

Juegos:

Juegos 3 años

PASEO CON AUTOS

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: B (mediana intensidad)
Edad: A (3-4)

Juego de dramatización.

Los chicos participarán de un cuento narrado por el profesor utilizando aros.

Partiendo de su casa (aro) donde están descansando, cuando suena el despertador se levantan desayunan se lavan la cara y los dientes y salen a buscar su auto, lo arrancan manejando el volante (aro) y van paseando por la ciudad, pasan por calles de muchas curvas, de muchos pozos, autopista, puentes y túneles, por delante de un hospital, por zona de semáforos, por el barrio donde hay muchos amigos y tocamos la bocina, hasta llegar al club donde estacionamos caminado hacia adelante y hacia atrás, luego cargando el aro como un bolso se dirigen a la pileta, se ponen la malla y se meten el agua, luego salen a jugar con el aro como si fuera una pelota, vuelven a tomar el volante y regresan, pero en el camino sufren la pinchadura de un rueda que deberán llevar a la gomería para repararla y luego seguir camino hasta volver a la casa.

LOS BASUREROS

Habilidad motora de base: D (transporte)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: B (mediana intensidad)
Edad: A (3-4)

Juego de recolección.

El docente va llevando la bolsa con pelotas (camión de basura). Los chicos (Los basureros) están descansando en su refugio, por un desperfecto el camión vuelca y se cae todo el contenido de la bolsa, entonces los basureros deben levantarse de su refugio y salir a buscar todo el material desparramado.

LA VENTANA QUE SE ESCAPA

Habilidad motora de base: E (lanzar)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (gran intensidad)
Edad: A (3-4)

Juego de persecución de todos contra uno.
El docente provisto de un aro se escapará por el patio. Los chicos intentarán lanzar sus bolsitas o pelotas por dentro del aro. El profesor dejará que un par de bolsitas entren por el aro y luego volverá a escaparse.

EL ROBOT

Habilidad motora de base: E (lanzamiento)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: B (mediana intensidad)
Edad: A (3-4)

Juego de persecución de todos contra uno.

El docente con un canasto o un balde en la cabeza es “El robot” que camina por el patio, haciendo un sonido tipo electrónico. Los chicos provistos de bolsitas o pelotas de pelotero, caminan detrás de él arrojando el elemento para golpearlo en la cabeza. Cuando eso ocurre el robot cambia el sonido y de dirección.

PANCHITO EL GUARDIAN DEL ZOO

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (alta intensidad)
Edad: A (3-4)

Juego de persecución con un refugio.

Los participantes son animales en el zoo (refugio), Panchito es un guardián distraído que deja las jaulas abiertas, para ir a buscar agua y cuando se va todos se van a correr por el patio. Este deberá ir a buscarlos y mandarlos al refugio nuevamente, a los que vaya atrapando les preguntará “qué animal sos?” y el niño dirá el animal que haya elegido ser, así que el guardián lo mandará a la jaula correspondiente. Es recomendable que el rol del perseguidor lo cumpla en un principio el docente.

LOS POLLITOS

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (alta intensidad)
Edad: A (3-4)

Juego de persecución con un refugio.

Los participantes en la casa de “los pollitos” (refugio), recibirán la recomendación de no escaparse que les da su papá o mamá, que les

dice “pollitos no se escapen que voy a hacer las compras” y cuando se va todos se van a correr por el patio. El papá deberá ir a buscarlos y mandarlos al refugio nuevamente. Allí los “retará” diciendo “pio-pio-pio-pio” y luego se volverá a ir y los pollitos volverán a escaparse. Es recomendable que el rol del perseguidor lo cumpla al principio el docente.

EL TOMATE

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (alta intensidad)
Edad: A (3-4)

Juego de ronda.

El grupo sentado en ronda cada uno dentro de un aro. Por fuera de al ronda “el tomate” pasará tocando la cabeza de todos, diciéndoles varón o nena según corresponda. Al que le diga TOMATE, se pondrá de pie y lo correrá para “mancharlo de tomate”, éste se salvará si logra volver a la casa (aro) que queda vacía antes que lo toquen, si es tocado de todos modos sigue jugando.

LOS AUTOS LOCOS (desplazamiento)

Espacio de juego y distribución

Los alumnos distribuidos por todo el espacio

Material

Una figura de estacionamiento.

Preparación y consignas

Los autos se están poniendo a punto para la carrera, primero calentamos bien los motores (voz y zapateo fuerte), arrancamos muy suave (caminar) y cada vez más rápido (correr)

¡Alto! Tenemos que cambiar una rueda, se hizo de noche, vamos rápido la estacionamiento.

Todo se acompaña con la voz, buscando que los niños imiten también los sonidos.

Aspecto a considerar y variantes.

Previo al inicio del juego se debe explicar para que sirve la señal de tránsito utilizada.

Colocar varias señales de tránsito para hacer más atractivo el juego.

PERSEGUIDO PERSEGUIDOR.

Espacio de juego y distribución

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

Material

Ninguno

Preparación

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 de adelante. Al escuchar “cambio”, el perseguido pasa a ocupar el rol de perseguidor.

EL SEMÁFORO

Espacio de juego y distribución

Los niños pueden distribuirse por todo el espacio, cada uno con su aro. El docente se ubica en el centro, con sus cartones

Material

Tres círculos de cartón: rojo, amarillo, verde.

Un aro plástico por cada niño.

Preparación

Los niños se desplazan por todo el espacio, simulando manejar sus autos y prestando mucha atención al semáforo (docente). Cuando se “enciende” la luz verde, todos deben correr, con la amarilla, caminar, con la roja se detienen.

Quien no respete los cambios, debe “estacionar” hasta el próximo cambio de color.

Aspectos a considerar.

Es aconsejable cambiar lentamente cada color y asegurarse de que todos puedan notar los cambios.

¿JUGAMOS AL OSO DORMILÓN?

La maestra o un niño se acuesta en el centro del terreno de juego con los ojos cerrados, es el “oso dormilón”, los niños se acercan en silencio y, cuando lo rodean, intentan despertarlo, de lograrlo, el “oso dormilón” se levanta y los persigue hasta capturar alguno, el cual se convierte en el “oso dormilón” si así lo desea, ya que a esta edad no es conveniente obligar al niño a asumir roles que no siente.

JUGUEMOS A LA PATA Y LOS PATITOS

La maestra “mama pata” se coloca tras una línea, frente a ella y detrás de otra línea, frente a ella y detrás de otra línea se ubica el grupo de los niños. “Mama pata” los llama para realizar distintas tareas del hogar.

“Hijos, vengan a barrer”, etc. A la cual estas responden: “no estamos cansados”. Sin embargo, cuando la mama les dice “vengan a comer”, todos corren hacia donde ella esta.

¿QUIÉN PUEDE TOCAR?

Los niños corren a tocar los elementos que la maestra indica.

EL BOCHINCHERO.

Un niño será el bochinchero y tratara de despertar a los demás que se encuentren dormidos sobre su almohadón, diciéndoles ¡arriba son las 8! Los niños se levantan y correrán el bochinchero para pegarle con el almohadón en la cola, quien lo haga primero ocupara su lugar.

LA PAREJA

Organización inicial

Los niños se distribuyen por todo el espacio, por parejas.

Desarrollo

A la señal, las parejas se separan. Todos los niños corren ocupando todo el espacio. Nueva señal y los niños de cada pareja deben encontrarse y sentarse juntos en el suelo. El que se sienta primera gana.

LA LOCOMOTORA.

Material

Tantos aros como niños, menos una.

Organización inicial

Los aros distribuidos por todo el espacio. En cada aro hay un niño. El niño que no tiene aros es la locomotora. El maestro es el jefe de estación.

Desarrollo

La locomotora se desplaza entre los aros y va tocando la cabeza de alguno de sus compañeros. Estos se van colocando tras la locomotora, formando un tren.

Cuando la locomotora toca el pito, todos los niños que forman el tren debe ir a ocupar un aro vacío. El niño que se quede sin aro hace de locomotora. Cuando quien toca el pito es el jefe de estación, todos los niños cambian de aro, al tiempo que los que forman el tren buscan también un aro vacío.

JUEGOS DE LANZAMIENTO

EL RESORTE GIGANTE.

Espacio de juego y distribución

El maestro, en el centro con los brazos al costado del cuerpo, luego se ira desplazando.

Material a utilizar.

Un aro por niño.

Preparación y consignas.

“A ver estos mecánicos, ¿cuánto tardan en hacer el resorte gigante?

Cada uno de buscare un aro y lo traerá par colocármelo por la cabeza.

No pierdan de vista el resorte, puede escaparse”

Aspectos a considerar y variantes:

Los niños se desplazan saltando. El docente abrirá los brazos y lo niños tiraran los aros, hacia ellos.

EL ARO VELOZ.

Espacio de juego y distribución

La mitad de los niños, tras la línea C con su bolsita. El resto en la D. El docente con los aros se ubica en la línea A (centro) y un ayudante en cada extremo (otro niño, la preceptora, etc.) en la línea B.

Material a utilizar

Diez aros. Una bolsita para cada niño.

Preparación y consignas.

Los aros Irán rodando rápido hasta donde esta la ayudante B. El profesor alternara los lanzamientos para cada lado. ¿A que no pueden volcarlos con sus bolsitas? No tiren todo al mismo tiempo, porque cuando arrojen las bolsitas no podrán ir a buscarlas hasta que les avise.

Si pasan mas de tres aros, gana el Prof. y si ustedes voltean cuatro ganan ¿Empezamos?

Aspectos a considerar y variantes

No ubicarse (el docente) demasiado lejos de la línea c, para que la puntería sea más fácil a los niños. Lanzar rodando los aros no demasiado rápido. Se pueden forrar los aros para los más pequeños dando mas espacio de blanco o reemplazarlos por cubiertas de auto. Los niños pueden cambiar de lado y de nuevo repetir el lanzamiento. Pueden jugar los bandos a la ver quien tira mas aros.

PELOTA PASAJERA

Espacio de juego y distribución

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

Material a utilizar

Una pelota grande y liviana por niños

Preparación

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

Variantes

Se les puede pedir que modifiquen la trayectoria: mas lejos, mas cerca, hacia un lado o hacia el otro. Puede proponerse un recorrido y que, al fina, los niños intenten encestar las pelotas en cajas de cartón.

COMETAS EN EL ESPACIO

Espacio de juego y distribución

Los niños se ubican libremente por el espacio con sus cometas

Material a utilizar

Papel de diario. Bolsas de mercado. Cinta de papel adhesivo

Preparación

¿"Quién puede lanzar el cometa mas lejos? Probamos hacia arriba...

¿quién lanza el cometa mas alto?"

Al lanzar los cometas hacia arriba, los niños deben estar bien separados para evitar que se lastimen o golpeen.

El docente, con un aro dispuesto en forma horizontal, puede desplazarse y que los niños traten de lanzar hacia arriba y embocando en le aro, según el nivel del grupo.

BOLSAS BOLADORAS

Espacio de juego y distribución

Se llenan las bolsas con papel y se anuda el extremo abierto. El docente se sube a un banco con todas las bolsas y los niños se ubican alrededor del.

Material a utilizar

Bolsas de supermercado. Papel de diario. Dos bancos.

Preparación

"Fui de compras al supermercado y tengo que bajar las bolsas del auto. ¿Se animan a atrapar las bolsas mientras se las paso? ¿Pueden hacerlas volar y atraparlas ustedes sin que caigan al suelo?"

Aspectos a considerar

Las bolsas deben ser arrojadas alto y lejos de los bancos.

Variantes

Se puede nombrar a cada niño cuando se lanza una bolsa, para que el la agarre y evitar choques.

JUEGOS DE SALTAR.

IMITEMOS A NUESTRO AMIGO

Espacio de juego y distribución

Todo el grupo de pie frente al docente, este con un muñeco.

Material a utilizar

Un muñeco

Preparación y consignas.

¿” ¿Quién puede imitar al muñeco y saltar como él lo hace?”

“Salto a un lado y otro, adelante, atrás (acompañado con la voz par facilitar la percepción), con las piernas juntas o separadas, sobre uno o dos pies.”

Aspectos a considerar y variantes

Puede armarse un recorrido, y el docente ir con el grupo imitando al amigo(muñeco. Un niño pasa al rol del docente, ayudado por este.

LOS CONEJOS DEL MAGO.

Espacio de juego y distribución

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

Material

Un bastón de cartón como varita mágica.

Preparación

“Hoy seré el mago y con mi varita are saltar a los conejos (representados por los niños) como lo dibuja la varita” (hacia delante, mas alto, hacia un lado, hacia el otro). ¿ “Cuál será el conejo que menos se equivoque?”

Aspectos a considerar

Realizar los movimientos con la varita con mucha claridad y enseñarlos antes de comenzar la actividad.

Ubicarse de manera que todos los niños vean los movimientos a indicar.

SALTANDO CHARQUITOS.

Espacio de juego y distribución

Se colocan las sogas formando “charquitos” de distintos tamaños. Los niños se distribuyen libremente por el espacio.

Material

Sogas cortas y blandas, una por niño.

Preparación

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

Variantes

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

CONEJOS EN EL BOSQUE

Espacio de juego y distribución

Se arman varios circuitos con los diferentes materiales. En uno de los extremos, dos cubiertas forman la cueva. Los niños se ubican libremente en cualquier recorrido.

Material

Aros de plástico. Cubiertas, bancos, bolsitas, cajas de cartón.

Preparación

“Los conejitos salieron a pasear por el bosque. Saltan de tronco en tronco y van recorriendo el bosque hasta llegar a una cueva”

“ ¿Llegaron a la cueva?” Bien. , Probemos nuevos recorridos.

Aspectos a considerar

Según lo indiquen el docente, pueden saltar con los pies juntos, alternando uno y otro, etc.

JUEGOS CON ACENTO EN OTRAS DISCIPLINAS

PESCANDO POR EL BARRIO CHINO

Espacio de juego y distribución

Se divide al grupo en parejas. Cada pareja con su sogá. SE ubica un integrante adelante con la sogá en la cintura. Su compañero (detrás) toma los extremos de la sogá.

Material

Una sogá de 1,5 m por pareja

Preparación

Los chinitos salen a pasear por su barrio. Veremos quién llega a dar el mejor paseo. Cuando de la señal, saldrán a pasear caminando muy atentamente. Cuando escuchen “paso”, tendrán que saltar, luego siguen caminando. Cuando escuchen “rápido, rápido”, tendrán que correr luego siguen caminando por Ej. “1 paso, 2 pasos, camino, “rápido, rápido”, cuidado ahora con los 3 pasos que vienen 1, 2 y 3, camino lento, etc. ¿quién dará el mejor paseo?

Aspectos a considerar

Explicar que no debe tirar muy fuerte de la sogá, para evitar que se lastimen.

COLORES

Espacio de juego y distribución

Se divide al grupo en parejas cad pareja de un lado. Del otro lado estarán las canastas con los colores adentro. Un compañero delante y el otro detrás.

Material

Cartones de colores y canastitas

Desarrollo

Los chicos tienen a su lado una canastita con colores, debe uno agarrar un color e ir corriendo hacia el otro lado agarrar el mismo y así el otro compañera gana los que tienen mas cantidad de pares.

CONTENIDOS DE NOCIONES.

¿QUÉ ES? Objeto

Materiales

Distintos objetos (que deberán ser familiares y de fácil reconocimiento para los niños) y vendas de telas para cada una de los chicos

Preparación

Los niños se ubican en ronda sentados con los ojos vendados, la profesora en el medio con los objetos que no fueron vistos por los niños.

Desarrollo

La profesora tomara un objeto y se lo colocara en las manos a uno de los nenes, este con los ojos vendados deberá adivinar ¿qué es?, Así se repartirá un objeto a cada niño y luego de un rato para que los niños puedan reconocer el objeto, se sacaran todas las vendas para ver si han acertado.

¿DÓNDE ESTA?

Materiales

Una bolsita y una venda de tela.

Preparación

Los niños se colocaran en una ronda bien grande (separados entre sí) en el medio de la misma se colocara la bolsita, la profesora elegirá a un niño y le vendara los ojos.

Desarrollo

El niño que tiene los ojos vendados tendrá que acercarse a la bolsita y tomarla (lo puede hacer en cuadrupedia baja. Los compañeros que se hallan en la ronda podrán alejarlo diciendo tibio, caliente, frío, etc.

¿QUÉ TREN LLEGA PRIMERO?

Materiales

Una tiza.

