



# Juegos de Convivencia 2025

**Special Olympics**  
Madrid



# JUEGOS DE CONVIVENCIA CURSO

## 2024 - 2025

### UBICACIÓN

- Fechas: Febrero, marzo, abril y mayo
- Horario de 11,00 a 15,30
- Lugar: CDM CERRO DE ALMODÓVAR y CDM BARAJAS

### DESTINATARIOS

Los destinatarios de los Juegos de Convivencia serán los alumnos de los centros de educación especial y de los centros de educación ordinaria que tengan adjudicada la actividad dentro del programa del Ayuntamiento de Madrid.

Las edades están comprendidas entre los 6 años y los 21 en algunos casos, abarcando grupos de todos los niveles educativos y de diferentes características.

### OBJETIVO

Fomentar la convivencia entre centros y entre menores con y sin discapacidad, para mejorar la integración social de todas las personas, la tolerancia y el desarrollo de la autonomía personal, utilizando para ello el deporte y los juegos compartidos en entornos comunes y utilizando los recursos ciudadanos de forma normalizada.

### TIPOLOGÍA DE LA ACTIVIDAD

La actividad comienza con las presentaciones de los participantes, y una serie de juegos de tipo recreativo en una pista polideportiva exterior; **(estos juegos se habrán preparado con anterioridad en la visita previa, y el material necesario para su realización lo traerán los propios colegios)**; así mismo, se pueden jugar partidos de fútbol o de baloncesto.

A continuación, la actividad se desarrollará en el interior del pabellón cubierto, realizándose un circuito de habilidades con los ojos vendados, en el que, por parejas, uno guía a su compañero por el recorrido y después cambian los papeles.

Posteriormente nos dirigimos a la piscina para hacer juegos recreativos acuáticos y darles un poco de tiempo libre.

A la finalización de todas estas actividades, comeremos todos juntos, haciéndose entrega de unos diplomas de participación.

## RECURSOS Y MATERIALES IMPLICADOS

Los **recursos materiales** implicados en el desarrollo de las actividades están divididos según la actividad.

**Juegos en pista exterior:** paracaídas, pañuelos, sogas, conos, petos, aros, balones de todo tipo... (material proporcionado por uno de los dos colegios o por ambos). Para contar con material de la instalación, contactar previamente con Special Olympics Madrid.

**Circuito de habilidades:** bancos suecos, conos, cintas, cuerdas, steps, pelotas, colchonetas, esterillas, pañuelos, espalderas, porterías de minihockey, canastas de baloncesto baby... de la instalación deportiva.

**Piscina:** gorros de piscina, churros, tablas, colchonetas, donuts, pull-boys, pelotas, flotadores y manguitos... de la instalación deportiva.

Los **recursos humanos** para el desarrollo adecuado de esta actividad deportiva son:

- 1 coordinador de actividad
- 3 monitores de apoyo para todas las actividades

Y por supuesto, **es muy importante la colaboración de los profesores y acompañantes de cada centro escolar**, que colaboran y acompañan a sus alumnos en todo momento, y especialmente en la piscina, a la que se accede con chancletas de baño.

## CUESTIONES A TENER EN CUENTA

El horario de la actividad será de 10:30 a 15:30. El tiempo en cada instalación será el siguiente:

- 10:40 – 11:45 Pista polideportiva (circuito ojos cerrados)
- 11:45 – 12:45 Pista exterior
- 13:00 – 14 Piscina interior
- 14:00 Comida
- 15:00 Entrega de diplomas
- 15:30 Salida para el centro escolar

Es imprescindible llevar el material de piscina (chanclas, gorro, bañador y toalla), tanto los alumnos como los profesores. Es recomendable que los alumnos lleven el bañador puesto para no perder mucho tiempo en el vestuario y llevar en la mochila una muda.

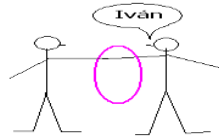
Hay que recordar que comeremos todos juntos en la instalación, por lo que deberemos asegurarnos de que todos los alumnos llevan comida, en caso de que el centro no se la aporte.

