

2 AÑOS

ACTIVIDADES CON DISTINTOS CONTENIDOS:

Actividades con contenidos de desplazamiento:

- *Caminar sin chocarse con ningún nene.
- *Caminar siguiendo el ritmo de la pandereta, cada golpe es un paso.
- *Hacer lo que dice la pandereta: nos detenemos cuando deja de sonar, caminamos haciendo mucho ruido igual que la pandereta, caminamos suave o fuerte según lo indique la pandereta, damos saltitos en el lugar cuando lo dice y luego seguimos caminando.
- *Caminamos en puntas de pie.
- *Caminamos con pasos muy largos como gigantes.
- *Caminamos con pasos muy cortos como hormigas.
- *Tratar de caminar esquivando los obstáculos. (deben ser grandes y estar ubicados de a 1 a 2 metros de distancia entre sí)
- *Correr por todas partes libremente.
- *Escuchar la pandereta y correr como ella indica.
- *Damos saltitos en el lugar cuando ella dice.
- *Caminamos llevando una bolsita.

Actividades con contenidos de apoyo:

- *Desplazarse en cuadrupedia baja, libremente por el suelo. Les decimos que lo hagan en forma de gatitos.
- *Reptar libremente. Les decimos que se arrastren como gatitos intentando tocar el suelo con el pecho.
- *Pasar por debajo de una soga sin tocarla.
- *Pasar por debajo de mis piernas abiertas sin tocarlas.
- *Pasar por el aro colocado verticalmente al ras del suelo. Pasar por el centro de un neumático.
- *Ir hacia atrás y hacia delante apoyando las manos y la cola.

Actividades con contenidos de roles:

- *Los chicos están acostados en el piso y la maestra los hace rodar en el piso como barriles.
- *Tratar de que los barriles rueden solos.
- *Pasar por debajo de la soga. Rodar por el tobogán (plano inclinado bajo y muy ancho, formado por tapas de cajones o tablones o bancos, recubiertos por una colchoneta y colocando otra en el lugar de la caída) Hacerlo bien extendidos.
- *Ir gateando hasta la soga y rodar por debajo.

Actividades con contenidos de trepa, balanceo, suspensión y deslizamiento:

- *Subirse al tablón apoyando todo el cuerpo.
- *Subir por el extremo y gatear hacia el otro extremo, bajar acostándose y girando sobre las piernas hasta que los pies toquen el suelo.
- *Sobre planos oblicuos: subir gateando por el tablón (oblicuo), por la escalera (colocada sobre el tablón que tenga trabas para apoyar los pies. Intentar subir caminando muy despacio (tablón con escasa inclinación).
- *Suspensión en barra baja: abrazarse fuerte a la barra y despegar los pies del suelo.
- *Caminar por el suelo suspendido de la barra, luego de costado.
- *Caminar pasando por debajo de la escalera de barrote en barrote.

Actividades con contenidos de conocimiento del propio cuerpo:

- *Hacer una bolita chiquita y apretada con el cuerpo.
- *Estirarse lo máximo posible.
- *Acostar todo el cuerpo en el suelo. Preguntar que se siente: ¿Es duro o blando el suelo?
- *Acostarse sobre la espalda y moverla para que el suelo les haga cosquillas.
- *Sentarse con el cuerpo derecho y las piernas también derechas.
- *Estirar y doblar las piernas muchas veces.
- *Acostarse boca abajo y apretar todo el cuerpo contra el suelo.
- *Nos acostamos a descansar. Levantamos una sola pierna, tocamos el “tambor” con los pies golpeando contra el suelo.
- *Andamos en bicicleta.
- *Dar aplausos con los pies.
- *¿Qué partes del cuerpo son más difíciles de mover y cuáles más fáciles?

- ☆ ¿Qué tal si damos una vuelta en auto? (simulando que tenemos un volante en la mano). Cuidado con los otros autos!
- ☆ ¿Cómo hace el avión?; Brazos extendidos simulando las alas de un avión los chicos correrán y luego aterrizarán acostándonos boca abajo en el suelo.
- ☆ ¿Que tal si remontamos el barrilete? (con papel de diario).Tomamos el barrilete con la mano, y con el brazo extendido hacia arriba, corremos simulando la remontada de un barrilete.
- ☆ Doña coneja y sus conejitos:
 - Se marca una zona que será la cueva de los conejos. Todos los nenes dentro. El docente será la mamá coneja, y saldrá a dar un paseo, todos los nenes salen detrás, imitando todos sus movimientos, saltan, corren, reptan, caminan, etc. Para terminar el juego mamá coneja vuelve a la cueva y pone a los conejitos a dormir.
- ☆ Los fantasmas:

- Todos los nenes se ubican detrás del docente para seguirlo en sus desplazamientos, siempre tratando de no ser vistos. Caminan por todos lados, el docente finge no ver nadie, cambiando de dirección lentamente pero éste lento movimiento lo hará para que los niños corran y se diviertan. Para terminar el juego, el docente se da vuelta bruscamente, y encuentra a todos los chicos.
- ☆ Las sombras traviesas:
 - Los niños se ubican detrás del docente para seguirlo con las manos en la cabeza. Siempre tratarán de no ser vistos. El docente los buscará y no los encuentra, al darse vuelta sorpresivamente los encuentra y descubre a quienes se muevan y esté con las manos en la cabeza.
- ☆ ¡Ahí viene mamá pata!:
 - Se arma un refugio en un extremo del patio. Los niños distribuidos fuera de él
 - Los niños (patitos) siguen al docente (mamá pata), que dice en su camino distintas consignas.
 - Ej: correr, pasar entre las bolsitas, saltar.
 - Hasta que dice, ¡todos al agua!, y todos deberán ir al refugio lo más rápido posible.

CON ELEMENTOS:

- ☆ Ponemos todas las bolsitas en el suelo:
¿pueden caminar entre ellas sin tocarlas?
- ☆ ¿Corremos rápidamente y cuando golpea las manos nos quedamos como estatuas?
- ☆ Tratamos de correr si hacer mucho ruido entre las bolsitas
- ☆ ¿quién puede tocar...? (los niños corren a tocar los elementos que el docente les indica)

ENTRADA EN CALOR

- ☆ ¿Qué tal si damos una vuelta en auto? (simulando que tenemos un volante en la mano). Cuidado con los otros autos!
- ☆ ¿Cómo hace el avión?; Brazos extendidos simulando las alas de un avión los chicos correrán y luego aterrizarán acostándonos boca abajo en el suelo.
- ☆ ¿Que tal si remontamos el barrilete? (con papel de diario). Tomamos el barrilete con la mano, y con el brazo extendido hacia arriba, corremos simulando la remontada de un barrilete.
- ☆ Doña coneja y sus conejitos:

- Se marca una zona que será la cueva de los conejos. Todos los nenes dentro. El docente será la mamá coneja, y saldrá a dar un paseo, todos los nenes salen detrás, imitando todos sus movimientos, saltan, corren, reptan, caminan, etc. Para terminar el juego mamá coneja vuelve a la cueva y pone a los conejitos a dormir.
- ☆ Los fantasmas:
 - Todos los nenes se ubican detrás del docente para seguirlo en sus desplazamientos, siempre tratando de no ser vistos. Caminan por todos lados, el docente finge no ver nadie, cambiando de dirección lentamente pero éste lento movimiento lo hará para que los niños corran y se diviertan. Para terminar el juego, el docente se da vuelta bruscamente, y encuentra a todos los chicos.
- ☆ Las sombras traviesas:
 - Los niños se ubican detrás del docente para seguirlo con las manos en la cabeza. Siempre tratarán de no ser vistos. El docente los buscará y no los encuentra, al darse vuelta sorpresivamente los encuentra y descubre a quienes se muevan y esté con las manos en la cabeza.
- ☆ ¡Ahí viene mamá pata!:
 - Se arma un refugio en un extremo del patio. Los niños distribuidos fuera de él
 - Los niños (patitos) siguen al docente (mamá pata), que dice en su camino distintas consignas.
 - Ej: correr, pasar entre las bolsitas, saltar.
 - Hasta que dice, ¡todos al agua!, y todos deberán ir al refugio lo más rápido posible.

CON ELEMENTOS:

- ☆ Ponemos todas las bolsitas en el suelo:
¿pueden caminar entre ellas sin tocarlas?
- ☆ ¿Corremos rápidamente y cuando golpea las manos nos quedamos como estatuas?
- ☆ Tratamos de correr si hacer mucho ruido entre las bolsitas
- ☆ ¿quién puede tocar...? (los niños corren a tocar los elementos que el docente les indica)

ACTIVIDADES
por formas elementales

DESPLAZAMIENTO

- ¿Vamos a caminar como una jirafa? Como hacen? Muy bien...muy estiradas.
- Ahora muy agachados, como si fuéramos viboritas.
- Se animan ahora a caminar o correr según lo indique la pandereta?
- Cambios de dirección: caminamos hacia delante y cuando yo lo indique hacia atrás.
- Imitamos a un plato volador volando por todo el salón, de un lado para otro y luego aterrizamos sentándonos en el suelo. Usamos un aro y nos metemos dentro de esto sosteniéndolo con las manos.
- Manejamos un auto de carrera por el salón y si alguien se nos cruza, tocamos bocina. ¿Cómo hace la bocina?
- ¿A ver cómo corren tomados del aro con una sola mano?
- ¿Se animan a agarrarse del auto de un compañerito y correr junto a él?
- Ahora vamos correr sin tocar las montañitas que están por todos lados.(bolsitas)
- Corremos rápidamente y cuando golpee las manos nos quedamos como estatuas.

