

Juegos

Nombre: Nombre y Acción.

Edad: A partir de tres años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Los niños y niñas en ronda.

Desarrollo: El primero dice su nombre y apellido, por ejemplo, Ana Ortiz. Nombre y apellido van acompañados del movimiento de una parte del cuerpo. Por ejemplo, al decir Ana, levanta un brazo y al decir Ortiz, mueve la cabeza de un lado al otro. A continuación el resto del grupo saluda "Hola, Ana Ortiz", acompañando el saludo con los gestos realizados por la niña. Así sucesivamente hasta que se han presentado todos los jugadores.



Nombre: Golpear el Globo.

Edad: A partir de cuatro años.

Condiciones materiales: Un globo para cada jugador.

Organización inicial: Los niños y niñas distribuidos por todo el espacio. Cada uno con su globo.

Desarrollo: El director de juego va nombrando partes del cuerpo y los jugadores deben golpear el globo con dicha parte, intentando que no caiga al suelo.



Nombre: El baño.

Edad: De tres a ocho años.

Condiciones materiales: Una pelota pequeña por cada pareja de jugadores.

Organización inicial: Los niños y niñas por parejas. Uno de ellos estirado en el suelo. El otro junto a él , con la pelota que representa ser una esponja.

Desarrollo: El niño o niña que tiene la pelota recorre con esta todo el cuerpo de su compañero, como si lo estuviera bañando. No puede dejar ningún trozo sin frotar.

Observaciones: Podemos indicarle que vaya diciendo en voz alta las partes del cuerpo que recorre.



Nombre: El limpiacristales.

Edad: de cuatro a ocho años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Los niños y niñas por parejas. Uno frente al otro. Uno de ellos es el limpiacristales. El otro es la imagen que se refleja en el cristal.

Desarrollo: El limpiacristales va realizando los gestos que se le ocurran, simbolizando las acciones de limpiar un cristal. Su compañero le imita representando la imagen reflejada.



Nombre: El Mago.

Edad: De tres a seis años.

Condiciones materiales: Un pañuelo cada dos participantes.

Organización inicial: Uno de los niños está estirado en el suelo con los ojos cerrados. El otro es el mago y está junto a él con el pañuelo.

Desarrollo: El mago tapa con el pañuelo una parte del cuerpo de su compañero, haciéndola "desaparecer". Este último ha de decir: "Mago devuélveme mi ...(la parte tapada)".

Observaciones: Al cabo de un cierto tiempo, cambiar los papeles.



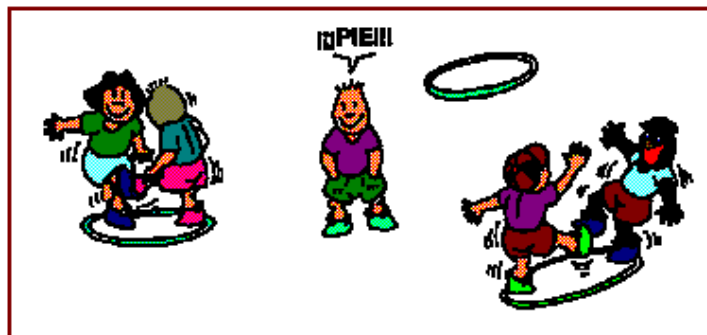
Nombre: Frente a Frente.

Edad: De tres a seis años.

Condiciones materiales: Un aro por cada dos jugadores.

Organización inicial: Los aros están distribuidos por todo el terreno. Los niños y niñas se colocan por parejas. Cada pareja en un aro. Un jugador sin pareja, o bien el educador, en el centro del terreno.

Desarrollo: El jugador que está en el centro, o bien el educador, va nombrando partes del cuerpo. Las parejas deben poner en contacto las partes nombradas. Cuando se nombra un objeto diferente a una parte corporal, todo el mundo debe cambiar de aro, sin que sea necesario mantener las parejas. El jugador que no tenía pareja busca también un aro. Aquel que se quede sin aro será quien nombre las partes del cuerpo la próxima vez.



Nombre: El Enredo.

Edad: De cuatro a siete años.

Condiciones materiales: Un aro por cada dos jugadores.

Organización inicial: Los aros en el suelo, esparcidos por todo el espacio. Cada niño y cada niña junto a su aro.

Desarrollo: El director de juego dice una parte del cuerpo y cada jugador la introduce en su aro, en contacto con el suelo. A continuación dice otra parte y cada jugador la introduce sin sacar la anterior. Así sucesivamente, hasta formar un gran enredo con el cuerpo.



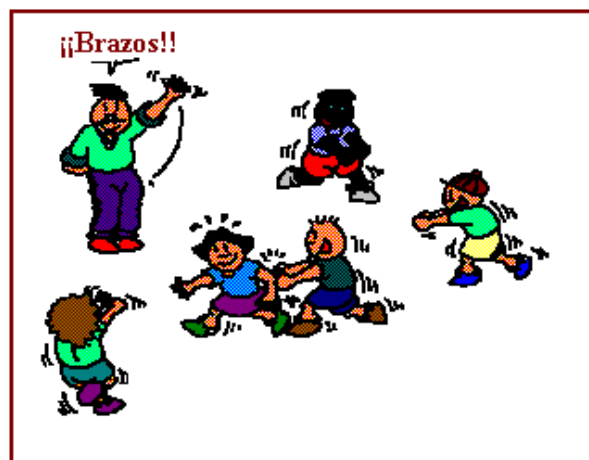
Nombre: Los Autos chocadores.

Edad: De tres a siete años.

Condiciones materiales: Un aparato de música.

Organización inicial: Los niños se distribuyen por todo el espacio como si estuvieran dentro de coches de "autochoque".

Desarrollo: Suena la música. Todos van esquivando a los demás desplazándose por el espacio hasta que el director de juego para la música, momento en el que además nombra una parte del cuerpo. En ese momento, todos van a chocar con los demás con esa parte del cuerpo. Vuelve a sonar la música y siguen esquivándose.



Nombre: Este soy yo.

Edad: De cuatro a seis años.

Condiciones materiales: Papel de embalaje. Crayones.

Organización inicial: Los niños por parejas. Cada pareja debe disponer de su papel y sus crayones.

Desarrollo: Uno de la pareja se estira sobre el papel de embalaje. El compañero dibuja la silueta siguiendo el contorno corporal. El primero acaba el dibujo pintándolo y añadiendo detalles.

Observaciones: Podemos intentar reconocer a los niños.



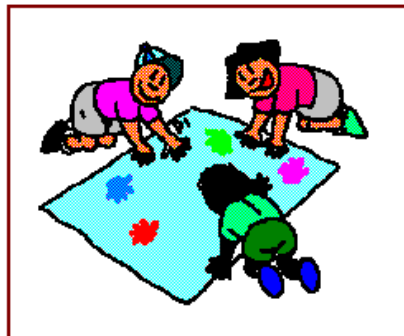
Nombre: Las huellas.

Edad: A partir de los tres años.

Condiciones materiales: Un recipiente con pintura que se pueda lavar con agua.
Papel de embalaje.

Organización inicial: Esparcimos el papel de embalaje por todo el suelo, cubriéndolo.

Desarrollo: Los niños untan sus manos en la pintura y dejan sus huellas sobre el papel. A continuación hacen lo mismo con los pies.



Nombre: El Mosquito.

Edad: De dos a cuatro años.

Condiciones materiales: Un objeto que represente un mosquito, como por ejemplo una pelota pequeña.

Organización inicial: Los niños en ronda. El director fuera de la ronda con el mosquito.

Desarrollo: El director va caminando en torno a la ronda mientras dice: "El mosquito vuela, vuela y se pone en ..." y lo coloca en alguna parte del cuerpo del niño que tiene más cerca. El niño debe nombrar esta parte del cuerpo y a continuación todos los niños dicen: "pica, pica (la parte del cuerpo)", mientras se rascan esa parte. Sigue con otro niño y otra parte.



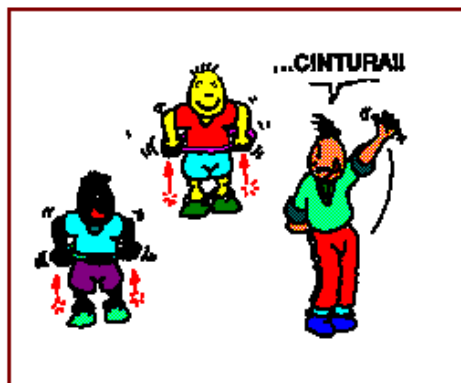
Nombre: El aro a la altura de...

Edad: De cuatro a seis años.

Condiciones materiales: Un aro por cada jugador.

Organización inicial: Los niños de pie dentro del aro, el cual sujetan con las manos.

Desarrollo: El director de juego va diciendo "El aro a la altura de..." y a continuación una parte del cuerpo. Los niños deben mover el aro en consecuencia. De vez en cuando cambia la palabra "aro" por otra, debiendo entonces los jugadores permanecer inmóviles. No deben equivocarse.



Nombre: Los aros

Edad: A partir de cuatro años.

Condiciones materiales: cuatro o cinco aros.

Organización inicial: Los niños, sentados en el suelo, forman grupos de cinco o seis componentes.

Desarrollo: Un jugador de cada ronda toma un aro y, sin levantarse del suelo, pasa su cuerpo a través del aro al siguiente jugador que hace lo mismo. Así hasta que de toda la vuelta.



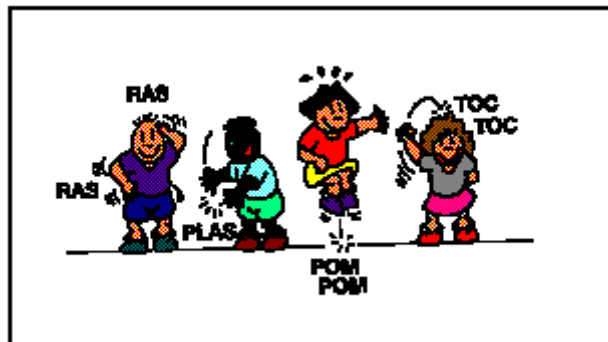
Nombre: La orquesta corporal.

Edad: A partir de seis años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Grupos de cinco o seis niños. Cada grupo es una orquesta.

Desarrollo: En las diferentes orquestas, cada componente debe encontrar ruidos diferentes producidos en diferentes partes del cuerpo. A continuación cada "músico" emitirá su sonido por separado y después conjuntamente con la orquesta.



Nombre: Pepa ha dicho.

Edad: A partir de cuatro años.

Condiciones materiales: Una marioneta o muñeca.

Organización inicial: Los niños frente al director que maneja a Pepa.

Desarrollo: El director del juego va dando indicaciones "Pepa ha dicho... que se toquen un pie" .Los niños deberán obedecer a las ordenes de Pepa. En caso de que el director de una orden sin decir "Pepa ha dicho..." , los jugadores deberán permanecer quietos.



Nombre: Que no caiga la pelota.

Edad: A partir de cinco años.

Condiciones materiales: Música para bailar por parejas. Una pelota por cada pareja.

Organización inicial: Los niños, por parejas sujetan la pelota a la altura del pecho, sin utilizar las manos.

