinal de todo el material necesario para el correcto desarrollo de sus funciones y de su programación. Así mismo garantizan el cumplimiento de las obligaciones que como contratistas del servicio de matinal se hayan adquirido en cuanto a entrega de dotación material a los centros educativos.

2.5.- Equipo de monitores del servicio de aula matinal.

Son las personas que estando en posesión de la titulación mínima exigida según normativa, desempeñan y ejecutan la función de monitor/a de aula matinal, cuidando del orden, la seguridad, el entretenimiento, la alimentación y el aseo personal de los/as alumnos/as tanto en el aula como en los espacios comunes.

1. Adaptar las actividades propuestas a la realidad del centro educativo.
 2. Favorecer la integración del alumnado en la dinámica del aula matinal, sobre todo en los periodos de adaptación.
 3. Desarrollar las actividades previstas para el servicio y adaptarlas al grupo asignado.
 4. Transmitir valores de cooperación, solidaridad, seguridad personal, igualdad de género, en un entorno de alegría y diversión.
 5. Crear un espacio acogedor que posibilite el crecimiento del menor en condiciones de salud y seguridad.
 6. Coordinarse con su equipo para el desarrollo de actividades previstas.
- ✓ Atender a las familias en cuantas cuestiones deseen conocer sobre el servicio y la atención que prestan a sus hijos/as.
 - ✓ Apoyo a la entrada de los alumnos/as al servicio y organizar el traslado de los alumnos/as a sus correspondientes aulas.

- **PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN DE PROFESIONALES ASIGNADOS EN CASO DE AUSENCIA Y SISTEMA DE CONTROL DE PRESENCIA DE MONITORES/AS.**

★ **Protocolo de sustitución que garantiza el funcionamiento del servicio ante imprevistos.**

El protocolo de sustitución que presenta SENDA S.L.L. pretende garantizar y asegurar la continuidad del servicio ante posibles incidencias e incidentes que puedan sobrevenir antes y durante la prestación del servicio en el mínimo tiempo posible.

El protocolo de sustitución comenzará en el mismo momento en el que uno de los miembros del equipo de monitores/as detecta alguna ausencia o incidente.

Para la correcta comprensión del protocolo de sustitución de Senda SL es necesario definir claramente los diferentes elementos que intervienen a lo largo de todo el proceso y las funciones de las que es responsable:

Bolsa de sustitución

Es la herramienta que permite a la empresa contar con una base de profesionales actualizada y que cumplan los requisitos profesionales exigibles para la prestación del servicio. Debido a la necesidad de disponibilidad inmediata que se le exige a todo este personal, la empresa tiene negociadas unas condiciones laborales determinadas y específicas para la cobertura de este servicio.

Zonas de intervención inmediata

Agrupamiento de centros que por su cercanía geográfica permitirían al monitor/a de sustitución personarse en cualquiera de ellos en un tiempo no superior a 10 minutos.

Equipo de monitores/as de sustitución por zonas

Grupo de profesionales pertenecientes a la bolsa de sustitución que residen dentro de las zonas de intervención inmediata y que en caso de activación del protocolo les permitiría atender una ausencia en cualquiera de los centros que se encuentre dentro de su zona de acción en un tiempo no superior a 10 minutos. Este equipo se compone al menos de un monitor/a por cada centro que compone la zona de intervención inmediata.

