

COLECCIÓN DE JUEGOS  
INFANTILES:  
**JUEGOS A LA ORILLA DEL MAR**



Autora

Virginia González Ferrer

Año 2011



**INDICE**

1. Introducción
  - 1.1. Origen e historia
2. Descripción del material
3. Modalidades y reglas del juego
  - 3.1. Juegos movidos
    - 3.1.1. Juegos tipo carreras y relevos
      - Carreras simples
      - Carreras de relevos
      - El caracol
      - La anguila
      - El ciempiés
      - Las olas
    - 3.1.2. Juegos tipo ataque y defensa
      - Pelea de pingüinos
      - La serpiente marina
      - El torneo
      - Carga de caballería
    - 3.1.3. Juegos diversos
      - Carreras al tesoro
      - Los conejitos
      - La cola de pez
      - El dique
  - 3.2. Juegos tranquilos
    - 3.2.1. Juegos tipo "juegos de sociedad"
    - 3.2.2. Juegos sin preparación
      - Paso silencioso
      - El dibujo inacabado
      - Silueta-retrato
    - 3.2.3. Juegos con preparación
      - Tiburón y sardinas
      - Pesca con arpón
      - Tres por aquí, tres por allá
4. Referencias bibliográficas
  - 4.1. Índice bibliográfico
  - 4.2. Índice de ilustraciones

MUSEO DEL JUEGO



## 1 INTRODUCCIÓN

Todos los juegos que se pueden realizar en un terreno descubierto son posibles en la playa. La arena fina se presta especialmente a las diversiones de un grupo dinámico.

Lo primero que se debe hacer es familiarizar a los niños con el agua, la arena, las rocas, etc. Después de una buena toma de contacto se puede empezar con algún que otro juego organizado.

El juego libre es la actividad ideal en la playa, sin embargo, algunas veces los juegos organizados, sobre todo con chicos y chicas más mayores, permiten un descubrimiento más personal.

En este tipo de juegos también debemos tomar algunas precauciones, porque aunque se trate de un terreno ideal debemos tener cuidado con las conchas cortantes, botellas, latas y muchos objetos enterrados o semienterrados por la marea y que pueden resultar peligrosos.

MUSEO DEL JUEGO



### 1.1. ORIGEN E HISTORIA



Ilustración 1

El origen de este tipo de juegos se puede remontar a la aparición de los primeros juegos de la historia ya que no existe ninguna restricción para jugar en la playa y además el mar siempre ha sido un lugar atrayente para el ser humano.

Se tienen antecedentes de juegos muy similares a las palas en la playa desde la Antigüedad, en las civilizaciones de los mayas, egipcios, griegos, romanos, y durante la Edad Media, en las ciudades italianas del siglo XI. Y no solo de las palas, ya que cualquier juego que se realice al aire libre puede practicarse en la playa.

### 2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

El tipo de material que se utiliza para estos juegos es muy variado ya que casi cualquier objeto puede servir para jugar en la playa y, además podemos hacer que los niños dejen volar su imaginación.



Ilustración 2

Para todas estas actividades cubos y palas demuestran ser de la mayor utilidad. Pero incluso una goma de camión podrá convertirse en un barco pirata, mientras que varios neumáticos

juntos pueden formar un autobús o un gran desfiladero.



### 3. MODALIDADES Y REGLAS DE JUEGO

#### 1.2. JUEGOS MOVIDOS

##### 1.2.1. Juegos tipo carreras y relevos.

#### CARRERAS SIMPLES

- Carreras con un guijarro en equilibrio encima de la cabeza
- Carreras con un guijarro colocado en el dorso de la mano
- Carreras con una gran concha llena de agua



Ilustración 3

- Carrera del saco
- Carrera con pies atados
- Carretilla

Todo esto carece de peligro sobre una alfombra de arena.

#### CARRERAS DE R ELEVOS

Pueden ser múltiples y variadas, como por ejemplo llenamos un cubo de arena, separado de la fila y se vacía junto a ella. Se entrega el cubo al siguiente de la fila, el cual repite la misma acción. A medida que traen la arena se va construyendo un castillo de arena.