Desarrollo: Los niños, por parejas bailan al son de la música. Aguantando la pelota a la altura del pecho sin las manos. El director de juego va nombrando otras partes del cuerpo con las cuales las parejas deberán sujetar la pelota.



Nombre: Esto es mi nariz.

Edad: A partir de cinco años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: En ronda.

Desarrollo: Un jugador se dirige al de su lado y le dice "Esto es mi nariz", mientras señala otra parte de su cuerpo, como por ejemplo, su espalda. El jugador a quien se ha dirigido le dice al siguiente "Esto es mi espalda", al tiempo que señala otra parte distinta de su cuerpo. De esta manera, cada jugador ha de nombrar la parte del cuerpo señalada por el anterior compañero y señalar a su vez una parte diferente, hasta completar toda la vuelta.



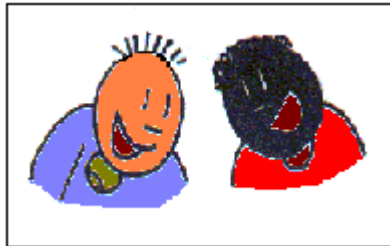
Nombre: Pelota en el cuello.

Edad: Apartir de ocho años.

Condiciones materiales: Una pelota pequeña, mejor blanda.

Organización inicial: Los niños y niñas forman una ronda.

Desarrollo: Un jugador sujeta la pelota con el cuello, entre la barbilla y el pecho. Debe pasársela al siguiente compañero que la sujetará de la misma manera. Ninguno de los dos puede sujetar la pelota con las manos. La pelota va pasando de cuello en cuello hasta dar vuelta la ronda.



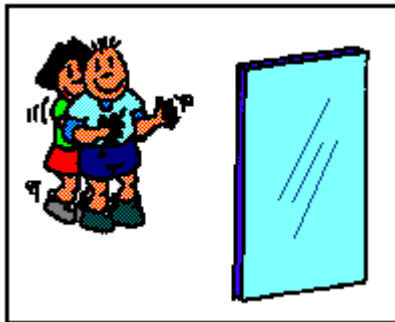
Nombre: Las manos obedientes.

Edad: A partir de seis años.

Condiciones materiales: Un espejo grande.

Organización inicial: En parejas. Un jugador se coloca frente del espejo con las manos en la espalda. Su compañero se sitúa detrás y pasa sus brazos a través del hueco que dejan los brazos del de delante de forma que parezca que los brazos del niño de detrás pertenecen al de delante.

Desarrollo: El jugador de delante va hablando, intentando hacer referencia a partes de su cuerpo. El de detrás gesticula en consecuencia.



Nombre: Las serpientes encantadas.

Edad: A partir de los tres años.

Condiciones materiales: Un aparato de Música.

Organización inicial: Distribuidos por todo el espacio.

Desarrollo: Los jugadores bailan al son de la música como serpientes encantadas. Cuando para la música, "vuelven al cesto" y se están quietas.



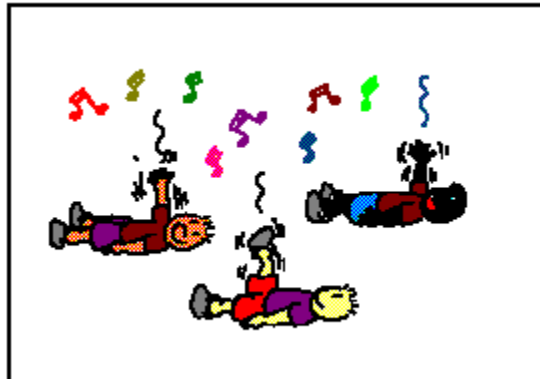
Nombre: Las pequeñas serpientes encantadas.

Edad: A partir de los cuatro años.

Condiciones materiales: Un aparato de música.

Organización inicial: Estirados en el suelo.

Desarrollo: Al son de la música mueven un brazo o una pierna como si fuera una serpiente encantada. Cuando para la música, dejan caer el brazo o la pierna que "bailaba".



Nombre: Las muñecas de trapo.

Edad: A partir de los cuatro años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Parejas, uno estirado en el suelo.

Desarrollo: El que está en el suelo debe estar lo más relajado posible, como una muñeca de trapo. El otro le hace mover los brazos, lo arrastra, etcétera.



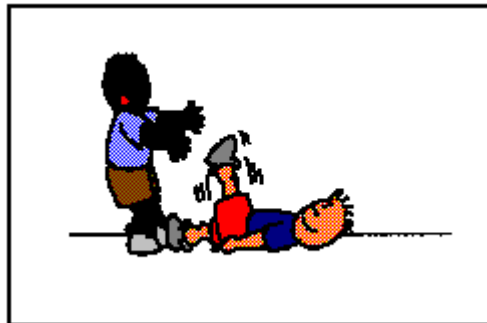
Nombre: Tensión al soltar.

Edad: A partir de seis años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: En parejas.

Desarrollo: Uno de cada pareja estirado en el suelo. El otro le hace mover un segmento corporal (brazo o pierna) que debe estar muy relajado. En un determinado momento, suelta el segmento que debe cargarse de tensión para que no toque el suelo.



Nombre: La pluma India.

Edad: A partir de cuatro años.

Condiciones materiales: Una pluma cada dos.

Organización inicial: Los niños llevan la menor cantidad de ropa posible. Uno de cada pareja estirado en el suelo, el otro con la pluma.

Desarrollo: El último recorre con la pluma los segmentos corporales de su compañero, quien debe permanecer lo más quieto posible.



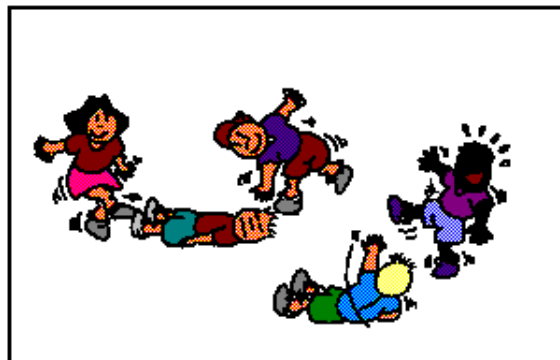
Nombre: Osos dormidos.

Edad: A partir de los cinco años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Cuatro o cinco jugadores estirados en el suelo. Son los "osos dormidos". El resto se distribuye por toda la sala.

Desarrollo: Los "osos" tienen los ojos cerrados. Los demás se empeñan en despertarlos, pueden hacerles cosquillas, pellizcarles, llamarles, etc. ¡Atención! Los osos pueden despertarse inesperadamente y agarrar alguno de los niños. Este pasa a ocupar el lugar del oso.



Nombre: El grito.

Edad: A partir de los cuatro años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Corren por toda la sala haciendo el mínimo ruido posible.

Desarrollo: El maestro hace una señal, los niños saltan elevando los brazos y acompañan el gesto con un fuerte grito.



Nombre: Atravesar paredes.

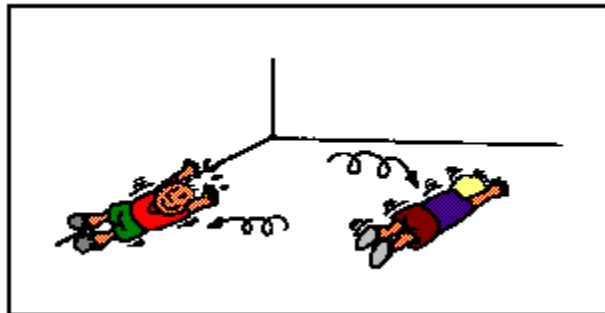
-

Edad: A partir de seis años.

Condiciones materiales: Sala en la que no haya demasiado material junto a las paredes.

Organización inicial: Estirados en el suelo.

Desarrollo: Los niños ruedan por el suelo. Van rodando hacia las paredes. Cuando topan con éstas, empujan como si quisieran traspasarlas. Si no lo logran siguen rodando y prueban en otro lado.



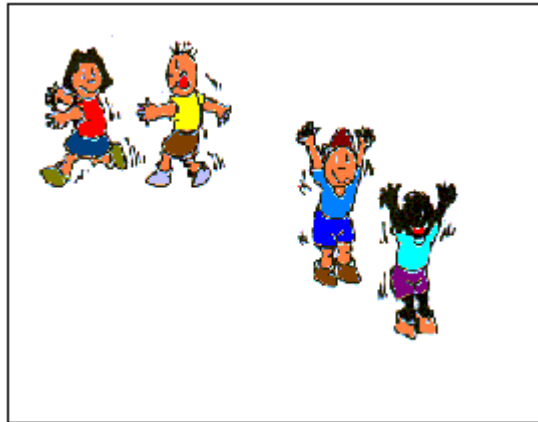
Nombre: La sombra.

Edad: A partir de cinco años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Parejas en hilera.

Desarrollo: El de detrás persigue al de adelante. Si este último se para en seco y levanta los brazos, el de atrás debe adoptar la misma posición sin tocar a su compañero.



Nombre: La tienda de autómatas.

Edad: A partir de seis años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Un vendedor, un comprador y el resto son muñecos autómatas distribuidos en las más dispares posiciones.

Desarrollo: El vendedor va enseñando como funciona cada muñeco (niños deben realizar movimientos discontinuos y bruscos). En ocasiones se olvida de apagar algún autómata, que hace de las suyas.



Nombre: Movimientos imperceptibles.

Edad: A partir de ocho años.

Condiciones materiales: Colchonetas.

Organización inicial: Los niños y niñas sentados en el suelo, en una posición cómoda con la espalda muy erguida.

Desarrollo: Ojos cerrados. Iniciar un movimiento de vaivén o rotación del cuerpo. Dicho movimiento debe surgir del interior y debe ser imperceptible desde el exterior.



Nombre: Las bombas.

Edad: A partir de los cuatro años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: En parejas.

Desarrollo: Uno hincha las mejillas y, golpeándolas con las manos, hace pedorretas. El compañero cuenta el número de sonidos emitidos. A ver quien hace la pedorreta más larga.



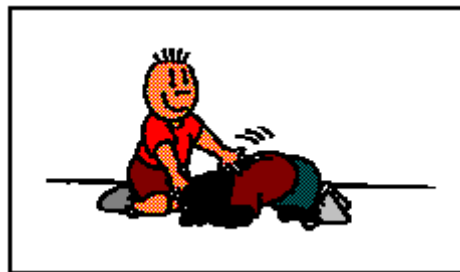
Nombre: Respira, no respira.

Edad: A partir de los cinco años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Parejas. Uno de rodillas con las piernas ligeramente separadas, el cuerpo inclinado hacia adelante apoyado sobre codos y brazos, la cara entre las manos. Su compañero junto a él.

Desarrollo: El primer jugador respira rítmicamente y de vez en cuando retiene la respiración. Su compañero, colocando las manos en su espalda, debe indicar cuando no respira. Cuando se equivoca, o cuando lo indica el director, se invierten los papeles.



Nombre: La olla a presión.