Preparación

Se divide al grupo en 2 equipos (trenes). Cada equipo se dispondrá en hilera (el tren) y enfrentado a una cierta distancia, un compañero (el pasajero) dentro de un cuadrado delimitado con la tiza (estación)

Desarrollo

Cuando la profesora de la orden los trenes deberán ir a buscar al pasajero, el cual se tomara del ultimo vagón, y luego volver al lugar de inicio. ¿Qué ten llego primero y sin desarmarse? ¿Trajeron al pasajero?

JUEGOS CON ACENTO EN AMBITOS ALTERNATIVOS

JUEGOS EN ESPACIOS REDUCIDOS

LA GRAN TORRE

Espacio de juego y distribución

Los niños se distribuyen libremente por el espacio. Las cajas se ubican en un sector de la sala.

Material

Cajas de cartón

Preparación

“Vamos a armar una gran torre ¿me ayudan? Apilemos las cajas una arriba de otra, pero con cuidado que no se caiga, Ahora ¿Pueden hacerlo solos?”

¿QUÉ ES ESTO?

Espacio de juego y distribución

Los niños se sientan formando un semicírculo

Material

Revistas, libros y lo mismo con imágenes atractivas.

Preparación

Mediante un dialogo con los niños, se busca que reconozcan imágenes que identifiquen los nombres de los elementos que allí aparecen” yo voy a mostrarles una imagen y ustedes deben decirme que es? Repetimos todos juntos muy despacio y claramente. Y ahora ¿qué es esto?”

“EL ESPEJO EN MOVIMIENTO”

Espacio de juego y distribución

Se divide el grupo en parejas que se distribuyen libremente por la sala parado frente a frente

Material

Ninguno

Preparación

Hoy seremos el espejo de nuestro compañero. Deben tratar de imitar los movimientos que hace: cuando mueve la nariz, la boca, los brazos las piernas, cuando se acerca, cuando se aleja”. Luego alternan roles.

AMBITOS GRANDES

“ ¡PICO, GALLINA, PICA!”

Espacios y distribución

Los niños se distribuyen libremente por el espacio. El docente se ubica en el centro con la caja y las pelotitas.

Material

Cantidad grande de pelotitas de papel, una caja de cartón.

Preparación

Los niños representaran gallinitas que están jugando por todo el lugar. Cuando el campesino(docente) se acerque a darles de comer maíz (pelotitas), las gallinitas deberán picarlas con las manos (simulando un pico) y guardarlas.

EL DRAGON

Espacio y distribución

Los niños se ubican por los refugios formados por las colchonetas. En el extremo opuesto se coloca otra colchoneta donde se ubica el dragón (docente)

Material

3 colchonetas

Preparación

“Que tranquilo esta el bosque” Parece que le dragón se queda dormido. No hagan ruido porque, si despierta, va a correrlos para atraparlos. Pero ¿ quieren verlo? Digamos Dragón, dragón déjate ver.

Dialogo:

D: no puedo, acabo de levantarme y no me he lavado la cara.

Niños: vamos queremos verte

D: un momento, me estoy cambiando

N: date prisa

D: ya voy... ¡aquí estoy!

Y el dragón empieza a perseguirlos. El niño que es atrapado pasa a ser el dragón.

EL PASTOR Y LAS OVEJAS

Espacio y distribución

El pastor (uno de los niños) se coloca con sus objetos detrás de la línea A. El lobo (adelante) se coloca entre ambas líneas.

Material

2 sogas largas o tizas

Preparación

El pastor debe cuidar a las ovejas mientras ellos salen a comer por el bosque porque hay un lobo muy hambriento el lobo espera un momento de distracción para correr a las ovejas, que deben intentar llegar al refugio (B) sin ser atrapadas. Si el lobo atrapa uno pasa a ser el lobo y ayuda a atrapar a otros.

Variantes

Las ovejas atrapadas no pueden atrapar a otros, sino molestar.

LAS BURBUJAS (en el agua)

Espacio y distribución

Los niños se ubican libremente por el espacio limitado por la zona baja de la pileta, cada uno con su sorbete.

Material

Un sorbete o manguerita plástica por niño.

Preparación

Con los sorbetes vamos a soplar y a hacer muchas burbujas en este plato gigante de sopa ¿quién será el que haga mas burbujas?

Aspectos a considerar

Estimular a los niños que aun tienen temor a sumergirse sin obligarlos.

Variantes

Variar la distancia entre el sorbete y el agua. Si los niños tienen nociones de inmersión, pueden sumergir la cabeza y hacer burbujas.

QUE PARTE DEL CUERPO ME LAVO

Espacio y distribución

Se ubican en una zona mas profunda del natatorio, pero donde pueden hacer pie. Se colocan en semicírculo y el docente, frente a ellos.

Preparación

Vamos a jugar a bañarnos. Todos repitan conmigo: Me la va, me lavo, ¿qué parte me lavo? La cara. Me lavo la cara”

Los niños pueden responder la pregunta

Aspectos a considerar

Si no surge de los niños, el docente puede guiarlos a que todas las partes del cuerpo sean nombradas.

LLENANDO

Espacio y distribución del juego

Los niños se ubican libremente en la zona mas baja de la pileta

Material

Por niño, una botella y un embudo plástico.

Preparación

Vamos a llenar las botellas con agua. Ahora nos echamos el agua encima. ¿Volvemos a llenarlas? Pero ahora las vaciamos en el embudo y observamos como pasa el agua ¿qué mas podemos hacer?

EL RESCATE

Espacio y distribución

En la zona playa, los niños se sientan en el borde para descender por la escalera. Uno de los niños es la princesa, que se ubica dentro del aro.

Las tablas se colocan entre la escalera y la princesa.

Material

Un aro plástico, varias tablas para nadar.

Preparación

Hay una princesa que fue capturada por unos sueños malos que lo dejaron atrapada en una torre. Debemos ir a salvarla. Para llegar hasta ella, tenemos que pasar sin tocar las tablas, nadando debajo de ellas.

El que saque una tabla, debe volver a comenzar.

Variantes

Los niños que aun no sumergen la cabeza pueden pasar caminando despacio sin tocar las tablas.

Al comienzo, colocar pocas tablas. Ir agregando mas cuando los niños adquieran mas velocidad y practica.

Pueden pasar por el camino de a uno o de a dos, hasta llegar todos juntos a rescatara a la princesa.

LOS CABALLITOS DE MAR

Espacio y distribución

En el borde de la pileta, en una zona donde no hagan pie, se ubican los niños. Una plancha de goma grande marca el lugar hasta donde deben llegar.

Material

Bastones de goma, uno por niño. Una plancha grande de goma

Preparación

Los niños deben sumergirse “a caballito” de sus bastones y patalear hasta la plancha de goma, donde los espera el docente. Este puede acercar o alejar la plancha a medida que los niños se desplazan.

Aspectos a considerar

Para darles mas seguridad, acercarlos la plancha. A los niños que aun no tengan total independecia se les puede agregar un elemento extra de flotación en las manos.

LA PELOTA EQUILIBRADA (naturaleza)

Espacio y distribución

Se divide al grupo en parejas. Cada dúo se ubica libremente por el espacio.

Material

Una pelota liviana o de goma espuma por pareja.

Preparación

Tenemos una pelota muy curiosa que quiere conocer cada lugar junto con nosotros. Pero para eso tenemos que colocarla entre nuestro

cuerpo y el de nuestro compañero ¿adonde podemos colocarla para que no se caiga? Ahora probamos en la frente o en la espalda.

Variantes

Se invita a que cada pareja explore la posibilidad de transportar la pelota sosteniéndola entre sus cuerpos. A medida que lo van logrando, se les aumenta el grado de dificultad. Los niños recorrerán el lugar, al ver plantas o árboles, deberán agacharse y dar la vuelta sin que se caiga la pelota.

TRES PALAS

Espacio y distribución

Se divide al grupo en parejas, los cuales se colocan una al lado de la otra para atarse las piernas contiguas. Luego se ubican libremente por el espacio.

Material

Una cinta por pareja

Preparación

Vamos a recorrer el lugar junto a nuestro compañero que tiene su pierna al lado de la nuestra. ¿Cómo podemos hacerlo sin caernos? Probemos con cuidado. Ahora, probemos saltando.

Aspectos a considerar

Dar tiempo a que exploren. El docente puede guiar a probar distintas manera de trasladarse. Se debe guiar a probar distintas formas de trasladarse. Se debe aprovechar la zona de pasto, para mayor seguridad en caso de caídas

4 AÑOS

Cuidado con los vigilantes: (Desplazamiento)

Espacio de juego y distribución:

Se divide el grupo en dos o más equipos, 3 niños serán los vigilantes del tesoro, cada grupo iniciará el juego desde el refugio asignado. El espacio tendrá 2 refugios y un lugar para el tesoro.

Material:

Material diverso o cartulinas con dibujos de joyas, monedas, etc.

Preparación y consignas:

Los niños, cuando el docente da la orden, tratará de ir hasta el tesoro y tomar de a uno un objeto para llevarlo a su refugio. Si son tocados en el camino, para volver o jugar un compañero del equipo deberá entregar al docente un tesoro, así el docente habilitará al niño a seguir jugando.

Al finalizar el tiempo establecido, se analizará el mayor tesoro.

Aspectos a considerar y variantes:

El docente deberá estar atento para los salvatajes, se pueden llevar los niños tocados a un refugio donde está el docente.

Los tesoros se pueden reemplazar por otros objetos.

Salta perdiz: (Salto)

Espacio de juego y distribución:

Los niños y las bolsitas, distribuidos por todo el espacio. Un refugio señalado.

Material:

Más bolsitas que unidades de niños, Tiza o sogas para marcar el refugio.

Preparación y consignas:

Los niños deberán tomar las bolsitas entre los pies y llevarlos saltando hasta su casa, y volver a buscar otra.
A ver quién junta más.

Aspectos a considerar y variantes:

Se pueden marcar refugios coincidentes con los colores de las bolsitas, debiendo los niños llevarlas según el color.
Para aumentar el salto, el o los refugios estarán señalizados con una soga a 10 m del piso, debiendo los niños saltar adentro para dejar la bolsita

Guardias atentos: (Desplazamiento)

Espacio de juego y distribución:

Se marcan 2 zonas enfrentadas en el patio (Ay B, ver gráfico), se divide al grupo en 3 o 4 bandos y se eligen 2 o 3 guardianes que no integren ningún bando.
Los niños estarán ubicados en la zona A. Cada niño deberá elegir el nombre de un animal antes del juego y decírselo al dondente.

Material:

Tizas

Preparación y consignas:

“¿Están listos los animales del bosque?, cada vez que nombre un animal, éste tendrá que cruzar hasta la otra casa sin que los guardianes lo atrapen. A ver qué grupo logra pasar más animales”

Aspectos a considerar y variantes:

Pueden jugar sin integrar bandos. Es conveniente rotar los roles con los guardianes.

Día lluvioso: (Despazamientos)

Espacio de juego y distribución:

Cada niño se quedará sentado dentro del aro al igual que el docente con una vincha de un color cada uno. Tres grupos.

Material:

Un aro y una cinta de color para cada niño y el docente. Papel crepé de 3 colores para hacer vinchas.

Preparación y consignas:

El docente se ubicará en un aro, se colocará la vincha y los niños que tengan el color que se coloque el docente, deberán salir de sus casa y correr entre los aros sin que sean tocados. Si el docente pasa por su refugio y cambia de cinta, los que corrían vuelven a su refugio y salen los que tengan el nuevo color de la vincha del docente.

Aspectos a considerar y variantes:

Se pueden utilizar refugios con el color respectivo de cada grupo.

Campo minado: (Desplazamiento)

Espacio de juego y distribución:

Las bolsitas se distribuyen por todo el espacio de juego. Los niños se ubican de la línea de salida, en uno de los extremos del lugar de juego. En oposición se traza la línea de llegada.

Material:

Bolsitas

Preparación y consignas:

Los niños deben atravesar el campo de minas saltándolas sin tocarlas, para que no exploten, hasta cruzar la otra línea.

Variantes:

Se puede emplear cajas de cartón para dar más elevación al salto. Puede armarse un recorrido con más obstáculos

Salto y dibujo: (Salto)

Espacio de juego y distribución:

Se distribuyen los cartones por toda el área de juego. Los niños, con sus tizas en sus manos, se ubican detrás de la línea de salida. En el extremo opuesto se dibuja la línea de llegada

Material:

Por niños, cartones con figuras geométricas y tizas de colores.

Preparación:

Deben llegar saltando de figura en figura hasta la línea de llegada. Pero para hacerlo deben escuchar qué figura nombra el docente para saltar sobre ella. Si no lo encuentran, pueden dibujarlo en el piso.

Aspectos a considerar y variantes:

Se puede colocar cartones con la misma figura y que dibujen las faltantes.

Por arriba por abajo: (Apoyo)

Espacio de juego y distribución:

Se atan las sogas elásticas, cada una entre dos bancos, y se ubican en lugares opuestos del patio. Los niños se colocan en cuadrupedia, apoyando las manos sobre el aro.

Material:

Aro de plástico por niño, dos sogas elásticas, cuatro bancos.

Preparación y consignas:

Los “autos” se pasean por todos lados, pasando por debajo de los túneles ¿Cuál será el auto que no toque su techo con el túnel?

Los Túneles: (Apoyo)

Espacio de juego y distribución:

Se divide al grupo en dos equipos. El primero sostiene los aros de pie y las cubiertas de rodillas, formando túneles. El otro equipo se ubica en cuadrupedia baja, detrás de la línea. Se traza una línea de llegada.

Material:

Aros y cubiertas para la mitad del grupo, tizas.

Preparación:

Los niños deben pasar por unos túneles, que tienen distintas alturas, para llegar al otro lado. El equipo que logre hacerlo en menos tiempo será el ganador.

El zumbido de las moscas: (Desplazamiento)

Espacio de juego y distribución:

Los niños distribuidos por el espacio. Cuatro o cinco nenes (repelentes de las moscas) dentro de un aro cada uno, distribuidos en el espacio

Material:

Aros.

Preparación y consignas:

Las moscas, salvo los que están dentro del aro correrán por el patio haciendo el zumbido de las moscas.

Cuando el docente aplauda, los repelentes saldrán de los aros y tratarán de tocar a las moscas. Los tocados cambiarán de rol.

Aspectos a considerar y variantes:

Estimular a que hagan el zumbido.

Juegos de magia: (Desplazamiento)

Espacio de juego y distribución:

Cuatro niños cada uno con un aro serán los magos. El resto del grupo, distribuido por el espacio. Dos niñas con aros rojos serán los magos, dos con aros azules serán los magos salvadores.

Material:

Dos aros azules, Dos aros rojos.

Preparación y consignas:

“Este es un juego de magia. Juan, que es uno de los magos los tocará con la varita y ustedes pasarán por él quedándose quietos. Vendrán entonces Martín, que hará magia con su galera y al pasarsela por el cuerpo, les devuelve el movimiento.

¿Quién será el mago que haga más trucos?

Aspectos a considerar y variantes:

Cuando el niño es tocado con el aro, debe frenarse para que puedan pasar el aro por el cuerpo.

Se puede aumentar el número de aros, acorde al grupo si no hay aros de colores, se pueden colocar una cinta en el mismo.

Las flores del jardín: (Desplazamiento)

Espacio de juego y distribución:

Cada niño se ubica dentro de un aro en el espacio, con una cinta atada en su brazo de colores distintos

Un refugio en un extremo.

Material:

Un aro para cada niño. Una tarjeta de color azul, rojo o verde para cada niño. Un dado con los colores que tienen los niños.

Preparación y consignas:

El docente tirará el dado o dirá un color.

Quienes tengan el color nombrado deberán correr al resto tratando de atraparlo antes que lleguen al refugio o el docente señale un cambio para reiniciar el juego.

Aspectos a considerar y variantes:

Puede armarse el juego simbolizando flores con cada color, macetas con los aros y el jardín con el refugio.

Los piratas: (Desplazamiento)

Espacio de juego y distribución:

Los piratas se distribuyen por el espacio, con sus sombreros.

Material:

Dos sombreros de piratas. Un barco marcado en el piso.

Preparación y consignas:

Marineros, tengan cuidado, los piratas andan sueltos u quieren atraparnos.

El marinero que sea tocado, será llevado al barco y allí quedará prisionero.

Los demás marineros podrán salvar a los prisioneros colocándose frente a ellos sentados, tocando pie con pie.

Aspectos a considerar y variantes:

Sugerir que los piratas no estén muy cerca del refugio.

Puede aumentarse la cantidad de perseguidores según el grupo.

