

## 8-9 AÑOS JUEGOS PARA CORRER

### Misión Imposible

Espacio de juego y distribución: un terreno libre y despejado.

Material a utilizar: 4 conos

Preparación, desarrollo y aspectos a considerar: se forman 4 equipos de 8 a 10 jugadores cada uno, los que se ubicaran en hileras detrás de una línea marcada en el suelo. Los jugadores establecen un orden de participación. A 30 metros de la línea se coloca un cono.

A la señal del profesor, el primer jugador de cada equipo sale corriendo hacia el cono, pasa por detrás del mismo y vuelve hacia la línea de salida para tomar de la mano al 2do jugador. Ambos, siempre tomados de la mano, repiten el recorrido y al volver a la línea de partida toman la 3er jugador y continúan así, sucesivamente, hasta que todo el equipo este tomado de la mano. Entonces, cada vez que se vuelva a la línea de partida, se Irán soltando (de a un jugador por vez) empezando por el 1ero de cada equipo. El juego finaliza cuando el último jugador, que ya ha soltado a sus compañeros termine su recorrido.

Variantes: puede realizarse el recorrido hacia atrás, de lado, etc., siempre manteniendo como habilidad motora el correr. Dada la alta intensidad de este juego se debe considerar la distancia que se corre.

### Tarzanes y leones

Espacio de juego y distribución: espacio amplio, se divide en 2 acorde con el numero de alumnos, se divide al grupo en 2 equipos (tarzanes y leones).

Material a utilizar: tizas

Preparación, desarrollo y aspectos a considerar: los alumnos quedan divididos en 2 grupos de igual cantidad de participantes (tarzanes y leones), el espacio de juego se demarca de tal forma que quede dividido en 2, de manera que cada grupo pueda ubicarse en su terreno de juego: los tarzanes en la choza y en la selva los leones.

El equipo de los tarasen se podra enviar hasta 3 tarzanes juntos para cazar a uno a o varios leones y podrán hacerlo mientras tengan aire en los pulmones para gritar todo el tiempo el sonido "ha" sin parar. Los leones capturados pasaran al refugio de lo tarzanes siempre y cuando el tarzan que los capturo vuelva a la casa antes de perder el oxigeno. Si por el contrario no llegara a tiempo, pasaría a ser u león más. El objetivo es que todos los jugadores terminen en una zona u otra.

Es conveniente que determinen claramente las reglas antes de iniciar el juego, especialmente, como se trasladan los leones.

Variante: los leones cazados pueden mantener (por medios, previamente pactados por los grupos) al tarzan dentro de la selva hasta que este pierda todo el aire y se convierta en un león más, luego los roles se invertirán.

## LA TELARAÑA

### **ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN:**

Espacio amplio, acorde con el número de alumnos,

### **MATERIAL A UTILIZAR:**

Tiza o material para marcar el rectángulo central.

### **PREPARACIÓN, DESARROLLO Y ASPECTOS A CONSIDERAR**

El profesor demarca un rectángulo central en el piso dentro de la zona de juego, (en el cual se marcarán -con tiza- líneas conectadas entre sí) luego se elige a un jugador (preferentemente con buena resistencia aeróbica) que desempeñará el papel de "araña". La araña deberá perseguir a las moscas (el resto de los jugadores) que tratarán de pasar de un lado al otro de la zona de juego, sin ser capturadas. A las que atrape la araña, las ubicará en el lugar que considere estratégico dentro de su refugio, para formar la tela de araña (estos jugadores se moverán para entorpecer los cruces). La araña siempre correrá siguiendo las líneas que están en el piso y no podrá saltar de una a otra. Por su parte, las moscas que estén atrapadas se quedarán inmóviles con brazos y piernas abiertas en el lugar que fueron colocadas por la araña, dificultando así, el paso al resto de las moscas. La telaraña se puede abrir para dar paso a la araña, pero no para las moscas. La última mosca que es atrapada se convertirá en araña en el próximo juego.

*Variante:* las moscas que no han sido atrapadas pueden romper la tela bajando los brazos o pasando entre las piernas de las moscas que sí lo están. De acuerdo con el tipo de grupo, se pueden facilitar o complicar los caminos que tendrá la araña para moverse. Puede dividirse al grupo en dos y de esta manera se podrá comprobar en un tiempo determinado, cual grupo tiene menos integrantes atrapados.

## EL SEMÁFORO

### **ESPACIO DE JUEGO Y DISTRIBUCIÓN:**

Espacio amplio, acorde con el número de alumnos.

Tres grandes equipos (rojos, verdes y azules).

### **MATERIAL A UTILIZAR:**

Cintas de colores o brazaletes.

5 tarjetas de vida para cada jugador, Pueden utilizarse corchos o tapas de gaseosas.