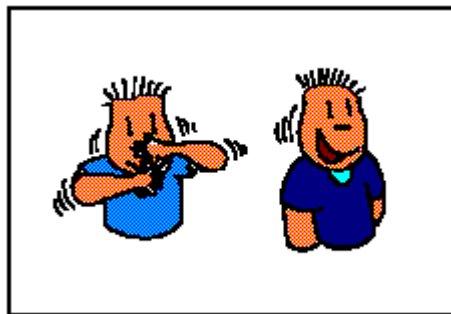
-

Edad: A partir de los cinco años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Distribuidos por toda la sala.

Desarrollo: Tapar con las manos todas las salidas del aire, boca y nariz. Cuando no se puede aguantar más, abrir los orificios y recuperar poco a poco el aliento.



Nombre: La Gran Carcajada.

Edad: A partir de seis años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Dos equipos.

Desarrollo: Uno de los equipos permanece serio mientras el otro ríe de todas las formas posibles. En un tiempo determinado se cuenta el número de niños del equipo serio que se les ha escapado la risa. Invertir papeles.



Nombre: Los dormilones.

-

Edad: A partir de tres años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Estirados en el suelo.

Desarrollo: Se hacen los dormidos, emitiendo todos los ruidos que creen que hacen cuando están dormidos. Termina la actividad con un despertar, desperezándose, en el que debe haber un gran bostezo.



Nombre: Ruidos serios.

Edad: A partir de siete años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Los niños y niñas en ronda. Uno de ellos en el centro.

Desarrollo: El jugador del centro se dirige a uno de sus compañeros: "Buenos días, majestad". Éste debe contestarle con un ruido producido por la boca o la nariz, chasqueando la lengua, suspirando, tosiendo, gruñendo, etc. El primer jugador repite el ruido, esta vez acompañando con mímica. Los niños de la ronda deben permanecer serios. Si algún niño, a quien vaya dirigido el saludo, se ríe, se cambia con el jugador del centro.



Nombre: La pesca submarina.

Edad: A partir de los seis años.

Condiciones materiales: Bañeras grandes llenas de agua. Objetos pequeños que no floten.

Organización inicial: Tantos equipos como bañeras.

Desarrollo: En un tiempo determinado, cada equipo debe intentar sacar el máximo número de objetos del balde. Los niños han de agarrar los objetos con la boca. Gana el equipo que más objetos haya conseguido sacar.



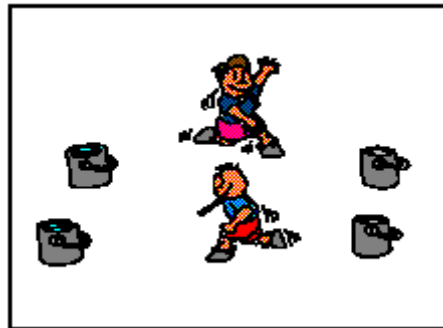
Nombre: Achicar.

Edad: A partir de los cinco años.

Condiciones materiales: Cubos con agua, vacíos y pajitas.

Organización inicial: Varios equipos. Cada equipo tiene un cubo lleno de agua y un cubo vacío. Cada jugador con una pajita.

Desarrollo: En un tiempo prefijado, cada equipo debe intentar transportar la máxima cantidad de agua del cubo lleno al vacío. Para ello, cada jugador deberá sorber agua con su pajita y voltearla en el cubo vacío. Gana el que pase más agua.



Nombre: Pompas de Jabón.

Edad: A partir de los cuatro años.

Condiciones materiales: Baldes con agua y jabón líquido, pajitas.

Organización inicial: Cada jugador con una pajita. Agrupados en torno a los recipientes.

Desarrollo: Los participantes hacen pompas de jabón soplando en sus pajitas. El maestro da indicaciones: "Grandes, pequeñas, sobre las manos, una adentro de la otra".



Nombre: Pompas en el cielo.

Edad: A partir de cuatro años.

Condiciones materiales: Baldes con agua y jabón líquido, pajitas.

Organización inicial: Cada jugador con una pajita. Agrupados en torno a los recipientes.

Desarrollo: A la señal del director de juego, todos los jugadores hacen sus pompas a la vez de forma que haya una gran lluvia de burbujas.



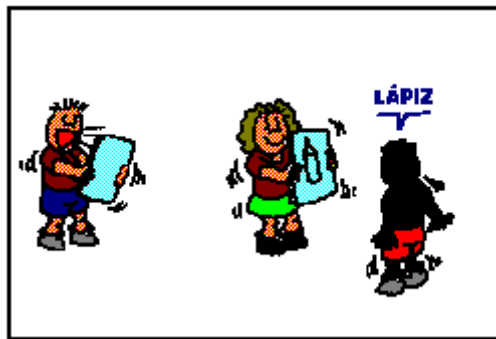
Nombre: Dibujar en el aliento.

Edad: A partir de cinco años.

Condiciones materiales: Un espejito por pareja.

Organización inicial: Parejas, con un espejito.

Desarrollo: Uno deja su aliento en el espejo y dibuja alguna cosa sobre él. Su compañero debe adivinar qué es.



Nombre: Explosión de globos.

Condiciones materiales: un globo desinflado por cada jugador.

Organización inicial: Todos preparados para inflar su globo.

Desarrollo: A la señal, todos los jugadores empiezan a inflar sus globos a la vez. Vamos a ver quién es el primero que consigue hacer explotar su globo al inflarlo.



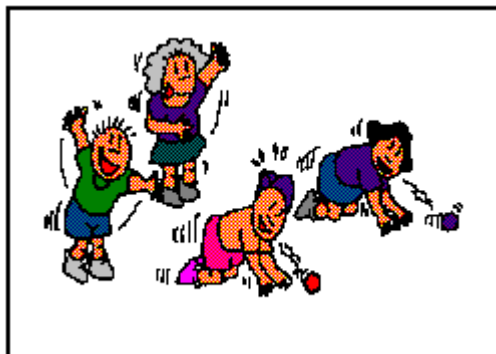
Nombre: Relevos soplando.

Edad: A partir de seis años.

Condiciones materiales: Pelotas de ping-pong.

Organización inicial: Equipos de seis. Dos líneas paralelas separadas por unos cinco metros. De cada equipo, la mitad de los jugadores tras una línea y la otra mitad frente a ellos tras la otra línea.

Desarrollo: Sale un jugador de cada equipo soplando la bola. Debe llegar hasta el compañero de equipo que tiene frente a sí. Este tomará el relevo, soplando la bola, y volverá a llevarla al punto de origen. Así sucesivamente, hasta que hayan participado todos. Gana el que termina antes.



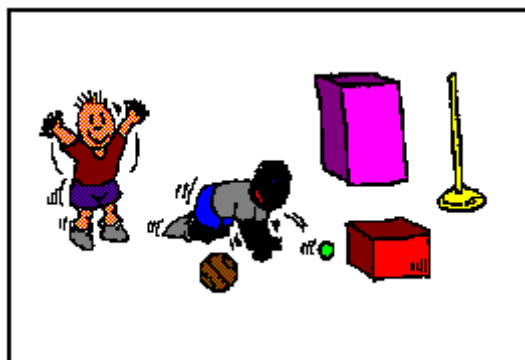
Nombre: Carrera de obstáculos soplando.

Edad: A partir de cuatro años.

Condiciones materiales: Pelotitas de ping-pong.

Organización inicial: Esparcimos el material que dispongamos (colchonetas, bancos, neumáticos, etc.) en el centro del aula. En un extremo, grupos de cinco. Cada uno con una pelotita.

Desarrollo: El primer grupo de cinco jugadores debe atravesar la sala. Cada jugador avanza soplando sobre su pelotita y debe trazarse un recorrido, salvando los obstáculos que vaya encontrando. Gana el equipo que atraviesa antes la sala.



Nombre: Soplo-gol.

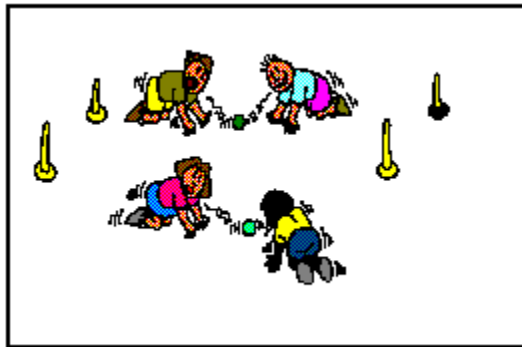
-

Edad: A partir de seis años.

Condiciones materiales: Pelotitas de Ping-pong. Dos arcos de un metro de ancho, separados entre si por seis metros.

Organización inicial: En el punto medio se coloca la pelotita. Los jugadores uno a cada extremo.

Desarrollo: Cada jugador debe intentar introducir la bolita en la portería contraria. No pueden tocar las bolitas. Únicamente pueden soplar sobre ellas.



Nombre: Bola voladora.

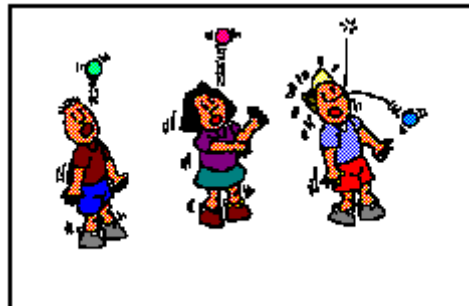
-

Edad: A partir de cinco años.

Condiciones materiales: Pelotitas de Ping-pong.

Organización inicial: Cada jugador coloca su pelota ligeramente por encima de su cabeza, sujetándola con la punta de los dedos.

Desarrollo: Los jugadores intentan que las bolas permanezcan en el aire, soplando sobre ellas. Vamos a ver quién consigue hacerla volar durante más tiempo.



Nombre: Metegol soplando.

-

Edad: A partir de seis años.

Condiciones materiales: Una mesa y una bolita de ping-pong por pareja.

Organización inicial: Se coloca un jugador a cada lado de la mesa y la pelotita en el centro.

Desarrollo: Cada jugador, soplando, debe intentar que la pelota salga por el extremo contrario de la mesa, al tiempo que evita que salga por su lado.

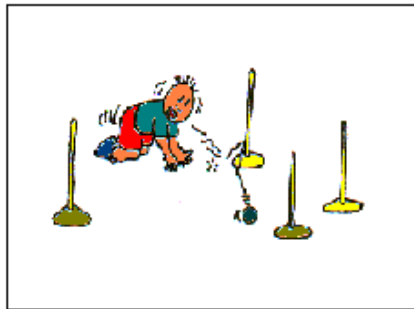


Nombre: Mini-Golf soplando.

Condiciones materiales: Pelotitas de telgoporl o de ping-pong. Varios conos.

Organización inicial: Se traza un recorrido con los conos separados por una cierta distancia entre sí.

Desarrollo: Los niños y niñas deben guiar la bolita a través del recorrido soplando sobre ella. Deben tocar obligatoriamente cada una de los conos con la bolita. Contamos cuántos soplidos son necesarios para terminar el recorrido.



Nombre: Las Marionetas.

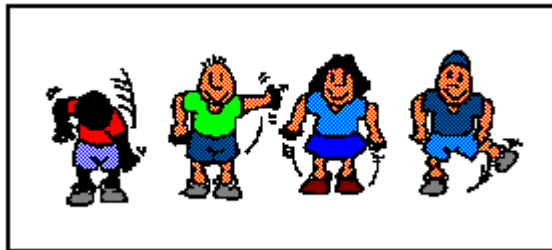
Edad: De tres a seis años.