SALTO

- Podemos dar saltitos con los pies juntos?
- ¿Quién puede saltar sobre un pie?
- ¿A ver como saltan los canguros llevando la bolsita en las manos?
- Hagamos como el cohete, nos agrupamos en el suelo, nos hacemos chiquititos y luego saltamos lo más alto posible así podemos llegar a las estrellas!
- Damos un salto tan pero tan grande que después nos tenemos que dejar caer al piso y descansar.
- Cada uno tome un aro. Pueden meterse dentro y elevarlo a la altura de la cintura. Ahora salten por cualquier parte con los pies juntos, llevándolo a pasear.
- Dar saltitos en el lugar con los pies juntos, dando vueltas, saltar sobre un pie, dar muchos saltitos en el lugar, sin caerse.
- Saltar y tocar la soga con la cabeza.
- Saltamos muchas veces y cuando diga “ya” nos agachamos a tocar el suelo.
- Saltar adentro del aro y luego salir con otro saltito.
- Saltar la soga para un lado y para el otro.
- Saltamos la soga, nos damos vuelta y la volvemos saltar.

APOYO SOBRE MANOS

- El profesor en cuadrupedia se desplaza por el espacio seguida por el grupo. Mientras avanza realiza gestos cómicos, levantar un pierna estirar el cuello, los niños deben imitarla
- Había una vez un osito muy rápido que enseguida hacía todo lo que escuchaba.

¿ Se animan a hacer todo rápido como el osito?

El osito paseaba y.. ¡ Se sentó!

El osito paseaba, paseaba y.. Se durmió!

- Les parece que podrán subir aquella montaña? (cuadrapedia sobre los talones, apoyados en uno o más neumáticos, formando dos planos inclinados)

ROLIDO

- Hagamos como si fuéramos una rueda. A ver como ruedan los chicos!
- Los niños deberán acostarse en el piso boca abajo, brazos y piernas extendidas y empezar a rodar sobre su eje transversal. Pueden pasar por encima de sus compañeros.
- Nos hacemos bolita, piernas flexionadas envolviéndolas con los brazos, apoyando la espalda. Rodamos de costado como si fuéramos un barrilito.
- Los chicos están acostados en el piso y la maestra los hace rodar en el piso como barriles.
- Tratar de que los barriles rueden solos.
- Pasar por debajo de la soga. Rodar por el tobogán (plano inclinado bajo y muy ancho, formado por tapas de cajones o tablones o bancos, recubiertos por una colchoneta y colocando otra en el lugar de la caída) Hacerlo bien extendidos.

TREPA

- ¿Quién puede subirse la tablón apoyando todo el cuerpo?
- ¿alguno puede subir por una punta y subir por la otra?
- Precisamos instalaciones especiales ya que se necesitan sogas colgadas. Puede ser del techo si tienen vigas o acceder a un lugar con árboles. Tomarse de la cuerda, retroceder unos pasos sin cambiar la toma. ¿Quién se anima a levantar los pies, agarrándose fuerte de la soga con las manos?
- ¿Quién puede subirse al tablón apoyando todo el cuerpo?

SUSPENSIÓN

- ¿Quién se abraza fuerte de la barra y levanta sus pies?
- ¿Puede alguno caminar por el suelo suspendido de la barra?
- ¿y de costado?

BALANCEO

- ¿A ver quién se sube al neumático y se deja hamacar?
- Nos colgamos de la soga y con ayuda del profe nos dejamos balancear.

LANZAMIENTO

- Vamos a arrojar nuestro pompones...
- Lo tiramos lejos y luego lo buscamos.
- ¿pueden arrojar el pompón hacia atrás por arriba de la cabeza?
- ¿y por entre las piernas?
- Pueden arrojar la bolsita con una mano hacia delante?
- ¿y con las dos manos?
- Ahora quiero ver quien puede arrojar su bolsita por arriba de la soga.
- ¿Quién puede tocar el techo con la pelotita?, usar una pelotita de plástico e indicarles a los chicos que lancen, de cualquier forma, con todas sus fuerzas para arriba.

RECEPCIÓN

- Cada uno juegue con su bolsita tirándola para arriba y tratando de tomarla
- Nos colocamos la bolsita en la cabeza, quien la deja caer y la agarra antes de que llegue al suelo?
- ¿Quién puede detener la pelotita?, Tirar una pelotita rodando por el suelo y los chicos trataran de detenerla agachándose y utilizando los bracitos.
- ¿Quién es capaz de atrapar al bichito?, utilizamos pequeñas bolsitas, con delicadeza se las lanzamos a los chicos y ellos intentaran detener la trayectoria del la bolsita o atraparla en el aire.
- Juguemos al “control remoto”. Arrojen la pelota hacia arriba, extiendan sus dedos índices y sigan los piques de la pelota con ellos hasta que se detenga.
- Tirar una pelota (grande y liviana) para arriba ¿Quién puede atrapar la pelota después de que pique varias veces?

