Motricidad

El laberinto de coordinación con dos guías

Juego de habilidades motrices para 4.º de Primaria.

Para qué sirve

Trabajan la orientación en el espacio, la comunicación clara y la coordinación entre compañeros. En 4.º ya dominan el laberinto guiado con un solo guía, así que añadir un segundo guía sube la exigencia. Encaja en la parte principal, cuando el grupo ya está activado y puede escuchar con calma.

Cómo se juega, paso a paso

1. Monta el laberinto con conos y aros antes de que lleguen. Deja pasillos amplios y que se vean desde varios puntos.
2. Forma tríos y reparte roles: un caminante y dos guías. Explica que el caminante lleva los ojos suavemente tapados con un pañuelo o los cierra.
3. Coloca a cada guía en un punto distinto del laberinto, lejos del otro. Así cada uno ve el recorrido desde un ángulo diferente.
4. Da un minuto para acordar un código: palabras cortas como «recto», «gira derecha», «para». Recuerda la regla: instrucciones claras y coordinadas, sin contradecirse.
5. Da la salida. El caminante avanza despacio solo cuando oye instrucciones que coinciden. Si los guías se contradicen, el caminante se detiene y ellos se ponen de acuerdo.
6. Cuando el caminante llega al final, el trío cambia de rol. Repite hasta que los tres hayan sido caminante.
7. Termina con el grupo sentado y comenta qué falló y qué funcionó en la comunicación.

Reglas

Las instrucciones deben ser claras y coordinadas entre los dos guías.

Organización y material

Reparte los tríos por todo el espacio, cada uno con su tramo de laberinto de conos y aros. Deja pasillos de seguridad entre tríos y evita que los guías se pisen entre sí.

Curso
4.º de Primaria

Momento de la sesión
Parte principal

Intensidad
Media

Agrupación y lugar
Tríos. Gimnasio, patio o polideportivo

Material
Conos, aros

Variantes

Más fácil
Reduce el laberinto a pocos conos y pasillos anchos. Un guía puede dar solo órdenes de dirección y el otro solo de parada.

Más difícil
Aumenta los obstáculos y pasa por aros dentro del recorrido. Pide a los guías instrucciones sin usar las palabras «derecha» e «izquierda».

Con un grupo grande o pequeño
Con grupo grande, haz dos laberintos y que los tríos esperen turno observando. Con grupo pequeño, usa un solo laberinto y rota los roles con calma.

En poco espacio
Usa medio patio o el aula con pocos conos y recorrido en zigzag corto. Haz que trabajen por turnos, un par de tríos a la vez, y el resto observa.

La variante de la ficha
Cambiar los roles tras completar el recorrido.

Adaptaciones e inclusión

Discapacidad visual
Deja al alumno no tapar los ojos y que se guíe solo por la voz. Pide a los guías que usen palabras y referencias sonoras, no gestos.

Alumnado con TEA
Enseña el recorrido antes con un ensayo a ojos abiertos. Fija las palabras del código en una tarjeta y mantén los mismos roles.

Dificultad motriz
Ensancha los pasillos y quita los obstáculos bajos. Deja que el caminante se desplace a su ritmo, sin límite de tiempo.

Seguridad y errores frecuentes

Para que nadie se haga daño

- Tapa los ojos de forma suave, con un pañuelo flojo o solo cerrados. Deja que se destape en cuanto lo necesite.
- Mantén el laberinto libre de obstáculos fuera de los conos y aros. Los aros planos pueden resbalar, así que comprueba que no se muevan.
- Camina siempre andando, nunca corriendo. Separa bien los tríos para evitar choques.

Errores frecuentes al aplicarla

- Dejar que los dos guías hablen a la vez. Fija turnos o un código previo para que no se pisen.
- No dar tiempo para acordar el código. Reserva un minuto antes de salir o habrá contradicciones continuas.
- Saltarse la parada cuando hay contradicción. Insiste en que el caminante se detenga y espere acuerdo.

Preguntas para la reflexión final

¿Qué hicisteis los guías para no contradeciros?

¿Qué instrucción os ayudó más cuando ibas con los ojos tapados?

¿Qué cambiaríais en vuestro código para hacerlo mejor la próxima vez?

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