Condiciones materiales: Un aparato de música.

Organización inicial: Los niños y niñas distribuidos por todo el espacio.

Desarrollo: Los jugadores representan marionetas que mueven distintos segmentos corporales al son de la música. De pronto se rompen las cuerdas de un lado del cuerpo. ¿Qué pasa entonces? ¿Cómo se mueve la marioneta?

Observaciones: Este juego ayuda a descubrir la simetría corporal.



Nombre: Las Banderas.

Edad: De tres a seis años.

Condiciones materiales: Dos banderines para cada jugador.

Organización inicial: Los jugadores por tríos dos colocados uno tras otro y un tercero observa. Todos llevan un banderín en cada mano.

Desarrollo: El jugador de adelante mueve lentamente los banderines. El de detrás debe imitarle. Si se equivoca, el observador hace una señal y cambia su puesto con él. Los cambios se realizan de forma que cada jugador ocupe cada una de las tres posiciones.

Observaciones: Se ayuda al descubrimiento de la simetría corporal y en la independización de los segmentos.



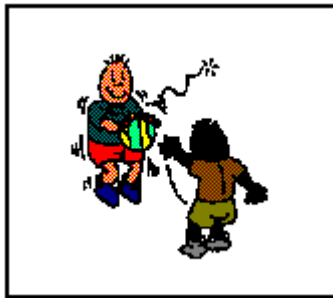
Nombre: Toca la pelota.

Edad: De tres a seis años.

Condiciones materiales: Una pelota pequeña por cada dos jugadores.

Organización inicial: Los jugadores por parejas , uno frente a otro. Uno de los dos sujeta la pelota.

Desarrollo: Mientras un jugador va moviendo la pelota, el otro debe intentar tocarla con una mano (sólo con una), sin mover los pies de sitio. Vamos a contar cuántas veces es capaz de tocar la pelota en un tiempo determinado.



Nombre: Derecha-Izquierda.

Edad: De cinco a siete años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Los jugadores sentados en el suelo.

Desarrollo: Cuando el maestro dice derecha!, los niños levantan la mano derecha. Cuando dice izquierda!, levantan la mano izquierda. Cambios rápidos y repeticiones para intentar que los niños se equivoquen.

Observaciones: Una variante sería el mismo juego con los pies.



Nombre: Pera-Banana.

Edad: De cinco a siete años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Los niños y niñas sentados en el suelo.

Desarrollo: Los jugadores deben imaginarse que tienen una pera en la mano derecha y una banana en la mano izquierda. Cuando el maestro dice ipera! , se han de llevar la mano derecha a la boca, cuando dice ibanana! , se llevan la mano izquierda a la boca.

Cambios rápidos y repeticiones para dificultar las acciones.



Nombre: A la derecha la izquierda.

Edad: De cuatro a siete años.

Condiciones materiales: una pandereta.

Organización inicial: Los jugadores forman un círculo. El maestro en el medio percute la pandereta con un ritmo regular. Los jugadores siguen el ritmo con las palmas.

Desarrollo: Cuando el maestro levanta la pandereta por encima de la cabeza, los jugadores ocupan el lugar del compañero de su derecha, si el maestro baja la pandereta, los jugadores ocupan el lugar del de su izquierda. ¿Quién no se equivoca nunca?



Nombre: Cambio de sentido.

Edad: A partir de cinco años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Los jugadores en ronda. El director de juego en el centro.

Desarrollo: Cuando el director de juego levanta la mano derecha, el ronda gira hacia la derecha. Cuando levanta la mano izquierda, gira hacia la izquierda. ¡Más de prisa! El director del juego debe intentar con cambios rápidos que la ronda se rompa. Los jugadores tratan de impedirlo concentrándose en los cambios.



Nombre: Marchar sentados.

Edad: A partir de cinco años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Diez o quince niños y niñas en ronda, uno tras otro, muy juntos.

Desarrollo: Tras una señal, todo el mundo se sienta en las rodillas de su compañero de atrás y comienza a caminar al ritmo marcado por el director de juego: derecha, izquierda, derecha... Intentamos mantener la ronda el mayor tiempo posible.



Nombre: La nariz del vecino.

Edad: Ninguna.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Los jugadores en ronda. Un jugador en el centro dirige el juego.

Desarrollo: Cuando el jugador del centro dice izquierda!, todos los jugadores tocan con la mano izquierda la punta de la nariz de su compañero de la izquierda. Cuando dice derecha! , todos tocan con la mano derecha la punta de la nariz de su compañero de la derecha. El que se equivoque pasa a dirigir el juego.



Nombre: El pozo de mi casa.

Edad: A partir de 7-8 años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Los jugadores en ronda. El director de juego entre ellos.

Desarrollo: Los jugadores colocan una mano frente a sí con los dedos en la posición que tendrían si sujetarán un tubo (representa el "pozo de mi casa"). La nariz es la "azotea de mi casa". Las dos orejas son la "ventana derecha" y la "ventana izquierda de mi casa". El director de juego va nombrando rápidamente cada uno de los lugares descritos de forma que los jugadores deben ir colocando el dedo índice en consecuencia. También se pueden nombrar dichos lugares en el vecino de la derecha y en el de la izquierda. Así una orden puede ser "¡En la ventana izquierda del vecino de la derecha."



Nombre: ¿Qué lado?

Edad: A partir de los 6-7 años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Por parejas, formar una ronda. En cada pareja, uno de los jugadores se sitúa delante y el otro detrás, mirando hacia el centro de la ronda. Los de delante se sientan en el suelo.

Desarrollo: Los jugadores de detrás van corriendo, en torno a la ronda formada por sus compañeros. Cuando el maestro dice ¡derecha!, siguen corriendo hasta sentarse a la derecha de su pareja. Si la orden es ¡izquierda!, deberán sentarse a la izquierda de la pareja.

Observaciones: Cambiamos cada vez los de delante por los de atrás.



Nombre: Uno, dos; izquierda, derecha.

Edad: A partir de siete años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Parejas. De cada pareja, uno es el número 1 y el otro el número 2.

Desarrollo: Los jugadores corren libremente por la sala. Cuando el maestro dice 1, éste se sienta allí donde se encuentre, mientras el 2 le busca y se sienta rápidamente a su lado. Al revés, si el maestro dice 2. Complicamos el juego diciendo ¡1 derecha!, ¡1 izquierda!, ¡2 derecha! o bien ¡2 izquierda! En este caso, además de buscar al compañero, debemos sentarnos a su derecha o a su izquierda.



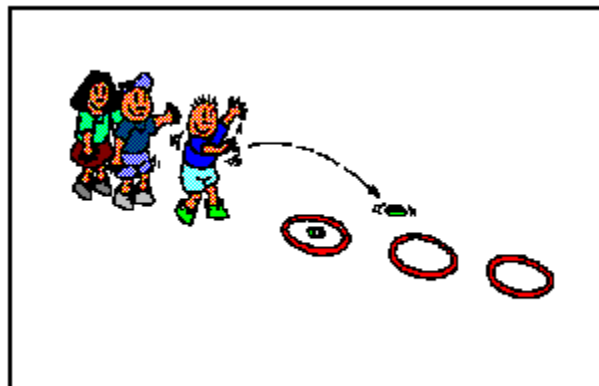
Nombre: Lanzamiento a tres distancias.

Edad: A partir de seis años.

Condiciones materiales: Tres argollas y tres aros por equipo.

Organización inicial: Varios equipos de cinco jugadores, colocados en hilera. Frente a cada equipo y alineados a tres distancias diferentes, tres aros.

Desarrollo: Cada jugador debe lanzar sus argollas intentando meter una en cada aro. Contamos el número de aciertos totales de cada equipo.



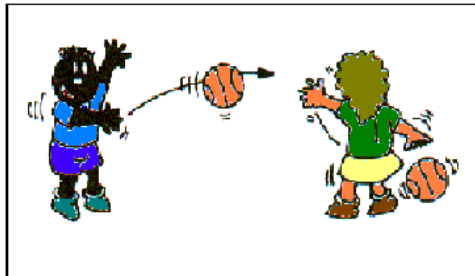
Nombre: Juegos malabares.

Edad: A partir de 8-9 años.

Condiciones materiales: Una pelota por cada jugador.

Organización inicial: Los jugadores por parejas.

Desarrollo: Cada pareja se pasa una pelota, mientras uno de los miembros va botándola otra. ¿Cuántos pases consigue hacer sin perder la pelota ni dejar de botar la otra?



Nombre: Guiar al burrito.

Edad: A partir de los tres años.

Condiciones materiales: Aros y pañuelos para vendar los ojos.

Organización inicial: Los jugadores se sitúan por parejas. En cada pareja, uno es el "burrito" y se coloca dentro del aro con los ojos tapados. El otro agarra el aro, situándose en el exterior del mismo.

Desarrollo: El jugador situado en el exterior del aro debe conducir al burrito, evitando que choque con los otros burritos.



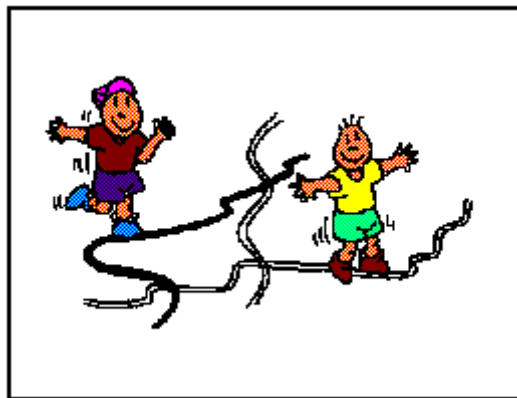
Nombre: Seguir los caminos.

Edad: A partir de los dos años.

Condiciones materiales: Terreno plano en el que se ha trazado una red de caminos con tizas de colores.

Organización inicial: Los jugadores se sitúan sobre un camino.

Desarrollo: Tomando como actividad general el desplazarse pisando las líneas podemos inventar infinitos juegos: a) caminar en el menor tiempo posible sobre tres colores, b) recorrer una distancia por el camino más corto; c) realizar distintos desplazamientos según el color, etc.



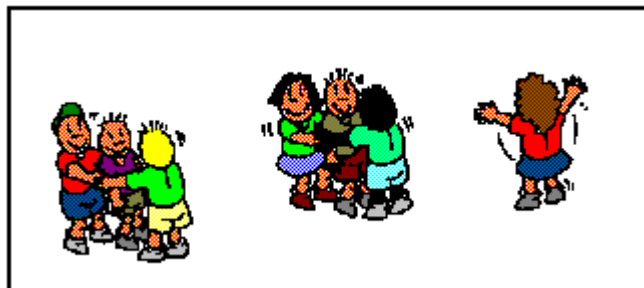
Nombre: Ardillas en la jaula.

Edad: A partir de los tres años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Todos los jugadores menos uno forman grupos de tres. De cada grupo de tres, dos se toman por las manos y forman la "jaula". El tercero es la ardilla y se sitúa dentro de la jaula.