#### EL CARACOL

- Número de jugadores: mínimo 4, máximo 50



- Para: niños o niñas
- A partir de: 5 años
- Reglas: trazar dos líneas, separadas una de otra de 10 a 15 metros según la edad.

En una de estas líneas los jugadores se reúnen por parejas y entrelazan sus brazos. Se trata de llegar a la meta, uno caminando hacia adelante, mientras que el otro camina a pasitos cortos hacia atrás. Llegados a la segunda línea los jugadores regresan a la línea de salida invirtiendo los papeles.

#### LA ANGUILA

- Número de jugadores: mínimo 4, máximo 20.
- Para: niños y niñas.
- A partir de: 5 años.
- Reglas: trazar una línea de salida y una de llegada separadas de 10 a 15 metros. Los jugadores se colocan boca abajo y avanzan arrastrándose, sin ponerse a cuatro patas.



Ilustración 4



## EL CIEMPIÉS

- Número de jugadores: mínimo 10, máximo ilimitado.
- Para: niños o niñas.
- A partir de: 7 años.
- Reglas: en grupos de 8 o 10 jugadores se colocan en fila los unos detrás de los otros. El primero se pone a cuatro patas, los demás se arrodillan y colocan las manos a la altura de las caderas del compañero anterior, al que cada uno se coge. En esta posición el conjunto avanza hasta la meta fijada.

## LAS OLAS

- Número de jugadores: mínimo 16, máximo 50.
- Para: niños y niñas.
- A partir de: 8 años.
- Reglas: los jugadores divididos en equipos se colocan en filas. Tres de ellos se separan de la fila y van a ponerse de 10 en 10 metros delante de su fila. El primero con las piernas separadas, el segundo en posición agachada, y el tercero igualmente con las piernas separadas. A una señal, el primero de cada fila corre a pasar por debajo de las piernas del nº 1, salta por encima del nº 2 y pasa por debajo de las piernas del nº 3. Regresa corriendo para tocar la mano del siguiente de su fila, que a su vez hace el mismo recorrido hasta que así lo hayan realizado todos los jugadores. En este momento todos los jugadores gritan y el primero que estaba con las piernas separadas corre, salta por encima de su compañero, pasa por debajo del siguiente, vuelve para tocar al jugador agachado, y ocupa de



nuevo su puesto en la fila. El jugador en posición agachada pasa entonces por debajo de las piernas del último jugador, y a su vez ocupa de nuevo su puesto en la fila, donde acude después el último jugador. Resulta ganadora la primera fila que se recompone totalmente.

### 1.2.2. Juegos tipo ataque y defensa

#### PELEA DE PINGÜINOS

- Número de jugadores: mínimo 10, máximo 40.
- Para: niños y niñas.
- A partir de: 6 años.
- Reglas: divididos en dos equipos, los jugadores se hallan frente a frente. Se agachan con las manos a la altura de los hombros y las palmas hacia adelante. Detrás de cada equipo y aproximadamente a 4 o 5 metros se traza una línea. A la señal, sin ponerse de pie, por medio de saltitos e impulsándose solamente con las manos, cada uno intenta rechazar al contrario más allá de la línea. El pingüino que cae más de tres veces o se pone en pie va a descansar hasta el final de la partida. El que es rechazado al otro lado de la línea también espera.

#### LA SERPIENTE MARINA

- Número de jugadores: mínimo 10, máximo 16.
- Para: niños y niñas.
- A partir de: 8 años.
- Reglas: los jugadores se dividen en dos equipos, constituyendo





cada uno una serpiente marina. Los jugadores, en fila, están sujetos a la cintura. No deben soltarse en el transcurso del juego. El primero de la fila es la cabeza de la serpiente y el último la cola. La cabeza procura morder la cola del contrario, que intenta escapar al tiempo que también intenta coger la cola del primero. Cada partida no tiene que durar más de dos o tres minutos. Todos los jugadores, por turno, tienen que hacer de cabeza y cola de la serpiente.