### **PREPARACIÓN, DESARROLLO Y ASPECTOS A CONSIDERAR**

Cada participante dispone de un brazalete del color de su equipo y cinco tarjetas que serán sus vidas durante este juego. El color rojo persigue a los verdes y huye de los azules, el color verde persigue a los azules y huye de los rojos, por su parte los azules persiguen a los rojos y huyen de los verdes. Cuando un jugador toca al otro, éste debe entregarle una vida y escapar, si un jugador toca por equivocación a otro de un color que no corresponda, deberá entregarle una vida al que fue tocado. Trascurrido un tiempo se hace un descanso y cada equipo cuenta las vidas y se las reparte entre sus integrantes de la manera que crea conveniente. El juego se reanuda y continúan las persecuciones, gana el equipo que al terminar el segundo período obtenga el mayor número de vidas.

*Variante:* Aparece un jugador denominado blanco (uno o dos jugadores), que se apropia de las vidas de otros jugadores que va tocando sin importar su color, además el jugador blanco no puede ser tocado por nadie. También tiene la posibilidad de ayudar a los equipos que tengan menos vidas, entregándoles algunas de las que va consiguiendo. Esta variante es importante, porque permite realizar una reflexión, citando especialmente a quienes se les ayudó y demostrando que la cooperación permite lograr mejores resultados que la simple competición.

### **"EL CANGURO"**

Organización y consignas: los jugadores forman un círculo y toman distancia se numeran siendo los pares un equipo -rojos- y los impares-azules- luego tomarán la posición de tronco flexionado cabeza abajo y manos apoyadas en las rodillas (posición de rango). Se designan dos jugadores uno por cada

equipo que ocuparan los extremos de uno de los diámetros del círculo y serán los que inician el juego.

Desarrollo: a la señal los jugadores designados comienzan a saltar a los compañeros corriendo en el mismo sentido y persiguiéndose para pasarse, cuando el rojo consiga pasar al azul el equipo al cual pertenece habrá ganado un punto. Logrado esto otros dos jugadores repetirán la acción y el juego continuara hasta que todos hayan competido ganando el equipo que haya logrado mayor número de tantos.

### "EL CAPITÁN"

Organización y consignas: los jugadores se colocan de a dos en columna unos detrás de los otros. Uno de todos se coloca en la cabeza haciendo de capitán mirando adelante.

Desarrollo: cuando el capitán grita: "uno, dos tres ¡marcha!", la última pareja se lanza corriendo hacia adelante, uno a cada costado de la columna. El capitán, al entrar estos en su campo de visión, los perseguirá, tratará de tocar a algunos antes de que se den la mano, formará con el "manchado" una nueva pareja que se colocará al principio de la columna. El otro jugador pasará a ser capitán. El capitán no podrá correr antes de que los otros lo hayan pasado.

### "CARRERA A BABUCHA"

Los jugadores se dividen en parejas. El más liviano de la pareja se monta sobre las espaldas de del otro jugador. A la señal corren de ida y vuelta hasta que se cumpla la meta preestablecida.

### "CARRERA PISANDO LOS PIES"

Los jugadores se dividen en parejas. El más liviano de la pareja se para sobre los pies de su compañero -cara a cara- tomándose de las manos o de la cintura para no caerse.

### "EL FUERTE"

Material: pelota.

Organización: Los jugadores se dividen en dos equipos. Los atacantes y los defensores. Los defensores forman un círculo tomados de la mano y mirando

hacia fuera, con un jugador -el capitán- en el centro. Los atacantes los rodean a unos ocho o diez pasos de distancia.

Desarrollo: a la señal los atacantes tratan de introducir la pelota en el círculo, la que pueden pasar por entre las piernas de los defensores o por sobre sus cabezas. Si pasa por encima de las cabezas el capitán tratará de tomarla y devolverla enseguida. Pero si la pelota toca el suelo dentro del círculo, el fuerte ha sido capturado y ganan los atacantes. Los jugadores cambiarán de posición para la revancha.

### **ROBA PELOTAS**

**MATERIALES:** una pelota por jugador como mínimo

**ORGANIZACIÓN INICIAL:** dos equipos separados en los extremos con igual número de pelotas

**DESARROLLO:** a la señal del profesor cada miembro del equipo debe intentar llegar al campo contrario y agarrar el mayor número de pelotas posible, para llevarlos a su terreno y a la vez evitar que sus pelotas le sean arrebatadas.

Gana el equipo que más pelotas tenga en su campo al finalizar el juego.

**VARIANTES:** cambiar las formas de desplazarse: reptando, saltando en un pie, etc.

Hacer más cantidad de equipos.

