

## Juegos para chicos de primaria

---

### A. Caza de animales

1. Tema: Adaptación – Velocidad
2. Grados: 2° a 6°
3. Materiales: Pelotas de vinil
4. Dinámica:

En el campo se marcan dos refugios. Se divide el grupo en cinco o más equipos, representando cada uno un grupo de animales, perros, gatos, etc., Los cazadores se colocan sobre las líneas laterales, con varias pelotas. El maestro da la salida, nombrando los animales: éstos pasarán de un extremo del campo al otro, tratando de no ser tocados por las pelotas que lanzan los cazadores. Quienes sean tocados pasaran a ser cazadores. Al terminar el juego, resulta ganador el equipo que quedo con mayor número de integrantes.

### B. El Burrito

1. Tema: Resistencia a la fuerza
2. Grados: 3° a 6°
3. Materiales: Ninguno
4. Dinámica:

Los equipos se forman en columnas, separado cada integrante del otro, unos dos metros de distancia, con el tronco inclinado al frente y las manos en las rodillas. A la orden de iniciación, el último salta a horcajadas, sobre cada uno de los compañeros, y al saltar al compañero que se encuentra en el inicio, se sentará a 2 metros de distancia, así sucesivamente se van saltando los demás compañeros. Cuando todos han pasado, y estén sentados ordenadamente ganará el equipo que termine primero sin cometer errores.

### C. Pases por columnas

1. Tema: Pases
2. Grados: 3° a 6°
3. Materiales: Balones o pelotas grandes
4. Dinámica:

El grupo se divide en equipos de seis o siete integrantes, formando columnas se colocaran con un integrante al frente de ellos a una distancia de dos metros aproximadamente con un balón. A una señal lanzarán el balón al primero de los participantes de cada equipo y este lo regresará, e inmediatamente después se sentará, nuevamente el balón es lanzado al segundo participante, lo regresa y se sienta, así sucesivamente lo harán todos los integrantes hasta terminar con todo el equipo.

### D. Pelota espía

1. Tema: Lanzar - Predeporte
2. Grados: 3° a 6°
3. Materiales: Una pelota
4. Dinámica:

En cada cancha se ubica un equipo, con no más de 20 jugadores cada uno. En el campo A hay un espía B, y en el B hay un espía A. Uno de los equipos inicia el juego, tratando de darle un pase a su espía, ubicado en el campo de los contrarios; estos procurarán impedirlo. Si el espía logra tomar la pelota, el compañero que ha lanzado pasa a unirse con él en el campo contrario. El equipo que logra hacer pasar a seis integrantes al campo contrario gana.

#### E. **Los ladrones**

1. **Tema: Resistencia ½ duración**
2. **Grados: 2° a 6°**
3. **Materiales: Costalitos**
4. **Dinámica:**

El grupo se coloca en un extremo del campo; sobre el otro extremo, una serie de objetos (costalitos, bastoncitos, pelotas), y dentro del campo de juego, dos o más guardianes. Al darse la orden de iniciación, todos tratarán de "ROBAR" la mayor cantidad posible de objetos sin ser tocados, llevándolos al lugar de partida. El que es tocado por los guardianes, debe de llevar nuevamente el objeto que traía a su lugar; solo es permitido robar un objeto a la vez.

#### F. **Robarle al vecino**

1. **Tema: Resistencia a la velocidad**
2. **Grados: 3° a 6°**
3. **Materiales: Aros y costalitos**
4. **Dinámica:**

Se forman varios grupos, que se distribuyen equidistantemente por el patio, dentro de un refugio. En dicho refugio, cada uno coloca un objeto: pelota costalito, bastoncito etc. A una orden, salen todos a traer un objeto por vez de otro refugio; así continúan durante un tiempo dado, terminado el cual, se cuentan los objetos que cada equipo llevó a su refugio: gana el equipo que tiene mayor número de elementos.