#### EL TORNEO

- Número de jugadores: mínimo 12, máximo 40.
- Para: niños o niñas.
- A partir de: 10 años.
- Reglas: los jugadores se agrupan de 2 en 2, uno montando sobre la espalda del otro, representando al caballero y su caballo. Se dividen en dos bandos iguales, pero sin limitar el terreno. Los caballeros de un bando tienen que derribar a los



Ilustración 5

del bando contrario. Para empujar al contrario utilizan las manos, pero nunca pueden tocarlo en el cuerpo, sino únicamente en las manos o en los hombros. También el caballo puede empujar, pero sin utilizar las manos. Las caídas son eliminatorias. Según la edad y la



fuerza de los jugadores, el combate será más o menos largo. Resulta ganador del torneo el bando que conserva más caballeros en la silla. A cada nueva partida se invierten los papeles, convirtiéndose el caballero en caballo y el caballo en caballero.

### CARGA DE CABALLERÍA

- Número de jugadores: mínimo 12 por bando, máximo ilimitado.
- Para: niños o niñas.
- A partir de: 11 años.
- Material: el necesario para distinguir los dos bandos: pañuelos, bandas, sombreros, etc.
- Terreno: trazar en la arena 2 campos.
- Reglas: los jugadores se hayan divididos en 2 bandos iguales. Dentro de cada bando se agrupan en grupos de 2, de igual fuerza (uno será llevado, el otro será el porteador). Todos los jugadores, además del signo distintivo del bando reciben una pequeña banda o un pañuelo de juego. A la primera señal, los jugadores llevados montan sobre los hombros de sus porteadores. A la segunda señal, los dos bandos avanzan a su respectivo encuentro. Se trata de que uno de los bandos consiga eliminar totalmente a los jugadores del bando contrario. Los pañuelos o bandas de juego solamente pueden ser arrebatados a los jinetes por los jinetes contrarios. Cuando un jinete es desposeído de su banda, cambia de papel y se convierte en porteador. Cuando jinete y porteador han sido apresados quedan fuera de juego. Jinetes y porteadores se pueden relevar para evitar el cansancio, siendo lo esencial que



el grupo de los dos jugadores utilice de la mejor manera las dos vidas que posee.

### 1.2.3. Juegos diversos

#### CARRERAS AL TESORO

Fáciles de lanzar y siempre cautivadoras, las competiciones adquirirán aquí un nuevo relieve en virtud de la riqueza del medio.

Podréis multiplicarlas variándolas.

Frecuentemente constituirán el primer medio de acercamiento a una actividad de descubrimiento y darán ocasión de aprender el nombre de distintas conchas y algas, y conocer las particularidades de la naturaleza cerca de las costas, etc.

#### LOS CONEJITOS

- Número de jugadores: mínimo 5, máximo 20.
- Para: niños y niñas.
- A partir de: 4 años.
- Reglas: todos los jugadores se ponen a cuatro patas y juegan a "parar" en esta posición. El jugador que no guarda esta posición, que se levanta, se sienta o se tumba va a descansar a su madriguera, o sea a un campo previamente señalado en la arena y a cierta distancia. Por tanto queda eliminado. La partida dura de 3 a 5 minutos.
- Variante: "las tortugas". Misma posición, pero cuando la tortuga se nota en peligro se pone de espaldas y agita los brazos y



piernas. En tal posición no puede ser apresada.

### LA COLA DE PEZ

- Número de jugadores: mínimo 3, máximo 20.
- Para: niños y niñas.
- A partir de: 7 años.
- Material: un alga por jugador, bastante larga para que colgada de la cintura arrastre por el suelo.
- Reglas: delimitar un cuadrilátero que representa el río. Uno de los jugadores, elegido a suertes, es el pescador y se quita el alga. El pescador se esforzará en pescar caminando sobre las colas de los peces, es decir, sobre las algas. Romperá el extremo del alga poniendo el pie encima. Los peces no pueden levantar la cola con la mano. En cuanto se rompe su cola los peces ya no pueden nadar y por consiguiente quedan eliminados, yendo a situarse a



Ilustración 6

la orilla del río. La partida de pesca termina cuando no queda más que un solo pez, el cual se convierte en pescador a

la partida siguiente.