PASE

- Hacemos una ronda bien grande y nos sentamos con las piernas abiertas tocando el pie del compañero. Ahora tenemos que pasar la pelota al compañero de al lado tratando de que no se nos caiga.
- Se animan a pasarla haciéndola rodar por el piso?
- Yo tengo todas las bolsitas. Hay que estar atentos...ahora se las arrojó! (el docente se ubica en el centro de un círculo formado por los niños. Suavemente le arroja la bolsita o los pompones)
- ¿pueden para la pelota que les envío? (se hace rodar pelotas grandes en dirección a los niños)

DRIBLE

- Nos sentamos con las piernas abiertas ¿pueden dejar caer la bolsita y tomarla muy seguido?
- ¿Quién lo puede hacerlo de pie?
- Ahora la hacemos piar una vez con las dos manos y la tomamos. ¿pueden hacerlo seguido?
- ¿quién puede empujarla contra el suelo haciéndola picar con la dos manos? No hay que pegarle a la pelota, debemos acompañarla con las manos.
- probemos picar la pelota con una mano sola
- ¿podrán con la otra?

TRACCIÓN

- ¿Pueden llevarse al compañero tirando de su mano?
- Hagamos un juego...un grupo me toma una mano y el otro la restante ¿qué grupo me lleva para su lado?

EMPUJE

- ¿Quién puede mover este camión parado? (el docente se coloca en posición de banco y es empuja por el grupo)
- ¿Son capaces de empujar fuerte la pared con las manos?
- ¿Probamos con la cola y después con los pies?

TRANSPORTE

- “Hay muchas botellas por ordenar, ¿me ayudan?. Debemos llevar dos o tres botellas cada uno, abrazándolas sin que se nos caigan. ¿se animas a hacerlo?.
- Vamos a dar una vuelta en tren? Cada uno párese dentro del vagón (un neumático liviano) y cuando yo indique levantamos el tren y salimos a pasear.
- ¿podemos entre todos levantar aquella colchoneta y llevarla hasta su lugar?
- ¿quién puede llevar su neumático, metiendose dentro y levantándolo luego?
- Tardaremos mucho o poco en llevar todos estos aros al patio? ¿lo hacemos?

DESLIZAMIENTO

- Subimos por la escalera y nos tiramos por el tobogán.
- Se animan a tirarse de otras formas, por ejemplo de panza?

DESARROLLO INTELECTIVO COGNOSITIVO

- Los niños sentados en el suelo. El profesor grita un color que los niños deberán buscar y tocar en sus compañeros. Puede gritar colores que lleve un niño tímido o poco participativo.

- Cuando yo diga ¡ya! Deben correr a llevar los trapitos refugio del mismo color.
- ¿quién llega sin equivocarse al refugio del mismo color?
- Observen bien, cuando levanto la tarjeta verde pueden correr por todos lado, pero cuando levanto la verde deben detenerse.
- Construimos con nuestras sogas una casita redonda?
- Agarren una figura del suelo, ¿pueden llevarla al refugio que corresponde?

SENSOPERCEPCIÓN

- Hoy vamos a jugar con pañuelos. Yo voy a decir una parte del cuerpo y ustedes van a tener que esconderla con su pañuelo. Nariz! ...huy no veo ninguna nariz! Las abran robado?
- Caminamos sobre las colchonetas blandas, luego sobre una cama elástica. Ahora vamos a caminar al arenero. ¿cuál de los tres lugares por los que caminamos es más lindo? Y por qué?
- Damos palmadas en diferentes partes del cuerpo: en los pies, sonidos con las manos.
- Ahora caminamos con sonidos fuertes y suaves de los pies.
- Sentados, se animan a golpear el suelo con mas manos y luego con los pies?
- Caminamos duros como si estuviésemos hechos de madera.
- Y ahora caminamos muy blanditos como si fuéramos merengue

CUIDADO DEL CUERPO

- Aprender a lavarse las manos.
- Canción:
 “Nos lavamos las manos con jabón
 Las enjuagamos en el chorrillo
 Las secamos un poquito
 Y ahora si que estamos limpiitos”

- Aprender a limpiarnos la nariz.

Canción:

“yo tenía un elefantito
 que le salía agua de la nariz,
 para ayudarlo le ponía el pañuelo
 él fuerte fuerte soplaba
 y después se sentía feliz”

¿Hacemos como el elefantito?

