

RONDA HELADERA

Espacio y distribución. Se ubicarán a los niños en ronda con uno en el centro. En cada diagonal del espacio a utilizar se colocará un refugio.

Material a utilizar. Tizas o aros para marcar el refugio.

Preparación / consignas. Los niños se colocarán en ronda tomados de las manos. La ronda se realizará en salpicado lateral hacia la derecha primero y hacia la izquierda después.

Dentro de la ronda se ubicará el heladero quien jugará con el siguiente diálogo:

Ronda: - Heladero, ¿qué gusto tiene para nosotros?

Heladero: Limón, naranja, crema, etc.

Siguen salpicando, preguntando y contestando el heladero: "frutilla, canela, vainilla". Pero cuando contesta "chocolate", los integrantes de la rueda correrán hacia el refugio, perseguidos por el heladero. Los niños tocados serán ayudantes en la próxima repetición del juego.

Variantes. Se pueden cambiar los personajes, por ejemplo almacenero, etc. Se proveerá al alumno de distintos objetos, que serán sacados de una bolsa; al sacar el preestablecido será la orden de salida.

SALTA SALTA

Espacio y distribución. Se distribuyen en el terreno los aros a una distancia entre ellos para que los alumnos puedan saltar de uno a otro.

Material a utilizar. Aros

Preparación / consignas. A la señal del profesor comienzan a saltar libremente de un aro a otro. El profesor dice: "con los pies juntitos", "con el derecho", "con el izquierdo". Cuando el profesor golpea las manos se tienen que quedar quietos en la posición en que estaban congelados.

PELOTA AL MEDIO

Todos los niños forman una ronda agarrados de las manos. Se tirará una pelota en el medio y comenzarán a patearla, evitando que salga de la ronda. Si la pelota sale, los dos chicos que estaban en donde salió la pelota harán de costado otra ronda igual. Al principio la ronda estará quieta, pero después puede empezar a girar para un lado u otro o desplazarse para donde indique el profesor.

ENCONTREMOS RÁPIDO

"Todos contra todos". Corran libremente por todo el espacio, cuando se nombra un elemento (cajón, pared blanca, línea verde, etc.) todos deben correr a tocar ese elemento. El último en llegar deberá cumplir una prenda.

EL DADO MÁGICO

Se arman 2 equipos, se colocan de espaldas, a 2 metros cada uno es un color. Se utiliza 1 dado de dos colores.

A la señal "dado mágico" el profesor lanza el dado en el medio de ambos, el color que sale indica que ese equipo debe perseguir al otro.

COLAS DE COLORES

Se divide el grupo en dos colores. Cada chico tendrá una cinta de 2 mts. del color de su equipo enganchada en la cola. Se traza una línea en el medio del patio y cada uno estará parado al lado de la línea espalda con espalda con un chico del otro equipo. El profesor gritará uno de los dos colores; y el chico del color que gritó intentará pisarle la cola al que le estaba dando la espalda.

PERSECUCIÓN CONGELADA

Uno es el sol y dos o tres son la mancha. Se delimita un lugar grande del que nadie podrá salir. A la señal las manchas comenzarán a tocar; el que es tocado se quedará congelado y para poder seguir corriendo deberá ser salvado por el sol. Luego de un tiempo, se cambian los roles de sol, mancha y perseguidos.

AL QUE TOCO ME AYUDA Uno de los niños comienza a perseguir a los otros de una manera particular (brazos cruzados, manos en la espalda, imitando a un animal). Los niños escapan, pero al ser tocados deben imitar al que los perseguía, convirtiéndose en su ayudante. Gana el último en ser atrapado.

7 Y 8 AÑOS

SUMA DE PASES

Se dividen en dos equipos. Dada la señal un equipo comenzará a hacerse pases con la pelota. El profesor ira contando los pases y cada 10 es un punto. Si la pelota es interceptada por el otro equipo, comenzará la cuenta para el otro equipo. Se realiza por un tiempo determinado y el equipo que más puntos haya sumado es el ganador.

PERSECUCIÓN ESTATUAS

***Materiales:** opcional música.

***Descripción:** mientras el profesor aplaude, los alumnos deben correr por todo el gimnasio. Cuando deja de aplaudir todos se tienen que quedarse quietos en el lugar como estatuas.

***Variantes:**

- Se puede especificar el tipo de estatua.
- También se puede especificar lo que pueden hacer mientras el profesor aplaude, ejemplo: saltar, caminar en cuadrupedia baja, alta, galope lateral, etc.

IDENTIFICANDO AVIONCITOS

***Materiales:** ninguno.

***Descripción:** todos los chicos corren haciendo avioncito por todo el patio. Cuando se chocan con otro avioncito tienen que decir el nombre del compañero. El que primero lo dice, el otro deberá pasar por debajo de las piernas del compañero.

***Variantes:**

me agarro con un compañero del antebrazo, y cuando se chocan con otra pareja el que diga los nombres de los otros, lo otros tendrán que pasar por debajo de sus brazos.

Aterrizaje, y zona de combate. La última se refiere a que uno tiene que pasar por encima del otro y viceversa.

SEMÁFORO

***Materiales:** tarjetas de color verde, amarillo y rojo. (optativo)

***Descripción:** todos corren haciendo de cuenta que son autos. Cuando el profesor dice rojo tienen que parar, cuando dice amarillo tienen que ir más despacio. Y cuando dice verde pueden ir más fuertes.

MIRAR LOS OJOS DEL PROFESOR

***Materiales:** ninguno.

***Descripción:** Mirar fijo a los ojos del profesor o guía. Si los cierra tienen que saltar. Cuando lo miran se tienen que mover siguiendo su mirada.

***Aspectos a considerar:** La edad depende de la intensidad que cada uno le dé.