## EL DIQUE

- Número de jugadores: mínimo 15, máximo 50.
- Para: niños o niñas.
- A partir de: 8 años.
- Reglas: los dos tercios de los jugadores forman un círculo cogiéndose de las manos. Este círculo representa el dique. La ola (el tercio restante de los jugadores) se sitúa dentro del círculo e intenta romper el dique. A una señal, los jugadores intentan salir pasando por debajo de los brazos o de las piernas, empujando con el cuerpo, pero sin utilizar piernas (rodillas y pies) ni manos. El dique resiste cerrándose alrededor de las olas, levantando o bajando los brazos, retrocediendo, doblando las rodillas, etc. Si el dique cede en un punto, tiene que cerrarse de nuevo con la mayor rapidez, ya que en caso contrario se corre el riesgo de que las olas se aprovechen de la brecha. La partida dura de 3 a 5 minutos. Al estar divididos los jugadores en tres grupos, cada uno de ellos será alternativamente la ola. Resulta ganador el grupo que ha hecho salir mayor número de jugadores.

### 1.3. JUEGOS TRANQUILOS

#### 1.3.1.1. Juegos tipo "juegos de sociedad"

La arena se presta a la organización de cierto número de juegos de fácil preparación. Así es como se puede utilizar casi todos los juegos de sociedad habituales, modificándolos ligeramente. Así, por ejemplo, el juego de damas se jugará con un tablero dibujado, reemplazando las casillas negras por casillas de arena ligeramente rayada. Fichas y



peones se reemplazarán a su vez por conchas de distintos colores o de distintos tamaños.

Todos los demás juegos que precisen igualmente de un tablero de peones se practicarán de la misma manera.

### 1.3.2. Juegos sin preparación

#### PASO SILENCIOSO

- Número de jugadores: mínimo 20, máximo 50.
- Para: niños o niñas.
- A partir de: 8 años.
- Reglas: los jugadores se dividen en dos grupos iguales. Uno de los grupos forma un círculo, con las piernas separadas, el pie del uno contra el pie del otro, las manos sueltas y los ojos vendados. El otro grupo, con los ojos sin vendar, se halla en el interior del círculo. Cada jugador de este último grupo intentará salir del círculo sin dejarse coger. No está permitido a los jugadores que llevan los ojos vendados dejar colgar sus manos entre las piernas para obstruir la correspondiente abertura, ni mantener las rodillas dobladas. Estos movimientos solamente se permiten para impedir un paso que se cree adivinar. Los jugadores que deben salir del círculo también pueden intentar hacerlo pasando por encima de dos pies unidos. Cada partida dura de 3 a 5 minutos y el papel de los componentes de cada grupo se invierte varias veces. El vencedor es el grupo que más jugadores han podido evadirse en el transcurso de todas las partidas.



## EL DIBUJO INACABADO

- Número de jugadores: mínimo 4, máximo 10.
- Para: niños y niñas.
- A partir de: 6 años.
- Reglas: se designa a un jugador a suertes. Los demás jugadores se alejan varios metros. El primer jugador, con la ayuda de un bastón o del dedo empieza un dibujo en la arena pero no lo termina. A continuación otro jugador viene a reunirse con él y continúa el dibujo de acuerdo con lo que cree adivinar por los primeros trazos. Tiene derecho a añadir 3 trazos y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan añadido 3 trazos al dibujo. Al final cada jugador dice lo que le había parecido y lo que deseaba hacer.

## SILUETA-RETRATO

- Número de jugadores: mínimo 3, máximo 15.
- Para: niños y niñas.
- A partir de: 6 años.
- Material: un bastón o palo para trazar las líneas. Conchas u otros objetos marinos para completar el retrato.
- Reglas: un jugador se separa mientras los demás jugadores se dividen en dos o varios grupos. Los grupos se alejan a una distancia de algunos metros los unos de los otros. Cada grupo elige un personaje, animal, flor u objeto corriente, según lo que ha sido convenido de antemano y se esfuerzan en realizar lo mejor posible la silueta elegida; las partes en relieve pueden ser enriquecidas con conchas, algas, etc. Cuando los dos



equipos han terminado su dibujo, el jugador aislado acude a admirar las obras maestras, indicando lo que representa el dibujo. Resulta ganador el equipo autor de la silueta que ha sido más rápidamente identificada. El jugador se une entonces al grupo y es sustituido por otro jugador, y así sucesivamente. Con jugadores algo mayores (de 10 años por ejemplo) se puede limitar la ejecución o fijar de antemano el tipo de siluetas a representar: animales de granja, del bosque, objetos, etc.



