

4 y 3 AÑOS

ENTRADAS EN CALOR

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.

ACTIVIDADES CON DISTINTOS CONTENIDOS:

CONTENIDO: Desplazamiento:

- *Caminar estirándonos mucho.
- *Caminar muy agachados.
- *Caminar o correr según lo indique la pandereta.
- *Caminar muy suave cuando la pandereta suene suave, y muy rápido cuando suene fuerte.
- *Cambios de dirección: caminamos hacia delante y cuando yo lo indique hacia atrás.
- *Caminamos siguiendo las líneas marcadas en el suelo, bien cerca de ellas.
- *Poner todas las bolsitas en el suelo y tratar de caminar entre ellas sin tocarlas.
- *Correr sin tocar los obstáculos. (Elementos o aparatos).
- *Cada uno tiene que caminar alrededor de su aro sin tocarlo.
- *Con un compañero, elevar el aro y correr.
- *Correr rápido y cuando golpee las manos nos quedamos quietos como estatuas.
- *Correr sin tocarnos y cuando yo lo digo, nos subimos a la colchoneta.
- *Correr, pasar por el aro y luego seguir corriendo.
- *Correr como aviones.
- *Tratar de correr sin hacer mucho ruido entre las bolsitas.

CONTENIDO: Saltos

- *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 llevando la bolsita como si fuésemos canguros.
- *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.
- *Caminar hasta la soga, saltarla y seguir caminando.
- *Caminar y saltar todas las sogas que encontremos en el camino.
- *Nos paramos sobre la soga y saltamos hacia delante.
- *Saltar desde no más de 20 cm. , desde un banco, un escalón, etc.
- *Caminamos sobre el banco y luego saltamos la colchoneta.

Contenido :Apoyos:

- *Gatear hacia delante, hacia atrás, hacia los costados, etc.
- *Desplazarse en cuadrupedia alta y tocar la soga con la cola.
- *Sobre la soga alta y baja, avanzar en cuadrupedia alta y baja.
- *Dar una vuelta alrededor de la colchoneta.
- *Pesar por entremedio de una escalera, colocada de costado y verticalmente.
- *Subir la montaña y bajar sobre el otro lado (cuadrupedia sobre los talones, apoyados en uno o más neumáticos, formando dos planos inclinados)
- *Subir reptando y deslizarse por el otro tablón.

CONTENIDO: 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 tablonces 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.

CONTENIDOS: 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.

CONTENIDOS: empuje, tracción y transporte:

- *Llevarme hasta donde sean capaces.
- *Mover el camión parado (es la maestra que se coloca en posición de banco)
- *Tratar de arrastrar a la maestra.
- *Empujar fuerte la pared con las manos, con los pies, con la cola, etc.
- *Llevar al compañero jalándolo de la mano.
- *Levantar entre todos la colchoneta y llevarla hasta un determinado lugar.
- *Levantar el tablón y llevarlo a dar un paseo.
- *Vamos a dar un paseo en tren. Cada uno se para dentro de un vagón (espacio de la escalera), levantan la escalera y salen a pasear. El 1° es la locomotora.
- *Levantar un neumático delante del cuerpo. Llevarlo metiéndose dentro y levantándolo luego.
- *Llevar todas las bolsitas que puedan de una sola vez.
- *Llevar bloques, suelas, sillas, cajones hasta el patio.

CONTENIDO: 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?

JUEGOS CON DISTINTOS CONTENIDOS

CONTENIDO: Desplazamiento:

-Desarrollo del juego: Cada grupo sentado en círculo, cogidos de las manos. A la señal, corren sin soltarse hasta un punto, dan la vuelta y se sientan en el lugar de salida.

-Desarrollo del juego: Consiste en realizar salidas de unos veinte metros. Todos están a la misma altura y cuando se dé una señal pues se sale rápidamente a recorrer esa distancia. Esta mecánica se va realizando desde distintas posiciones, como de rodillas, sentados, con esto lo que se aumenta es la dificultad de la salida.

CONTENIDO: Saltos

-Desarrollo del juego: Los participantes se desplazan libremente por la pista. Al escuchar el sonido del pandero (o palmada) se desplazarán imitando a los canguros (grandes saltos). Al oír el silbato imitarán a las ranas (saltos pequeños y en cuclillas).

-Desarrollo del juego: Los alumnos se colocan en círculo por grupos, uno de ellos pasa al centro. Cada alumno pone un aro delante de él. A la voz de “ platillo volante”, van saltando a pies juntos de aro en aro; el alumno que está en el centro tratará de ocupar uno de los aros. Los del círculo tendrán que ir siempre a saltos, el del centro puede correr a ocupar el lugar. Él que queda sin lugar pasa para el centro.

CONTENIDO: Lanzamiento

-Desarrollo del juego: Se reparte el material por el espacio. A la señal cada alumno coge el objeto que quiera y lo lanza y lo recoge al caer. No se puede recoger varios objetos a la vez, tampoco coger objetos antes de la señal. Podríamos realizarlo y que lo recoja un compañero.

-Desarrollo del juego: Se coloca una caja en el centro del círculo. Dos equipos, de los cuales uno ataca y otro defiende. El que ataca deberá de meter el balón en la caja, pero sin entrar en el círculo, y el otro intentará que no lo consigan. Cuando roban el balón se cambian los papeles.

CONTENIDO: material no convencional

Tomarse las noticias a pecho

Correr llevando una hoja de diario sin tocarla con las manos.

Con la noticias en la cabeza.

Llevar dos hojas de papel de diario sobre la cabeza sin tocarlas con las manos

Lluvia de bollos

Con la misma tecnica que el juego anterior pero individual, se agregará una zona de exclusion y dos equipos enfrentados, los mismos intentaran pasar la mayor cantidad de bollos por sobre la zona de exclusión y despejar su campo llenando de bollos el campo contrario.

CONTENIDO: ámbitos alternativos

SIETE MARAVILLAS

Se dividen en equipos

Que deberán cumplir con las siete consignas dadas.

Luego de la orden que marca el fin del juego, se evalúan las maravillas según corresponda:

Cantidad de consignas cumplidas

Originalidad, creatividad.

ACTIVIDADES PARA DIAS DE LLUVIA:

Pintura de Manos:

Cada niño moja toda la palma y dedos de una mano de color, imprimiéndola sobre una cartulina. Todos rotan y en la cartulina siguiente vuelven a imprimir su mano, combinándola a su gusto con la ya impresa.

Técnica del manchón:

Se moja el pincel en uno de los colores, dejando caer gotas sobre el papel. Se pueden dejar caer gotas de distintos colores. Se deja secar y sobre eso con tinta se determina el dibujo.

Plegados con recorte:

Dibujar sobre una cartulina una figura (círculo, triángulo) luego los niños deben pegar trozos de papel de color dentro de ella.

Las cajas de colores:

Se dispersan en el salón cajas de distintos colores. El profesor dice: Vamos todos a tocar las cajas de color azul.

Agarren las cajas amarillas y traiganlas hasta mí.

VUELTAS A LA CALMA:

“El caracol”

*Caracol, col, col,
saca tus cuernos al sol, saca uno, saca dos
que a ala una sale el sol...*

“Debajo de un botón”

*Debajo de un botón, tón, tón
que encontró Martín, tín, tín
había un ratón, tón, tón
hay que chiquitín, tín, tín*

*que era ese ratón, tón, tón
que encontró Martín, tín, tín
debajo de un botón, tón, tón...*