### **EL RELOJ**

**MATERIALES:** una pelota

**ORGANIZACIÓN INICIAL:** dos equipos, uno en hilera y otro en ronda

**DESARROLLO:** el equipo que está en ronda debe hacer el máximo número de pases con la pelota (horas), mientras que el equipo en hilera hace carreras de relevos alrededor del círculo (reloj). El juego termina cuando se hace el

último relevo de la hilera. Se cuenta el número de pases y se cambian los papeles.

### **ADAPTACIÓN POR RELEVOS**

**MATERIALES:** aros y pelotas

**ORGANIZACIÓN INICIAL:** 4 grupos en hilera y colocados detrás de una línea.

**DESARROLLO:** cada uno de los equipos tiene tres pelotas y tres aros colocados en línea recta, separados a una distancia de 6 ó 7 metros. El primero lleva una pelota dejándola dentro del primer aro, después vuelve para recoger a la segunda pelota y dejarla en el segundo aro y así sucesivamente. Los demás integrantes harán lo mismo, ya sea llevando las pelotas o devolviéndolas al lugar de partida.

**VARIANTES:** variar los tipos de desplazamiento.

### **LA MONTERÍA**

**MATERIALES:** una pelota

**ORGANIZACIÓN INICIAL:** dos equipos de unos 10 ó 15 jugadores (cazadores y ciervos). Los cazadores se colocan en el interior del campo. Los ciervos en el exterior. La pelota en posesión de los cazadores.

**DESARROLLO:** los ciervos entran en el campo uno a uno; los cazadores deben tocar a los ciervos con la pelota en el mínimo tiempo posible. En el momento que un ciervo es tocado se sienta y entra otro en el campo para reemplazarlo.

Los cazadores no pueden desplazarse con la pelota. Se controla el tiempo utilizado para eliminar a los ciervos.

**VARIANTES:** el ciervo que agarre la pelota que se lanza al vuelo no está atrapado, pudiendo lanzarlo donde quiera.

Los cazadores utilizan dos pelotas y los ciervos salen de dos en dos.

### **PERSECUCIÓN SORPRESA**

MATERIALES: ninguno

ORGANIZACIÓN INICIAL: todos los jugadores se disponen por parejas formando dos círculos concéntricos.

DESARROLLO: a la señal, cada círculo se mueve en sentido contrario. A una segunda señal, cada jugador del equipo interior intenta atrapar a su adversario (pareja inicial) del equipo exterior, quien escapa y huye. El tiempo disponible es de 10 segundos que el profesor cuenta en voz alta. Se contabilizan los atrapados y se cambian los papeles. Gana el jugador que mayor número de veces atrape a su adversario.

### PELOTA CANADIENSE

MATERIALES: una pelota y un banderín

ORGANIZACIÓN INICIAL: divididos en dos equipos. Uno de los equipos se coloca tras la línea de salida y el otro en dispersión en el campo, a unos 15 cm. de la línea se coloca el banderín.

DESARROLLO: el primer jugador del equipo que está tras la línea lanza la pelota de una patada e inmediatamente sale corriendo en dirección del banderín, pasa por detrás de él y vuelve al punto de partida. Los del otro equipo deben agarrar la pelota y tratar de tocar al que corre. Se pueden pasar la pelota entre ellos. Si se logra tocar al jugador del otro equipo, se anota un punto.

El jugador que corre no puede dar marcha atrás.

### TAXI OCUPADO

MATERIALES: ninguno

ORGANIZACIÓN INICIAL: se forman grupos de 3 jugadores agarrados por la cintura (taxis). 2 ó 3 jugadores quedan sueltos, sin formar un grupo, serán los ocupantes.

D

DESARROLLO: los grupos que forman los taxis se mueven corriendo libremente por todo el espacio. Los ocupantes intentarán agarrar al taxi, agarrándose por la cintura del último. Cuando esto ocurra, el primero se suelta y empieza a buscar otro taxi.

### **LOS CANGREJOS TRANSPORTISTAS**

MATERIALES: tantas pelotas como equipos

ORGANIZACIÓN INICIAL: la clase se distribuye en grupos de 5 componentes. Dividiéndose cada grupo en hileras separadas entre sí 15 cm.

DESARROLLO: el primer jugador de cada equipo se coloca en cuadrupedia invertida (cangrejo), poniéndose sobre su estómago una pelota. A la señal, todos los cangrejos parten hacia la línea donde se encuentran sus compañeros de equipo para entregarles la pelota, una vez que hayan traspasado la línea.

VARIANTES: diferente material a transportar

### **PERSECUCIÓN DE TRES**

Por tríos, cada miembro del trío se numera de 1 a 3. Corren todos libres por el espacio, al oír la consigna, la llevan a cabo lo más rápidamente posible:

El 1 y el 3 se agarran de la mano y tocan al 2

El 2 y el 3, agarran al 1 y lo arrastran por el suelo.