Coordinador/a de Zona

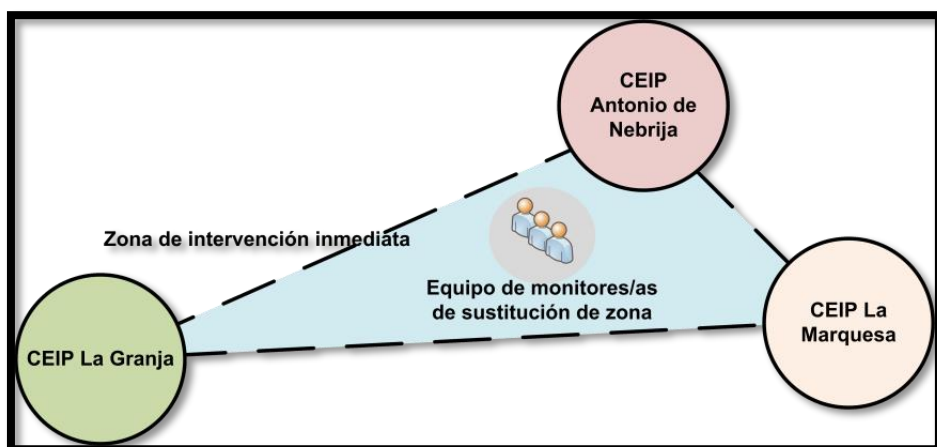
Responsable de la coordinación y supervisión de servicio.

Monitores/as activos en el servicio

Responsables de la prestación del servicio.

Monitor/a ausente

Responsable de la prestación del servicio ausente del servicio.



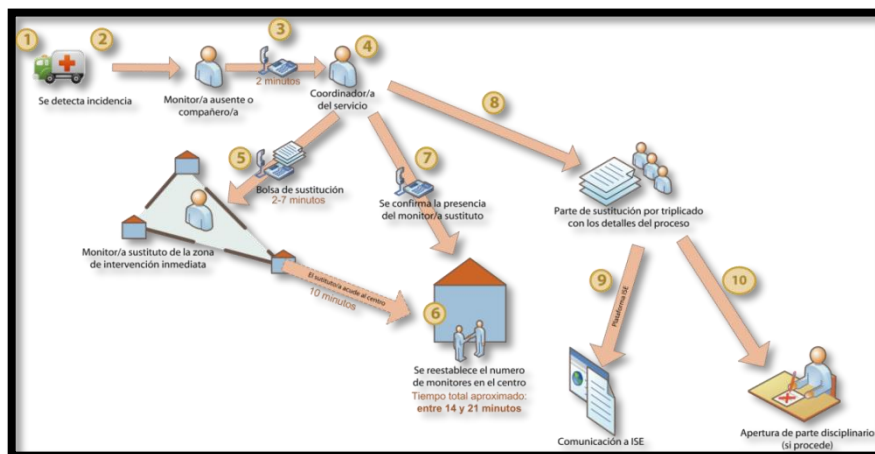
Protocolo de sustitución.

Distinguimos dos protocolos en base de la previsión con la que sucede el incidente o incidencia que provoca la ausencia:

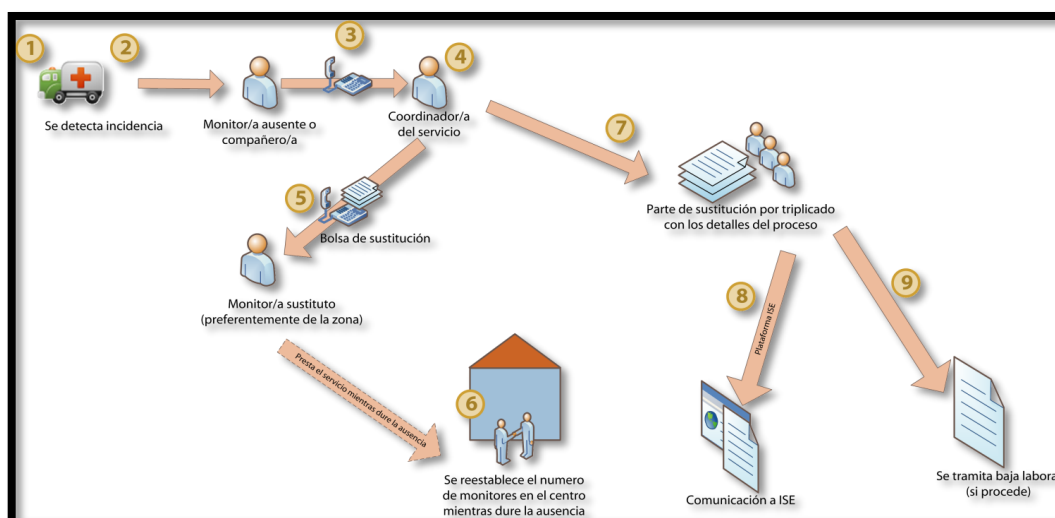
- **SIN PREVISIÓN DE AUSENCIA:** Es cuando el incidente o incidencia sucede durante la prestación del servicio o 12h previas a la puesta en marcha del mismo.
- **CON PREVISIÓN DE AUSENCIA:** Es cuando el incidente o incidencia sucede con una previsión de más de 12h a la puesta en marcha del servicio.