Desarrollo: Cuando el maestro da una señal, todas las "ardillas" deben cambiar de jaula. La "ardilla" que no tenía jaula, al principio, también busca una, de tal manera que una nueva "ardilla" quede libre.



Nombre: La locomotora.

Edad: A partir de los cuatro años.

Condiciones materiales: Tantos aros como jugadores menos, menos uno.

Organización inicial: Los aros distribuidos por todo el espacio. En cada aro hay un jugador. El jugador que no tiene aro es la "locomotora". El maestro es el "jefe de la estación".

Desarrollo: La "locomotora" se desplaza entre los aros y va tocando la cabeza de alguno de sus compañeros. Estos se van situando detrás de la "locomotora" formando un tren. Cuando la "locomotora" toca el pito, todos los jugadores que forman el tren deben ir a ocupar un aro vacío (la locomotora también). El jugador que se quede sin aro hace de "locomotora". Cuando quien toca el pito es el jefe de la estación (sonido distinto), todos los jugadores cambian de aro, al tiempo que los que forman el tren también buscan un aro vacío.



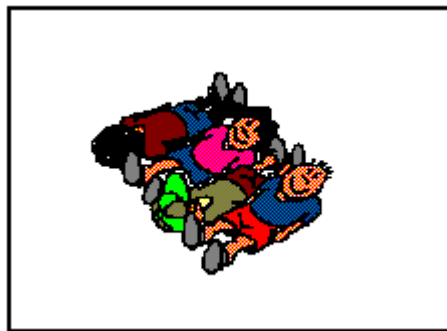
Nombre: Sardinias en la lata.

Edad: A partir de cinco años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Grupos de seis estirados en el suelo, uno al lado del otro, en sentidos opuestos, como si fueran sardinias enlatadas.

Desarrollo: Cuando el maestro dice "isardinias a nadar!", los jugadores se desplazan por todo el espacio, en todas direcciones. Cuando el maestro dice "isardinias a la lata!", los jugadores se vuelven a colocar en la posición inicial. Concedemos un punto a la "lata" que se forme primero. Gana el que consiga antes tres puntos.



Nombre: Cerca y lejos.

Edad: A partir de los seis años.

Condiciones materiales: Una pelota por pareja.

Organización inicial: Los jugadores se desplazan caminando por toda la sala. La mitad de ellos lleva una pelota en las manos.

Desarrollo: Cuando el maestro dice "cerca", los jugadores deben buscar con los ojos un compañero que tengan cerca y pasarle la pelota. Cuando el maestro dice "lejos", los niños que tienen la pelota deben buscar, con la mirada, un compañero que esté lejos y pasarle la pelota.



Nombre: Mar-Tierra.

Edad: A partir de tres años.

Condiciones materiales: Un espacio delimitado dentro del terreno, que representa el mar.

Organización inicial: Los jugadores se sitúan en el límite entre el mar y la tierra.

Desarrollo: El director va dando rápidamente consignas: "mar", "tierra". Los jugadores deben reaccionar situándose en el espacio que representa el mar o en el que representa a la tierra.



Nombre: Mar-Tierra, Babor-Estribor.

Edad: A partir de siete años.

Condiciones materiales: Terreno plano, en el centro del cual hay trazada una línea. A unos siete metros a cada lado de la línea trazamos sendas líneas paralelas.

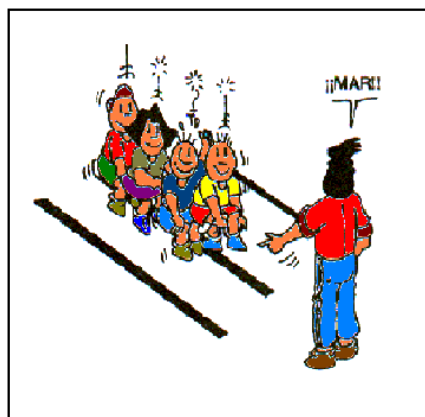
Organización inicial: Los jugadores situados en la línea central.

Desarrollo: En este juego se debe reaccionar rápidamente a las consignas del director de juego, de la siguiente manera:

- ☉ ☐ Tierra: en pie en la línea central.
- ☉ ☐ Mar: en cuclillas en la línea central.
- ☉ ☐ Babor: sobre la línea de la izquierda.
- ☉ ☐ Estribor: sobre la línea de la derecha.

Los jugadores que se equivocan así como el último jugador en adoptar la posición requerida quedan eliminados, hasta que quede un único jugador.

Observaciones: Aunque, en general, desde el punto de vista pedagógico, no es recomendable eliminar jugadores, este juego en concreto resulta mucho más motivante realizado de esta manera.



Nombre: La red de pescadores.

Edad: A partir de los cinco años.

Condiciones materiales: Ninguna.

Organización inicial: Dos grupos de jugadores: un grupo es la red; el otro son los "peces". Los jugadores que constituyen la red forman una ronda agarrados de las manos y con las piernas separadas. Los "peces" se sitúan dentro de la ronda.

Desarrollo: A la señal, los peces deben intentar escapar de la red. Los jugadores de la red, sin mover los pies del suelo, intentan impedir que los peces se escapen, flexionando las piernas o subiendo y bajando los brazos. Vamos a ver cuánto tiempo tardan los peces en escapar.



Nombre: Los Cruces

Edad: A partir de los seis años.

Condiciones materiales: Terreno plano en la que se halla delimitado un cuadrado de diez metros de lado.

Organización inicial: Los jugadores se distribuyen en cuatro grupos. Cada grupo se sitúa de un lado del cuadrado. Dos grupos que se hallen frente a frente tienen la letra A. Los dos grupos restantes tienen la letra B.

Desarrollo: Cuando el maestro grita ¡A!, los dos grupos correspondientes, corriendo, intercambian sus posiciones. Lo mismo ocurre cuando el maestro grita ¡B!. Los jugadores deben ajustar sus trayectorias para evitar los choques. El maestro puede gritar A y B simultáneamente.

Observaciones: La medida del cuadrado debe adaptarse al número de jugadores, siempre teniendo en cuenta que cuanto menor sea más dificultad tendrá el juego.



¿Corremos a escondernos? 2-4 años

Un niño tapa sus ojos y los restantes corren a esconderse. El primero sale a descubrirlos y los niños descubiertos van ayudando al primero a descubrir a todos. Gana el ultimo en ser descubierto. Esta variante de la escondida tradicional permite su juego a los niños de esta edad, ya que la primitiva versión, con varia consignas, no es entendida totalmente.

Juntando bolsitas 3-4 años

En el circulo central se distribuyen todas las bolsitas. Los niños, divididos en grupos, se ubican en refugio equidistantes del centro. A una consigna deben correr a buscar una bolsita y llevarla al refugio, regresando a buscar otra, y así sucesivamente. Gana el grupo que junto mas bolsitas.

Las jaulas abiertas 3-4 años

Se marcan varios refugios y los niños se distribuyen libremente en ellos. Cuando la maestra da la espalda escapan y corren libremente; esta se dará vuelta y los perseguirá para hacer que regresen a sus jaulas.

El jefe indio 3-4 años

En el centro del patio se ubica el jefe indio, sentado como tal. De us refugio salen todos los indios y comienzan a girar alrededor del jefe, hasta que este, cansado de tanto barullo, se levanta y los persigue. El capturado se convierte en jefe indio o puede ayudar al anterior.

Abuelita "tipi-top" 3-4 años

Los niños corren tras la Abuelita, cuando esta se da vuelta todos deben quedarse inmóviles. El que es sorprendido en movimiento debe colocarse atrás del grupo. Gana el que esta mas cerca de la abuelito.

Cuidar la cola 3-5años

Cada niño se coloca una cinta, pañuelo, sogá doblada, pendiendo de la cintura. A la consigna de la maestra, todos tratan de quitar las colas de los demás y cuidar la propia; aunque debe explicarse que no esta permitido sostenerla o impedir que otro niños la tome, asistiéndolas con la mano. Gana quien mas colas ha obtenido, o como variante el ultimo en conservar su cola.

Los aviones 3-4 años

Por compañeros; uno representa el avión y pasa a recoger a su pasajero- el compañero que espera sentado- luego vuelan, aterrizan, cambian de papel, etc.

La helada y el sol 4-5 años

Juego con dos consignas- al realizarse hacia el final de período, con todos los de su tipo-: Un niño representa a la helada y otro al sol. Al iniciarse el juego todos los niños corren escapando de la helada, que al tocar los deja inmóviles. Cuando varios han quedado helados, la maestra deja salir al sol, que corre a tocarlos y de esta manera los deja nuevamente en libertad de correr. La maestra debe regular el tiempo de juego, ya que no existe una finalización definida

Adentro, afuera 4 -6 años

Se coloca el grupo dentro de un gran círculo y junto a la línea que marca la circunferencia. A la voz: AFUERA, todos deben saltar de costado quedando fuera del círculo y sin tocar la línea. A la voz

ADENTRO, saltan nuevamente dentro del círculo. Se alternan_ las voces y los que se equivocan quedan eliminados del juego, hasta que se quede un solo niño como ganador. Si el grupo es muy numeroso puede determinarse a un grupo de seis niños, por ejemplo, como ganadores. Puede realizarse también saltando de un lado a otro de una línea recta o soga.

El naufragio 4-5 años

Se colocan diversos elementos y aparatos diseminados por todo el espacio libre, pero de manera tal que, comenzando por un extremo, se pueda llegar saltando de uno a otro hasta el extremo opuesto. Los niños deben pasar de a uno y ganan todos los que logran arribar sin pisar el agua.

¿Cruzamos el río? 4-5 años

Se ubican dos sogas largas paralelas separadas entre si por unos 5 a 6 metros. Se divide al grupo en varios equipos que, ubicados en hilera ante una de las sogas, deben saltar una serie de aros que se les coloca delante. El maestro da la voz de partida y salen los niños unos detrás de otros, saltando en aro en aro. Gana el equipo que llegue primero y completo al otro lado. Este tipo de juego se instrumenta hacia el final de la etapa preescolar (ultima mitad de año correspondiente y los cinco de edad), diferenciando claramente a los equipos- con pecheras de colores, por ejemplo)

Canciones y rondas

La canción y la música son recursos didácticos tan buenos dentro como fuera de la piscina.

Contribuyen a dar sensación de bienestar y alegría.

Una cadencia suave es tranquilizante. Un canto marcial animará a saltar, una canción picará ayudará a las intenciones pedagógicas, como arrojar el jinete al agua, el botero del bote (la profesora) o a sumergirse con el miedoso al final de la canción.

Las rondas entre niños y profesoras, en sitios donde hagan pie, se presentan para juegos recreativos que incluyen cambios de sitio, pares con pelotas, burbujeo, inmersiones, buceos, cambios de flotación en posición de medusa o plancha.

Estas rondas son más dinámicas que incluyen la práctica de destrezas deben realizarse con pequeños que ya sepan nadar, aunque no todos dominen las destrezas. Lo ronda ayuda al niño a comparar y a todos a premiar la habilidad de los otros. Son ideales para los mayores de tres años.

La canción es un recurso divertido para mantener en flotación de espaldas a los más impacientes, ay ayuda grandemente al control de la respiración mientras se flota.

El juego consiste en no abandonar la plancha "hasta terminar la canción".

