Juegos tradicionales y populares

El anillo perdido

Juego popular para 3.º de Primaria. Practicar un juego tradicional de atención y disimulo.

Para qué sirve

Trabaja la atención, el autocontrol y el disimulo dentro de un juego tradicional que los niños de 3.º entienden enseguida. En la parte principal sirve para bajar el ritmo sin perder la implicación de todo el grupo.

Cómo se juega, paso a paso

1. Forma el corro con el grupo sentado o de pie, a una distancia en la que todos se alcancen las manos. Elige a un alumno para el centro.
2. Explica la regla clave: todos juntan las manos en forma de cuenco y el objeto se pasa sin mostrarlo. Haz una ronda de prueba sin jugar para que lo vean.
3. Da el objeto a un alumno del corro. El del centro cierra los ojos mientras empieza el pase.
4. Al abrir los ojos, el del centro observa las caras y las manos. Los del corro pasan el objeto de mano en mano, con las manos siempre juntas.
5. Para el pase con una señal tuya. El del centro dice quién cree que tiene el objeto y tiene un solo intento.
6. Si acierta, el que tenía el objeto pasa al centro. Si falla, descubre el objeto y se repite la ronda con otro jugador.
7. Termina cuando hayan pasado varios alumnos por el centro. Cierra con una ronda tranquila y preguntas.

Reglas

El objeto se pasa disimuladamente, sin mostrarlo.

Organización y material

Corro en el gimnasio, el patio o el polideportivo, con todo el grupo cerca y las manos juntas. Un alumno al centro y el objeto pequeño en manos de un jugador del corro.

Curso
3.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
Un objeto pequeño (anillo o piedra)

Variantes

Más fácil
Pasa el objeto solo a la persona de al lado y haz pases lentos. El del centro puede tener dos intentos.

Más difícil
Introduce varios pases rápidos y que los alumnos finjan pasar el objeto aunque no lo tengan. El del centro solo tiene un intento.

Con un grupo grande o pequeño
Con grupo grande, haz dos corros con un objeto cada uno y un profe pendiente de cada uno. Con grupo pequeño, usa un corro cerrado y pases cortos.

En poco espacio
En el aula o en un gimnasio pequeño, juega sentados en sillas o en el suelo, con el corro más cerrado y pases de proximidad.

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

Adaptaciones e inclusión

Dificultad motriz
Usa un objeto algo mayor y fácil de agarrar. Deja que la persona con dificultad se siente y pase el objeto con la mano que mejor controle.

Alumnado con TEA
Anticipa las reglas con una demostración y señales visuales. Fija el orden de los turnos y avisa antes de cada cambio de ronda.

Atención e impulsividad
Haz rondas cortas y da al alumno una actividad clara, como pasar siempre en un mismo sentido. Dale un turno pronto en el centro.

Seguridad y errores frecuentes

Para que nadie se haga daño

- Mantén el corro con espacio entre los jugadores para evitar choques al levantarse o girarse.
- Usa un objeto pequeño pero blando o liso, sin bordes. Quita cualquier piedra con aristas.
- Revisa que el suelo esté limpio y seco, sobre todo si juegan sentados.

Errores frecuentes al aplicarla

- Dejar rondas demasiado largas hace perder la atención. Corta cada ronda cuando veas que baja el interés.
- No ensayar el pase disimulado provoca que enseñen el objeto. Haz antes una ronda de prueba sin jugar.
- Repetir siempre a los mismos en el centro desmotiva. Anota quién ha salido y reparte los turnos.

Preguntas para la reflexión final

¿Cómo has conseguido disimular que tenías el objeto?

¿En qué te fijabas cuando estabas en el centro para adivinar?

¿Qué cambiarías para que el juego fuese más difícil?

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