

JUEGOS CON ACENTO EN CORRER

La verdulería de Laura

Espacio de juego y distribución:

Espacio amplio, acorde con el número de alumnos, los que estarán de pie, alrededor de la tela o paracaídas.

Material a utilizar: tela gigante o paracaídas (se sugiere ver en los remates de materiales de las escuelas de paracaidismo o avición, por la resistencia del material y el costo accesible).

Preparación, desarrollo y aspectos a considerar: los participantes se colocan en ronda, sosteniendo la tela a la altura de la cintura con las dos manos.

Luego comienzan a nombrarse: "zapallito, pepino y rabanito", hasta completar el círculo. A la señal del profesor: "todos a la olla!", los jugadores se desplazan corriendo hacia la derecha sin soltar el paracaídas, a la espera de que el profesor nombre alguna de las verduras. Cuando esto suceda, la ronda se detiene y los jugadores de la clase de verdura elegida deben soltar el paracaídas y dar una vuelta completa alrededor del mismo. Al llegar a sus lugares de salida, los demás participantes, levantarán el paracaídas formando un globo y el equipo de la verdura nombrada, se meterá debajo del mismo gritando bien fuerte el nombre del grupo; al mismo tiempo los demás compañeros dejarán caer el paracaídas sobre ellos. Si es necesario que exista un ganador, lo será el que tarde menos tiempo en dar la vuelta completa.

Variante: la ronda puede no detenerse o cambiar de dirección, se pueden elegir nombres que comiencen con la misma sílaba para cada grupo, por ejemplo, rabanito, radicheta, acentuando "ra..." al dar la señal, así los grupos que comiencen de igual manera comenzarán a correr, motivando más la actividad para el grupo. También se puede jugar con puntaje y/o prendas para los equipos. Antes de que se baje la tela por primera vez, se debe probar esta acción, pues algunos niños pueden asustarse. Se recuerda que en caso de no tener una tela resistente, se le puede coser una soga perimetral a la misma. Esta dinámica generará una multiplicidad de variantes, girar a un lado, al otro, colocarse debajo, etc. Se puede sugerir que cada equipo dé una variante, sumando puntos las más ingeniosas.

La locomotora inteligente

Espacio de juego y distribución: espacio amplio, acorde con el número de alumnos. En grupos de cuatro a seis personas.

Material a utilizar: ninguno.

Preparación, desarrollo y aspectos a considerar: cada grupo debe elegir a un participante que actuara como locomotora, los demás se colocaran en hilera simulando ser los vagones. A la señal del profesor, cada máquina deberá llevar a su grupo describiendo al caminar una palabra que permita una representación corta (triste, alegría, placer, etc.) o que sea una parte de una canción que encontrarán durante el traslado.

Antes de empezar el juego, la palabra o la canción será entregada al grupo para que organicen la acción, los compañeros del equipo deberán descifrar la palabra o canción durante los desplazamientos. El equipo que mas rápido logre adivinar la palabra descrita en el recorrido, sumará puntos. Si se desea que el juego continúe, la locomotora pasara al final de la hilera, el siguiente participante tomará su lugar y se cambia la palabra o canción.

Variantes:1- que los que actúan como locomotoras elijan las palabras, dentro de un grupo de tarjetas que tendrá el docente previamente elaboradas.

2- Podrán realizar el juego por grupos, en este caso todo el equipo que actue como tren conocerá la palabra y los otros grupos tratarán de descifrarla.