ACTIVIDADES

con acento en las capacidades m

CAPACIDADES CONDICIONALES

VELOCIDAD

- Caminamos rápido, ahora más lento.
- Imitamos animales que corren rápido (liebre, galgo, caballo)
- Ahora animales que caminan despacito (garza, tortuga)

FLEXIBILIDAD

- Nos sentamos con las piernas abiertas y el bastón entre ellas, a ver si se animan a masar el suelo con el bastón?
- Levantamos el bastón bien, bien alto como si quisiéramos tocar el techo.

FUERZA

- Dos adultos sujetan una escalera por los extremos y los niños tendrán que pasar por debajo agarrándose de los barrotes.
- Esta es la historia de una zanahoria (profesor disfrazado) que debe ser arrancada de la tierra por que ya es tiempo de cosecha. Todos los animales de la granja intentarán desenterrarla empujándola.
- Cuando escuchen un golpe de mis manos traten de sentarse muy rápido. ¡bien! Ahora nos acostamos de nuevo muy despacio.
- ¿son capaces de levantar las bolsitas con los pies y dejarla caer muchas veces?
- Nos sentamos alrededor de las colchonetas. No quiero ver ningún pie: ¡esconderlo bajo la colchoneta! Ahora quiero ver todos los pies encima de las colchonetas.

RESISTENCIA

- Tiramos el globo y antes de que caiga lo agarramos.
- Ahora le pegamos con otras partes del cuerpo y lo atajamos.

EL ZORRO Y LOS CONEJOS

Corremos por todo el espacio y cuando veo un globo igual al mío lo puedo quitar. Por fuera del campo de juego se señala un círculo de 1 metro de diámetro que es la cueva del zorro y donde éste se encuentra. El resto de los jugadores diseminados en la superficie del campo. El zorro grita: “salgo de la cueva” y comienza a perseguir a los conejos, el que es tocado se convierte en zorro.

CAPACIDADES COORDINATIVAS

RITMIZACIÓN

- Al ritmo del pandero caminar con las rodillas y manos en el suelo imitando leones. Con el sonido del triángulo, movemos los brazos en alto como las ramas.
- Hacemos ruidos de animales que los niños conozcan y puedan imitar sus movimientos.
- Nos desplazamos por todas partes, pero a mi señal nos detenemos y esperamos una nueva señal.
- Vamos a sentarnos en una ronda. ¿marcamos juntos este ritmo con las manos? Y si lo hacemos con los pies?

ACOPLE DE MOVIMIENTOS

- Corremos por todos lados, cuando encontramos una aro saltamos adentro y seguimos corriendo.
- Nos desplazamos por todo el espacio y cuando encontramos montañas las saltamos (potes de yogur)

EQUILIBRIO

- Los “teritos” se van a pasear, pero caminando muy atentos porque al escuchar ¡teritos! ¡ Quietos!, deben levantar una pierna y quedar en el lugar.
¿ Se quedarán todos los teritos en equilibrio?
- Ponemos la bolsita sobre la espalda y ¿caminamos como los gatitos
Tratando de que la bolsita no se nos caiga?
- ¿Quién puede pasar por el puente sin caerse?, dibujar una línea recta en el piso, los chicos deberán tratar de seguir su recorrido.
- A ver quien se anima a sostener una hoja de diario con el brazo sin que se caiga?
- Ahora usamos la hoja como sombrero, a ver como nos queda!
- Colocar varias hojas de diario en el suelo. Los niños tratarán de transitar solo por donde hay papel. Cuidado!! Hay q pisar las piedras para no caerse al agua!
- Nos ponemos un vasito de yogur en la cabeza y los llevamos a pasear... que no se nos caiga!
- Ahora quien se anima a llevarlo en otra parte del cuerpo?
- Nos sentamos sobre un almohadón y movemos brazos y piernas, tratando de no tocar el piso.
- Andar libremente con una bolsita en la cabeza, dándole la mano a un compañero, con los ojos cerrados.

ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL

- Caminamos por todos lados sin chocar con los compañeros.

- ¿pueden caminar entre los obstáculos sin llevarse ninguno por delante?
- ¿quién camina derecho derecho hasta la puerta?
- Vengan a buscar una aro cada uno. Llénvelo al lugar que más les guste y hagan su casa. ¿nos sentamos dentro de nuestra casa?
- ¿quién vuelve a su casa sin equivocarse?
- Colocar un neumático en el piso. A la voz del profesor los niños deberán entrar o salir.

