

JUEGOS TERRORIFICOS



NOCHE DE VAMPIROS

DESCRIPCIÓN

- Un alumno/a hará de vampiro, y por la noche saldrá de caza para convertir al mayor número de humanos en vampiros, que se sumarán a las anteriores.
- Se salvarán yendo a sus respectivas casas para evitar que los vampiros los pillen (aros distribuidos por el campo).
- El juego se terminará o reiniciará cuando la gran mayoría de los alumnos/as se conviertan en vampiros.

EDAD

A partir de 6 años en adelante.

LAS BRUJAS

DESCRIPCIÓN

- Dos alumnos/as serán las brujas y llevarán una escoba (un churro de piscina o similares).
- Los que sean pillados se convertirán en zombies y caminarán con un balón entre las piernas.
- El juego terminará cuando todos los alumnos/as hayan sido pillados.

EDAD

A partir de 6 años en adelante.

EL HECHICERO

DESCRIPCIÓN

- Un alumno/a será el brujo y deberá de pillar con un churro (también puede utilizar un balón).
- El resto de los alumnos/as deberán de escapar del brujo, ya que si este les pilla quedarán hechizados (petrificados como estatuas).
- Otro alumno/a con un churro de distinto color, aro o pelota deberá salvar a los alumnos/as que hayan sido embrujados.

EDAD

6 años en adelante.



MEMORIA TERROFICA

DESCRIPCIÓN

- En mitad de la pista se realiza un cuadrante de 8 filas por 2 columnas para cada uno de los dos equipos, formando un rectángulo constituido por 16 conos.
- Por turnos, los jugadores/as de cada equipo deberá de levantar un cono y ver qué flashcard terrorífico hay (una bruja, un vampiro, un murciélago...).
- El siguiente compañero/a saldrá y levantará otro cono para verlo. Si no han logrado levantar las dos parejas iguales, deberán de volver a poner los conos y seguir jugando.