Las cadenas de marcianos: (Desplazamiento)

Espacio de juego y distribución:

Tres niños entre ambas líneas y el resto detrás de la línea

Material:

Tizas.

Preparación y consignas:

Los marcianos deben pasar de un planeta a otro, teniendo cuidado porque en el espacio hay unos marcianos que no les gusta estar solos e intentarán atraparlos. Cuando esto suceda, se tomarán de la mano e intentarán tocar de a dos a otro marciano.

Cuando lleguen a cuatro en la misma cadena, se separarán de a dos.

Aspectos a considerar y variantes:

La cadena de marcianos no podrá ser de más de tres personas. Pueden dividirse en bandos, viendo quiénes logran estar más tiempo sin ser tocados o de llegar al planeta.

El guardián del parque: (Desplazamiento)

Espacio de juego y distribución:

Se colocarán dos cartulinas en un extremo opuesto, los niños con los gorros en la cabeza y de espaldas a los refugios. Los demás niños, en el espacio intermedio.

Material:

Gorros de distintos colores, cartulinas del mismo color que los gorros.

Preparación y consignas:

Dos guardianes. ¿Quién se acerca despacio a los guardianes que están sentados? Cuidado, cuando uno se levante, los perseguirán y se deberán refugiar en la casa del mismo color del gorro del guardián que los corre. ¿Cuántos tocó cada guardián?

Aspectos a considerar y variantes:

En los intentos se puede indicar el color y posteriormente dejar que los guardianes, con alguna señal, se pongan de acuerdo sobre quién sale o pueden ser señalados por el docente. También pueden armarse refugios con dibujos del bosque, debiendo los niños relacionarlos con los colores del gorro.

El policía de tránsito: (Desplazamiento)

Espacio de juego y distribución:

El docente se deberá colocar con los tres cartones en el centro del espacio de juego. Cada niño deberá tener sus tres cintas y un aro.

Material:

Tres cintas de tela para cada niño, tres cartones rojo, verde y amarillo.
Un aro para cada niño.

Preparación y consignas:

El policía (docente) manejará el semáforo cuando está en verde, todos corren, amarillo, caminan, rojo, se detienen.

El que se equivoca al manejar su auto debe pagar una multa y entregar una de sus cintas.

Aspectos a considerar y variantes:

Los niños deberán desplazarse por todo el espacio lejos del docente, para evitar los choques. Se pueden colocar elementos por el espacio,

para ser evitados, también podrán colocarse señales de tránsito, previa charla sobre ellas.

Las ardillas: (Desplazamiento)

Espacio de juego y distribución:

Se divide al grupo en dos. Un equipo son las ardillas, que llevan sus “colas” colgando y se ubican delante de los cazadores. En un extremo del espacio se dibuja el refugio.

Material:

Cintas de tela para la mitad de los alumnos.

Preparación y consignas:

Las ardillas deben llegar al refugio tratando de que los cazadores de colas no se las quiten.

A la señal del docente, las ardillas salen primero, y luego lo hacen los cazadores.

Al llegar al refugio, se cambian los roles.

¿Corremos a escondernos?: (Desplazamiento)

Un niño tapa sus ojos y los restantes corren a esconderse. El primero sale a descubrirlos y al que descubre, éste lo ayuda a encontrar a los otros.

¿Hacemos una carrera?: (Desplazamiento)

En grupos de pocos niños pueden realizarse carreras sobre distancias cortas, partiendo detrás de una línea, en posición de pie. Con miles de variantes.

La helada y el sol: (Desplazamiento)

Juego con dos consignas que a realizarse hacia el final del período, como todos los de su tipo: un niño representa la helada y el otro el sol. Al iniciarse el juego todos corren escapando de la helada, que al tocarlos los deja inmóviles. Cuando varios han quedado helados, la maestra deja salir al sol, que corre y los descongela.

Los rompecabezas: (Desplazamiento)

Espacio de juego y distribución:

Se divide al grupo en 6 hileras ubicándose detrás de una línea. En el otro extremo se ubican los cartones

Material:

Cartones cortados que armen dibujos o palabras.

Preparación y consignas:

El profesor da una señal y todos los chicos, por grupos van corriendo de a uno a buscar los cartones que les correspondan.

Cada uno toma un cartón y lo da vuelta, sin mirar los demás formando el dibujo o palabra.

Luego, dejan los cartones y regresan a la posición inicial. El segundo al ser tocado por el otro en su regreso y así sucesivamente. Gana el equipo que finalice primero en armar el dibujo o palabra.

El dado mágico: (Desplazamiento)

Espacio de juego y distribución:

Dos equipos se sitúan de espaldas a 2 mts uno del otro, cada uno de ellos elige el color de dado. De cada equipo se elige un representante.

El espacio es delimitado con dos líneas de fondo, a una distancia determinada, relacionadas con el grupo.

Material:

Un dado de colores

Preparación y consignas:

A la señal, los representantes de cada equipo lanzarán el dado. El color que sale indica que ese equipo tiene que perseguir al otro. Por ejemplo, de salir el color rojo, este equipo perseguirá al azul, el rojo tratará de tocar al azul antes de llegar a la línea de fondo anteriormente marcadas. Los participantes atrapados quedan fuera del juego. Triunfa el equipo que más contrarios toque en el tiempo establecido de juego.

El huracán: (Desplazamiento)

Espacio de juego y distribución:

Se distribuyen los chicos libremente por todo el espacio disponible para jugar. Se colocan en el piso los distintos objetos de los que se dispone.

Material:

Objetos varios

Preparación y consignas:

Los chicos se desplazan por el patio. Cuando el profesor grita huracán, los chicos se preparan para escuchar el objeto que se nombra. Tras hacerlo, los chicos corren para ubicarse junto al objeto mencionado. El último en llegar tiene un punto en contra.

El pulpo: (Desplazamiento)

Se colocan todos en una línea de partida y se traza en oposición la línea de llegada. Un alumno se coloca a la mitad de cancha y será el pulpo, el resto de los alumnos deben cruzar de una línea a la otra sin ser tocados, de lo contrario se transformarán el pulpos estatuas.

Mancha hielo: (Desplazamiento)

Se elige a un alumno y se le coloca una pechera, tendrá que tocar a sus compañeros para congelarlos, una vez tocados se quedarán en el lugar y se irán derritiendo, un alumno será el salvador y deberá descongelarlo.

Mancha dormilón: (Desplazamiento)

La mancha deberá tocar a los demás antes de que se acuesten en las colchonetas.

El lápiz gigante: (Desplazamiento)

Espacio de juego y Distribución:

Equipos, detrás de la línea, Se ubicarán en hileras sosteniendo entre las piernas un tubo de cartón

Material:

Tubo de cartón uno por equipo.

Preparación y consignas:

Este lápiz gigante debe ser transportado a la caja de seguridad para que no sea robado línea b, deben llevarlo entre sus piernas, sin las manos, saltando

Aspectos a considerar y variantes:

El tubo se puede hacer con cartulinas bien enrolladas o utilizar bastones y si no es muy larga conviene hacer más equipos. Se recomienda utilizar los tubos que se desechan al terminar el rollo de tela.

El gato

Espacio de juego y distribución:

En dúos, uno será el gato y otro su amigo, Este colocará detrás tomado de la cintura.

Material:

Aros, cintas o sogas, una cada dos niños.

Preparación y consignas:

El gato irá a pasear con su amigo que irá tomado de su cola. Van a saltar al mismo tiempo y tratarán de cruzar el camino

Los vagones saltarines: (Salto)

Espacio de juego y distribución:

Los chicos se ubicarán detrás de la línea en hilera de cinco cada una con un aro a la altura del pecho. El último de cada hilera no llevará aro, tomará con las dos manos el aro del compañero de adelante y así sucesivamente.

Material:

Igual cantidad de aros y chicos, menos número de hileras.

Preparación y consignas:

Los vagones deberán llegar unidos hasta la línea b saltando con dos pies juntos. Ninguno de los vagones puede caminar. Para desplazarse, deben saltar juntos hacia delante al mismo tiempo

Aspectos a considerar y variantes:

Antes del juego mostrar el salto de a dos para evitar tirones.

Las ranas a la laguna: (Salto)

Espacio de juego y distribución:

Se coloca la soga en el centro en círculo, las bolsitas se distribuyen por todo el espacio en pila de dos o tres. Los niños ocupan libremente el espacio.

Material:

Una soga larga y 20 bolsitas.

Preparación y consignas:

Las ranas van a desplazarse por todos lados saltando bolsitas, y cuando escuchen a la laguna, deberán dirigirse al círculo y como el agua está fría se quedan adentro saltando en un pie.

Aspectos a considerar y variantes:

Variar tipos de salto.

La casa feliz: (Salto)

Espacio de juego y distribución:

Los niños se agrupan por parejas, que se distribuyen por el espacio.

Material:

Una tiza de color por niño

Preparación y consignas:

Todos dibujan su casa en el piso, cuando el docente da la señal, los niños visitan las otras casas pasando de un salto.

Variantes:

Pueden dibujar su cuerpo a partes de él, debiendo colocar su cuerpo en cada cambio.

Los caballitos saltarines: (Salto)

Espacio de juego y distribución:

Los niños se ubican detrás de la línea, cada uno con su bastón. En el otro extremo se marca la caballeriza.

Material:

Un bastón de cartón o plástico por niño.

Preparación y consignas:

Todos los niños se suben a caballito de sus bastones. Cuando el docente lo indique, salen saltando con los pies juntos hasta la caballeriza para alimentar a su caballo.

Aspectos a considerar y variantes:

Se puede armar un recorrido con obstáculos.

Adentro o encima: (Salto)

Espacio de juego y distribución:

Los niños se ubican libremente con su aro y su tiza por el espacio.

Material:

Un aro y una tiza por niño.

Preparación y consignas:

Cada niño dibuja un cuadrado y lo pinta. Al terminar, coloca el aro junto al cuadrado. Al escuchar "círculo" saltan sobre él. Si escuchan "Círculo-cuadrado" ubica un pie en cada lugar.

Aspectos a considerar:

Al comienzo dar tiempo a los cambios, hasta que logren estar más atentos y obtengan más rapidez.

Variantes:

Se puede modificar la distancia entre el aro y el dibujo, al igual que la forma de salto.

Botellas inquietas: (Lanzamiento)

Espacio de juego y distribución:

Las botellas se colocan arriba de los bancos y se cuelgan los aros. En el piso se marcan líneas a diferentes distancias de los bancos. Los niños se ubican libremente por el espacio con sus pelotas.

Material:

Dos bancos, varias botellas plásticas. Una pelota por cada niño, tizas, sogas, aros.

Preparación y consignas:

Los niños tienen que tirar las botellas que están paradas arriba de los bancos y embocar en los aros que están colgados. Pueden elegir desde que línea lanzar pelotas.

Aspectos a considerar:

Se les dejó explorar desde qué línea les resulta más fácil tirar botellas.

Variantes:

Si no surge de los niños, se van dando las propuestas probar desde más lejos o más cerca.

Se les puede dar puntaje por botella tirada o por cada acierto en el aro.

Moviendo pelotas: (Lanzamiento)

Espacio de juego y distribución:

Todos los niños se ubican tras el círculo con su bolsita. Las pelotas se colocarán en el centro del círculo.

Material:

Tres pelotas medio desinfladas, Tizas, bolsitas para cada niño.

Preparación y consignas:

Hay que mover las pelotas que están en el medio del círculo con las bolsitas.

Aspectos a considerar: Los lanzamientos deben realizarse hacia abajo. Cuidar que los niños no ingresan en el círculo.

Variantes:

Se puede agregar un “guardián de las pelotas”, teniendo en cuenta el nivel perceptivo del niño.

Escondiendo la bolsita: (Lanzamiento)

Espacio de juego y distribución:

Los niños se distribuyen libremente por el espacio de juego, cada uno con su bolsita en la mano. Las cajas se colocan por todo el espacio, bien separados.

Material:

Cajas grandes para todo el grupo.
Una caja pintada de diferente color. Una bolsita por niño.

Preparación:

Deben esconder las bolsitas en las cajas de colores. Corren por todo el espacio y al escuchar “rojo” deben lanzar la bolsita a la caja de ese color. No pueden acercarse mucho.

Variantes:

Se puede cambiar las bolsitas por cajitas pequeñas que a su vez pueden estar pintadas con colores correspondientes a las cajas grandes.

¡Qué ronda redonda! (Lanzamiento)

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. Música.

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, cuando no escuchen la música, dejan las manos

quietas, sin tocar la pelota. Si quedo entre las piernas de un niño, éste tiene un punto en contra.

JUNTANDO COMETAS (Recepción)

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos, ubicados libremente en toda el área de juego. El docente se ubica en el centro del área con todos los cometas..

Las cajas se ubican una a cada lado del sector del juego.

MATERIAL A UBICAR

Un cometa cada niño(papel de diario, bolsas de supermercado y cintas de papel)dos cajas grandes de cartón.

PREPARACIÓN

“Están cayendo cometas del cielo, tratemos de atraparlos antes de que toquen el suelo”.el que logre atrapar uno, lo deja en la caja correspondiente a su grupo.

¿Cuál será el grupo que junte mas cometas?

VARIANTES

Se puede realizar con pelotas

LOS ARQUEROS

Espacio de juego y distribución

El grupo se divide en dos. El bando A , distribuido sobre la línea A(el arco).. Tras la otra línea se ubica el bando B , con todas las pelotas

MATERIAL A UTILIZAR

Una pelota cada dos niños

Preparación y consigna

¿Qué bando podrá hacer mas goles?, el bando B va a lanzar todas las pelotas a nivel del piso, una detrás de la otra. “No dejen que pasen la línea A.

El que ataja una la guarda hasta que no halla mas pelotas..

Y ahora... ¿podrán hacerle goles al bando B”

VARIANTES

Ordenar los lanzamientos por turnos.

LLENAR LA CASA

La maestra se ubica en un refugio(de 2 x 2 mts.), los niños tratan de llenar con bolsitas “la casa”y aquella las quitara y arrojará afuera. Se juega un tiempo determinado.

CONTENIDO NOCIONES

¡Hola amigo’ Espacio

MATERIAL: Dos vendas de tela y pañuelos de papel para poner entre las vendas y los ojos del niño.

PREPARACIÓN DEL JUEGO: los jugadores se disponen en filas enfrentadas, separadas por tres o cuatro metros de distancia.

DESARROOLLO: Por niños uno de cada fila, son elegidos para el saludo. Después de observar la posición en que se encuentran, ambos son verdaderos. A la señal parten los dos para darse la mano con apretón de manos..

El juego prosigue con la sustitución de los niños destacados por compañeros de su elección, dándoles a todos la oportunidad de elegir a su sustituto.

OBJETIVOS EDUCACIONALES: Sentido de orientación, habilidad de caminar a ciegas, iniciativa.

“FELICIDADES:” : Tiempo (rapidez de reacción)

PREPARACIÓN: Los niños se disponen en ronda dentro de la cual hay un jugador destacado.

DESARROLLO: El alumno del medio comienza a caminar dentro del círculo, deteniéndose de vez en cuando ante un compañero. De repente señala a uno de ellos y le dice “felicidades para ti”, a lo que el otro responde, “para ti también”.

Si el segundo, no comienza a responder antes de que el primero acabe de hablar, los dos cambian sus lugares, y el juego recomienza. Si tarda mucho en ser sustituido el jugador del medio, la profesora debe cambiarlo por otro alumno.

OBJETIVOS EDUCACIONALES: Rapidez de reacción.

JUEGOS CON ACIENTO EN OTRAS DISCIPLINAS

“LOS TRENES SIN VIAS”

ESPACIO Y DISTRIBUCIÓN: Se divide al grupo en subgrupos de 4 o 5 niños.

MATERIAL: Ninguno

PREPARACIÓN: “ Estos trenes no tiene vías. Ustedes deben realizar las tareas que les voy indicando. Veremos cual es el tren que mejor las realiza. Para ello los vagones tienen que ponerse de acuerdo para no equivocarse”.

Los trenes caminan hacia atrás, tres pasos, sin pisarse, saltar dos veces hacia delante, corren por todas partes. El tren se para ,salta cuatro veces hacia un lado, salta dos hacia el otro, etc.

ASPECTOS A CONSIDERAR; Debe darse tiempo para la practica conjunta, hasta que los niños coordinen sus movimientos y encuentren el ritmo en conjunto.

¡¡CUANTAS PELOPTAS TENGO?¡¡

ESPACIO Y DISTRIBUCIÓN: Se dividen en grupos de tres o cuatro chicos

MATERIAL: Aros y pelotitas de tergopol.