Cantar en el agua exige siempre algo más al esfuerzo pulmonar.

Adivina adivinador

Elementos:

Una venda, una varita o similar.

Organización y consignas

Los alumnos estarán sentados formando un círculo; previamente se seleccionará a un niño, el cual se le vendan los ojos y se le entrega una varita. Girará sobre sí y luego tocará con la varita a un compañero de la ronda, al ser tocado este deberá decirle:

- "adivina, adivinador... como me llamo yo?"

Si el niño adivina su nombre cambian de roles

El zoológico

Elementos:

Cartulina, marcadores y tijera

Organización y consignas:

Se cortaran cuadrados de cartulinas en los cuales se dibujaran los animales no domesticados, tantos como equipos se quieran formar.

Se repetirán por lo menos tres tarjetas por cada animal, a fin de conformar un grupo básico. Luego se le entrega un cuadrado a cada participante, sin que estos lo miren hasta dar la consigna:

-¡Miren el dibujo, imiten el sonido del animal y reúnanse con los iguales para formar la familia!

Objetivo general: Desarrolle sus capacidades físicas y deportivas

¿Cuántos junto?

Elementos:

Un aro para cada niño. Veinte o treinta unidades de los siguientes elementos: botella de plástico, envase de yogur o similar, tapitas, bollos de papel de diario, corchos, otros.

Organización y consignas:

Cada niño ubica su aro en un gran círculo. En el medio del círculo se ubican todos los elementos bastante separados entre sí.

- siéntense dentro de su aro y estén muy atentos a mis señales.

- Si digo por ejemplo ¡idos! , deben salir muy rápido a buscar dos elementos de cada una de las clases que están distribuidos en el suelo. Cuando lo consiguen, vuelvan rápido a su aro para ordenar dentro del mismo todos los elementos obtenidos.

¿Quién lo hace primero? Iremos cambiando el número cada vez que juguemos, luego de devolver al centro los elementos

Objetivo General: Participe en juegos y deportes

Goles para todos

Elementos:

Una pelota y un arco cada dos niños, ubicados sobre las líneas laterales y finales de la cancha (se utiliza cualquier objeto para demarcarlos: botellas de plástico, bolsitas, etc).

Organización y consignas:

Se divide al grupo en parejas, ubicándose cada una delante de un arco con su pelota.

Se inicia el juego partiendo uno de los niños con su pelota, tratando de hacer goles en cualquier arco: el compañero se queda como arquero defendiendo el propio.

-¡Jugaremos durante diez minutos, el dúo que sume mas goles será el ganador... pero restando los que les hagan en su arco!

Objetivo General: desarrolle su capacidad expresiva

Pintura: Técnica de dactilo pintura

Elementos:

Cartulina, engrudo, tempera de distintos colores, potes o bases de envases de plástico de dos cm de alto (pueden cortarse envases de mayonesa) y trapos grandes.

Preparación:

Se prepara engrudo con harina y agua, repartiéndolo en distintos potes. A cada uno se le agrega un color de tempera, a fin de que los niños tengas alternativas de lección para sus trabajos.

Actividad:

Cada niño moja toda la palma y dedos de una mano en un color, imprimiéndolo luego sobre su cartulina, todos rotan y en la cartulina

siguiente vuelven a imprimir su mano, combinándola con la ya impresa con otro niño y así sucesivamente hasta que en varias rondas, cada cartulina conforma un diseño particular realizado con las marcas de las manos.

Balón volador

Elementos:

Soga resistente y una pelota de voleibol

Organización y consignas:

Se extiende la soga a dos metros de altura aproximadamente, dividiendo el campo en dos mitades, luego se forman dos equipos de cualquier número de jugadores, los cuales se ubican en ambos campos.

- Juguemos pasando la pelota con dos manos sobre la cabeza al campo contrario, tratando de que no pueda ser atajada.
- El equipo que recibe debe estar muy atento, pues la pelota debe ser atajada también con las dos manos sobre la cabeza o adelante del cuerpo y cerca del suelo
- Que equipo llega primero a diez puntos?

Objetivo General: desarrolle su capacidad expresiva

Atrapando conejitos. Edad de 4-5 años.

Espacio de juego y distribución:

Se divide el grupo en tríos. Habrá dos perseguidores.

Material: Un aro cada tres niños.

Preparación y consignas: Cada trío tendrá su casa. El que está adentro tendrá que estar atento, pues cuando avise, saldrá y tratará que no lo atrapen Facundo y Agustina. Al que atrapen junto con sus amigos serán los corredores.

Aspectos a considerar y variantes: Se pueden variar los roles. Siempre el niño sale o entra al aro de abajo hacia arriba, para no lastimarse.

Mí música favorita. Edad de 4-5 años.

Espacio de juego y distribución.

Distribuidos por el espacio mirando al docente.

Material a utilizar: Músicas conocidas por el grupo.

Preparación y consignas: "Mi estrella favorita es Michael Jackson.

Entonces, al ritmo de la música, la maestra se moverá y los niños deberán imitarla. "Ahora Micaela nos contará quién es su estrella favorita, entonces imitaremos a Mica. ¿y a vos Juan ?.

Aspectos a considerar y variantes: Puede armarse una secuencia musical propuesta previamente por los niños. En algunos casos se les puede pedir que soliciten a sus papis ayuda y traigan los casetes. Pueden sugerirse bailes en dúos.

El cazador y las liebres: de 4 a 6 años

Todas las liebres corren libremente por el espacio, mientras el o los cazadores las persiguen tratando de atraparlas.

La liebre atrapada es llevada al refugio de los cazadores y debe permanecer allí con un brazo extendido hacia delante, hasta que alguno de sus compañeros la salve tocándole la mano.

Cazador de mariposas de 4-6 años

El cazador de mariposas sale a perseguirlas por el campo.

Cuando consigue capturar alguna, esta mariposa queda quieta en ese lugar con los brazos abiertos y desde esa posición ayuda al cazador a atrapar a sus compañeras.

Gana el último que puede quedar Volando por el espacio.

Patitos limpios o sucios: De 3-4 años

Mientras la mamá pata terminaba de arreglarse para ir a una fiesta con sus patitos, éstos le pidieron permiso para ir a jugar afuera, ella les contestó que sí pero , que no se ensuciaran, porque si así lo hacían

Los iba a perseguir para limpiarlos.

Los patitos muy contentos empezaron a bailar, a jugar con el agua y con la tierra como hacen todos los patitos.

Al rato de estar jugando entraron a su casa y le preguntaron a su mamá:

-Mamá pata, mamá pata, los patitos están sucios o limpios?

-Pero mamá pata estaba tan preocupada en vestirse y peinarse, sin mirarlos les contestó: -están limpios!!!

Por lo que los patitos siguieron jugando y bailando.
Cuando los patitos fueron a preguntarle nuevamente a la mamá y esta los vio se tomaba la cabeza mientras les gritaba:
Están todos sucios, y ya los voy a atrapar!!!!!! Mientras salía a perseguirlos y los patitos escapaban para que no los atrape..
El patito atrapado pasa a ser mamá pata o sale del juego.
Dado el protagonismo del rol de mamá pata, todos quieren hacer de mamá pata y muchas veces se dejan atrapar. Es por eso que se debe tener en cuenta y jugar por ejemplo todas las nenas del grupo sean mamás patas y los nenes patitos, y luego cambiar y los nenes papas patos y las nenas patitas.
La mamá debe alternar las respuestas entre limpios o sucios para así agilizar el juego.
(Cuando los patitos bailan pueden cantar canciones que hablen de patos...)

La bruja y su varita: de 4-6 años

La bruja en el centro de un círculo, embruja a los niños y hace que éstos hagan todo lo que ella quiere.
Así da órdenes con su varita haciéndolos saltar hacia arriba, hacia un lado u otro, hacerse chiquititos, dar vueltas.
Pero si la varita se le cae, el encantamiento se rompe y los niños se escapan mientras la bruja los corre, sale del juego o recibe un punto en contra.

Vendedor de frutas de 4-6 años

Todos los niños están dentro de la frutería y cada uno de ellos debe elegir el nombre de una fruta, en lo posible sin repetirla entre sí. Cuando comienza el juego, el comprador se acerca a la frutería y se produce el siguiente diálogo:

- Buen día señor, qué desea comprar?
(el comprador piensa y responde)
- Quiero comprar....bananas!

Si algún niño había elegido esa fruta, debe salir corriendo a atrapar al comprador antes que llegue a su refugio o de la vuelta corriendo alrededor de la frutería.

También puede jugarse que el que se escapa se la fruta y que el comprador deba atraparlo antes de que vuelva a su lugar en la frutería.

Gato y ratón: de 4-6 años.

Todos los niños forman una ronda tomados de la mano.

Dos niños van a adoptar los roles uno de gato y otro de ratón.

Para comenzar el juego, el ratón se ubica dentro de la ronda formada por sus compañeros, y el gato se ubica fuera de la misma.

A la orden del conductor del juego, el gato debe atrapar al ratón quien debe evitar ser atrapado saliendo de la ronda en caso de que el gato esté afuera.

Los niños de la ronda, ayudan al ratón tratando de evitar que el gato entre o salga de la ronda pero facilitando la salida y la entrada del ratón.

Se deben evitar situaciones violentas entre el gato y los niños de la ronda.

Las estatuas: de 3 -6 años

Todos los niños deben adoptar posiciones y formas de estatuas, a las cuales el cuidador de la plaza las va a limpiar y a cuidar.

Cuando el cuidador se va a dormir, cansado del trabajo de todo el día se va a dormir, las estatuas salen de su lugar y comienzan a jugar y a bailar.

Cuando el cuidador se despierta tienen que volver, convertirse en estatuas, quedándose duras en su lugar.

El cuidador debe limpiarlas, acomodarlas, pero si e que alguna se mueve, esa estatua recibe un punto en contra o es llevado al depósito de estatuas.

Sacar la pelota del círculo: De 4-6 años

Todos los niños se toman de las manos formando una ronda.

El conductor del juego arroja una pelota liviana (de plástico o similar) al centro de la ronda y los niños con los pies deben hacerle gol a sus compañeros.

Cuándo es gol?, cuando la pelota pasa por debajo de los brazos de los niños que están formando la ronda o por debajo de sus piernas.

Los niños a los cuales les hicieron gol salen del juego.

Pero si uno de los niños, al patear, saca la pelota de la ronda por arriba de los brazos de los demás niños (arriba del travesaño de los arcos) este niño también pierde y sale del juego.

La ronda cada vez más pequeña por los chicos que van saliendo y gana el niños que convierte el último gol (quedan tres, uno le convierte el gol a los otros dos, este es el ganador).

Palmadita de 4-6 años

Todos los niños se dividen de dos grupos que se ubican en filas enfrentadas y separadas entre sí aprox. 15 metros (recordar que la distancia a recorrer está en relación directa a la exigencia que tengamos en cuanto a la edad de los niños).

Para comenzar el juego, el conductor del mismo señala uno de los grupos que desafía al otro.

EL grupo desafiante envía a uno de sus integrantes quién se acerca al grupo contrario.

Estos están parados con una mano extendida hacia delante.

El desafiante va tocando las manos del equipo desafiado hasta que golpea a una de ellas.