Ilustración 7

### 1.3.3. Juegos con preparación

#### TIBURÓN Y SARDINAS

- Número de jugadores: 2
- Para: niños y niñas.
- A partir de: 7 años.





- Material: 5 pequeñas conchas para uno de los jugadores, una mayor para el otro.
- Reglas: se traza en la arena un cuadrículado como el del juego de damas o ajedrez, en el que las casillas negras serán representadas por arena removida o recubierta de algas, mientras que las casillas blancas (en las que se juega) serán de arena lisa. El jugador que tiene la concha grande será el tiburón. El que tiene las 5 conchas pequeñas hará nadar a las sardinas. Únicamente el tiburón puede avanzar y retroceder, mientras que las sardinas solamente pueden avanzar. De salida las sardinas se colocan en primera fila a un lado. El tiburón ocupa una de las casillas de la fila opuesta. Cada jugador tiene derecho a una tirada alternativamente. El tiburón adelanta su peón, las sardinas adelantan de una en una en cada tirada. Para ganar las sardinas tienen que rodear por completo al tiburón. En cambio, para ganar el tiburón tiene que pasar a través del banco de sardinas, lo que le permite comérselas todas.

#### PESCA CON ARPÓN

- Número de jugadores: 2
- Para: niños y niñas.
- A partir de: 9 años.
- Material: conchas diversas (el mismo número para cada uno)
- Reglas: los jugadores están sentados de espaldas. Trazan delante de ellos un cuadrículado idéntico a ambos jugadores. Las casillas horizontales son designadas mediante números, y las casillas verticales por letras. El mismo sistema es utilizado



por los dos jugadores. Los jugadores tienen un número determinado de conchas que representan su reserva de peces. Cada uno de ellos distribuye a voluntad las conchas en su casillero. Los jugadores arrojan su arpón verbalmente y por turno en la reserva contraria. Un jugador anuncia que arroja su arpón en una casilla de la reserva designando la misma por el número y las letras, por ejemplo, casilla C3. Si la ocupa un pez se quita la concha arponeada. Pierde el primero cuyos peces han sido en su totalidad arponeados.

### TRES POR AQUÍ, TRES POR ALLÁ

- Número de jugadores: mínimo 8, máximo 10.
- Para: niños y niñas.
- A partir de: 10 años.
- Material: 6 conchas por jugador, 3 de una forma y 3 de otra.
- Reglas: cada uno traza delante suya un largo rectángulo dividido en siete casillas y después coloca sus conchas en las casillas; tres iguales en las casillas 1, 2, 3, y las otras tres en las casillas 5, 6, 7. Se trata de hacer cambiar de sitio las conchas; es decir que las de las casillas 1, 2, 3 vayan a parar a las casillas 5, 6, 7. Pero para realizar este cambio hay que seguir estos principios:
  - ✓ No se puede coger más que una concha a la vez.
  - ✓ La concha se mueve de una casilla a otra o salta por encima de otra concha, pero nunca sobre dos.
  - ✓ En ningún momento puede volverse atrás.



Resulta ganador el jugador que ha conseguido invertir sus conchas, sin cometer falta, más rápidamente que los demás. Este juego de reflexión puede sin inconveniente alguno jugarse varias veces seguidas, ya que incluso el ganador puede cometer un error la vez siguiente.

#### 4 ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO

- Juegos y actividades a la orilla del mar
- [http://www.luiscalle.com/historia\\_palas.htm](http://www.luiscalle.com/historia_palas.htm)