DESARROLLO: Se distribuyen los aros por todos lados. El docente va diciendo un numero por ej; tres , y ellos tiene que ir, recoger tres pelotitas y colocarlas dentro del aro, después dice cinco, y hacen lo mismo, una vez que se acaban las pelotitas, el docente dice cuantas pelotitas tiene ese grupo? , sumemos.

ASPECTOS A COSIDERAR: Dales tiempo para que los chicos coordinen esto entre todos,

JUEGOS CON ACENTO EN AMBITOS ALTERNATIVOS
Ámbito reducido.

“CONOCIENDO NUESTRO CUERPO”

ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN: Los niños se ubican libremente por la sala.

MATERIAL: Plastilina blanda y no toxica, cantidad suficiente para cada niño.

PREPARACIÓN: “ hoy vamos a jugar con el cuerpo”. No tocarnos las manos, los brazos, la panza.. Miramos si la espalda de nuestro compañero, si es grande, si es chica, ahora miramos como movemos los dedos, la nariz , la boca.

Al final, modelar su propio cuerpo o alguna parte de su cuerpo que elijan.

VARIANTES : Una vez realizado el retrato, puedes describirlo, respetando siempre la representación que cada uno pueda hacer.

¿QUÉ FUE ESE RUIDO?

Espacio de juego y distribución: Los niños se sientan en ronda, el docente incluido.

MATERIAL: objetos que puedan producir sonidos cotidianos, papeles , campanas, despertados, música etc.

PREPARACIÓN. Nos sentamos en ronda, muy quietos y en silencio, con los oídos bien atentos(una vez reducido el sonido) ¿Qué fue eso?

ASPECTOS A CONSIDERAR: Para realizar esta actividad es necesaria la participación de otro adulto, quien será el encargado de producir los sonidos, sin ser visto por los niños.

¿DÓNDE ESTAN MIS MANOS?

Espacio de juego y distribución: cada niño se sienta en su mesita con su hoja y marcadores.

MATERIAL: Hojas de papel para dibujar para todos los niños, marcadores o lápices, cinta para pegar.

PREPARACIÓN: Vamos A dibujar , pero utilizando como molde la mano, la apoyamos en el papel y con el marcador la contorneamos,

para dibujar la otra podemos pedir ayuda, al compañero de al lado. Luego se pegan los trabajos en una pared o pizarra .
¿Cuál será la mas parecida a la mía? Los niños pueden comprobar apoyando las manos en las huellas de otro compañero.

VARIANTES: Para reconocer sus dedos(sin decir los nombres de cada uno de los niños), se juega a cerrar los ojos y luego de ser tocados por otro niño en uno de sus dedos, abre los ojos y señala en los dibujos cual dedo fue tocado.

AMBITO GRANDE

“EL COMETA”

ESPACIO Y DISTRIBUCIÓN”: Todos se colocan en ronda no demasiado cerca unos de otros, dos de los niños en el centro tomados de las manos.

PREPARACIÓN: El cometa ha perdido su cola en su viaje por el espacio, nosotros vamos a ayudarlo a recuperarla” , cantan dos veces esta canción: “ corre, corre amiguito que te agarra el mas chiquito”. Los niños del centro que están dando vueltas de la mano, van a buscar a otros dos , que los suplantarán en la acción , antes de que lleguen al refugio.

VARIANTES: En lugar de reemplazar a los niños del centro , se van sumando.
El docente inicia el juego.

AMBITOS GRANDES:

“LOBOS Y GALLINAS”

ESPACIO Y DISTRIBUCIÓN: Se marca el refugio , el cual es vigilado por el niño(lobo). El resto del grupo se distribuye libremente por el espacio.

.

MATERIAL: Tiza o Soga larga

PREPARACIÓN: las gallinas se pasean por la huerta caminando o saltando, pero con mucho cuidado porque hay un lobo suelto, que roba gallinas y las lleva a su cueva.

ASECTOS A CONSIDERAR: Luego de un tiempo los niños intercambian el rol de lobo

VARIANTES: Pueden rescatar a las gallinas atrapadas en la cueva, Pueden ser dos lobos, uno atrapa y otro las cuida.

“TRANSPORTANDO BOTELLAS:” (En el agua)

ESPACIO Y DISTRIBUCIÓN: En la parte playa , los niños se ubican en el borde, cada uno con su botella.

MATERIAL: Una botella plástica por niño, una canasta grande o dos chicas.

PREPARACIÓN: “Tienen que colocar estas botellas en el canasto ¿Me ayudan a llenarlas? Tomando la botella con las manos y con las piernas damos pataditas ¿quién podrá hacerlo mas rápido?”

VARIANTES: Se puede variar el tipo de desplazamiento.

“EL BAÑERO”

ESPACIOS Y DISTRIBUCIÓN: Los niños se ubican en la parte donde hagan pie, tomados del borde. El docente ,ubicado frente a ellos es el bañero.

PREPARACIÓN: Todos los niños siguen al bañero, desde el borde , y le pregunto, “Bañero ¿qué hora es?, y el contesta ...es la hora de.... (saltar, dormir, comer etc., pero al contestar “nadar”, todos deben volver para no ser atrapados. El que es atrapado ocupa el papel del bañero.

VARIANTES: Según el nivel de los niños se les puede pedir que vuelvan nadando, o dando patadas .

“EL PESCADOR”

ESPACIO Y DISTRIBUCIÓN: En la zona donde hacen pie , los niños ubican el refugio(borde de la pileta). Excepto uno , todo el resto son los peces. El otro es el “Pescador”, y se ubica en el centro del espacio de juego. En el otro lado del sector de juego se marca otro refugio.

MATERIAL: Una sogá o plancha de sogá grande

PREPARACIÓN: Los peces le preguntan al pescador: 2SEÑOR PESCADOR ¿PODEMOS PASAR?, Y EL Pescador contesta , “pasaran, pasaran pero el ultimo quedara”. Entonces todos los peces deben trasladarse al otro refugio, cuidando que el pescador no los capture. Si algún pez es atrapado , pasa a cumplir el rol de pescador..

VARIANTES: Según el nivel de los niños, agregar alguna dificultad(pasar por debajo el agua o dando patadas.)

“ORDENANDO EL LAVADERO”

ESPACIO Y DISTRIBUCIÓN :: En la zona playa de la pileta los niños se ubican en el borde. Las palanganas se ubican fuera de la pileta, cerca del borde, de donde salen los niños. Los broches se desparraman por todo el sector de juego.

MATERIALES: Cuatro palanganas, muchos broches de cuatro colores diferentes.

PREPARACIÓN: “ En el lavadero están todos los broches mezclados. Ustedes deben buscarlos y ubicar cada uno en la palangana correspondiente.”

VARIANTES: Se les puede pedir una forma determinada de desplazamiento , según el nivel del grupo.

“LA FRUTERIA EN EL BOSQUE” (naturaleza)

ESPACIO Y DISTRIBUCIÓN: Todos los niños se colocan en ronda y el Docente en el centro de ella . En un extremo se marca el refugio.

MATERIAL: Frutas o dibujos de ellas. Hojas , ramas , latas de gaseosas, etc. Una caja grande.

PREPARACIÓN: “ Soy el dueño de una gran frutería, y Ustedes vienen a hacer compras. Al acercarse me preguntan” ¿ Que frutas tiene?. Pero cuidado, cuando yo saque d la caja una manzana voy a correrlos hasta atrapar a uno de Ustedes, y ese sera el Nuevo Vendedor, uno de los niños será el ayudante corriendo con una pelota para tocarlos, de tocar con ella a algún compañero.

“CARRERA DE HOJAS”

ESPACIO Y DISTRIBUCIÓN: cada niño se coloca con su hoja detrás de la línea. A una distancia de 5 mts. Se marca la línea de llegada.

MATERIAL: Una hoja de arbola caída por cada niño.

PREPARACIÓN: Los niños buscan hojas secas en los alrededores, cuando todos tiene una , se colocan detrás de la línea de salida, en cuadrupedia, cada uno con su hoja adelante. Al escuchar la señal avanzan soplando la hoja . Deben llegar a la línea sin tocar la hoja, solo moviéndola con soplidos.

ASPECTOS A CONSIDERAR: Tener en cuenta la distancia entre línea y línea.

Explicar porque no se deben arrancar hojas de los árboles.

Juegos

- **El pulpo y sus ayudantes:** Es un juego con dos refugios, de uno contra todos. Los chicos se ponen de un lado y tienen que cruzar hacia el otro pero en el medio está el prof. que es el pulpo y al que los chicos tienen que esquivar para llegar al otro lado. Si son atrapados se convierten en ayudantes de pulpo. Los ayudantes de pulpo se sientan en un neumático, un aro, o parados en un lugar demarcado. Estos deben atrapar a sus compañeros sin moverse de su sitio. Cuando atrapan a uno este ocupa su lugar y el que era ayudante se va al refugio y sigue jugando.

MANCHA CADENA

Juego de persecución de uno contra todos.

Quien es mancha deberá tocar a todos los participantes, el que sea tocado deberá tomarse de la mano de la mancha formando una cadena, que progresivamente va aumentando su extensión condición la mancha sólo puede tocar si no se desarma.

EL SOL Y LA HELADA

Juego de persecución de uno contra todos.

El grupo se escapa de la “Helada” que intentará tocarlos, cuando eso ocurra, quedarán allí “Congelados” hasta que el “Sol” los derrita y así podrán seguir jugando.

El Sol y la Helada no pueden tocarse.

EL BOMBARDEO

Juego con dos refugios.

Los chicos representarán barcos que están en un puerto (uno de los refugios) y cuando suene la sirena deberán pasar hasta el puerto de enfrente sin ser tocados por las pelotas de lanzará el profesor desde un costado. Quienes sean averiados deberán sentarse en el taller de reparaciones para que el profesor los arregle y seguir jugando.

LA VERDULERÍA

Juego de persecución con un refugio.

Los participantes en la verdulería (frente al refugio), recibirán en secreto el nombre de una verdura o fruta, quien se los dice es el “Verdulero”, el “Cocinero” esperará mientras tanto en un lugar alejado y sin escuchar para luego acercarse y adivinar el nombre da la verdura, cuando esto ocurre los chicos pasarán hasta el refugio corriendo para no ser atrapados por el “Cocinero”.

EL DUEÑO DEL MAR

Juego de dos refugios.

El grupo intentará pasar de una costa (refugio 1) a la otra de enfrente (refugio 2) sin ser atrapado por “El Dueño del Mar”, al que deberán pedirle permiso antes de pasar diciendo “Dueño del mar podemos pasar?” si éste niega se deberán quedar, si se equivocan o son tocados en el camino deberán sentarse en un costado (Castillo de Dueño del Mar) de donde los puede rescatar un amigo tocando su mano.

CINCO AÑOS (Juegos de empuje, tracción, transporte)

LOS CACIQUES CANSADOS

Espacio de juego y distribución

Se dividen en dos o tres grupos de cinco integrantes cada uno, colocados detrás de la línea A.

Uno de ellos será el cacique

Material a utilizar

Una colchoneta, una silla u otros objeto por grupo

Preparación y consignas

Los caciques, uno por grupo, están muy cansados y quieren ir a sus carpas a descansar. Primero elevarán la carpa en la colchoneta y luego volverán con la colchoneta a buscar una silla ¿qué cacique puede descansar primero?, Bueno, cambiemos los caciques

Aspectos a considerar y variantes

Pueden transportar solo objetos. De acuerdo con el grupo se debe aumentar o disminuir la cantidad de niños que traccionan.

EL BARCO EN MINIATURA

Espacio de juegos

El equipo de Agustín se ubicará tras la línea A y el de Guido tras la línea B

Material a utilizar

Una cubierta cada dos niños

Preparación y consignas

“Me gustaría ver una carrera de barcos, pero para eso debería llevar a su compañero a la otra línea

¿ Se animan? Empujen bien fuerte y derecho a los compañeros pues su subieron al barco. Luego cambien de posición:

Aspectos a considerar y variantes

Se puede llevar a compañeros de mismo equipo y al llegar a la línea B, cambian de posiciones y vuelven a la línea A.

Si el grupo lo permite (diagnóstico) , en el cruce se pueden permitir los choques de barcos.

ACTIVIDADES: desplazamiento

“Traer cada cual a su casa”

Material: ARO- MÚSICA

Desarrollo

Se distribuyen los aros formando una ronda en el piso, los nenes se desplazan alrededor por todo el espacio y cuando el profesor lo indica , cada uno debe ocupar un aro.

Se saca un aro y se vuelven a desplazar, el que no encuentra un aro lo comparte con el compañero.

Con la música también se pueden desplazar.

EL AUTODROMO

Material

Un aro por cada nene

Desarrollo

Los niños se ubican detrás de la línea, a la señal salen corriendo haciendo girar el aro sin dejarlo caer. Al llegar al otro lado deben volver del mismo modo y sentarse dentro del aro.

ACTIVIDADES: SALTO

SALTANDO SERPIENTES

Material

Dos sogas largas y blandas

Desarrollo

Dos nenes tienen cada soga, la mueven como serpientes, los nenes van pasando de a uno tratando de saltarla sin tocarla, de lo contrario pasa el siguiente.

Se pueden colocar objetos ante las sogas, para saltarlos también.

UN LADO O EL OTRO

Material

Dos bolsitas y dos aros por niño

Desarrollo

Colocamos los aros y las bolsitas en el piso por todos lados. Los niños deberán saltar los aros, pero cuando se encuentren con una bolsita, deberán caer con el pie de ese lado, si se encuentran con dos bolsitas, saltan con los dos pies.

ACTIVIDADES, APOYO

"Vamos a lustrar el piso"

Material

Dos pañuelos o trapos. Música

Desarrollo

Los niños deben saltar de un lado a otro en cuadrupedia alto, solo cuando escuchen el sonido, tratando de que no se les salga el pañuelo.

LAS ARAÑAS Y SU BEBE

Material

Una bolsita cada dos niños

Desarrollo:

Todos en cuadrupedia, la mitad con una bolsita en la espalda, y la otra mitad le tiene que tratar de sacar la bolsita a éstos.

ACTIVIDADES ROLIDOS

Desarrollo

La mitad se tiran en el piso como troncos, los otros los deben llevar hacia el otro lado haciéndolos rodar, luego cambian.

Material:

Colchoneta

Desarrollo:

Colchonetas en pilas, una al lado de la otra, dos nenes deben pasar hasta el otro lado realizando un rol adelante

LA TRAMPA LOCA: desplazamiento

Espacio de juego y distribución

La ubicación de niños en terceto, dos teniendo un aro, uno adentro, separado cada terceto, por todo el espacio, dos niños quedan solos, uno será el perseguidos y otro el perseguido. Estarán colocados lejos entre sí al comenzar el juego.

Material a utilizar

Un aro cada tres niños.

Preparación y consignas

Un niño correrá al otro tratando de tocarlo, cuando el perseguido grita “socorro”, todos deberán salir de sus trampas y cambiar de lugar. En ese momento, el perseguidor puede tocar a cualquiera.

Aspectos, considerandos y variables

Se debe entrar y salir del aro hacia abajo. Se puede pautar un uso de socorro solo por niño o que señale el docente.

Se cambiarán los roles permanentemente (en especial los que sostienen el aro)

COLGAMOS LA ROPA: Desplazamiento

Espacio de juego y distribución

Un niño con una bolsa llena de broches. Un niño con una bolsa para recoger los broches. El resto distribuidos por el espacio

Material a utilizar

Broches, dos por niño y Dos bolsas plásticas.

Preparación y consignas

“Hay alguien que quiere colgarnos a todos como ropa, ¿podemos evitarlo? Cuando nos coloquen un broche , tenemos que quedarnos en el lugar con los brazos en alto. Como si estuviéramos colgados de una soga. Por suerte puede venir Maxi a quitarnos el broche, para poder volver a como es”

Aspectos y variantes Cambiar los roles en poco tiempo para evitar la fatiga de los chicos, Aumentar el número de salvadores.

RAPIDO QUE NOS QUITAN LAS CASAS

Espacio de juego y distribución

Los aros distribuidos por los límites del espacio. Los chicos, en una ronda en el medio, el docente en el centro.

Material a utilizar.

Un aro menos que la cantidad total de chicos.

Preparación y consignas

“Vamos a jugar todos a la ronda, pero cuidado, cuando aplauda, cada uno de ustedes tendrá que correr muy rápido para que no los atrape, ¿ se animan? ¿ Quién quedó sin casa? Ahora, Juan Manuel vendrá al medio para ayudarme”.

Aspectos a considerar y variantes

Separar los aros para evitar los choques. Estar atentos para que la disputa por un aro, no termine en pelea.