REACCIÓN

- **Caminamos hacia delante cuando yo les diga, lo hacemos hacia atrás.**
- **Caminamos suave cuando el pandero suena suave y fuerte cuando suene fuerte.**
- **Corremos sin chocarnos y cuando digo ya, no subimos a las colchonetas.**

DIFERENCIACIÓN MOTRIZ

- ¿Podemos embocar la bolsita en el círculo (dibujo en el suelo)?
- La escalera está acostada, quién emboca la bolsita en los agujeros?
- Acá tengo dos ventanas redondas (aros sostenidos verticalmente)...¿a ver quién puede hacer entrar los cometas? (pelotitas de papel de diario)
- ¿vamos a llenar el cajón de bolsitas (una tapa de cajón invertida)? Pero hay que arrojarlas más lejos.
- ¿quién puede embocar su cometa por debajo de mi piernas?

JUEGOS

aplicativos de habilidades motoras es

A) DESPLAZAMIENTOS

DOÑA CONEJA

PREPARACIÓN:

Un refugio “ La cueva de los conejos”, los niños son los conejos y la mamá coneja es el docente.

CONSIGNAS:

Hijitos vamos a dar un paseo por el campo.

¿ Pueden caminar o correr como yo lo hago?

¡ Conejitos está por llover, corramos a nuestra casa!

POLICÍA ATENTO

MATERIAL:

Tres cartones de color rojo, amarillo y verde para el docente.

Tres tapitas para cada niño.

PREPARACIÓN:

El docente ubicado en el centro del patio con los tres cartones, y cada niño dispone de sus tres tapitas.

CONSIGNAS:

El policía atento maneja el semáforo, cuando muestra el color verde todos deben correr, cuando muestra el amarillo todos deben caminar y cuando muestra el rojo todos paran.

¡ El que se equivocó al manejar su auto debe pagar una multa con una tapita!

¿ Quién se quedó con todas sus tapitas por manejar bien?

EL GAVILÁN Y LAS GALLINAS

PREPARACIÓN:

El gavilán (docente) está durmiendo y las gallinas pasean sin darse cuenta de su presencia

CONSIGNAS:

Cuando se despierta el gavilán despliega sus alas y las gallinas asustadas comienzan a correr para que no las toque, intentando llegar a los corrales. El que no llega a hacerlo, pasa a ser gavilán y así sucesivamente (y el que fue gavilán se convierte en gallina al atrapar a otros compañeros)

Observaciones: Por tratarse de un juego de persecución es necesario tener en cuenta, que el perseguido se debe tocar, no agarrar.

PERSEGUIDOR PERSEGUIDO

MATERIALES:

Ninguno

PREPARACIÓN:

Todos se ubican libremente por el espacio. El docente se coloca delante del grupo.

CONSIGNA:

Al dar la señal, todos corren y el docente los persigue, pero sin llegar a tocarlos. Al decir “cambien”, los niños comienzan a correr al docente, hasta un nuevo cambio.

VARIANTES:

Los niños persiguen al compañero del adelante. Al escuchar “cambio”, el perseguidor pasa a ocupar el rol de perseguidor.

B) SALTOS

SALTO CON SONIDO

MATERIAL:

Pandero u otro elemento de percusión.

PREPARACIÓN:

El docente ubicado en el centro y sobre un costado del espacio; los niños distribuidos libremente delante de él.

CONSIGNAS:

Mi pandero tiene ganas de sonar, pero me gustaría ver a todos los nenes saltando cuando suena.

¿ Quieren jugar con el pandero?

¡ Ah! ... pero cuando deja de sonar hay que quedarse muy quietitos.

¿ Lo hacemos sin equivocarnos y escuchando bien?

EL CAMIÓN LECHERO

MATERIAL:

Un aro para cada niño y uno para el docente.

PREPARACIÓN:

Todos los niños toman el aro a la altura de la cintura y se forman agrupados tras el docente, quien toma su aro como si fuera el volante del camión.

CONSIGNAS:

Tengo el camión lleno de botellas de leche; cuando arranque tienen que dar saltitos pues las botellas no caminan.

La botella que se cansa, salta del camión y se queda sentado en su aro.

¿ Cuáles serán las botellas que lleguen sin caerse del camión?

LOS CONEJOS DEL MAGO

MATERIAL:

Un bastón de cartón como varita mágica.

PREPARACIÓN:

Los niños se distribuyen por el espacio pero mirando al docente que es el mago.

“hoy seré el mago y con mi varita haré saltar a los conejos como lo dibuja la varita”

(hacia delante, más alto, hacia un lado, hacia el otro). ¿cuál será el conejo que menos

se equivoque?

SALTANDO CHARQUITOS

MATERIAL:

Sogas cortas y blandas, una por niños.

PREPARACIÓN:

Se colocan las sogas formando charquitos de distintos tamaños, los niños se distribuyen libremente por el espacio.

CONSIGNAS:

Simulando ser sapos, los niños deben saltar los charcos. ¿quién es el sapito que puede saltar los charcos sin mojarse?

