

NOCIONES FUNDAMENTALES 8-9 AÑOS

La batidora

Espacio de juego y distribución: lugar amplio y llano. Se divide al grupo en 2 equipos con igual número de jugadores, debiendo formar 2 rondas, que se ubicaran, cada una, en un extremo del terreno de juego.

Un voluntario deberá ubicarse dentro de las 2 ronda.

Material a utilizar: Tarjetas con personajes distintos.

Preparación, desarrollo y aspectos a considerar: cuando el profesor de la señal, ambos equipos deberán hacer girar la ronda en el mismo sentido que las agujas del reloj. A la señal, los participantes de ambos equipos deberán correr hacia el centro de la zona de juego a buscar un jugador del otro equipo y colocarse espalda con espalda. El voluntario que estaba en el medio de las 2 rondas deberá buscar una pareja y colocarse de igual manera. Aquel que no logre encontrar un compañero pasara a ubicarse en e centro de la ronda. A cada uno que no encuentre compañero, se le agregaran prendas.

Variantes. Puede añadirse mas interés al juego dando consignas tales como: se deben colocar en tríos aquellos jugadores que tengan el mismo color de...

También se pueden elaborar tarjeta con personajes (2 de cada uno, que se dejaran en un lugar cercano a las rondas, debiendo buscarse entre si teniendo el jugador del medio una tarjeta antes de iniciar el juego, de esta manera siempre el del centro cambiara de rol.

Se deben tener en cuenta poner énfasis en no empujarse.

Los dirigibles

Espacio de juego y distribución: un espacio amplio y despejado, donde no corra viento. Los jugadores se ubican en grupos de 5 y se distribuyen por todo el terreno, con una caja de globos por cada grupo.

Material a utilizar: globos de colores. Una caja de cartón por equipo.

Variantes: globos de dos colores deferentes. Es posible que el material esté preparado antes del inicio.

Se recomienda colocar un globo adentro de otro, inflando los dos a la vez.

Preparación desarrollo y aspectos a tener en cuenta: cada jugador de los distintos grupos a la orden del profesor lanzará su globo al aire y tratara de mantenerlo sin que se caiga, de esta manera, cada grupo tratará de mantener los propios globos sin que toquen el suelo y aquel que caiga al pis será un punto en contra. Progresivamente se incorporaran consignas, primero; no vale tocar el globo dos veces con la misma mano, luego; no se puede tocar un mismo globo dos veces seguidas; se deben lanzar, etc.

Variante: se puede colocar al grupo en refugios enfrentados, dando las consignas de llegar al otro lado, siempre con el globo en el aire. Podrán estar sentado desplazándose con las nalgas, pudiendo así también sostener el globo en el aire con los pies. Otra variante a considerar es que los grupos se desplacen hacia un lugar determinado y traten de que sus globos (cada grupo tendrá un color) los emboquen en las cajas de cartón, a esta última opción se le puede agregar que los niños, en una zona determinada, puedan interceptar a los globos de los equipos contrarios. Se pueden agregar bastones de papel de diario para golpear los globos en los traslados. En caso de utilizar esta variante es muy importante trabajar las consignas previamente. Es importante tener algunos globos de repuesto por reventones.

Puntería geométrica

Espacio de juego y distribución: espacio amplio y llano, donde se determina un círculo grande, dentro de él se dibujaran formas geométricas como: dos círculos, dos cuadrados, dos rombos, dos triángulos, dos hexágonos y en el centro del mismo, un rectángulo. Las figuras geométricas tendrán diferentes colores y estarán numeradas del 0 al 10.

Material a utilizar: un silbato, una pelota liviana, una tabla de puntaje, tizas o elementos para dibujar las formas geométricas.

Preparación, desarrollo y aspectos a considerar: se coloca un jugador en el centro del círculo (rectángulo) y los demás en cada una de las figuras geométricas. El jugador que está en el centro lanza la pelota hacia arriba y nombra una figura geométrica. Los demás jugadores salen corriendo en diferentes direcciones y el jugador que está identificado con la figura nombrada debe tomar la pelota antes que la misma toque el suelo y decir "alto", el jugador que esté lejos de él gana dos puntos, pasa al rectángulo y vuelve a comenzar el juego. En caso de haber figuras geométricas repetidas, el niño o niña que tome primero la pelota será el que sigue con la acción o se le agregaran colores.

Se sugiere que cada jugador tenga sus pies dentro de la figura geométrica. No se permite salir de la figura antes de que la pelota haya sido lanzada y nombrada la figura.

Variantes: el jugador que tiene la pelota podrá lanzársela a algunos de sus compañeros, al que le pegue pasará a officiar la repetición en el rol central, el que toma la pelota y le pega a uno de los jugadores del otro equipo logra sumar puntos adicionales. Otra variante es que al salir de su figura deberán ir obligatoriamente a otra.

Conociendo a mi país

Espacio de juego y distribución: espacio amplio y llano.

Material a utilizar: tizas de colores.

Preparación, desarrollo y aspectos a considerar: el juego consiste en dibujar en el suelo diferentes diseños, por ejemplo, todas las provincias de la República Argentina, o estados de un país. Y un círculo o cualquier otro formato con la palabra alto.

Un jugador se ubicará en el centro del terreno del juego, dentro de la palabra "alto" y observando al resto de los jugadores deberá decir... "yo quiero saludar a nuestros amigos de... Neuquén". Todos deberán correr a cambiar de provincia, incluso el del centro, aquel participante que esté en Neuquén deberá ir corriendo hacia el centro, ubicarse dentro del diseño y decir "alto". a partir de ese momento, nadie podrá moverse de la provincia donde está. El jugador del centro buscará una provincia cercana e intentará llegar a ella con sólo tres saltos. Si lo logra, quien esté en esa provincia deberá pasar al centro y volver a comenzar el juego, sino será él mismo quien deberá continuarlo.

Observaciones: la figura de "alto" debería realizarse sobre una cartulina o algo similar (también se puede emplear un aro), con el fin de poder moverla con facilidad, para que no queden cerca del "alto" siempre las mismas provincias. La distancia entre las provincias dependerá mucho de la edad y habilidad de los jugadores participantes. Se puede usar otro tipo de diseños, números, figuras geométricas, zonas urbanas (colegios, casa, hospitales, bomberos, etc.). Si se quiere agregar puntaje, además del tradicional el niño deberá decir una característica de la provincia que le tocó.

Se puede agregar una pelota y en lugar de saltar se debe tratar de lanzarle la pelota para tocarlo de la cintura para abajo, o utilizar pautas similares al juego anterior.