LOS OBJETOS PERDIDOS

Espacio de juego y distribución

Se divide al grupo en dos, Cada bando se ubica en su refugio. Al otro extremo del campo hay distribuidos diferentes objetos.

Material

Cantidad de objetos de distintas formas y colores, tizas.

Preparación

Una vez distribuidos los objetos y los bandos, el docente nombra que objeto se va a buscar. De inmediato un integrante de cada bando sale a buscar el objeto pedido y lo lleva a su refugio.

Aspectos a considerar

No se puede tomar más de un objeto por vez.

Variantes

Los objetos pueden ser nombrados por color, o simplemente por su nombre. Puede pedirse a los niños que en el refugio , realicen acciones que involucren seriación, clasificación o cuantificación.

LAS ARDILLAS SIN COLA (desplazamiento)

Espacio de juego y distribución

Se divide el grupo en dos, un equipo son las ardillas, que llevan sus colas colgando y se ubican delante de los cazadores en el otro equipo. En un extremo del espacio se ubica el refugio.

Material

Cintas de tela para la mitad de los alumnos

Preparación

Las ardillas deben llegar al refugio tratando de que los cazadores de colas no se las quiten. A la señal del docente, las ardillas salen primero, y luego lo hacen los cazadores. Al llegar al refugio se cambian los roles.

¿VIAJAMOS EN AVION' (desplazamiento)

“Por compañeros: uno representa el “AVION” y pasa a recoger a su “pasajero” – el compañero que espera sentado-, luego “vuelan”, aterrizan, cambian el papel, etc.

EL CAZADOR

Se distribuyen los niños en dos o tres grupos, los que reciben el nombre de un animal cada uno y se ubican en un extremos del patio dentro del refugio. El “cazador” se encuentra dentro del patio, cuando el maestro nombra a un grupo, por ejemplo “tigres” ese debe correr hacia el otro extremo, donde se ha dibujado un segundo refugio. El

“cazador” tratará de capturar todos los tigres posibles y colocarlos en una jaula- refugios laterales.

LOS INDIOS VELOCES

Material.

Dos vinchas de cinta o cartulina de diferente color. Dos cartulinas del mismo color que las vinchas.

Preparación

Dos niños con vinchas en un extremo del patio y de espaldas a los refugios ubicados en el sector opuesto. Los demás niños en el espacio intermedio.

Consignas

Marcelo y Diana quieren ser indios por un rato, luego serán otros ¿ Quien se acerca despacio a los indios sentados? ¡Cuidado!.... Cuando uno se levante, los perseguirá y todos deben refugiarse en la casa del mismo color de la vincha del indio. Luego lo hará el otro indio ¿ Cuántos toca cada indio?

CIRCULOS CONTRACIRCULO

El círculo interior marcha (corre) en el sentido de las agujas del reloj y el círculo exterior al revés. A una señal, los del círculo exterior escapan hasta tocar una pared de a sala.

Después podemos hacer lo mismo pero un lado o dos son zonas de seguridad

LA CASA DE LOS RATONES (desplazamiento)

Se arman dos equipos con todo el grupo, uno hace una ronda normal, con los brazos abiertos. El otro equipo debe entrar y salir de la ronda mientras esta gira. Al sonido del silbato, los niños de la ronda deben cerrar los brazos y juntarse lo más posible, pero deben seguir girando... Los ratones que han quedado atrapados, deben tratar de

salir, y los ratones que están afuera, deben tratar de ayudar a los prisioneros. Al nuevo sonido del silbato se para el juego y se cuentan cuantos ratones quedaron prisioneros. Después se cambian los grupos, el grupo que haya conseguido dejar más compañeros del equipo contrario de su ronda, gana.

PAC MAN (desplazamiento)

Se utilizan todas las líneas que hay en el lugar donde se llevará a cabo la clase, en caso de que no haya de dibujarán. Los alumnos sólo se podrán desplazar de la manera que se les indique (corriendo, en cuadrupedia, etc).

Hay uno que es el PAC MAN y corre al resto también por las líneas marcadas, el tocado puede pasar a ser PAC- MAN o puede ayudar al que lo tocó a el.

LA LIEBRE

Materiales

Aros y conitos

Descripción

Dos hileras de aros y conitos intercalados. Líneas de partida y llegada. Dos equipos formados cada uno detrás de las mencionadas hilera. Deberán, respetando su turno, correr, y al pasar por un aro, saltar con un pie y caer con los dos juntos dentro del mismo, y al cruzarse con un cono, esquivarlo (ya sea saltando o amagando y pasando por al lado).

Ganará el equipo que primero se forme nuevamente. Detrás de l linea de llegada.

“TOCATA”

Materiales

Conos o botellas

Descripción

Dos jugadores enfrentados en un espacio restringido. Uno representa al atacante, que tratará de tocar el cono que defenderá su adversario quien tratará de controlar y sacarlo de ese espacio restringido.

Una vez que fue tocado, cambian los roles.

“ PECES Y RED “

Tres jugadores, se agarran de las manos, . Solo se han de desplazar con pasos laterales y se han de quedar encima de una línea para atrapar a los "peces". Los jugadores alcanzados se convierten en "red".

“LOS PERSEGUIDORES”

Los jugadores se colocan en parejas, A persigue a B. Este se salva colocándose al lado de una pareja. C se convierte en perseguidor de A.

“ EL GATO Y EL RATON”

Se forma una ronda, hay dos chicos fuera de la ronda, uno es el gato, y otro el ratón, el primero intentará tocar al segundo, mientras éste intenta escapar, entrando y saliendo de las cuevas formadas por los brazos de los compañeros de la ronda, los cuales estarán en complicidad con el ratón.

“EL ENUMERADO” (desplazamiento)

Se arman dos equipos A y B, se dibujan dos líneas en el playón y se enumeran a los participantes de los dos equipos, uno ataca y el otro defiende.

Cuando el docente dice un número, el niño al que le pertenece ese número debe tratar de pasar por la línea que no le pertenece, pero también tiene que salir otro niño e impedir por medio desplazamiento que ese llegue a la misma.

“RECORRIDO”

Se arman dos equipos y se colocan detrás de la línea de partida, en el medio del recorrido se coloca una mesa por equipo, la cual deben pasar por debajo, a 10 mts. de ésta se dibuja otra línea a la cual hay que llegar corriendo de espaldas, y, al llegar hay que hacer dos por pies. Al finalizar el recorrido, el alumno correrá adonde lo esperan los otros integrantes del equipo. El equipo que logra que todos los integrantes terminen el recorrido en el menor tiempo, gana.

“MANCHA LIMITADA”

Se ponen todos los participantes en la mitad de las líneas laterales, menos uno que va a ser la mancha.

Todos tienen que pasar a la otra línea sin que los toque la mancha., a medida que son tocados se van quedando en el medio, ya que son transformados en mancha. Gana aquel que queda sin tocar.

“PEGATA DE ABROJO”

Se hacen dos equipos, y tiene que haber un representante de cada uno. Este representante, va a llevar en la espalda un círculo mediano de papel.

El representante del equipo contrario va a tratarle de pegarle en el círculo otro círculo pequeño de abrojo.

Van a ir pasando de a uno, y cuando logre pegarle el círculo, vuelve a la hilera y sale el otro.

Así sucesivamente, y el primer equipo que logre pegarle todos los círculos es el ganador.

“LOS GATOS CON COLA”

Cada niño se coloca una cinta, pañuelo o soga doblada pendiendo de la cintura, corren por todo el espacio y todos tratan de quitarle la cola a los demás y cuidar la propia. No está permitido sostener su cola o impedir que otro se la saque.

Gana quien más colas ha obtenido, o como variante gana el último que conserve su cola.

“CARRERA DEL ALMOHADÓN”

Los niños ubicados en varias filas trasladarán el almohadón pasando por todos los aros, desde uno inicial o una fila 1.

Lo pasarán de diferentes maneras, por ej. De mano en mano, de cabeza a mano del siguiente, de boca en boca, etc.. ganará el equipo que consiga llegar primero al aro final.

JUEGOS PARA SALTAR

“CAMPO MINADO”

Espacio de juegos y distribución

Las bolsitas (minas) se distribuyen en el espacio de juego.

Los niños se ubican detrás de la línea de salidas, en uno de los extremos en el lugar de juego. En oposición se trata de la línea de llegada.

Material

Bolsita

Preparación

Los niños deben atravesar el campo de minas saltándolas sin tocarlas hasta la otra línea.

Variantes

Se pueden emplear cajas de cartón para darle más elevación al salto y/o agregar obstáculos.

ATENCIÓN, ROJO, AZUL

Espacio de juego y distribución

Los niños en fila, ubicados en el centro del patio, frente a la cinta azul

Material

Dos cintas, una roja y una azul o tirar de ambos colores.

Preparación y consignas

Vamos a prestar mucha atención. Si digo “azul”, nos acercamos hacia esa cinta con un salto hacia delante.

Si digo “rojo”, nos acercamos de espaldas con un salto hacia atrás.. Cuidado con equivocarse, porque el que se equivoca, dará un paso hacia la cinta roja ¿quién podrá llegar primero a la misma vez?

“LAS BOMBAS SALTARINAS”

Espacio de juego y distribución

Aros distribuidos por el espacio, Un niño será el perseguidor y el resto se colocará detrás de la línea A.

Material a utilizar

Varios aros, uno por niño, como mínimo.

Preparación y consignas. El señor BOMBA (la mancha) deberá tocar a los niños que deberán pasar al otro lado (línea B)

Deben cruzar el campo minado, y al encontrarse con un aro, saltarán dentro de él, así hasta llegar al refugio. El niño que fue tocado, debe volver a la línea A y volver a empezar.

Aspectos a considerar y variantes

Dentro del aro no pueden ser tocados por la bomba. Ver que los niños no pasen de la línea A a la B sin saltar por ningún aro, mencionado como consigna antes del inicio del juego.

“UN LADO Y EL OTRO “

Espacio de juego y distribución

Los niños, en fila, ubicados detrás de la línea A, los aros, distribuidos por todo el espacio cerca entre sí, armando un camino.

Material

Dos bolsitas y dos aros por niño

Preparación y consignas

Los niños deberán cruzar el sendero de aros saltando, pero cuando encuentren una bolsita, deberán caer con el pie de ese lado, si vendos, con los dos.

Aspectos a considerar y variantes

Se arma un recorrido o dos, acorde con la cantidad de niños. De acuerdo con cada final, se complejizarán los obstáculos.

“SALTAR LA VIBORA”

Se sostiene una soga larga de sus extremos y se la agita al ras del suelo. Los niños deben correr y saltarla sin pisarla.

“EL MAR EMBRAVECIDO”

Casi idéntico al anterior, pero la soga se agita verticalmente, produciendo ondas elevadas.

“LA BOLSITA PICARONA”

Cada niño sostiene su bolsita entre sus rodillas o los bolsillos. A la voz del maestro comienza a saltar tratando de cortar la caída de la bolsita. Triunfa quien quede en último término sin haber perdido la bolsita.

“SALTANDO MONTAÑAS”

Cada niño saltará obstáculos distribuidos en el lugar y a una orden deberán sentarse sobre el elemento más cercano. Pierde una prenda quien llega en último término..

“MAMA CANGURO”

Es un juego similar en su estructura a “LA PLATA Y SUS PATIOS”, presentado para los 3 años en el tema correr. La diferencia estriba que el desplazamiento de los niños debe realizarse saltando sobre los dos pies juntos “como los canguros” Las consignas son similares.

¿CRUZAMOS EL RIO?

Se ubican dos sogas largas paralelas separadas entre sí por unos 5 a 6 m. Se divide el grupo en equipos que, ubicados en hileras ante una de las sogas, deben saltar una serie de aros que se les coloca adelante. El maestro da la voz de partida y salen los niños unos detrás de otros, saltando de aro en aro. Gana el equipo que llegue primero y completo al otro lado.

JUEGOS DE DESPLAZAMIENTO

¿ CUANTOS ARCOS?

Espacio de juego y distribución

Se divide el grupo en cuatro equipos los niños de pie, piernas separadas y troncos flexionados. Se colocan cuatro arcos enfrentados. Todos pueden moverse solo hacia los costados, no hacia delante. Cuatro niños serán los arqueros.

Material a utilizar

Dos pelotas de distintos colores, ocho conos.

Preparación

Solo pueden tocar la pelota con las manos, haciendo pases con los compañeros rodando la pelota por el suelo.

Hay dos pelotas que deben ir a arcos diferentes.

Aspectos a considerar

Los niños no pueden retener mucho la pelota .

No se puede tomar la pelota ni golpearla, tampoco patearla ni que tomen altura.

SACANDO PELOTAS

Espacio de juego y distribución

Se divide al grupo en dos equipos y se ubican en los campos separados por la soga

Esta debe estar atada mas bajo de un lado que del otro, un equipo con pelotas verdes y otro con aros rojos.

Material a utilizar

Una pelota y un aro cada dos niños y una soga elástica.

Preparación

El equipo verde lanza las pelotas hacia el otro lado de la soga, tratando de embocar en los aros. El equipo rojo trata de evitar que el otro equipo emboque.

Al escuchar la señal, comienzan a lanzar las pelotas.

Al escuchar alto, se detienen.

Aspectos a considerar

Las pelotas pueden ser de distintos tamaños, texturas y pesos. Observar el lanzamiento para evitar problemas con aciertos erróneos.

Variantes

Se puede realizar por tiempo o por número de aciertos.

ARENA CALIENTE (pases)

Espacio de juego y distribución

Se forman los equipos en dos hileras, en cuyos extremos se colocan los baldes.

El balde de uno de los extremos de cada línea tendrá las bolsitas.

Material a utilizar

Una bolsita por niño y 4 baldes.

Preparación

Al escuchar la señal, los niños que están al lado del balde con bolsitas, toman una y comienzan a pasarla

Por su hilera de mano en mano, hasta llegar al otro extremo.

Gana el equipo que termina primero.

Aspectos a considerar

Recién se puede tomar una nueva bolsita cuando la anterior se encuentra colocada en el balde.

EL GRAN CORCHITO

Espacio de juego y distribución

Los niños se ubican detrás de la línea , cada uno con un corcho, mirando las palanganas, estas se colocan en triángulo, sin mucha distancia entre ellas, cada una tiene diferentes colores.

Material

Seis palanganas, corchos, tiza, cartulina o papel afiche, marcador.

Preparación

Al dar la señal, arrojar los dos corchos tratando de acertar en las palanganas.

Aspectos a considerar

Al trazar la línea, realizar un medio círculo para que los niños prueben desde distintos lugares.

Es conveniente colocar en el centro palanganas de un mismo color, para ayudar a afinar la puntería

CAJA CAJITA

Espacio de juego y distribución

Los niños, distribuidos por el campo con la cajita en la mano. Las cajas grandes separadas entre sí.

Material

Una caja pequeña para cada niño. Cajas de zapatos, o similares para todo el grupo menos uno.

Preparación

“Vamos a correr por todo el patio. A la orden deben embocar la cajita en la caja más cercana. No puede haber dos cajitas en una misma caja”

Variantes

A las cajitas se les pueden poner adentro corchos o tapitas para aumentar el peso y por crear sonido. Separar las cajas grandes para permitir el mejor desplazamiento de los niños y evitar choques. Se pueden reemplazar las cajas pequeñas por bolsitas. Pintar las cajas y cajitas con dos o tres colores, para que los chicos emboquen en las cajas de igual color.

LLENAR EL CESTO

La maestra con un cesto en sus manos se desplaza por el patio, los niños, tratan de embocar en el cesto y la maestra va sacando y arrojando las pelotas embocadas.

VOLTEAR ELEMENTOS

Dentro de un gran círculo se colocan los distintos elementos (clavos, bloques, botellas de plástico, etc.) , los niños prueban puntería tratando de hacer blanco directo en los objetos . Puede darse distintos valores a cada elemento para motivar aún más el juego.

“EL BARCO HUNDIDO”

En el extremo de una soga larga se ata una tapa de cajón o elemento similar y el otro es sostenido por la maestra. Los niños, con sus pelotas, se ubican a lo largo del recorrido, y cuando la maestra recoge la soga tuyendo “el barco” tratan de “hundirlo” acertando con sus lanzamientos.

“CONTENIDO - NOCIONES”

“TOCA CAMPANITA” (Espacio)

Material

Una campana (o silbato)

Preparación

Los niños se disponen a voluntad por la sala . Uno de ellos es vendado y otro tiene la campanita.

