

JUEGOS:

Desplazamiento:

Los pingüinos y los esquimales

Juegos con acento en la habilidad motora de base

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 2 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. ¿cuánto 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.

¿quién me toca?

Juegos con acento en la habilidad motora de base

Espacio de juego y distribución	Un niño con un aro, 4 niños con 2 aros. El resto, dispersos por el patio. 3 o 4 aros por el patio (refugios).
Material a utilizar	12 a 15 aros
Preparación y consignas	Los niños con 2 aros tratarán de tocar a los corredores. Si los tocan, se toman del aro y siguen persiguiendo al resto hasta quedar de a 3. Los corredores podrán utilizar los refugios del piso, pero si el niño que va solo con un aro los sorprende, quedarán atrapados y se unirán a los perseguidores. "¿quién podrá evitar que lo toquen?"

Aspectos a considerar y variantes	Cuidar que los aros nos e utilicen en forma peligrosa. Señalar que no deben tirar de ellos en forma brusca para evitar que se rompan. Cambiar de roles. Explicar detenidamente los roles.
-----------------------------------	--

!Color, color!

Juegos con acento en la habilidad motora de base

Espacio de juego y distribución	Se divide al grupoo en 2 y se coloca en filas diferentes a cada uno. Debe corresponde el mismo número al compañero del otro equipo (B) de enfrente. Habrá una zona general (A) para cada equipo (B).
Material a utilizar	Tiza 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 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 na vuelta un equipo sin color. Pueden colocarse objetos. Pueden salir de más e un número. Puede indicarse que al volver, el niño debe pasar en zigzag entre sus compañeros.

