Juegos tradicionales y populares

El anillo perdido con dos objetos

Juego popular para 4.º de Primaria.

Para qué sirve

Trabaja la atención, la discreción en el gesto y la lectura de las señales de los compañeros. En 4.º encaja bien en la parte principal porque pide concentración sin mucho desplazamiento. Además, el grupo coopera para engañar a quien está en el centro.

Cómo se juega, paso a paso

1. Forma un corro con todo el grupo y elige a un alumno para el centro. Dale a otro dos objetos pequeños distintos.
2. Explica que todos ponen las manos juntas, en forma de cuenco, y que los objetos se pasan sin mostrarlos.
3. El de en medio cierra los ojos o se da la vuelta mientras empiezan a pasarse los dos objetos. Todos mueven las manos igual, tengan algo o no.
4. Cuando des la señal, el alumno del centro abre los ojos y observa. Tiene que adivinar quién tiene cada objeto.
5. Si acierta uno, ese compañero enseña el objeto. Cuando acierta los dos, o agota sus intentos, termina la ronda.
6. Pregunta al grupo cómo han disimulado y pasa a la siguiente ronda. Termina cuando hayan pasado varios alumnos por el centro.

Reglas

Los objetos se pasan disimuladamente, sin mostrarlos.

Organización y material

Todo el grupo en corro, de pie o sentado, con los hombros cerca para poder pasar los objetos sin que se vean. Un solo alumno en el centro y los dos objetos empiezan en manos de dos compañeros distintos.

Curso
4.º de Primaria

Momento de la sesión
Parte principal

Duración
10–15 minutos

Intensidad
Baja

Agrupación y lugar
Gran grupo en corro con las manos juntas. Gimnasio, patio o polideportivo

Material
Dos objetos pequeños

Variantes

Más fácil
Usa un solo objeto en las primeras rondas y añade el segundo cuando el grupo domine el pase disimulado.

Más difícil
Elige dos objetos casi iguales en tamaño y peso. Pide que se pasen en sentidos contrarios del corro.

Con un grupo grande o pequeño
Con un grupo grande, haz dos corros con sus propios objetos. Con un grupo pequeño, acerca el corro y fija un límite de intentos por ronda.

En poco espacio
En el aula, haz el corro sentado en sillas o en el suelo, con las manos sobre las rodillas. Así no hace falta moverse.

La variante de la ficha
Cambiar de alumno en el centro cada ronda.

Adaptaciones e inclusión

Dificultad motriz
Usa objetos fáciles de agarrar, como una pelota blanda pequeña. Permite pasar el objeto con una mano si el cuenco con dos le cuesta.

Discapacidad visual
Elige objetos con sonidos o texturas distintas y deja que el alumno del centro los reconozca al tacto cuando se descubran. Los compañeros avisan en voz baja de quién tiene cada objeto al final de la ronda.

Atención e impulsividad
Marca con una señal clara cuándo se puede adivinar. Limita los intentos para que no responda a la primera sospecha.

Seguridad y errores frecuentes

Para que nadie se haga daño

- Usa objetos blandos y sin aristas, nada que pueda hacer daño si cae.
- Deja espacio entre los alumnos para que no se den golpes con los codos al pasar los objetos.
- Recoge cualquier objeto caído antes de seguir, para que nadie lo pise.

Errores frecuentes al aplicarla

- Elegir objetos que hacen ruido y delatan el pase. Pruébalos antes y cambia los que suenen.
- Dejar el mismo alumno en el centro mucho rato. Fija un número de intentos y rota.
- No explicar que todos mueven las manos igual. Muéstralo con un ejemplo antes de empezar.

Preguntas para la reflexión final

¿Qué hacíais con las manos para que no se notara quién tenía los objetos?

¿Qué os ayudó a adivinar cuando estabais en el centro?

¿Cómo os pusisteis de acuerdo para engañar sin hablar?

Autor: Equipo de profesores de Educación Física de Espaldera. Revisada el 26 de octubre de 2026.