Desarrollo

Para comenzar, el niño que tiene la campanita corre con ella tratando de no hacer ruido ni con la campana ni con los pies hacia un lugar cualquiera . Cuando se detiene , la profesora dice ¡ya! Debiendo el

niño vendado ordenar ¿toca campanita!. Sin salir de su lugar, el niño que tiene la campanita hace la elección.

Objetivos educacionales

Agudeza auditiva, sentido de la orientación y placer de un juego tranquilo

“FORTALEZA”

Objeto, (manipulación) y tiempo (rapidez)

Material

Cajas (cubos o tablas) del mismo tamaño, en número suficiente para armar dos torres

Preparación

Los niños se sientan en el suelo en dos filas paralelas y enfrentados, que guardan entre si bastante distancia. El primero de cada fila arma a su lado la “torre de la fortaleza”

Desarrollo

A la señal de iniciación el primero de cada fila retirará una copa de lo alto de la torre adversaria (Se levanta, la toma. Y se sienta de nuevo en su lugar) y la pasa a su vecino.

Este por su parte, lo entrega al siguiente y así sucesivamente , hasta el último niño que debe ir armando la torre a su lado. El juego termina cuando las torres estuvieron armadas de nuevo, cada cual en el grupo opuesto al inicial.

Objetivos educacionales

Movilidad manual, agilidad, cooperación, rapidez

JUEGO CON ACENTO EN OTRAS DISCIPLINAS (cinco años)

COLGANDO LA ROPA

Espacio de juego y distribución:

Se divide al grupo en dos equipos, cada equipo se coloca detrás de la línea, donde están ubicadas las palanganas con los broches. En el otro extremo del sector de juegos, se ubican las sogas atadas a los conos.

Material

4 conos, dos sogas, broches, dos palanganas y tizas

Preparación

¿Me ayudan a colgar la ropa?

Cuando escuchen la señal. Yo les voy a ir diciendo cuantos broches deben llevar para colgarlos en la soga. ¿Cuál será el grupo que termine de colgar la ropa primero y con la cantidad de broches correspondiente?.(designados por el docente)

“ARMAR LA INFORMACION”

Espacio de juego y distribución:

Se divide en dos grupos, cada grupo se coloca detrás de la línea. Del otro lado habrán palabras sueltas con imanes para pegar cada uno en la pizarra.

Material

Una pizarra,

Preparación

Cuando el docente dice 1, 2 3.. ya! Va a decir una palabra, los chicos de cada equipo deben ir a buscarla y pegarla en la pizarra, deben armar una oración (designada por el docente)

JUEGOS CON ACENTO EN AMBITOS ALTERNATIVOS

AMBITO REDUCIDO

“FORMANDO EL TRENCITO”

Espacio de juego y distribución:

Los niños se ubican formando una ronda.

Material

Ninguno

Preparación:

Forman Una ronda, uno de los niños pasa al centro, hace ruido de locomotora y dice su nombre. Otro niño va circulando adelante del anterior y pasa a ser la locomotora, diciendo su nombre, y el ámbito es el vagón y así sucesivamente hasta incluir en el tren a todos

Variante

Cada vez que se incorpora un niño, luego de decir su nombre, enumera los de todos los anteriores,

“EN BUSCA DEL COMPAÑERO”

Espacio de juego y distribución

Se coloca un par de juguetes en la bolsa, mientras que el oro queda a la vista. Los niños se sientan en fila,

Material

Juguetes de cotillón de a pares, la mayor cantidad posible, una bolsa de supermercado.

Preparación

Vamos a buscar al compañero de este juguete para ello un niño toma a uno de los que están a la vista y busca a la pareja que está escondida en la bolsa, pero sin mirar, sólo guiándose por el tacto, luego se comprueba si acertó y se pasa a un nuevo compañero.

“AMBITO GRANDE”

“CARRERA ORIGINAL”

Espacio y distribución

Los niños se ubican detrás de la línea de salida. En el extremo opuesto, se traza la línea de llegada,

Material

Dos sogas largas y cuatro conos

Preparación

Al escuchar la señal. Los niños salen corriendo pisando sobre sus talones,. El que llegue primero a la otra línea, persigue corriendo a los demás, quienes deben escapar corriendo sobre sus talones, el que es atrapado, tiene un punto en contra,

Aspectos a considerar:

Lo importante no es quien llega primero sino que exploren distintas formas de desplazamiento y pongan en práctica su creatividad, ya que se les puede pedir que ellos mismos pongan otra manera de hacerlo

Variantes:

Se pueden cambiar las formas de correr, (en puntillas de pie, de espaldas, en cuclillas, en cuadrupedio

“ROJO O AZUL”

Espacio y distribución:

Dos de los niños (rojo y azul) se colocan enfrentados y tomados de las manos, alzando los brazos, formando un puente. Se ubican en uno de los extremos de la línea marcada en el piso,. El resto forma una hilera para pasar por debajo del puente,

Materiales

Tiza, soga larga.

Preparación

Todos deben pasar por debajo del puente, pasa uno, pasa otro y de pronto el puente baja y uno de los niños queda atrapado. Este elige que grupo integra, (rojo o azul) y se coloca del lado de la línea que le corresponde a su grupo. Lo mismo hace el resto del grupo. Al concluir, los grupos se colocan en fila, toman la soga y tiran de ella, ganó el equipo que hace superar la línea del límite.

Aspectos a considerar;

Debe tenerse en cuenta que los grupos sean parejos en la cantidad de integrantes

“EL PEZ PESCADO” (agua)

Espacio y distribución

Los niños se ubican en ronda, se marca un refugio, que puede ser uno de los bordes,

Preparación

Hagan una ronda, yo pasaré y le tocaré a cada uno la cabeza, diciendo pez, pero cuidado, porque cuando digo pescado, el niño que es tocado, debe salir corriendo hacia el refugio, tratando de no ser atrapado por el resto del grupo que debe perseguirlo.

Variantes

Se puede variar las formas de desplazamiento, El que es tocado, puede ser quien luego pase a tocar las cabezas,

“LOS RECOLECTORES ACUATICOS”

Espacio y distribución

Se divide al grupo en dos y se ubican en la zona donde pueden hacer pie. Cada equipo se coloca en fila horizontal cerca del borde de la pileta, las palanganas se colocan sobre el borde y los objetos se distribuyen por todo el espacio de juego.

Materiales

Elementos flotantes, (boches, pelotas plásticas figuras geométricas de goma) dos palanganas

Preparación

Cuando escuchen la señal, se tiran todos a buscar los objetos, para llevarlos a la palangana de su grupo, (¿cuál será el equipo que logre juntar más elementos?)

Aspectos a considerar

Cada niño solo puede llevar un objeto por vez,

Variantes.

Se les puede pedir diferentes formas de desplazarse, cada vez que deban ir a buscar objetos.

“AQUA SEMÁFORO”

Espacio y distribución

Zona playa en la pileta. Los niños se ubican en un borde y el aqua semáforo puede ser el docente o uno de los niños que se colocan frente al grupo

Preparación

Cuando el aqua semáforo dice (verde), los niños pueden avanzar, , cuando dice (rojo) deben detenerse. El primer niño que logre tocar el aqua semáforo, es le ganador.

Variantes

Cuando avancen, se les puede pedir que lo hagan de alguna manera en especial.

En lugar de detenerse con el rojo, se les puede pedir algún tipo de flotación

“LAS GRANDES FIGURAS” (ámbito grande”

Espacio y distribución

Se divide el grupo en dos equipos que se colocan en esquinas opuestas al campo. Los bastones son ubicados en el centro del lugar,

Material

La mayor cantidad de bastones plásticos y cajas de cartón

Preparación

Los niños arman figuras con los bastones según las consignas. Por ejemplo ¿Qué grupo arma mas rápido una casa?, y ahora un camión

Aspectos a considerar

Al principio, es conveniente que armen figuras libremente, para familiarizarse con el material

Variantes

Se puede trabajar con cajas de cartón de varios tamaños.

“LA LIEBRE EN EL BOSQUE”

Espacio de juego y distribución

Los niños se colocan en ronda pero mirando hacia fuera uno de ellos es la liebre y se ubica en el centro de la ronda,

Preparación

Los niños arman figuras con los bastones según las consignas, por ej. ¿Qué grupo arma más rápido una casa y ahora un camión

Aspectos a considerar:

Al principio es conveniente que armen figuras libremente para familiarizarse con el material.

“EL GUARDIAN DEL ARBOL” (naturaleza)

Espacio y distribución

Todos los niños se distribuyen libremente por el espacio de juego. Uno de ellos es la mancha, que lleva una soga atada a su cintura. El extremo suelto de la soga se ata a un árbol dejando seis metros,

Material

Una soga larga

Preparación

La mancha del árbol será... . El deberá atrapar a quienes estén libres. Cuando toquen a un compañero, lo llevará al árbol, donde lo dejará prisioneros. El resto puede liberar a los prisioneros, tocándolos con la mano una vez que haya tres prisioneros, el último pasa a ocupar el lugar de la mancha

Variantes

Si el grupo es numeroso se puede agregar mancha.

“ EL GATO Y LOS RATONES”

Espacio y distribución

Los niños se colocan en ronda sosteniendo la soga con una mano. En el centro se ubica el niño que representa al gato

Materiales

Una soga larga atada a sus extremos.

Preparación

Los ratones han encerrado un gato, pero para hacerlo solo pueden moverse con una pierna. (atrapar al ratón) Cuando el gato se acerca al ratón, éste puede estirar la soga o soltarse para huir. Si la soga cae al suelo porque todos los ratones la soltaron, el gato quedó libre. Fuera de la soga, el gato puede correr normalmente. El primer atrapado será gato.

Variantes:

Puede haber más de un gato.

MANCHA CADENA DIVIDIDA POR DOS cuando la cadena llega a cuatro integrantes se divide en dos cadenas de dos y así sucesivamente. Otra variante es categorizando la formación de la cadena, se manera que no se pueda conformar con más de dos varones o dos nenas.

EL REY DE LOS CARACOLES

Juego de dos refugios.

El grupo intentará pasar de una casa (refugio 1) a la otra de enfrente (refugio 2) sin ser atrapado por “Rey de los caracoles”, que los desafiará diciendo “Yo soy el Rey de los caracoles y por aquí nadie va a pasar”, éste tratará de atraparlos con los aros que tiene en la mano, si lo logra ese niño quedará dentro del aro, que será su casa de caracol que podrá llevar a todos lados sin salir de ella y sin levantarla, además tendrá otro aro en la mano para atrapar a otros niños cuando pasen. El rol del rey siempre debe hacerlo en profesor y los niños deben ser advertidos de evitar enganchar a sus compañeros por el cuello y estar atentos a soltar enseguida el aro, para que nadie se lastime.

PEDRO EL HECHICERO

Juego de dos refugios.

El grupo intentará pasar de un castillo (refugio 1) al otro de enfrente (refugio 2) sin ser atrapado por “Pedro el hechicero”, que los desafiará antes de pasar diciendo “Quién le tiene miedo a Pedro?” al desplazarse él intentará tocarlos con su varita mágica, si son tocados en el camino se convertirán en ranas (las nenas) o en sapos (los varones) y deberán saltar hasta el castillo de Pedro donde se sentarán a esperar que los salven. Los caballeros sólo podrán salvar a las princesas convertidas en ranas y las nenas a los varones convertidos en sapo con un beso en la cabeza. El que es salvado puede seguir jugado.

PINCHA RUEDAS Y EL GOMERO SALVADOR

Juego de persecución de uno contra todos.

El grupo provisto de aros, que harán las veces de volantes, se escapa del “Pincha ruedas” que intentará tocarlos, cuando eso ocurra, bajarán el aro hasta ponerlo vertical al piso y se quedarán allí hasta que el “Gomero salvador” pase dentro del aro y así podrán seguir jugando. El Gomero y el Pincha no llevan aros.

LA RED Y LOS PESCADOS

Juego de dos refugios.

Los participantes (peces) deberán pasar de un refugio al de enfrente cruzando el río (patio) cada vez que lo indique el pescador (profesor).

En el camino deberán evitar ser tocados por la red que es un jugador parado sobre una línea marcada en el medio y que deberá desplazarse sólo sobre ella. Quien sea atrapado formará parte de la red que se irá extendiendo cada vez más. Ganadores quienes quedan sin ser atrapados en 5 pasadas.

LOS GUARDAPARQUES Y LOS RATONES COLILARGUI

Juego de persecución de algunos contra todos, sin refugio. Los participantes provistos de colas largas (sogas colgando de la cintura del pantalón) serán los “Ratones” que se escaparán de los “Guardaparques” que deberán pisar su cola para atraparlos, el que sea atrapado se convierte en perseguidor. Ganadores los que al pasar un tiempo pudieron permanecer más tiempo sin ser atrapados.

JUEGOS 6 AÑOS

LA RED Y LOS PESCADOS

Juego de dos refugios.

Los participantes (peces) deberán pasar de un refugio al de enfrente, llevando una pelota de fútbol, cruzando el río (patio) cada vez que lo indique el pescador (profesor). En el camino deberán evitar ser tocados por la red que es un jugador parado sobre una línea marcada en el medio y que deberá desplazarse sólo sobre ella. Quien sea atrapado formará parte de la red que se irá extendiendo cada vez más. Ganadores quienes quedan sin ser atrapados en 5 pasadas.

VARIANTE 1: más de una línea paralela a la central contiene varias redes.

LANZAMIENTO

6 AÑOS

Blanco móvil

Espacio de juego y distribución

Se divide al grupo en 2 equipos, uno con cubiertas, otro con pelotas. Se marca un cuadrado grande donde se ubican los niños con cubiertas. El otro equipo se ubica fuera de él.

Material

Una cubierta cada dos niños. Una pelota cada dos niños . Tiza

Preparación

El grupo de las cubiertas las hacer rodar por todo el espacio delimitado sin tapar el centro de ellas. Con las pelotas, el otro equipo intenta lanzarlas y que pasen por el centro de las cubiertas. ¿cuál será el grupo que más acierte?

Aspectos a considerar

Se debe prestar mucha atención para sumar los aciertos correctamente.

Variantes

Se realiza por un tiempo determinado o por un número de aciertos. Luego cambiar los roles.

Lanzamientos al blanco

Espacio de juego y distribución

Se divide al grupo en dos equipos. Un equipo se sitúa con cierto orden en la estación 1 y el otro , en la estación 2. La estación 1 tiene conos y aros. La estación 2 cubiertas y bolsitas.

Material

3 conos, 3 cajas. Aros. Bolsitas.

Preparación

“Hoy jugaremos a lanzar al blanco pero con estaciones. Un grupo va a lanzar los aros(estación 1), mientras que el otro lanzará bolsitas a las cajas. Cuando de la orden, comienzan y cuando escuchan: alto dejen de lanzar.”

Embocando en los aros

Espacio de juego y distribución

Se divide al grupo en 2 bandos. El grupo A con aros y el grupo B con bolsitas.

Material a utilizar

Una bolsita para cada integrante del equipo. Un aro para el otro equipo.

Preparación y consignas

“Después que dé la señal, deben tirar rodando los aros (el equipo A) e intentar que lleguen a sus compañeros. ¡Pero cuidado! Porque el equipo B tendrá que tratar de pegarles a los aros para que no lleguen al otro extremo”. Luego cambiar.

Variantes

No es necesario que todos arrojen sus aros al mismo tiempo, hay que esperar el momento justo.

Castillo de cartón

Espacio de juego y distribución

Se marca un círculo, con las cajas apiladas en un círculo frente al que posea la pelota. El resto del grupo rodeará el refugio.

Material

Una pelota liviana por grupo.
Cajas de distintos tamaños de por lo menos 10 a 12.

Preparación

“¿quién puede derribar el castillo?”. ¡Atención!, Miguel tratará de impedirlo. Deben lanzar con cuidado.
¿Se animan a pasar antes la pelota?

Aspectos a considerar y variantes

Los lanzamientos deben ser hacia abajo y con una mano. Cuidad que el guardián sea un niños capaz a nivel perceptivo motor para evitar que lo golpeen con la pelota. No permitir que se introduzcan en el círculo. Se pueden agregar dos guardianes y jugar por 2 bandos siendo guardianes A y atacantes B del mismo grupo. Sumar quiénes voltearon más cajas en el tiempo fijado Se pueden armar varios refugios.

Los goles locos

Espacio de juego y distribución

Un bando, con las pelotas (rojo). El otro bando, distribuido por el espacio al lado de su aro (azul).