VARIANTES:

Se pueden variar los tamaños de los charcos, para que ellos exploren cuál es más fácil o difícil de saltar.

C) APOYOS Y EQUILIBRIO

EL OSITO RÁPIDO

PREPARACIÓN:

Los niños distribuidos libremente en cuadrupedia baja. El docente sentado observándolos.

CONSIGNAS:

Había una vez un osito muy rápido que enseguida hacía todo lo que escuchaba.

¿Se animan a hacer todo rápido como el osito?

El osito paseaba y.. ¡ Se sentó!

El osito paseaba, paseaba y.. Se durmió!

PERRITOS A DORMIR

MATERIAL:

Un aro para cada niño.

PREPARACIÓN:

Los aros distribuidos libremente y los niños ubicados en el espacio total desplazándose en cuadrupedia.

CONSIGNAS:

-Los perritos pasean, pasean por todas partes como a ellos les guste.

-Pero en un momento, los perritos se cansan y...se van a dormir! Rápido hay que meterse en una casita libre y acostarse a dormir!

-¿Cuál es el perrito que no encontró una casita?

LOS PERRITOS CAZADORES

MATERIAL:

Cámara de bicicleta por niño

PREPARACIÓN:

Los niños caminan sobre la cámara tratando de no caerse.

VARIANTES:

Pueden cambiar de cámara a la indicación del docente.

LOS TERITOS EQUILIBRISTAS

PREPARACIÓN:

Todos los niños distribuidos y caminando libremente.

CONSIGNAS:

Los “ teritos” se van a pasear, pero caminando muy atentos porque al escuchar: ¡teritos! ¡ Quietos!, deben levantar una pierna y quedar en el lugar.

¿ Se quedarán todos los teritos en equilibrio?

El que apoya el pie pierde y sigue paseando. .

PEGANDO PATITAS

PREPARACIÓN:

Se forman dos equipos, sentados como indios, se les reparte a cada uno patitas, en el otro extremo se coloca 2 pies más grandes.

MATERIAL:

Patitas de goma o cartulina

PREPARACIÓN:

Se forman dos equipos, sentados como indios, se les reparte a cada uno patitas, en el otro extremo se coloca 2 pies más grades.

CONSIGNAS

Deberán pegar su patita en el pie que les corresponde, pero ojo deberán ir caminando sobre la línea y volver corriendo, gana el equipo que haya pegado todas sus patitas.

D) EMPUJE, TRACCIÓN Y TRANSPORTE

ESPLADA, MANO, PIE.

MATERIALES:

- 1 pelota de plástico cada dos niños..

PREPARACIÓN:

Se ponen en parejas y caminan por todo el lugar, apretando la pelota en la espalda de su compañero sin que se les caiga. Al escuchar empujen tratan de llevar la pelota a donde está el profesor. Luego repiten la acción con los pies, la mano.

LOS BURRITOS EMPACADOS

PREPARACIÓN:

Se divide al grupo en dúos, los niños se colocan en cuadrupedia alta apoyando su cola con la del compañero.

CONSIGNAS:

Los burritos empacados no quieren moverse de su lugar.

¿Cuál de los dos, empujando sin golpear, podrá mover al otro?

¿Empujan?... ¡ Ahora!

CINCHADA DEL MUÑECO

MATERIAL

Soga larga gruesa.

Trozo de piolín.

Un muñeco de paño grande.

PREPARACIÓN:

- Se divide al grupo en dos bandos formados en hilera y tomados de una soga larga dejando libre dos metros del medio de la misma. Allí se cuelga el muñeco que rozará el suelo.

CONSIGNAS:

Vamos a ver cuál es el bando que tirando muy fuerte de su soga puede hacer llegar el muñeco hasta su línea.

Esperen mi señal para comenzar.

¡ Listos!... ¡ Ahora!

¡A NO SALIR DE LA CASA!

MATERIAL:

Un aro por niño.

PREPARACIÓN:

Todos los niños se paran en sus casa. Se toman de las manos con un compañero (del mismo tamaño) y deben traccionar para que salga de su casa. ¿qué vecino dejará primero su casa?

ASPECTOS A CONSIDERAR:

Hay que tener en cuenta que al traccionar no se lastimen ni golpeen.

LOS BOTELLEROS

MATERIAL:

Dos o tres botellas plásticas por niño.

PREPARACIÓN:

“Hay muchas botellas por ordenar, ¿me ayudan?. Debemos llevar dos o tres botellas cada uno, abrazándolas sin que se nos caigan. ¿se animas a hacerlo?.

VARIANTES:

Según el desempeño de los niños, se puede alejar la distancia entre línea y línea.

Si las botellas están pintadas, se les puede pedir a los niños que las coloquen donde esté el mismo color.