**Recordad que, para que los alumnos puedan aprovechar al máximo la actividad es muy importante la implicación y la colaboración de los profesores y acompañantes.**

# SUGERENCIAS DE JUEGOS

## JUEGOS DE PRESENTACIÓN

- **Aros corporales:** Todos en círculo y agarrados de la mano. Los participantes tienen que ir pasando por dentro del aro sin soltarse las manos, y al pasar ir diciendo su nombre.



- **Pelota con nombre:** Todos en círculo. El monitor tiene que ir pasando una pelota y el que la reciba tiene que decir su nombre y algo que le guste hacer.



- **Nombre-animal:** Todos en círculo. Cada uno va diciendo su nombre y el nombre de un animal que empiece por la misma letra que su nombre.



- **Nombre derecha:** En círculo. Todos dicen su nombre y después todos tienen que volver a decir su nombre y el de su compañero de la derecha.



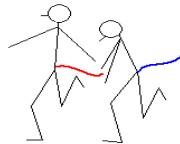


- **Nombres encadenados:** En círculo. El primero dice su nombre, el segundo dice el nombre del primero y su nombre, el tercero dice el nombre del primero, el del segundo y el suyo, y así sucesivamente.



## JUEGOS EN LA PISTA EXTERIOR

- **Quitarle la cola al zorro:** Todos con un pañuelo en la espalda, tratamos de conseguir el mayor número posible de pañuelos sin que te quiten el tuyo.



- **El balón gigante:** Con un balón lo más grande posible en grupos de 8 o 10, realizamos una carrera en la que todo el grupo tiene que ir tocando el balón e intentar evitar que caiga al suelo.

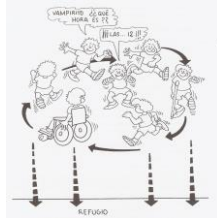


- **La cadena:** Un jugador se la queda y tiene que intentar pillar al resto. Al que coge se va agarrando de su mano y juntos tienen que ir corriendo a pillar a los demás.
- **El túnel:** En grupos. El primero tiene una pelota y va pasándola por debajo de las piernas a los de detrás y cuando llega al último éste tiene que cogerla, salir corriendo a colocarse el primero y realizar de nuevo la misma operación, gana el grupo que llegue primero a un punto determinado.





- **Vampiro:** En grupos. Un jugador en el centro (vampiro), los demás corriendo en círculo alrededor de él y preguntándole al vampiro: “vampiro ¿que hora es?”; el vampiro dice la hora que quiera pero cuando diga las 12 todos tienen que correr hasta la casa y el vampiro tratar de cogerlos antes de que lleguen.



- **Tulipán:** Un jugador se la queda y tiene que pillar a los demás; éstos, para no ser pillados, pueden decir ¡TULIPÁN! y quedarse quietos con los brazos y piernas abiertas, para ser salvados alguien tiene que pasar entre sus piernas.
- **Pilla-pilla acumulativo:** Uno o varios jugadores se la quedan y tienen que pillar a los demás con su mano colocada encima de la cabeza. Los jugadores que vayan pillando se van colocando la mano en la cabeza y se la quedan también.

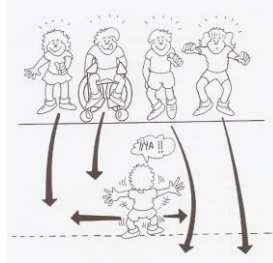


- **La bomba:** Todo el grupo sentado en el suelo y un monitor en el centro. El monitor empezará a contar del uno al diez en voz alta. Entre tanto, los jugadores del círculo se irán pasando un balón (la bomba). Cuando llegue a 10, gritará ¡bomba! y el jugador que en ese momento tenga el objeto se sentará con las piernas extendidas, de modo que cuando los compañeros que están a ambos lados se tengan que pasar el balón lo deberán hacer saltando por encima de las piernas del jugador que está sentado.
- **Balón tocado:** Un jugador con un balón, debe intentar dar al resto de sus compañeros; el que sea tocado se tiene que sentar y sólo podrá volver al juego si consigue atrapar el balón sin moverse de su sitio.
- **Moros y cristianos:** En dos grupos, cada grupo detrás de su línea, uno de un grupo sale hasta llegar a la altura de los del otro grupo, y cuando llega allí le da una palmada a uno de ellos que tiene que salir corriendo a por él, éste tiene que llegar hasta detrás de su línea antes de que le pille el otro.