Material

Un aro y una pelota cada 2 niños

Preparación

Al dar la señal, el equipo rojo tendrá que embocar su pelota dentro del aro. El equipo azul pondrá un arquero para dificultar el lanzamiento (pero sólo de su arco). Primero, el grupo rojo lanza y luego el azul.

Variantes

Observar los lanzamientos para evitar problemas con emboques erróneos. Se puede realizar por tiempo o por número de emboques.

¿Voltearemos las pelotas?

Sobre un banco o cajón y cerca de una pared, se colocan pelotas (u otros elementos) de distintos tamaños, tratando los niños de voltearlas en forma directa lanzando desde una línea determinada.

¿Quién hace más goles?

La maestra juega como **arquero** , cubriendo un arco. Los niños pueden lanzar simultáneamente, teniendo la maestra la mayor cantidad de pelotas posibles.

CONTENIDO: NOCIONES

6 años

“Coronar al Rey”

Material

Un sombrero de papel (la corona del rey) una venda y pañuelos de papel (para proteger los ojos).

Preparación

Los niños se sientan en una fila, teniendo al frente y a cierta distancia de ellos a un compañero destacado e igualmente sentado “El rey”

Desarrollo

Cada niño a su turno, después de haberte vendado los ojos se acerca con el sombrero de papel en las manos e intenta “coronar al rey” quien debe mantenerse quieto , Quien lo consigue lo cambia de lugar con él , prosiguiendo el juego de la misma forma . Si hubiera grandes

dificultades, el grupo puede ayudar al compañero batiendo palmas o cantando cada vez más alto cuando está en el camino correcto.

Objetivos educacionales

Sentido de dirección, iniciativa, perseverancia, sentido crítico, placer en un juego tranquilo

Pequeño pintor

Material

Tiza, pizarrón, vendas de tela y servilletas de papel

Preparación

Se divide el pizarrón en espacios bien grandes que son dados a igual número de alumnos. Mientras unos reciben un trozo de tiza y se les vendan los ojos, los otros permanecerán sentados en sus lugares, observándolos.

Desarrollo

A la señal, los jugadores destacados comienzan a hacer un dibujo cualquiera en la porción del pizarrón que les corresponde, mientras sus compañeros ríen. Luego de 3 minutos se sacan las vendas y cada niño después de admirar los cuadros elige a un sustitutivo.

Objetivos educacionales

Coordinación motora, sentido de dirección

Tató objeto(manipulación) tiempo (rapidez)

Material

Una bolsita de maíz por cada jugador

Preparación

Los niños se distribuyen en rueda de 10 jugadores, bien separadas unas de otras. Cada cual elige lo que quiere representar “padre”, “madre”, “nona”, “tío”, “nieta”, prima”, “primo” (los nombres deben ser cortos). El papá permanece en oposición de la bolsita de maíz.

Desarrollo

Para comenzar la bolsita va siendo pasada de mano en mano ordenadamente alrededor de la rueda para que todos recuerden la que los otros representan.. Cada vez que un niño arroja a otro la bolsita , debe llamarlo por el nombre que eligió, así “madre” o “nono”. Después de 3 vueltas a la rueda, la bolsita puede ser lanzada a voluntad en cualquier orden, siendo sólo necesario elegir antes “el nombre” de quien va a recibirlo, quien se equivoca, pierde el nombre que eligió y pasa a ser “tató”. Cuando hubiera 4 “totós” el partido termina , para comenzar otro

Objetivos educativos

Memoria, habilidad de lanzar y recepción , rapidez de reacción , buena actitud a sufrir la pérdida.

Constructor

Material

Lápiz, papel y una venda de tela para cada niño

Preparación

Se da a cada jugador papel y lápiz y después se les vendan los ojos

Desarrollo

Se pide a cada alumno que dibuje una casa. Luego un garage. Terminado esto se solicita que se ponga un auto delante de la casa y por último en un rincón se ponga el nombre (o la inicial). Una vez que todos terminaron se retiran las vendas y los dibujos circulan por la sala para que los niños rían con los disparates.

Objetivos educacionales

Sentido de orientación, proporción y sentido del humor
LOS PINGÜINOS Y LOS ESQUIMALES.

Espacio de juego y distribución.

Distribuidos en 2 bandos. Uno en los refugios y el otro en el espacio intermedio.

Material a utilizar.

Un sombrero cada dos niños, o cinta de color.

Preparación y consignas.

Pingüinos, tenemos que tratar de ir a los refugios sin que ningún esquimal nos atrape. El esquimal que tiene el sombrero puede correrlos por cualquier parte

Y los otros esquimales pueden moverse solo dentro de una zona.

¿Cuanto tiempo pueden estar los pingüinos sin que los toquen?, luego cambiaremos.

Aspectos a considerar y variantes

El docente debe estar atento para que se respeten las consignas.

¿QUIEN ME TOCA?

Espacio de juego y distribución

Un niño con un aro, cuatro niños con dos aros. El resto dispersos por el patio. Tres o cuatro aros por el patio (refugios).

Material a utilizar

12 a 15 aros

Preparación y consignas:

Los niños con dos aros trataran de tocar a los corredores. Si los tocan , Se toman del aro y siguen persiguiendo al resto hasta quedar de a tres.

Los corredores pueden utilizar los refugios del piso, pero si el corredor que va solo con un aro los sorprende quedaran atrapados y se unirán a los perseguidores. ¿Quién podrá evitar que lo toquen?

Aspectos a considerar y variantes

Cuidar que los aros no se utilicen en forma peligrosa.

Señalar que no deben tirar de ellos en forma brusca para evitar que se rompan.

Cambiar los roles, y explicar detenidamente los roles.

¡ COLOR COLOR !

Espacio de juego y distribución

Se divide al grupo en dos y se colocan en pilas diferentes en cada uno. Debe corresponder al mismo número al compañero del otro equipo (B) de enfrente. Habrá una zona general (a) para cada equipo (b)

Material a utilizar

Tizas o sogas para señalar 3 refugios, cintas de distintos colores u objetos.

Preparación y consignas

El docente dirá un número y un color , el niño de cada equipo que tenga ese número o color deberá llegar al refugio, tomar la cinta del color señalado y llevarla a su refugio lo más pronto posible.

Aspectos a considerar y variantes

Pueden existir colores impares , quedando en una vuelta un equipo sin color. Pueden colocarse objetos. Pueden salir de más de un número. Pueden indicarse que al volver , el niño debe pasar en zigzag entre sus compañeros.

Taza, taza, cada cual a su casa

Espacio de juego y distribución.

Se colocan los aros en círculo. Los niños se distribuyen por todo el espacio.

Material.

Un aro plástico por cada niño.

Preparación.

Los niños se desplazan por todo el espacio. Cuando el docente lo indique, cada uno ocupa un aro. Se saca un aro, los niños vuelven a desplazarse y, a la nueva orden, buscan ubicarse a un aro, quien no halle un aro, puede compartir otro con un compañero.

Variantes.

Se puede utilizar música o algún instrumento percusivo, que, al dejar de oírse, será la señal para buscar aro.

También pueden desplazarse al ritmo de la música.

El autódromo.

Espacio de juego y distribución.

Cada niño, con su aro en la mano, se ubica detrás de la línea de salida.

Material.

Un aro plástico por cada niño.

Preparación.

Una vez ubicados, y tras la señal del docente, salen corriendo y haciendo rodar sus aros, sin soltarlos ni dejarlos caer. Al llegar al otro extremo, deben volver del mismo modo y, al llegar, se sientan dentro del aro.

Variantes.

Pueden emplearse neumáticos en lugar de aros y colocarse obstáculos en el recorrido.

La casa helada.

Espacio de juego y distribución.

Se divide al grupo en dos, un equipo debe atrapar y el otro debe correr evitando que lo atrapen.

En la esquina helada se ubican quienes son atrapados.

Material a utilizar.

Tiza o soga para delimitar el refugio.

Preparación y consignas.

Cuando el docente da la orden, el equipo que debe atrapar persigue a sus contrarios.

Los niños atrapados se toman de las manos, para ser salvados por sus compañeros libres, que pueden tocar uno en otro extremo de la cadena para salvarlos.

¿CORREMOS A ESCONDERNOS...?

Un NIÑO tapa sus ojos y los restantes corren a esconderse.

El primero sale a descubrirlos y los niños descubiertos van ayudando al primero en descubrir a todos. Gana el último en esconderse.

CUIDEN SU COLA.

Cada niño se coloca una cinta, pañuelo, sogá doblada, pendiendo de la cintura. A la consigna de la maestra, todos tratan de quitar las colas de los demás y cuidar la propia; aunque debe explicarse que no está permitido sostenerlo o impedir que otro niño lo tome, asiéndola con la mano. Gana el que obtuvo más cola.

EL CAZADOR Y LAS LIEBRES.

Participantes: de 10 a 20 jugadores.

Terreno: terreno cuadrado de 40 x 40 mts., con un pasillo de unos 10 mts. a su alrededor.

Material: unos pañuelos o camisetas para los prisioneros.

Situación inicial: Las acciones se desarrollan por el interior del pasillo. Se designa un **cazador** y el resto son **liebres**, pueden circular por el interior. Existe una zona reservada a los prisioneros.

Desarrollo: El **cazador** debe atrapar a las **liebres**. Las **liebres** huyen por el interior del pasillo. Cuando una liebre es atrapada se convierte en prisionero y se coloca en la zona reservada. Estos prisioneros se oponen al paso de las liebres, atrapándolas. Las liebres que son atrapadas se convierten a su vez en prisioneras.

Reglamento: Está prohibido salir del pasillo.

LAS ESTATUAS. (desplazamientos)

Participantes: de 15 a 40 jugadores.

Terreno: en función del número de participantes (máximo de 50 por 20 mts.).

Material: un pañuelo o camiseta para cada **bruja** (no es imprescindible).

Situación inicial: de cada cuatro jugadores, uno es **bruja**; los otros se desplazan por el terreno.

Desarrollo: las **brujas** intentan inmovilizar al mayor número de jugadores (tocándolos); el jugador tocado, **estatua**, permanecerá inmóvil, pero vuelve al juego si un compañero le libera tocándole. Se cambian las brujas al final del tiempo establecido, después de haber contado el número de jugadoras tocadas.

Duración: el equipo de brujas que ha inmovilizado el mayor número de jugadores en un tiempo determinado, gana el partido.

Observaciones: Los jugadores elegidos se pueden situar en una cárcel guardada por brujas.

CARA O CRUZ. (desplazamiento)

Participantes: dos equipos de 10 a 20 jugadores.

Terreno: campo rectangular de 10 a 20 mts.

Material: ninguno.

Situación inicial: los dos equipos se sitúan a ambos lados de la línea media (de pie, sentados, acostados, etc.), un equipo se le denomina **cara** o **cruz**. Al oír su nombre, el equipo huye hacia la línea de fondo mientras que los adversarios intentan atraparlos antes de que logren refugiarse. Cada jugador cazado representa un punto para el otro equipo.

Reglamento: se debe correr en línea recta.

Un jugador es cazado se queda inmovilizado.

Duración: se cuentan los puntos marcados, gana el equipo que antes llegue a 20 puntos.

Variantes: las posiciones de partida pueden ser distintas (boca arriba, boca abajo, en cucullas, con tres patas, etc.)

Las indicaciones de qué grupo tiene que escapar se da con un cartoncito de dos colores que se deja caer al piso. El cartoncito puede ir reduciendo su tamaño

(en cada turno de juego se parte por la mitad).

¡QUIEN LLEGA PRIMERO!

Desarrollo: se divide a los chicos en cuatro equipos. Se los coloca a cada uno de los equipos en un vértice, formando un cuadrado. Se les da a cada grupo una referencia para identificarse (colores, animales, números, etc.). El profesor indicará que dos equipos deben cambiar de vértice. Los chicos deberán llegar al rincón contrario antes que los del otro equipo llegue al suyo, corriendo ambos equipos por el mismo carril. Si se encuentran con un rival de frente podrán esquivarlo, o bien tratar de bloquearle el paso actuando como defensa. Luego podemos cambiar la forma del desplazamiento, por ejemplo: lateralmente, hacia atrás, etc.

Blanco móvil

Espacio de juego y distribución

Se divide al grupo en 2 equipos, uno con cubiertas, otro con pelotas. Se marca un cuadrado grande donde se ubican los niños con cubiertas. El otro equipo se ubica fuera de él.

Material

Una cubierta cada dos niños. Una pelota cada dos niños . Tiza

Preparación

El grupo de las cubiertas las hacer rodar por todo el espacio delimitado sin tapan el centro de ellas. Con las pelotas, el otro equipo intenta lanzarlas y que pasen por el centro de las cubiertas. ¿cuál será el grupo que más acierte?

Aspectos a considerar

Se debe prestar mucha atención para sumar los aciertos correctamente.

Variantes

Se realiza por un tiempo determinado o por un número de aciertos. Luego cambiar los roles.

Lanzamientos al blanco

Espacio de juego y distribución

Se divide al grupo en dos equipos. Un equipo se sitúa con cierto orden en la estación 1 y el otro , en la estación 2. La estación 1 tiene conos y aros. La estación 2 cubiertas y bolsitas.

Material

3 conos, 3 cajas. Aros. Bolsitas.

Preparación

“Hoy jugaremos a lanzar al blanco pero con estaciones. Un grupo va a lanzar los aros(estación 1), mientras que el otro lanzará bolsitas a las cajas. Cuando de la orden, comienzan y cuando escuchen: alto dejen de lanzar.”

Embocando en los aros

Espacio de juego y distribución

Se divide al grupo en 2 bandos. El grupo A con aros y el grupo B con bolsitas.

Material a utilizar

Una bolsita para cada integrante del equipo. Un aro para el otro equipo.

Preparación y consignas

“Después que dé la señal, deben tirar rodando los aros (el equipo A) e intentar que lleguen a sus compañeros. ¡Pero cuidado! Porque el equipo B tendrá que tratar de pegarles a los aros para que no lleguen al otro extremo”. Luego cambiar.

Variantes

No es necesario que todos arrojen sus aros al mismo tiempo, hay que esperar el momento justo.

Castillo de cartón

Espacio de juego y distribución

Se marca un círculo, con las cajas apiladas en un círculo frente al que posea la pelota. El resto del grupo rodeará el refugio.

Material

Una pelota liviana por grupo.

Cajas de distintos tamaños de por lo menos 10 a 12.

Preparación

“¿quién puede derribar el castillo?”. ¡Atención!, Miguel tratará de impedirlo. Deben lanzar con cuidado.

¿Se animan a pasar antes la pelota?

Aspectos a considerar y variantes

Los lanzamientos deben ser hacia abajo y con una mano. Cuidad que el guardián sea un niños capaz a nivel perceptivo motor para evitar que lo golpeen con la pelota. No permitir que se introduzcan en el círculo. Se pueden agregar dos guardianes y jugar por 2 bandos siendo guardianes A y atacantes B del mismo grupo. Sumar quiénes voltearon más cajas en el tiempo fijado Se pueden armar varios refugios.

Los goles locos

Espacio de juego y distribución

Un bando, con las pelotas (rojo). El otro bando, distribuido por el espacio al lado de su aro (azul).

Material

Un aro y una pelota cada 2 niños

Preparación

Al dar la señal, el equipo rojo tendrá que embocar su pelota dentro del aro. El equipo azul pondrá un arquero para dificultar el lanzamiento (pero sólo de su arco). Primero, el grupo rojo lanza y luego el azul.

Variantes

Observar los lanzamientos para evitar problemas con emboques erróneos. Se puede realizar por tiempo o por número de emboques.

¿Voltearemos las pelotas?

Sobre un banco o cajón y cerca de una pared, se colocan pelotas (u otros elementos) de distintos tamaños, tratando los niños de voltearlas en forma directa lanzando desde una línea determinada.

¿Quién hace más goles?

La maestra juega como **arquero**, cubriendo un arco. Los niños pueden lanzar simultáneamente, teniendo la maestra la mayor cantidad de pelotas posibles.

CONTENIDO: NOCIONES

6 años

“Coronar al Rey”

Material

Un sombrero de papel (la corona del rey) una venda y pañuelos de papel (para proteger los ojos).

Preparación

Los niños se sientan en una fila, teniendo al frente y a cierta distancia de ellos a un compañero destacado e igualmente sentado “El rey”

Desarrollo

Cada niño a su turno, después de haberte vendado los ojos se acerca con el sombrero de papel en las manos e intenta “coronar al rey” quien debe mantenerse quieto , Quien los consigue lo cambia de lugar con él , prosiguiendo el juego de la misma forma . Si hubiera grandes dificultades, el grupo puede ayudar al compañero batiendo palmas o cantando cada vez más alto cuando está en el camino correcto.