EDAD

8 años en adelante

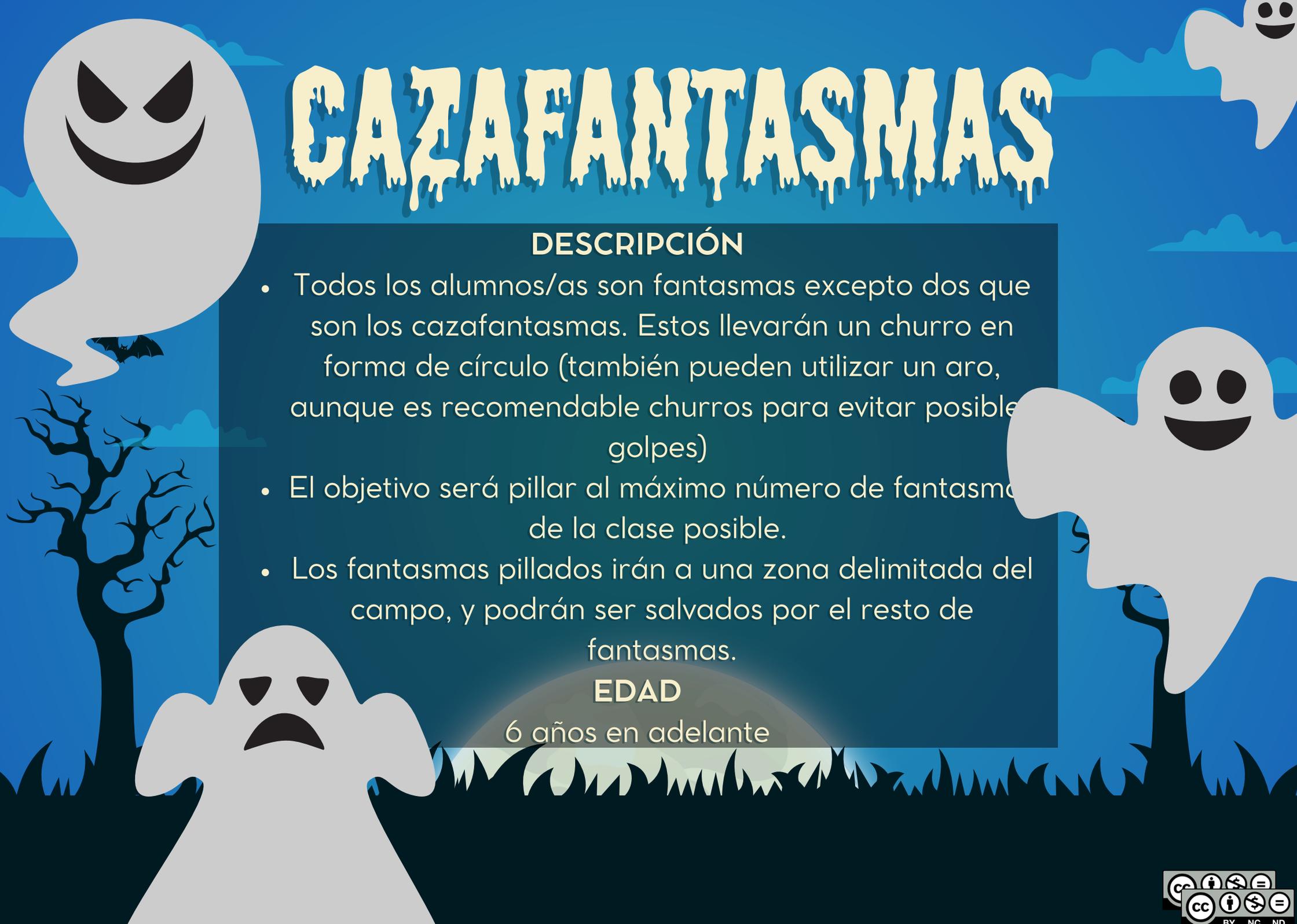
LOBOS CAZADORES

DESCRIPCIÓN

- El lobo estará situado en el extremo del campo y el resto en el otro.
- El lobo saldrá a cazar y los alumnos/as deberán huir, llegando a la zona en la que anteriormente estaba el lobo para salvarse.
- Los alumnos/as que pille el lobo se convertirán en nuevos lobos y se sumarán al primero.

EDAD

8 años en adelante.



CAZAFANTASMAS

DESCRIPCIÓN

- Todos los alumnos/as son fantasmas excepto dos que son los cazafantasmas. Estos llevarán un churro en forma de círculo (también pueden utilizar un aro, aunque es recomendable churros para evitar posibles golpes)
- El objetivo será pillar al máximo número de fantasmas de la clase posible.
- Los fantasmas pillados irán a una zona delimitada del campo, y podrán ser salvados por el resto de fantasmas.

EDAD

6 años en adelante

GUARDIANES DEL CEMENTERIO

DESCRIPCIÓN

- Repartimos aros (tumbas) por todo el gimnasio. Habrá una tumba más que alumnos/as tenemos en clase.
- Cuando se indique, el zombie (alumno/a sin aro), deberá de buscar su tumba y los guardianes del cementerio deberán de evitarlo. Para ello, los guardianes solo le pueden obstaculizar el paso, no pudiendo tocarle y siempre llegando al aro antes que el zombie.
- Cuando el zombie consiga llegar a su tumba, otro alumno de la clase será el nuevo zombie.

EDAD

7-8 años en adelante.