El 1 y el 2 se agarran ambas manos y tienen que colocar en medio al 3

El 2 se queda inmóvil y los otros van a su encuentro

### **PERSECUCIÓN POR PUNTOS**

Dibujamos, dos líneas paralelas a tres metros una de otra y una tercera a veinte metros de la segunda. Dividimos al grupo en dos bandos. Uno colóquese detrás de la primera línea en fila, será el grupo perseguidor. El otro, ubíquese detrás de la segunda, serán los perseguidos. A la señal, partirán todos y los perseguidos tratarán de llegar a la línea fina sin ser tocados; en tanto, los perseguidores tratarán de tocar a cuantos puedan antes que lleguen a la línea salvadora. Por cada adversario tocado, se anota

un punto para el equipo. Luego se invierten los papeles y se determina, ganador al equipo que suma mayor puntaje.

### **LLEGADA AL CENTRO**

Los dos bandos se ubican detrás de las líneas finales, numerándose. Me colocaré a un costado de la línea central para hacer de largador y juez de llegada. Todos deben estar atentos pues cuando diga un número, los dos adversarios que lo tengan deben correr hacia la línea media, cuidando de pasar lejos uno de otro. El primero en llegar anota un punto para el equipo. Gana el equipo que suma más puntos.

### **ELIMINACIÓN CON AROS**

Distribuiremos al grupo en cinco equipos de seis corredores cada uno. Los cinco equipos se ubican en hileras tras la línea de partida y a veinte metros, sobre una línea paralela a la de salida, colocaré cuatro aros grandes separados tres metros entre sí. A la voz de salida, corren los primeros de cada grupo tratando de llegar a colocar un pie en un aro. El último en hacerlo queda eliminado y los que lograron llegar primero vuelven atrás de su hilera. Corren todos varias veces, hasta determinar el equipo ganador, para ello sacaré un aro cada vez que un equipo quede eliminado.

### **CARRERA A SU ZONA**

Marcadas las líneas de largada y llegada, se dibujan paralelas a esta última y hacia el interior, tantas como competidores por equipo, menos una. Cuando dé la señal de partida, sale el primer corredor, traspone con un pie la primera línea y regresa para habilitar al segundo; éste corre a trasponer la segunda línea y vuelve. El tercero hace lo propio hasta la tercera línea, y así sucesivamente. El último competidor lo hace hasta la línea de llegada, sin regresar. Gana el equipo cuyo último competidor haya tras- puesto dicha línea en primer término.

### **ESQUIVAR Y CORRER**

MATERIALES: una pelota

**ORGANIZACIÓN INICIAL:** se hacen dos equipos de igual número de jugadores. El equipo A debe situarse dentro del terreno con la pelota. El equipo B por parejas en el exterior.

**DESARROLLO:** el equipo A debe tocar con la pelota a los jugadores del equipo B que vayan entrando. De la primera pareja del equipo B, uno entra en el campo intentando no ser tocado; mientras que el otro debe correr por el exterior del cuadrado e intentar volver al punto de partida, antes de que su compañero sea tocado por los adversarios.

V

**VARIANTES:** entrar y correr alrededor del terreno de dos en dos.

### **CARRERAS SOBRE TALONES.**

**MATERIAL:** ninguno

**ORGANIZACIÓN:** Semejantes a los de la carrera simple, realizando cada jugador el recorrido apoyado solo en los talones. El que deja de hacerlo aunque sea por un momento queda descalificado.

### **CONCURSO DE LAZOS**

**MATERIAL:** una cinta (o corbata vieja) para cada pareja.

**ORGANIZACIÓN:** Los jugadores se distribuyen por parejas formadas preferentemente, por un niño y una niña. Mientras estas se alinean detrás de la línea de salida, guardando distancia de dos brazos entre sí, sus compañeros se ubican en el mismo orden detrás de la línea de llegada. Cada niña recibe una cinta.

A la señal inicial, las niñas corren en dirección a sus compañeros a quienes les entregan las cintas detrás de la línea de llegada. Estos se la colocan en el cuello, haciendo un lazo y corren hacia la línea inicial.

Aquel que llega primero, con el lazo bien firme, obtiene el triunfo de la pareja.

### **RODAR EL ARO**

**MATERIAL:** un aro

**ORGANIZACIÓN:** Semejantes a los de carrera simple, haciendo cada uno el recorrido al tiempo que impulsa un aro con la mano. El que lo deja caer o lo lleva separado del suelo queda descalificado.

### **MARCHA AL REVÉS**

**MATERIAL:** ninguno

**ORGANIZACIÓN:** Semejantes a los de carrera simple, estando los jugadores de espalda a la línea de salida y corriendo para atrás, hasta la llegada. El que se da vuelta al frente, durante la carrera, queda descalificado.

**VARIANTES:** Posición inicial de pie, sentado, arrodillado, acostado, etc.