Objetivos educacionales

Sentido de dirección, iniciativa, perseverancia, sentido crítico, placer en un juego tranquilo

Pequeño pintor

Material

Tiza, pizarrón, vendas de tela y servilletas de papel

Preparación

Se divide el pizarrón en espacios bien grandes que son dados a igual número de alumnos. Mientras unos reciben un trozo de tiza y se les vendas los ojos, los otros permanecerán sentados en sus lugares, observándolos.

Desarrollo

A la señal, los jugadores destacados comienzan a hacer un dibujo cualquiera en la porción del pizarrón que les corresponde, mientras sus compañeros ríen. Luego de 3 minutos se sacan las vendas y cada niño después de admirar los cuadros elige a un sustitutivo.

Objetivos educacionales

Coordinación motora, sentido de dirección

Tató objeto(manipulación) tiempo (rapidez)

Material

Una bolsita de maíz por cada jugador

Preparación

Los niños se distribuyen en rueda de 10 jugadores, bien separadas unas de otras. Cada cual elige lo que quiere representar “padre”, “madre”, “nona”, “tío”, “nieta”, prima”, “primo” (los nombres deben ser cortos). El papá permanece en oposición de la bolsita de maíz.

Desarrollo

Para comenzar la bolsita va siendo pasada de mano en mano ordenadamente alrededor de la rueda para que todos recuerden la que los otros representan.. Cada vez que un niño arroja a otro la bolsita , debe llamarlo por el nombre que eligió, así “madre” o “nono”. Después de 3 vueltas a la rueda, la bolsita puede ser lanzada a voluntad en cualquier orden, siendo sólo necesario elegir antes “el nombre” de quien va a recibirlo, quien se equivoca, pierde el nombre que eligió y pasa a ser “tató”. Cuando hubiera 4 “totós” el partido termina , para comenzar otro

Objetivos educativos

Memoria, habilidad de lanzar y recepción , rapidez de reacción , buena actitud a sufrir la pérdida.

Constructor

Material

Lápiz, papel y una venda de tela para cada niño

Preparación

Se da a cada jugador papel y lápiz y después se les vendan los ojos

Desarrollo

Se pide a cada alumno que dibuje una casa. Luego un garage. Terminado esto se solicita que se ponga un auto delante de la casa y por último en un rincón se ponga el nombre (o la inicial). Una vez que todos terminaron se retiran las vendas y los dibujos circulan por la sala para que los niños rían con los disparates.

Objetivos educacionales

Sentido de orientación, proporción y sentido del humor

Juegos de desplazamientos:

Cacería de canguros:

Materiales: Un aro para cada integrante de un bando

Preparación: Se divide al grupo en 2 bandos (luzadores). Uno se ubica con sus aros tras la línea, el resto se distribuye libremente en el espacio restante (canguros).

Consignas: Los cazadores de canguros esperan la señal para ir a capturarlos con sus aros; cuando los atrapan los transportan hasta sus refugios y salen a capturar a otros.

Los canguros solo pueden desplazarse lateralmente por todas partes tratando de escapar. Pueden agacharse para que no los capturen, pero no pueden sacarse los aros con las manos ni tampoco correr.

¿Cuanto tardaran los cazadores para capturarlos a todos? ¿Y si fueran más cazadores?

Moros y cristianos:

Participantes: 2 equipos de 8 a 12 jugadores.

Material: 2 juegos de pañuelos distintos.

Situación Inicial: Cada equipo se sitúa detrás de las líneas de fondo del campo, numerándose correlativamente los componentes de cada uno.

Desarrollo: el profesor nombra en voz alta un número, el jugador nombrado en cada equipo sale en dirección al equipo contrario. Los jugadores adversarios se colocan en línea con el brazo levantado y la palma hacia arriba. El jugador que se acerca debe palmear en la mano de uno de los jugadores contrarios. LA palma es la señal de la persecución; en ese momento debe regresar corriendo hacia su campo, perseguido por el jugador que ha tocado. Si este llega a atraparlo antes de que llegue a su refugio, le hace prisionero. El primer prisionero se sitúa en un lado a tres pasos de la línea de campo adverso. Los prisioneros siguientes se colocarán a continuación formando una cadena. Si un compañero, cuando regresa de su campo, después de haber golpeado la palma de un adversario, es capaz de tocar la mano del último compañero de la cadena, quedarán todos libres.

Gana el equipo que tiene el mayor número de prisioneros (o que sumó el mayor número de capturas en el transcurso del juego).

"La Real":

Participantes: dos equipos de 10 o 15 jugadores

Situación Inicial: Un equipo se sitúa formando un círculo y separados entre sí unos 4 metros formando "la real". El otro equipo, "los Peces", se sitúa en el interior, en grupo.

Desarrollo: los jugadores del círculo, la real, escogen en secreto una cifra del 1 al 10. Los otros peces se pasean por el interior de "la real" mientras que estos cuentan en voz alta hasta la cifra escogida. En ese momento los pescadores se lanzan a atrapar los peces para inmovilizarlos. Los peces que logran refugiarse más allá de los límites A, B, C, y D, se salvan.

Cada equipo hace redeadas y se cuentan el número de peces atrapados. A continuación se cambian los papeles.

Cortahilos:

Los participantes se dispersan por todo el lugar. Se adjudica a uno de los compañeros la función de "mancha", y a otro la función de perseguido. Este debe perseguir al resto de los participantes. Los demás pueden ayudar al que es perseguido cruzándose por delante de la mancha, convirtiéndose en ese momento en perseguidos. El profesor debe estar atento para decir quien es el que representa cada rol.

Juegos de Saltos

Dando saltos por el laberinto:

Espacio de juego y distribución: Se distribuyen los obstáculos en hilera, con una separación de aproximadamente 4 metros entre cada uno. Se divide al grupo en dos y cada equipo forma una fila detrás de cada hilera de objetos.

Material: Cajas de cartón, cubiertas, conos, aros plásticos, bancos, bolsitas.

Desarrollo: A la señal del profesor, sale el primer niño de cada equipo, con su bolsita saltando los obstáculos. Debe ir y volver. Al regresar, entrega la bolsita al siguiente de su equipo. Gana el equipo que termine primero de realizar todo el circuito.

Aspectos a considerar: Se debe graduar el grado de competencia para evitar errores o accidentes en los saltos.

Variantes: Variar los obstáculos y la distancia entre ellos. Decirles a los chicos que hay ciertos tipos de saltos que pueden o no pueden realizar.

Saltando Serpientes:

Situación inicial: Dos parejas sostendrán las sogas y "daran vida" a las serpientes. Se divide el resto en dos equipos, que se ubican en hileras detrás de la primera soga.

Material: Dos sogas largas y blandas.

Desarrollo: Los integrantes del grupo deben saltar, de a uno por vez, por encima de las serpientes, tratando de no caerse ni tocarlas. Si los pican, suman puntos en contra para su equipo. Al finalizar se cuentan los puntos obtenidos por cada equipo.

Aspectos a considerar: Luego de pasar la primera tanda, los niños que sostienen las sogas cambian de rol con otros compañeros.

Variantes: Se pueden elevar las sogas o colocar objetos entre ellas para saltarlos también. Entre tanda y tanda ir aumentando progresivamente la velocidad (la serpiente se enoja).

Uno, dos, tres.. ¡Salten!

Espacio de juego y distribución: Se divide al grupo en tres o más subgrupos.

Cada Subgrupo se forma en hilera detrás de la línea de salida. Se dibujan en el piso caminos numerados (uno para cada grupo) Y al final de cada recorrido un refugio.

Material: Tizas de colores

Desarrollo: Para llegar al refugio deben atravesar un camino nomerado, para lo cual deben contar y saltar sin dejar de pasar por ningún número.

Aspectos a considerar: Antes de comenzar, verificar que todos los niños conozcan los números, los cuales pueden ser cambiados por otra forma de orden identificable por los niños.

Variantes: Decirles las formas en las que deben saltar, decirles que no pueden repetir el camino echo por el compañero anterior.

Imitando al Rey

Espacio y distribución: Se forman tres equipos, el primero de cada hilera sera el rey.

Materiales: Aros varios y cartulinas de colores

Desarrollo: EL rey debera atravesar el campo para llegar a sus castillo. Pero ¡Cuidado! porque todos tienen que hacer lo mismo y saltar de la misma manera que lo hace el rey.

El que no lo hace igual deberá volver a la hilera y empezar nuevamente (aunque no indefinidamente, poner un límite)

Variantes: Pueden colocarse cartulinas de colores dentro de los aros que determinarán la cantidad de veces que deben saltar.

Que no se escape la sogá

Espacio y distribución: Los niños, distribuidos por le espacio y tomados de la sogá por las puntas, pisandolas en el medio con los dos pies

Material: Una sogá para cada niño

Consignas: ¿Quién podrá llegar hasta la línea, saltando con los dos pies juntos sin sacarlos de la sogá.

Variantes: Pueden armarse recorridos con opciones varias. Obstáculos, saltos predeterminados, que invente saltos, etc...

Adentro y Afuera:

Se coloco el grupo dentro de un gran círculo y junto a la línea que marca la circunferencia. Pueden hacerse varios circulos uno dentro de

otro. A la voz de "Adentro", saltan hacia el círculo de adentro, a la voz de afuera, hacia el de afuera. Se alternan las voces y los que se equivocan quedan eliminados. Hasta que quede solo un niño como ganador. Si el grupo es muy numeroso puede determinarse a un grupo de seis niños, por ej, como ganadores. Con los círculos concéntricos también se puede decir "Muy alto" saltando en el lugar, "Muy adentro" saltando 2 círculos para adentro, y lo mismo hacia afuera. Siendo los niños, en el orden en que se encuentran en el círculo los que dan la orden.

Puede realizarse también saltando de un lado a otro, de una línea recta o soga.

Rayuela

El típico juego popular puede adecuarse perfectamente para el final de la etapa preescolar. Se marcan varias zonas y le niño debe recorrer un camino de un lado a otro. Luego debe volver. Pueden armarse trenes de a varios niños que deben coordinar entre ellos los saltos a realizar, y también puede dejarse a los niños las combinaciones de recorridos y los estios de saltos.

El Naufragio

Se colocan diversos elementos y aparatos diseminados por todo el espacio libre, pero de tal manera que desde un extremo (barco) se pueda llegar al otro hasta el extremo opuesto (isla). Los niños deben pasar de uno a otro y ganan los que logran llegar. El profesor puede officiar de "Tiburón" haciendo que los niños deban alejarse de su posición y hundiendo algunos elementos para que tengan más restringidos los caminos. Ganan los niños que logran llegar a la isla.



mas juegos.....

LOS BASUREROS (a partir de los 2 años)

Juego de recolección.

El docente va llevando la bolsa con pelotas (camión de basura). Los chicos (Los basureros) están descansando en su refugio, por un desperfecto el camión vuelca y se cae todo el contenido de la bolsa, entonces los basureros deben levantarse de su refugio y salir a buscar todo el material desparramado.

PANCHITO EL GUARDIÁN DEL ZOO (a partir de los 2 años)

Juego de persecución con un refugio.

Los participantes son animales en el zoo (refugio), Panchito es un guardián distraído que deja las jaulas abiertas, para ir a buscar agua y cuando se va todos se van a correr por el patio. Este deberá ir a buscarlos y mandarlos al refugio nuevamente, a los que vaya atrapando les preguntará “qué animal sos?” y el niño dirá el animal que haya elegido ser, así que el guardián lo mandará a la jaula correspondiente. Es recomendable que el rol del perseguidor lo cumpla en un principio el docente.

PASEO CON AUTOS (a partir de los 2 años)

Juego de dramatización.

Los chicos participarán de un cuento narrado por el profesor utilizando aros.

Partiendo de su casa (aro) donde están descansando, cuando suena el despertador se levantan desayunan se lavan la cara y los dientes y salen a buscar su auto, lo arrancan manejando el volante (aro) y van paseando por la ciudad, pasan por calles de muchas curvas, de muchos pozos, autopista, puentes y túneles, por delante de un hospital, por zona de semáforos, por el barrio donde hay muchos amigos y tocamos la bocina, hasta llegar al club donde estacionamos caminado hacia adelante y hacia atrás, luego cargando el aro como un bolso se dirigen a la pileta, se ponen la malla y se meten el agua, luego salen a jugar con el aro como si fuera una pelota, vuelven a tomar el volante y regresan, pero en el camino sufren la pinchadura de un rueda que deberán llevar a la gomería para repararla y luego seguir camino hasta volver a la casa.

LA VENTANA QUE SE ESCAPA (a partir de los 2 años)

Juego de persecución de todos contra uno.

El docente provisto de un aro se escapará por el patio. Los chicos intentarán lanzar sus bolsitas o pelotas por dentro del aro. El profesor dejará que un par de bolsitas entren por el aro y luego volverá a escaparse.

LOS POLLITOS (a partir de los 2 años)

Juego de persecución con un refugio.

Los participantes en la casa de “los pollitos” (refugio), recibirán la recomendación de no escaparse que les da su papá o mamá, que les dice “pollitos no se escapen que voy a hacer las compras” y cuando se va todos se van a correr por el patio. El papá deberá ir a buscarlos y mandarlos al refugio nuevamente. Allí los “retará” diciendo “pio-pio-pio-pio” y luego se volverá a ir y los pollitos volverán a escaparse. Es recomendable que el rol del perseguidor lo cumpla al principio el docente.

EL TOMATE (a partir de los 3 años)

Juego de ronda.

El grupo sentado en ronda cada uno dentro de un aro. Por fuera de al ronda “el tomate” pasará tocando la cabeza de todos, diciéndoles varón o nena según corresponda. Al que le diga TOMATE, se pondrá de pie y lo correrá para “mancharlo de tomate”, éste se salvará si logra volver a la casa (aro) que queda vacía antes que lo toquen, similar al HUEVO PODRIDO y al PATO ÑATO, si es tocado de todos modos sigue jugando.

EL ROBOT (a partir de los 3 años)

Juego de persecución de todos contra uno.

El docente con un canasto o un balde en la cabeza es “El robot” que camina por el patio, haciendo un sonido tipo electrónico. Los chicos provistos de bolsitas o pelotas de pelotero, caminan detrás de él arrojando el elemento para golpearlo en la cabeza. Cuando eso ocurre el robot cambia el sonido y de dirección.

MANCHA CADENA (a partir de los 4 años)

Juego de persecución de uno contra todos.

Quien es mancha deberá tocar a todos los participantes, el que sea tocado deberá tomarse de la mano de la mancha formando una cadena, que progresivamente va aumentando su extensión condición la mancha sólo puede tocar si no se desarma.

VARIANTES: **MANCHA CADENA DIVIDIDA POR DOS (a partir de los 5 años)** cuando la cadena llega a cuatro integrantes se divide en dos cadenas de dos y así sucesivamente. Otra variante es categorizando la formación de la cadena, se manera que no se pueda conformar con más de dos varones o dos nenas.

PINCHA RUEDAS Y EL GOMERO SALVADOR (a partir de los 5 años)

Juego de persecución de uno contra todos.

El grupo provisto de aros, que harán las veces de volantes, se escapa del “Pincha ruedas” que intentará tocarlos, cuando eso ocurra, bajarán el aro hasta ponerlo vertical al piso y se quedarán allí hasta que el “Gomero salvador” pase dentro del aro y así podrán seguir jugando. El Gomero y el Pincha no llevan aros.

PEDRO EL HECHICERO (a partir de los 5 años)

Juego de dos refugios.

El grupo intentará pasar de un castillo (refugio 1) al otro de enfrente (refugio 2) sin ser atrapado por “Pedro el hechicero”, que los desafiará antes de pasar diciendo “Quién le tiene miedo a Pedro?” al desplazarse él intentará tocarlos con su varita mágica, si son tocados en el camino se convertirán en ranas (las nenas) o en sapos (los varones) y deberán saltar hasta el castillo de Pedro donde se sentarán a esperar que los salven. Los caballeros sólo podrán salvar a las princesas convertidas en ranas y las nenas a los varones convertidos en sapo con un beso en la cabeza. El que es salvado puede seguir jugado.

LAS ISLAS EN EL MAR DE LAVA (a partir de los 7 años)

Sobre las cubiertas distribuidas por el patio (no muy alejadas entre sí), los jugadores intentarán permanecer la mayor cantidad de tiempo posible sin tocar el suelo, pasando de un neumático a otro, ya que en cada uno no podrán permanecer más de 3 segundos.

Los que tocan el suelo van quedando eliminados y son ganadores los últimos 5 ó 6.