#### 5 ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

- Ilustración 1:  
[http://www.google.es/imgres?imgurl=http://www.aguainfant.com/ENGLISH/cuadros/corriendo-d.jpg&imgrefurl=http://www.aguainfant.com/ENGLISH/cuadros/corriendo.htm&usg=\\_\\_Q8C6z5qp7W5kNcU8QBBFfNp9eXw=&h=330&w=610&sz=25&hl=es&start=0&zoom=1&tbnid=B4ffxYdfzkWQWM:&tbnh=104&tbnw=155&ei=iN-5TdTnK9TO4wbkjFw&prev=/search%3Fq%3Dsorolla%2Ben%2Bla%2Bplaya%26hl%3Des%26biw%3D1020%26bih%3D517%26gbv%3D2%26tbm%3DSearch&itbs=1&iact=rc&dur=141&page=1&ndsp=15&ved=1t:429,r:4,s:0&tx=32&ty=6](http://www.google.es/imgres?imgurl=http://www.aguainfant.com/ENGLISH/cuadros/corriendo-d.jpg&imgrefurl=http://www.aguainfant.com/ENGLISH/cuadros/corriendo.htm&usg=__Q8C6z5qp7W5kNcU8QBBFfNp9eXw=&h=330&w=610&sz=25&hl=es&start=0&zoom=1&tbnid=B4ffxYdfzkWQWM:&tbnh=104&tbnw=155&ei=iN-5TdTnK9TO4wbkjFw&prev=/search%3Fq%3Dsorolla%2Ben%2Bla%2Bplaya%26hl%3Des%26biw%3D1020%26bih%3D517%26gbv%3D2%26tbm%3DSearch&itbs=1&iact=rc&dur=141&page=1&ndsp=15&ved=1t:429,r:4,s:0&tx=32&ty=6)
- Ilustración 2:  
[http://www.google.es/imgres?imgurl=http://blog.shooterfugio.com/wp-content/uploads/2010/02/cubo-y-pala-en-la-playa-thumb7928751.jpg&imgrefurl=http://blog.shooterfugio.com/%3Fm%3D201002&usg=\\_\\_dZDih5JIONAdRUH0CZICK1Bc3-U=&h=199&w=300&sz=35&hl=es&start=0&zoom=1&tbnid=03wStzrDe](http://www.google.es/imgres?imgurl=http://blog.shooterfugio.com/wp-content/uploads/2010/02/cubo-y-pala-en-la-playa-thumb7928751.jpg&imgrefurl=http://blog.shooterfugio.com/%3Fm%3D201002&usg=__dZDih5JIONAdRUH0CZICK1Bc3-U=&h=199&w=300&sz=35&hl=es&start=0&zoom=1&tbnid=03wStzrDe)



VWDXM:&tbnh=105&tbnw=138&ei=\_4y1TfKVDqfT4wbOk\_GVDA&prev=/images%3Fq%3Dcubos%2By%2Bpalas%26hl%3Des%26biw%3D1020%26bih%3D517%26gbv%3D2%26tbnw%3Disch&itbs=1&iact=hc&vpx=513&vpy=93&dur=2375&hovh=159&hovw=240&tx=186&ty=115&page=1&ndsp=18&ved=1t:429,r:3,s:0

▪ **Ilustración 3:**

[http://www.google.es/imgres?imgurl=http://1.bp.blogspot.com/-NKruaAJo1X0/TaGZCUK9UQI/AAAAAAAAA4E/fhlj2881g-0/s1600/12\\_tarjeta\\_amistad1%25255B1%25255D.jpg&imgrefurl=http://lasmejorescosasalamanecer.blogspot.com/2011/04/united-colors-of-benetton.html&usg=\\_\\_pGFPYNFRsGOf1jhHIZPQNu4pxY=&h=400&w=530&sz=40&hl=es&start=15&zoom=1&tbnid=cH4wMVV-MkAmcM:&tbnh=166&tbnw=210&ei=pending&prev=/search%3Fq%3Dni%25C3%25B1os%2Bcorriendo%2Ben%2Bla%2Bplaya%26hl%3Des%26biw%3D1020%26bih%3D517%26gbv%3D2%26tbnw%3Disch0%2C310&itbs=1&biw=1020&bih=517&iact=rc&dur=234&page=2&ndsp=8&ved=1t:429,r:3,s:15&tx=100&ty=86](http://www.google.es/imgres?imgurl=http://1.bp.blogspot.com/-NKruaAJo1X0/TaGZCUK9UQI/AAAAAAAAA4E/fhlj2881g-0/s1600/12_tarjeta_amistad1%25255B1%25255D.jpg&imgrefurl=http://lasmejorescosasalamanecer.blogspot.com/2011/04/united-colors-of-benetton.html&usg=__pGFPYNFRsGOf1jhHIZPQNu4pxY=&h=400&w=530&sz=40&hl=es&start=15&zoom=1&tbnid=cH4wMVV-MkAmcM:&tbnh=166&tbnw=210&ei=pending&prev=/search%3Fq%3Dni%25C3%25B1os%2Bcorriendo%2Ben%2Bla%2Bplaya%26hl%3Des%26biw%3D1020%26bih%3D517%26gbv%3D2%26tbnw%3Disch0%2C310&itbs=1&biw=1020&bih=517&iact=rc&dur=234&page=2&ndsp=8&ved=1t:429,r:3,s:15&tx=100&ty=86)