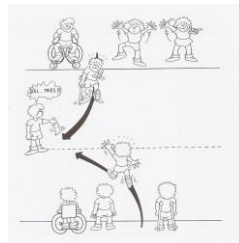




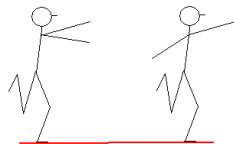
- **Muralla:** Un jugador, el “guardián”, situado en el centro del espacio delimitado. Cuando el guardián grita “¡ya!”, el resto de jugadores deberán dirigirse a la línea contraria y evitar ser tocados, los jugadores tocados pasarán a ser piezas de la muralla que irá construyendo el guardián.



- **El pañuelo:** En dos grupos, uno a cada lado del monitor y numerados; éste dice un número y el número del equipo tiene que tratar de llevar el pañuelo a su casa sin ser pillado por el jugador del equipo contrario.



- **Come cocos:** Pilla-pilla normal pero todos tienen que ir por las rayas del campo, sin poder salirse de ellas.



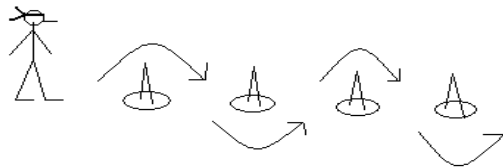
- **Partido de Fútbol**
- **Partido de Baloncesto**
- **Partido de Unihockey**

**BATERÍA DE EJERCICIOS PARA EL CIRCUITO DE OJOS CERRADOS**

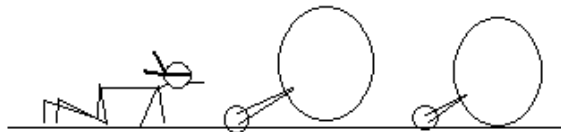
- **Los bancos:** El jugador deberá pasar caminando por encima de dos bancos suecos.



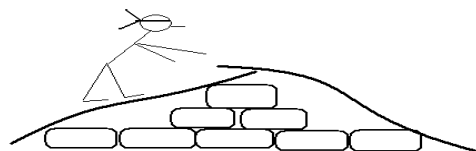
- **Zig-zag de conos:** Zigzaguar entre los conos.



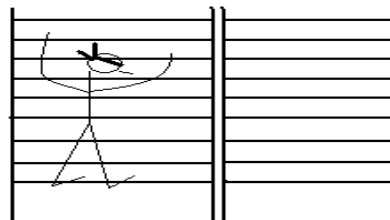
- **Pasar por los aros:** Aros colocados en el suelo, pasar entre ellos.



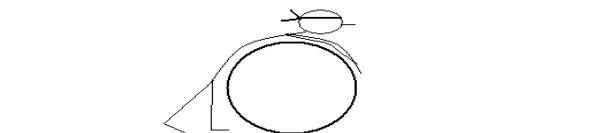
- **La gran montaña:** Con unos steps y unas colchonetas se realiza una montaña por la cual tienen que subir los jugadores.



- **Escalada:** En las espalderas, subir un par de peldaños y pasar de una a otra.



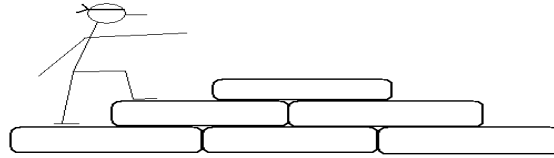
- **La bola que se desliza:** 3 colchonetas en el suelo a lo largo, y una pelota gigante, el alumno se lanza con la pelota deslizando por las colchonetas.



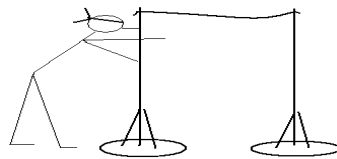




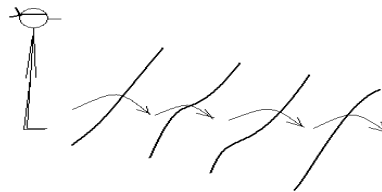
- **Las escaleras:** Steps colocados en forma de escalera, para que los alumnos suban y bajen por ellos.