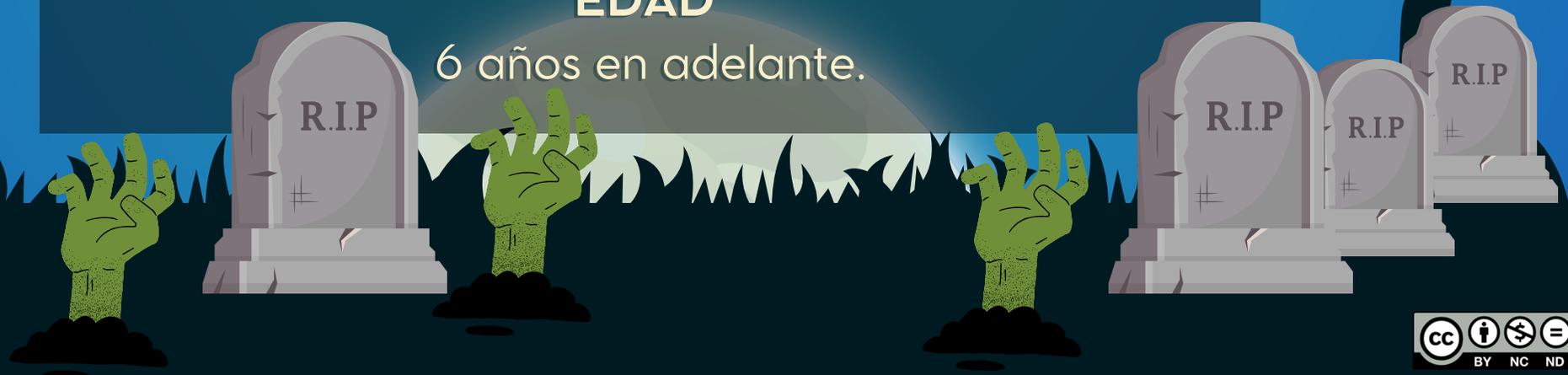
TUMBAS ZOMBIES

DESCRIPCIÓN

- Se colocan colchonetas de pilates en círculo (una menos que alumnos hay en la clase).
- Cuando suene la música terrorífica, los zombies deberán de levantarse de sus tumbas y empezar a andar en círculo.
- Cuando se pare deberán de volverse a tumbar, obteniendo un punto el jugador que no tenga su tumba.

EDAD

6 años en adelante.



BOLOS TERRORÍFICOS

DESCRIPCIÓN

- Elaboraremos los bolos terroríficos con botellas vacías de plástico las cuales las decoraremos de blanco a modo de fantasmas (podemos utilizar también calabazas alargadas).
- Los alumnos/as por grupos, deberán de derribar el mayor número de bolos terroríficos que hay.

EDAD

6 años en adelante



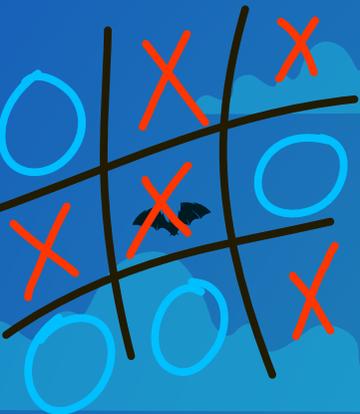
TERROR EN LÍNEA

DESCRIPCIÓN

- Dos grupos de 4/5 jugadores. En mitad del gimnasio o de la pista se realiza un cuadrante de 3 filas por 3 columnas, formando una cuadrícula constituida por 9 aros.
- Para ello podemos utilizar 3 mandarinas decoradas, globos decorados o calabazas pequeñas para cada equipo.
- El objetivo es conseguir que estén en línea (vertical, horizontal o en diagonal) antes que el equipo contrario.

EDAD

6 años en adelante



MOMIAS ANDANTES

DESCRIPCIÓN

- La clase se divide en dos grupos (situados uno enfrente del otro). Cada alumno/a del grupo deberá de escoger un personaje de halloween (fantasmas, momias, zombies, esqueletos, lobos, dráculas, arañas..) en función de los alumnos/as que haya en cada grupo.
- Cuando se indique uno de esos personajes, deberán de salir al medio y coger el pañuelo antes que el equipo rival.

EDAD

A partir de 6-7 años.



HUMANOS VS ZOMBIES

DESCRIPCIÓN

- Por parejas, y situados a 2 metros de distancia se colocarán los alumnos en el centro de la pista.
- A la voz de humanos, estos deberán de pillar a los zombies y viceversa. Cada vez que se logre pillar a la pareja se conseguirá un punto.

EDAD

A partir de 8 años



Break out by Efuegos is licensed under Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>