En ese momento, sale corriendo para regresar a su casa o refugio tratando de evitar que el niño al cual desafió lo atrape.

Si consigue llegar sin ser tocado, el desafiado se convierte en su prisionero y debe pararse detrás de él, en el caso de que hubiera sido tocado o capturado él debe pararse detrás del desafiado convirtiéndose en su prisionero.

Una vez desafía un grupo, a la vez el siguiente desafía al otro.

Si se captura a un niño que tuviera un prisionero éste queda libre y regresa con su grupo, (lo mismo si tuviera dos o más prisioneros)

Gana el grupo que primero consigue capturar prisionero al grupo contrario o el que al finalizar el tiempo correspondiente al juego tiene mayor cantidad de prisioneros, y a la mayor cantidad de pertenecientes de su grupo.

" Cambio de roles"

Tipo: Juego social

Edad: 4 a 5 años

Participantes: de 4 a 10 chicos aproximadamente

Materiales: Ninguno

Lugar: En la sala

Desarrollo: El juego consiste en que los chicos deben representar a sus maestros (de música, gimnasia, etc.) y ellos deben cumplir el rol de los alumnos.

" La peluquería"

Tipo: Juego social

Edad: 4 a 5 años

Participantes: 10 chicos en adelante

Materiales: Elementos pertenecientes a la peluquería (de plástico)

Lugar: En la sala y en la peluquería

Desarrollo: antes de comenzar con el juego se realiza una visita a la peluquería donde se les mostrará como se trabaja en el lugar. Luego, cuando hayan regresado al jardín, deberán jugar imitando a los personajes que vieron en ella.

" Asumo los roles de los personajes"

Tipo: Juego social

Edad: 4 a 5 años

Participantes: 10 chicos

Materiales: Un cuento

Lugar: En la sala

Desarrollo: La maestra presenta los personajes y la acción que éstos realizan, luego designa a diferentes chicos para que representen dichas acciones mientras ella lee el cuento.

"El paseo de la familia conejín"

Tipo: Social

Participantes: Todos los de la sala

Materiales: Ninguno

Lugar: Patio o gimnasio

Edad: 4-5 años

Desarrollo: la maestra camina con el grupo, es la mamá coneja paseando con sus conejitos; como teme que se pierdan, cada vez que oigan una palmada, deberán correr a sentarse alrededor de ella o rodearla.

¿Quién soy?

Tipo: Social

Edad: 4-5 años

Materiales: Fotos de los niños

Lugar: La sala

Desarrollo: Tomamos todas las fotos de los niños, las ponemos boca abajo sobre la mesa, mezcladas. Cada niño tomará una foto y por turno irá identificando al compañerito de la foto (si lo reconoce por nombre), este deberá decir algo que le guste o le disguste. Luego le devolverá la foto.

Nombre: "Aprendiendo las señales de tránsito"

Tipo: Juego de Aprendizaje

Edad: 4 a 5 años

Participantes: toda la salita

Materiales: triciclos, señales de tránsito, bicicletas.

Lugar: en el patio de un colegio o en un parque

Desarrollo: se arma un circuito de bicicletas o triciclos traídos por los chicos, se coloca un semáforo y otras señales de tránsito. Antes de comenzar el juego se les explica a los chicos que significa cada una de ellas. Así podrán reconocer las señales de tránsito mas frecuentes.

5. **Nombre:** "Vamos a la fiesta"

Tipo: Juego de Aprendizaje

Edad: 4 a 5 años

Materiales: Piezas y accesorios de vestimenta (pañuelos, sombreros, guantes, medias)

Lugar: Patio o gimnasio

Desarrollo: Los niños se sitúan por parejas, detrás de una línea de partida. Junto a las parejas se apila la ropa, mitad para cada compañero. A cierta distancia de la 1° línea se traza una paralela a ésta y que es la llegada, donde tendrá lugar la fiesta. A la voz de "Vamos a la fiesta", los niños toman la ropa y se arreglan para la fiesta, ayudándose entre sí para vestirse. Cuando estén listos, corren con las manos tomadas a la línea de llegada, ganando el juego la pareja que atraviesa primero, siempre que estén vestidos con todo lo que corresponda.

Juegos Cognitivos 6-7 años

Nombre: Aire, tierra, luna y agua

Tipo: Diferenciar los animales característicos de cada hábitat

Edad: 6-7 años

Participantes: Más de 7

Materiales: Ninguno

Lugar: Sin especificaciones

Desarrollo: Los participantes se pondrán de pie, formando un círculo. El animador se ubicará en el centro con una pelota. Cuando el animador dirija la pelota a uno de los integrantes del juego y al mismo tiempo pronuncie alguna de las siguientes palabras: aire, tierra, luna o agua y cuente hasta diez, el jugador deberá repetir el nombre de un animal que viva en el lugar mencionado. Los jugadores no podrán repetir un animal que ya fue nombrado por otro. Cuando diga "luna" deberá quedarse en silencio. Si no logra mencionar un animal deberá el será el que ira al centro de la ronda. Se desarrollará hasta que sólo todos los jugadores hayan podido nombrar una cantidad de animales.

2. **Nombre:** Las vocales

Tipo: Formar corporalmente las vocales en imprenta

Edad: 6-7 años

Participantes: Diez como mínimo

Materiales: Una tiza

Lugar: Amplio

Desarrollo: Se divide al grupo en dos equipos, el animador podrá dibujar las cinco vocales en un pizarrón como guía, al sonar el silbato enunciará en voz alta una vocal que cada equipo deberá

formar con sus cuerpos, extendiendo los brazos, tomándose de las manos, etc.

Las estatuas: de 3 -6 años

Todos los niños deben adoptar posiciones y formas de estatuas, a las cuales el cuidador de la plaza las va a limpiar y a cuidar.

Cuando el cuidador se va a dormir, cansado del trabajo de todo el día se va a dormir, las estatuas salen de su lugar y comienzan a jugar y a bailar.

Cuando el cuidador se despierta tienen que volver, convertirse en estatuas, quedándose duras en su lugar.

El cuidador debe limpiarlas, acomodarlas, pero si e que alguna se mueve, esa estatua recibe un punto en cotra o es llevado al depósito de estatuas.

Sacar la pelota del círculo: De 4-6 años

Todos los niños se toman de las manos formando una ronda.

El conductor del juego arroja una pelota liviana (de plástico o similar) al centro de la ronda y los niños con los pies deben hacerle gol a sus compañeros.

Cuándo es gol?, cuando la pelota pasa por debajo de los brazos de los niños que están formando la ronda o por debajo de sus piernas.

Los niños a los cuales les hicieron gol salen del juego.

Pero si uno de los niños, al patear, saca la pelota de la ronda por arriba de los brazos de los demás niños (arriba del travesaño de los arcos) este niño también pierde y sale del juego.

La ronda cada vez más pequeña por los chicos que van saliendo y gana el niños que convierte el último gol (quedan tres, uno le convierte el gol a los otros dos, este es el ganador).

Palmadita de 4-6 años

Todos los niños se dividen de dos grupos que se ubican en filas enfrentadas y separadas entre sí aprox. 15 metros (recordar que la distancia a recorrer está en relación directa a la exigencia que tengamos en cuanto a la edad de los niños).

Para comenzar el juego, el conductor del mismo señala uno de los grupos que desafía al otro.

EL grupo desafiante envía a uno de sus integrantes quién se acerca al grupo contrario.

Estos están parados con una mano extendida hacia delante.

El desafiante va tocando las manos del equipo desafiado hasta que golpea a una de ellas.

En ese momento, sale corriendo para regresar a su casa o refugio tratando de evitar que el niño al cual desafió lo atrape.

Si consigue llegar sin ser tocado, el desafiado se convierte en su prisionero y debe pararse detrás de él, en el caso de que hubiera sido tocado o capturado él debe pararse detrás del desafiado convirtiéndose en su prisionero.

Una vez desafía un grupo, a la vez el siguiente desafía al otro.

Si se captura a un niño que tuviera un prisionero éste queda libre y regresa con su grupo, (lo mismo si tuviera dos o más prisioneros)

Gana el grupo que primero consigue capturar prisionero al grupo contrario o el que al finalizar el tiempo correspondiente al juego tiene mayor cantidad de prisioneros, y a la mayor cantidad de pertenecientes de su grupo.

Juego del dragón de 5-6 años

En un país remoto, habitaba un dragón, tenía 7 patas una gran indigestión, comía cada día, cada día, cada día, la cola, la cola se comía, la cola, la cola, la cola se comió!!! Esta es una vieja canción con la cual jugamos de la siguiente manera:

Los chicos se forman en 4 hileras, tomándose de las cinturas, formando así los 4 dragones, ubicándose cada uno de ellos en una punta del patio. Comienzan a avanzar por el espacio mientras se canta la canción hasta que llega el final de la misma diciendo la cola se comió!!! Momento que la cabeza de cada hilera intenta atrapar a la cola de algún otro dragón.

Esto se puede jugar también tratando de que la cabeza de la hilera trate de comer la cola de su propio dragón y los del medio lo deben impedir

"El chivo perdido"

Tipo: Juego motor. Desarrollo de la capacidad física, velocidad y resistencia.

Edad: 6 años en adelante

Espacio: Amplio

Materiales: Ninguno

Organización Dinámica: Número impar de chicos

Desarrollo: Se colocan en el suelo, sentados, un número determinado de chicos. De pie se sitúa la misma cantidad más uno. El coordinador da la señal de inicio con palmadas, entonces los jugadores corren alrededor de la ronda. Cuando se detienen las palmadas, cada uno de los jugadores debe buscar un compañero

sentado. El que queda sin compañero es el chivo perdido que vuelve a correr en el siguiente turno con los que estaban sentados.

Con las pelotas atadas

Clasificación: **Juego motor (Predeportivo)**

Edad: **6 en adelante**

Participantes: **10 ó más**

Material: **Pelotas de fútbol**

Desarrollo: Un equipo se ubica dentro de un campo delimitado, teniendo cada niño una pelota que puede conducirla solamente con los pies. El otro equipo se ubicará en hilera a unos metros a la orden de inicio del juego saldrá de la hilera un jugador a la vez que tratará de sacarle la pelota a uno de los jugadores del campo, cuando logra hacerlo vuelve a la hilera y le toca la mano al segundo que hará lo mismo, los jugadores a los cuales le robaron la pelota se sentarán al costado del campo de juego, una vez que han pasado todos y no quede ningún jugador con pelotas, se toma el tiempo que tardaron y los equipos cambian los roles, el que menor tiempo haga en sacar las pelotas ganará.

Variantes: Cada jugador usa una colita en vez de pelota (3 años).
Solo tocando (tipo mancha)

Distraído de la pelota

Clasificación: **juegos en ronda**

Edad: **5 en adelante**

Participantes: **no hay**

Material: **Una pelota**

Desarrollo: Los participantes se paran en ronda mientras el profesor se ubicará en el centro de la misma, el mismo dará pases a

los niños con un pique intermedio los niños deberán aplaudir antes de recibir la pelota, si no logra hacerlo perderá y esperará sentado, si aplaude sin que le pasen la pelota también perderá, el último que quede será ganador.

