

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

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

Los alumnos distribuidos por todo el espacio

Una figura de estacionamiento.

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. Previo al inicio del juego se debe explicar para que sirve la señal de transito utilizada. Colocar varias señales de transito para hacer mas atractivo el juego.

EL SEMÁFORO

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)

Ambito: B (Ambito grande)

Intensidad organica: C (alta intensidad)

Edad: A (3-4)

Juego de reacción con señalizaciones del profesor.

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

Los niños se desplazan por todo el espacio, simulando manejar sus autos y prestando mucha atención el 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.

LA LOCOMOTORA.

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)

Ambito: B (Ambito grande)

Intensidad organica: B (media intensidad)

Edad: A (3-4)

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.

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 una aro vacío.

EL RESORTE GIGANTE.

Habilidad motora de base: E (Lanzamiento)

Ambito: B (Ambito grande)

Intensidad organica: B (Media intensidad)

Edad: A (3-4)

Juego de lanzamiento.

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

“A ver estos mecánicos, ¿cuánto tardan en hacer el resorte gigante? Cada uno de buscara un aro y lo traerá par colocármelo por la cabeza.

No pierdan de vista el resorte, puede escaparse”

4 años

EL PULPO Y SUS AYUDANTES

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (alta intensidad)
Edad: B (4-5)

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

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (alta intensidad)
Edad: B (4-5)

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

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (alta intensidad)
Edad: B (4-5)

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

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (alta intensidad)
Edad: B (4-5)

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

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (alta intensidad)
Edad: B (4-5)

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

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (alta intensidad)
Edad: B (4-5)

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.

5 años

MANCHA CADENA DIVIDIDA POR DOS

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (alta intensidad)
Edad: C (5-6)

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

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (alta intensidad)
Edad: C (5-6)

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

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (alta intensidad)
Edad: C (5-6)

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

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (alta intensidad)
Edad: C (5-6)

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

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (alta intensidad)
Edad: C (5-6)

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

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (alta intensidad)
Edad: C (5-6)

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.

6 años

LA RED Y LOS PESCADOS

Habilidad motora de base: A (Desplazamientos)
Ambito: B (Ambito grande)
Intensidad organica: C (alta intensidad)
Edad: D (6-7)

Juego de dos refugios.

Los participantes (peces) deberán pasar de un refugio al de enfrente, llevando una pelota de futbol, 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.