- **La gran puerta:** Se hace una especie de puerta con unas picas, unos conos y unas cuerdas para que los jugadores pasen por ellas.



- **Las cuerdas:** Saltar las cuerdas del suelo con los pies juntos.



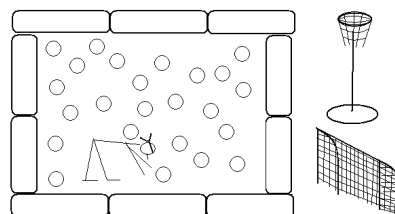
- **Los aros:** Pasar por los aros con un pie en cada aro.



- **Saltando los aros:** Se colocan varios aros en fila y los jugadores deberán saltar de uno a otro con los pies juntos.

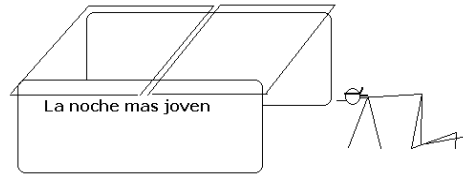


- **Piscina de bolas:** Se delimita un espacio con unos steps y se llena de bolas de goma-espuma; cada alumno coge una bola y trata de meterla o en las mini-porterías o en las mini-canastas.





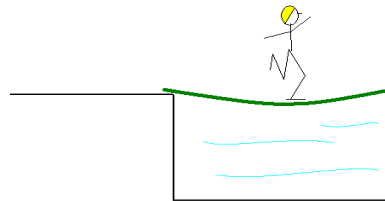
- **El túnel:** Construir un de túnel con alfombrillas y vallas para que los jugadores pasen gateando.



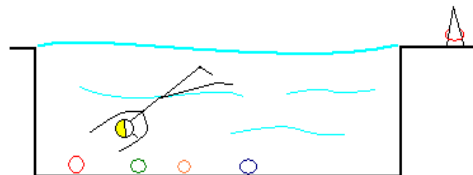
## JUEGOS PARA LA PISCINA

(Se realizarán juegos más o menos dirigidos, adaptándose a las características de los diferentes grupos y edades).

- **El trampolín de colchonetas:** Se colocan unas colchonetas y los chicos pasan corriendo por ellas y al llegar al final se tiran al agua.



- **Las anillas:** Lanzar anillas en el fondo de la piscina y a la voz del monitor, todos tienen que ir en busca de las anillas y dárselas al monitor. Variante: En vez de darle las anillas al monitor poner unos conos y los alumnos tienen que lanzar las anillas e intentar colarlas en los conos.



- **El camarero:** Llevar la tabla como si fueran camareros y tuviesen que llevar una bandeja.



- **Sentado en la tabla:** Ir hasta el otro lado de la piscina sentado en la tabla.



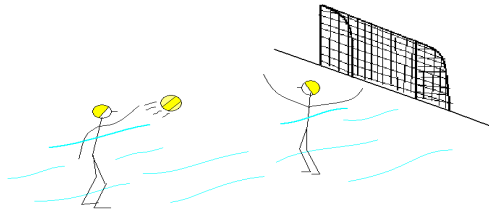
- **La tabla en la cabeza:** Ir al otro lado de la piscina con la tabla en la cabeza sin tocarla con las manos. **Variante:** Si no pueden ir sin tocarla con las manos sujetarla con una mano.



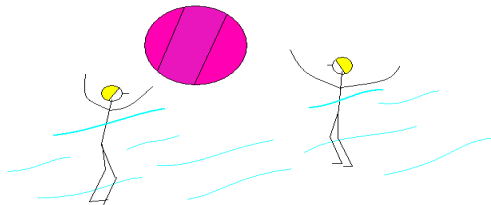
- **Surferos:** Ir de pie en la tabla como si estuviésemos surfeando hasta el otro lado.



- **Waterpolo:** Partido de waterpolo en el vaso pequeño.



- **La pelota gigante:** Dar el mayor número de toques con una pelota gigante sin que toque el suelo.



- **El corro de los salpicones:** Todos formando un círculo, se trata de salpicar lo máximo posible a todos los compañeros.
- **Carrera en círculos:** Correr haciendo círculos por el vaso pequeño y a la voz del monitor cambiar de dirección o realizar lo que éste nos indique.