

INDICE

Presentación.	Pág.
Introducción.	
I. Juegos que cultivan la memoria:	
- Antón Firulero.....	15
- Por aquí pasó un soldado.....	15
- Pedro llama a Pablo.....	16
- Pisi, pisi, gaña.....	17
- Un barquito cargado de	17
- La danza de la serpiente.....	19
- Los pollos de mi cazuela.....	20
II. Juegos que favorecen el desarrollo de la imaginación.	
- Ambo matarilerilerón.....	27
- Adivina el oficio	28
- Pisote.	29
- El lobo.....	30
- El juicio.	31
- La sortija	32
- Frío frío, calor calor.....	32
- Las tinajas.	32
- Caja de <u>sorpresas</u>	33
- Me metí un vidrio.....	34
- Seguido.	34

III. Juegos que contribuyen a estimular destrezas psicomotoras:

- Escondido	41
- Quemado	41
- Los sentidos	42
- Pan caliente	42
- Doña Ana	43
- Mirón Mirón	44
- El baile de las bombas	45
- La gallinita ciega	46
- Caballos y caballeros	47
- Arroz con leche	47
- El peregrino	48
- El baile de la papa	49
- El baile de la escoba	49
- El baile del sombrero	49
- Pata renca	50
- El tarro	50
- La sillita	51
- Llamo	51
- Carrera de zancos	52
- Los perros y el hueso	52
- ¿Quién tiene la bola?	52
- Carrera de relevos	53
- Carrera de sacos.....	54
- Uno, dos, tres, QUESO	55
- Culebrilla	55
- Para comer ensalada	56
- Reloj	57
- Cuartel inglés	57
- El gavián y la gallina	58

- El zapatero loco	58
- Suela	58
- Carrera de obstáculos humanos	59
- Oba	60
- Carrera del huevo	61
- Turca, turca, la gran Turquía	61
- ¿Compran huevos?	62
- Saltando obstáculos	62
- Caracol col col	62
- Rayuela	63
- Chócolas	64
- Trompos	65
- Cromos	65
- Taco	66
- La cebolla	66
- La canasta de...	66
- Carrera de aros	67
- Quedó	68
- Desde Córdoba a Sevilla	68

IV. Juegos que favorecen la interpretación dramática.

- Espejos	75
- Las estatuas	75
- San Selerín	75
- Mímica	76

V. Rimas para elegir por sorteo al jugador que será el dirigente . 79