PROTOCOLO DE SUSTITUCIÓN SIN PREVISIÓN DE AUSENCIA			
	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	TOTAL*
1	Acontecimiento de incidente o incidencia		
2	Detección del incidente o incidencia por parte de los monitores/as		
3	Llamada de aviso al coordinador/a de Zona	2 min	2 min
4	El coordinador/a de zona pone en marcha el protocolo de sustitución sin previo aviso		
5	El coordinador/a localiza a un monitor/a del equipo de sustitución de la zona del centro donde se ha producido la ausencia.	2-7 min	4-11 min
6	El monitor/a de sustitución se persona en el centro restableciéndose el servicio	10 min	14-21 min
7	Comprobación por parte del coordinador/a que el servicio ha sido restablecido en el tiempo apropiado mediante llamada telefónica		
8	Emisión por parte del coordinador/a del centro de un parte de sustitución que detalla todo el proceso seguido, las causas y los implicados.		
9	Comunicación al ISE y al centro en un tiempo máximo de no más de 1 día desde el inicio del protocolo.		
10	En caso de que la sustitución se haya producido de una manera no justificada o por falta de responsabilidad de algún miembro del equipo se procede a la apertura de un expediente disciplinario.		

* Este protocolo restablece el servicio en un tiempo mínimo de 14 minutos y un tiempo máximo de 21 minutos.



PROTOCOLO DE SUSTITUCIÓN CON PREVISIÓN DE AUSENCIA	
	DESCRIPCIÓN
1	Acontecimiento de incidente o incidencia
2	Detección del incidente o incidencia por parte de los monitores/as
3	Llamada de aviso al coordinador/a de Zona
4	El coordinador/a de zona pone en marcha el protocolo de sustitución con previo aviso
5	El coordinador/a localiza a un monitor/a del equipo de sustitución de la zona del centro donde se ha producido la ausencia.
6	El monitor/a de sustitución se responsabiliza de la prestación del servicio mientras dure la ausencia
7	Emisión por parte del coordinador/a del centro de un parte de sustitución que detalla todo el proceso seguido, las causas y los implicados.
8	Comunicación al ISE y al centro en un tiempo máximo de no más de 1 día desde el inicio del protocolo.
9	Se procede a la tramitación y seguimiento de la incapacidad temporal correspondiente si procede.



Bolsa de sustitución de profesionales.

Es la herramienta que permite a la empresa contar con una base de profesionales actualizada y que cumplan los requisitos profesionales exigibles para la prestación del servicio.

Debido a la necesidad de disponibilidad inmediata que se le exige a todo este personal, la empresa tiene negociadas unas condiciones laborales determinadas y específicas para la cobertura de este servicio.

Es importante para el correcto entendimiento del sistema de funcionamiento de la Bolsa de Sustitución de Senda, la asimilación de estos dos conceptos, en los cuales se basa nuestro sistema de sustitución y que garantizan una respuesta rápida y eficaz.

Zonas de intervención inmediata

Agrupamiento de centros que por su cercanía entre ellos permitirían al monitor/a de sustitución personarse en cualquiera de estos centros en un tiempo no superior a 10 minutos.

Equipo de monitores/as de sustitución por zonas

Grupo de profesionales pertenecientes a la bolsa de sustitución que residen dentro de las zonas de intervención inmediata y que en caso de activación del protocolo les permitiría atender una ausencia en cualquiera de los centros que se encuentre dentro de su zona de acción en un tiempo no superior a 10 minutos. Este equipo se compone al menos de un monitor/a por cada centro que compone la zona de intervención inmediata.