Pon la cola

Tipo: cognitivo

Edad : 5-7

Material: dibujo de un elefante. Pañuelo

Lugar : cualquiera

Desarrollo: Se coloca el dibujo del elefante en la pared sin la cola. uno de los niños/as con los ojos vendados deberá ir hacia el elefante e intentar pegarle la cola (trozo de papel) lo mas acertado posible.

Observaciones : los demás podran ir dandole instrucciones

Correré los Colores"

Tipo: Percepción

Edad: 4-6 años

Materiales: Objetos de colores, igual que la cantidad de niños

Lugar: la sala

¿Verdadero o Falso?

Tipo: Percepción

Participantes: Todos los del grado

Edad: 6 años

Materiales: Se pueden utilizar los elementos del aula

Lugar: El aula

Desarrollo: Mientras los niños se disponen a voluntad por el lugar uno se retira. Los que permanecen eligen alguna cosa para poner equivocadamente: un cuadro cabeza abajo, el cesto de papeles en una silla, que la maestra se saque el guardapolvo, una corbata en la cabeza, etc.

El jugador que vuelve debe decir lo que está mal puesto. Los otros chicos pueden ayudarlo diciendo: al frente, más a la derecha, cerca, lejos, etc. en el momento en que acierte, todos aplauden y se elige al próximo niño para recomenzar el juego.

Las tortugas

Tipo: Juego motor

Edad: 4 a 6 años

Materiales: Almohadón o almohada pequeña para cada participante

Participantes: 10 chicos en adelante

Lugar: Patio o Parque

Desarrollo: Se debe delimitar el trayecto de la carrera. Todos los participantes deben tener un almohadón o una almohada pequeña. Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora.

"Jirafa y sapitos"

Tipo: Juego motor

Edad: 4 a 6 años

Lugar: Patio o gimnasio

Desarrollo: Los niños se ubican detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada. A la señal del docente, parten corriendo sobre la punta de los pies, teniendo los

brazos estirados hacia arriba. Los seis primeros en alcanzar la línea de llegada ganan el juego. Es necesario que los niños hagan todo el recorrido en la posición combinada; estando permitido sólo dar un salto para trasponer la línea final. En la repetición del juego, la carrera se hace con todos los niños agachados, manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido.

“Malabaristas”

Tipo: Juego motor

Edad: 4 a 6 años

Lugar: Patio o gimnasio

Materiales: Un borrador, libro o regla y una señal para cada grupo

Desarrollo: Cada jugador va hasta la señal, da una vuelta a su alrededor y vuelve a la línea de salida equilibrando siempre un borrador en la cabeza (un libro o sino una regla en la palma de la mano). Al llegar a la vuelta de la línea de salida el jugador siguiente le quita el borrador y lo coloca en su cabeza, saliendo para repetir el recorrido. Quien deja caer el objeto, debe detenerse y volver a colocarlo, antes de continuar con el juego. Durante la carrera ningún jugador puede retener el borrador con las manos para que no se caiga.

Imitamos a la maestra 2-3 años

Caminamos o corremos y hacemos todo lo que hace la maestra. (Esta se desplaza cambiando de ritmo, deteniéndose y tomando distintas posiciones, etc.)

Mama y sus patitos 2-3 años

La maestra—mamá pata—se coloca tras una línea; frente a ella y detrás de otra línea se ubica el grupo de niños. “Mama pata” los llama a realizar distintas tareas del hogar: ‘hijitos barrer’, etc.; a los cual estos responden: “No estamos cansados”. Sin embargo, cuando la mama les dice vengan a comer, todos corren hacia donde esta ella.

Pisarle la cola al barrilete 2-3 años

(La maestra lleva arrastrando una soga y os niños tratan de pisarla)

Saltando montañas 2-3 años

Cada niño saltara los obstáculos distribuidos en el lugar y a una orden deberán sentarse sobre el elemento mas cercano. Pierde una prenda quien llega ultimo.

La pata y sus patitos De 2-3 años

La maestra (mamá pata) se coloca tras una línea; frente a ella y detrás de otra línea se ubica lo grupo de niños. Mamá pata los llama para realizar distintas tareas del hogar: Hijitos vengan a barrer, etc, a lo cual estos responden, ¡No estamos cansado!. Sin embargo cuando la mamá les dice vengan a comer todos corren donde está ella.

Quien puede tocar De 2-3años

Lo niños corren a tocar los elementos que los maestra indica.

¿Corremos a escondernos? 2-4 años

Un niño tapa sus ojos y los restantes corren a esconderse. El primero sale a descubrirlos y los niños descubiertos van ayudando al primero a descubrir a todos. Gana el ultimo en ser descubierto. Esta variante de la escondida tradicional permite su juego a los niños de esta edad, ya que la primitiva versión, con varia consignas, no es entendida totalmente.

Juegos para el agua

El pez glotón

Clasificación

- 1) Juego con acento en la habilidad motora de base: nadar
- 2) Intensidad orgánica: poca

Edad sugerida

- De 3 a 4 años

Espacio de juego y distribución

- Los niños, distribuidos por todo el espacio asignado.

Material a utilizar

- Ninguno

Preparación y consignas:

"¡Pececitos! Este pez glotón tiene mucha hambre y hay algo que le gusta mucho... las pancistas de los Pececitos. Para que no les coma la panza, cada vez que yo esté cerca, se van a tener que sumergir".

Aspectos a considerar y variante

- Estimular a los que aún tengo miedo, nunca obligarlos a sumergirse.

La alfombra movediza

Clasificación

- 1) Juegos con acento en la habilidad motora de base: nadar
- 2) intensidad orgánica: poca

Edad sugerida

- De 3 a 4 años

Espacio de juego y distribución

- Los niños en hilera, detrás de la colchoneta.

Materia a utilizar

- Una colchoneta un aro.

Preparación y consignas

"¿Quién puede subirse arriba de la colchoneta, caminar sobre ella sin caerse y luego tararse dentro del aro?"

Aspectos a considerar y variantes

Primero, pasarán en cuadrupedia. Para que no se amontonen niños, es conveniente armar un recorrido antes de llegara a la colchoneta.

Te sigo y te atrapo

Clasificación

- 1) Juego con acento en la habilidad motora de base: nadar
- 2) Intensidad orgánica: mediana

Edad sugerida

- De 3 a 4 años

Espacio de juego y distribución

Se forma con los niños un cuadrado, en cada vértice una hilera con la misma cantidad de chicos.

Los chicos se toman de la cintura.

Preparación y consigna

"Cada hilera va a tener que desplazarse siguiendo y cuadrado, pero lo va a tener que hacer muy rápido porque se la hilera de atrás nos

alcanza , el último chico de nuestra hilera pasará a formar parte de la otra.

-¿Qué hilera no perdió a ningún chico?

-¿Cuál es la hilera más numerosa?

Aspectos a considerar

Verificar el largo de las uñas de los niños, para evitar lastimaduras.

El fondo del mar

Clasificación

1) Juegos con acento en la habilidad motora de base: nadar

2) Intensidad orgánica: mediana

Edad sugerida

- De 3 a 5 años

Espacio de juego y distribución

- Los niños se ubican alrededor del docente

- Las figuras se distribuyen en el fondo del natatorio

Material a utilizar

Figuras de mar con diferentes formas y una palangana.

Preparación y consigna

" Van a tener que abrir muy bien los ojos para ver que figura les muestro y así poder traerme las figuras que son iguales, para guardarlas en mi pecera".

Aspectos a considerar

Pueden armarse dos equipos grandes y ver quién trae más figuras.

Salvemos a los pececitos

Clasificación

- 1) Juegos con acento en la habilidad motora de base: nadar
- 2) Intensidad orgánica: mediana

Edad sugerida

de 3 a 5 años

Espacio de juego y distribución

- Los pececitos y las formas de mar se distribuyen en el medio.
- Los niños se dividen en dos grupos.

Material a utilizar

Pececitos y formas de mar de goma, para que se mantengan flotando en la superficie.

Preparación y consigna

- "Tenemos que salvar a los seres del mar antes que los lleven a una pescadería.
- Cada uno puede agarrar uno y solo uno y colocarlo en su pared
- ¿Cuál es el grupo que salvó más seres marinos?
- Muy bien ahora dejémoslo nadar.

Aspectos a considerar

Se recomienda goma eva, que húmeda se adhiere con más facilidad a la pared. Al ser de diferentes colores, puede pedirse que los clasifiquen por tipo de animalito y color.

Chinitos enojados

Clasificación

- ❖ Empuje en parejas.
- ❖ Masivo, todos con todos.
- ❖ Mediana intensidad.

Momento de la educación física sistemática

Material

- ❖ Ninguno

Preparación

- ❖ Los niños desplazándose libremente por el espacio con los brazos cruzados sobre el pecho.

Consignas

- ❖ Los "chinitos" pasean por todo el lugar, cuando se encuentran con otro chinitos lo saludan con una reverencia.
- ❖ Pero cuando escuchan: ¡chinitos enojados! Buscan al nene que está mas cerca, le dan la espalda y lo empujan fuerte.
- ❖ Después, vuelven a pasear saludando "chinitos".

Movimientos globales y segmentarios

La dama Juana

Clasificación

- ❖ Movimientos corporales globales y segmentarios.
- ❖ Masivo, uno con todos.
- ❖ Mediana intensidad
- ❖ Momento de la educación física sistemática,

Material

- ❖ Ninguno

Preparación

- ❖ Todos los niños separados entre sí, mirando al docente.

Consignas

- ❖ ¿Conocen a la Dama Juana? Es una señora muy alegre y pícara y nerviosa que le gusta....¡Bailar, Salticar!; ¡Hacerse grande!; ¡Mover los brazos! ;¡Mover un brazo y la cabeza!
- ❖ Y al final la Dama Juana se sentó.

El camino corporal. De 4-6 años.

Espacio de juego y distribución: Los niños se colocan de a dos en hilera al comienzo del camino con su globo.

Material a utilizar: Cuatro o cinco cartulinas con diferentes partes del cuerpo. Un globo cada dos nenes.

Preparación y consignas: "Vamos a caminar por un camino muy especial. En las diferentes estaciones (cartulinas) se encuentra una parte del cuerpo que es con la que vamos a tener que transportar el globo con el compañero. Hagámoslo despacio para que el globo no se nos caiga".

Aspectos a considerar y variantes: Se pueden aumentar las dificultades con más partes del cuerpo y con dos globos por pareja.

Ubicando nuestro cuerpo. De 4-6 años.

Espacio de juego y distribución: Cuatro cartulinas dispersas por el espacio. Todo el equipo, en el centro mirando al docente que tendrá en su poder dos dados.

Material a utilizar: Cuatro cartulinas de diferentes colores. Dos cubos; uno cubierto con los colores de la cartulina. El otro cubo, con diferentes partes del cuerpo.

Preparación y consignas: "Todo el grupo tendrá que estar atento al profesor, ya que éste tendrá que tirar los dados. Al caer, el grupo tendrá que colocar rápidamente la parte del cuerpo que dice el dado con el color correspondiente al otro.

Aspectos a considerar y variantes:

Armar cartulinas con varias partes del cuerpo para que participen todos a la vez.