▪ **Ilustración 4: :**

[http://www.google.es/imgres?imgurl=http://www.lavidadelreves.es/wp-content/uploads/2011/03/potthast-edward-henry-ninos-jugando-en-la-playa.jpg&imgrefurl=http://www.lavidadelreves.es/instante/&usg=\\_\\_hdLD5M9ImO45c9UnPgHWxt5iM3c=&h=325&w=400&sz=40&hl=es&start=0&zoom=1&tbnid=BkP9J1\\_oTJbpGM:&tbnh=144&tbnw=177&ei=Hti5TezQHYz\\_4Ab04cTMDw&prev=/search%3Fq%3Dni%25C3%25B1os%2Bjugando%2Ben%2Bla%2Bplaya%26hl%3Des%26biw%3D1020%26bih%3D517%26gbv%3D2%26tbnw%3Disch&itbs=1&iact=rc&dur=250&page=1&ndsp=8&ved=1t:429,r:3,s:0&tx=98&ty=92](http://www.google.es/imgres?imgurl=http://www.lavidadelreves.es/wp-content/uploads/2011/03/potthast-edward-henry-ninos-jugando-en-la-playa.jpg&imgrefurl=http://www.lavidadelreves.es/instante/&usg=__hdLD5M9ImO45c9UnPgHWxt5iM3c=&h=325&w=400&sz=40&hl=es&start=0&zoom=1&tbnid=BkP9J1_oTJbpGM:&tbnh=144&tbnw=177&ei=Hti5TezQHYz_4Ab04cTMDw&prev=/search%3Fq%3Dni%25C3%25B1os%2Bjugando%2Ben%2Bla%2Bplaya%26hl%3Des%26biw%3D1020%26bih%3D517%26gbv%3D2%26tbnw%3Disch&itbs=1&iact=rc&dur=250&page=1&ndsp=8&ved=1t:429,r:3,s:0&tx=98&ty=92)

▪ **Ilustración 5:**

[http://www.google.es/imgres?imgurl=http://3.bp.blogspot.com/\\_CsLzJfrBcPY/Sm21-IZTdAI/AAAAAAAAAkc/smydlLvOJyE/s400/ni%C3%B1os%2Ben%2Bla%2Bplaya.bmp&imgrefurl=http://engramado.blogspot.com/2009/07/ninos-jugando-en-la-playa-de-concon-](http://www.google.es/imgres?imgurl=http://3.bp.blogspot.com/_CsLzJfrBcPY/Sm21-IZTdAI/AAAAAAAAAkc/smydlLvOJyE/s400/ni%C3%B1os%2Ben%2Bla%2Bplaya.bmp&imgrefurl=http://engramado.blogspot.com/2009/07/ninos-jugando-en-la-playa-de-concon-)



la.html&usg=\_\_rT97uyO9edU2RAaHO1YCdAB4pVE=&h=300&w=400&sz=15&hl=es&start=16&zoom=1&tbnid=IHCmCMYOpM1TGM:&tbnh=167&tbnw=227&ei=19q5Tdf0HarP4wbR7agE&prev=/search%3Fq%3Dni%25C3%25B1os%2Bjugando%2Ben%2Bla%2Bplaya%26hl%3Des%26biw%3D1020%26bih%3D517%26gbv%3D2%26tbm%3Disch0%2C853&itbs=1&iact=hc&vpx=323&vpy=57&dur=2359&hovh=194&hovw=259&tx=151&ty=162&page=3&ndsp=8&ved=1t:429,r:1,s:16&biw=1020&bih=517

▪ Ilustración 6:

[http://www.google.es/imgres?imgurl=http://1.bp.blogspot.com/\\_DNNfLT9yRTE/TBFGPbglHml/AAAAAAAABQI/TNkQDkgiPAY/s400/jugando%2Ben%2Bla%2Bplaya%2Bpara%2Bcolorear1%2B4.jpg&imgrefurl=http://colegiogerardodiegoinfantil.blogspot.com/2010/06/excursion-la-playa.html&usg=\\_\\_gDKiNbPmL94Jm3pswBLWwjZKoV8=&h=300&w=400&sz=25&hl=es&start=24&zoom=1&tbnid=IYmOsWzLbMWuNM:&tbnh=147&tbnw=196&ei=rOG5TcmZOJCT4AaVt6DbDw&prev=/search%3Fq%3Dni%25C3%25B1os%2Bjugando%2Ben%2Bla%2Bplaya%26hl%3Des%26biw%3D1020%26bih%3D517%26gbv%3D2%26tbm%3Disch0%2C12400%2C1240&itbs=1&iact=rc&dur=562&page=4&ndsp=8&ved=1t:429,r:5,s:24&tx=49&ty=69&biw=1020&bih=517](http://www.google.es/imgres?imgurl=http://1.bp.blogspot.com/_DNNfLT9yRTE/TBFGPbglHml/AAAAAAAABQI/TNkQDkgiPAY/s400/jugando%2Ben%2Bla%2Bplaya%2Bpara%2Bcolorear1%2B4.jpg&imgrefurl=http://colegiogerardodiegoinfantil.blogspot.com/2010/06/excursion-la-playa.html&usg=__gDKiNbPmL94Jm3pswBLWwjZKoV8=&h=300&w=400&sz=25&hl=es&start=24&zoom=1&tbnid=IYmOsWzLbMWuNM:&tbnh=147&tbnw=196&ei=rOG5TcmZOJCT4AaVt6DbDw&prev=/search%3Fq%3Dni%25C3%25B1os%2Bjugando%2Ben%2Bla%2Bplaya%26hl%3Des%26biw%3D1020%26bih%3D517%26gbv%3D2%26tbm%3Disch0%2C12400%2C1240&itbs=1&iact=rc&dur=562&page=4&ndsp=8&ved=1t:429,r:5,s:24&tx=49&ty=69&biw=1020&bih=517)

▪ Ilustración 7:

[http://www.google.es/imgres?imgurl=http://ideasvida.files.wordpress.com/2008/01/ninos-jugando-playa.jpg&imgrefurl=http://ideasvida.wordpress.com/2008/01/&usg=\\_\\_xyVBmNaamr-Cy1t2Y51xyNFeubE=&h=378&w=502&sz=31&hl=es&start=40&zoom=1&tbnid=cjO9FF6j7tN-VM:&tbnh=158&tbnw=193&ei=TuS5TejoKt3R4wb11tD1Dw&prev=/search%3Fq%3Dni%25C3%25B1os%2Bjugando%2Ben%2Bla%2Bplaya%26hl%3Des%26biw%3D1020%26bih%3D517%26gbv%3D2%26tbm%3Disch&itbs=1&iact=rc&dur=125&page=6&ndsp=8&ved=1t:429,r:0,s:40&tx=119&ty=112](http://www.google.es/imgres?imgurl=http://ideasvida.files.wordpress.com/2008/01/ninos-jugando-playa.jpg&imgrefurl=http://ideasvida.wordpress.com/2008/01/&usg=__xyVBmNaamr-Cy1t2Y51xyNFeubE=&h=378&w=502&sz=31&hl=es&start=40&zoom=1&tbnid=cjO9FF6j7tN-VM:&tbnh=158&tbnw=193&ei=TuS5TejoKt3R4wb11tD1Dw&prev=/search%3Fq%3Dni%25C3%25B1os%2Bjugando%2Ben%2Bla%2Bplaya%26hl%3Des%26biw%3D1020%26bih%3D517%26gbv%3D2%26tbm%3Disch&itbs=1&iact=rc&dur=125&page=6&ndsp=8&ved=1t:429,r:0,s:40&tx=119&ty=112)



MUSEO DEL JUEGO