LOS CHINITOS TRABAJADORES

MATERIALES:

Dos o tres bolsitas por cada niño.

Dos o tres cajas de cartón grande.

PREPARACIÓN:

Dividido el conjunto de niños en dos o tres pequeños grupos, se asigna a cada uno un número igual de bolsitas, las que se colocarán en el suelo tras la línea A. Los niños también se ubicarán en esa posición.

CONSIGNAS:

Los chinitos trabajadores cargan sus cosas sobre la cabeza, pues son más fáciles de llevar.

Cuando les digo: ¡ Ahora!, cada uno levanta una bolsita, la coloca sobre la cabeza y sin ayudarse con las manos la transporta hasta la caja que está enfrente, dejándola caer adentro.

Luego vuelven corriendo a buscar otra hasta que no quede ninguna.

¿ Qué grupo guardó más bolsitas en la caja? .

EMPUJANDO

MATERIALES:

Caja, banqueta o vehículo de juguete

DESARROLLO:

El niño empuja el objeto (vehículo) de un lado al otro. Otra variante es que el niño pueda meterse adentro y el adulto lo empuje.

E) LANZAMIENTO, PASE Y RECEPCIÓN

PELOTA PASAJERA

MATERIAL:

Una pelota grande y liviana por niño.

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN:

Los niños se ubican en un extremo del patio, cada uno con sus pelotas.

PREPARACIÓN:

Cada niño hace rodar su pelota, pero sin acompañarla, y luego va a buscarla.

VARIANTES:

Se les puede pedir que modifiquen la trayectoria: más lejos, más cerca, hacia un lado o hacia el otro.

JUGANDO CON LA PELOTA

MATERIALES:

- Pelota grande, liviana y de colores

DESARROLLO:

- El niño tira la pelota y va a buscarla repetidas veces. Se le pide que la tire más lejos, más cerca, para un lado y otro. Hacerla rodar, volar, cambiarla por la del compañero. Estas propuestas se realizan una por vez.

¿QUE RONDA REDONDA!

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN:

Los niños se sientan en el suelo con las piernas abiertas tocándose los pies, formando un espacio cerrado.

MATERIAL:

Una pelota grande y liviana.

PREPARACIÓN:

“Nos sentamos en el suelo con las piernas abiertas , tocando los pies del compañero y formando una ronda. Pasaremos la pelota a diferentes ritmos, como si quemara, rodándola más rápido o más lento”

¿A QUIÉN NO SE LE CAE LA PELOTA?

MATERIAL:

pelotas

PREPARACIÓN:

Hacemos dos grupos, rojos y azules., y armamos 2 rondas bien grandes.

DESARROLLO:

Cada equipo con una pelota, a la orden del profesor comienzan a pasarla al compañero de al lado. El equipo que logre dar toda la vuelta sin que se les caiga la pelota será el ganador.

¿DÓNDE ESTÁ?

MATERIAL:

Una pelota.

PREPARACIÓN:

Todos los niños en ronda, sentados uno al lado del otro. El docente fuera de la misma.

Uno de los niños en poder de la pelota.

CONSIGNAS:

¿ Dónde está la pelota? Martín la tiene y cuando yo me dé vuelta, hay que pasarla de un nene al otro dando toda la vuelta a la ronda.

Pero no esperen mucho para pasarla porque en un momento me daré vuelta y diré: ¿ Dónde está?... y el nene que la tenga en ese momento pierde.
Luego seguimos, a ver quienes otros se quedan con la pelota.

COMETAS VOLADORES

MATERIAL:

Papel de diario. Bolsas de mercado. Cinta adhesiva. (para los cometas)

Banco

PREPARACIÓN:

El profesor se para arriba del banco y dice...¡miren el cielo, están cayendo muchos cometas! A ver quien se anima a agarrarlos antes de que caigan al suelo?

F) COMBINADOS

JIRAFAS Y SAPITOS

Preparación:

Los niños se ubican detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada.

Desarrollo:

A la señal del docente, parten corriendo sobre la punta de los pies, teniendo los brazos estirados hacia arriba. Los seis primeros en alcanzar la línea de llegada ganan el juego. Es necesario que los niños hagan todo el recorrido en la posición combinada; estando permitido sólo dar un salto para traspasar la línea final. En la repetición del juego, la carrera se hace con todos los niños agachados, manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido.

IMITEMOS A LOS ANIMALES

Organización:

Gran grupo.

Desarrollo:

Se colocan los niños en corro, una vez colocados el profesor nombrará a un niño/a este/a saldrá al medio del corro y dirá su nombre y el animal que le gustaría ser. Acto seguido todos los demás comenzarán a realizar los movimientos y los gestos propios de ese animal. Los niños/as irán saliendo uno a uno diciendo sus nombres y el del su animal favorito.