

Juegos para chicos de 3° a 6° grado

A. Elevo en círculo

1. **Tema: Velocidad**
2. **Grados: 3° a 6°**
3. **Materiales: Pelotas de básquet**
4. **Dinámica:**

Forma el grupo un círculo, numerados de tal forma que todos puedan participar en números iguales, es decir por ejemplo 5 equipos de cinco. Al primero de cada equipo se le entrega un balón de basquetbol, y a una señal saldrán botándolo al rededor del círculo e intentarán llegar hasta el lugar de su segundo compañero, y así sucesivamente hasta que todo el equipo pase. Ganará el equipo que termine primero y sin cometer faltas.

B. Pelota bajo cuerda

1. **Tema: Predeporte**
2. **Grados: 3° a 6°**
3. **Materiales: Cuerda mediana y pelota**
4. **Dinámica:**

En el centro del campo de juego, se coloca una cuerda a unos 50 centímetros de altura. Cada equipo se mantiene en su terreno, pateando la pelota siempre por debajo de la cuerda. El objetivo del juego es lograr que la pelota rebase la línea final del equipo contrario, en cuyo caso el equipo obtendrá un punto. Si la pelota toca la cuerda, pasa por sobre ésta, o se desvía del campo de juego, se anulará cualquier acción.

C. Perseguir

1. **Tema: Lanzar - Adaptación**
2. **Grados: 3° a 6°**
3. **Materiales: Pelota**
4. **Dinámica:**

Los jugadores se distribuyen dentro del campo de juego en un lugar dado, y no podrán moverse de ahí. Habrá un "PERSEGUIDO", al que todos tratarán de pegarle con la pelota. Podrán hacerse pases, el que logra pegarle al perseguido (quien si puede desplazarse libremente), pasa a ocupar su lugar.

D. Bombardeo

1. **Tema: Lanzar - Predeporte**
2. **Grados: 3° a 6°**
3. **Materiales: Pelotas de vinil y botes vacíos**
4. **Dinámica:**

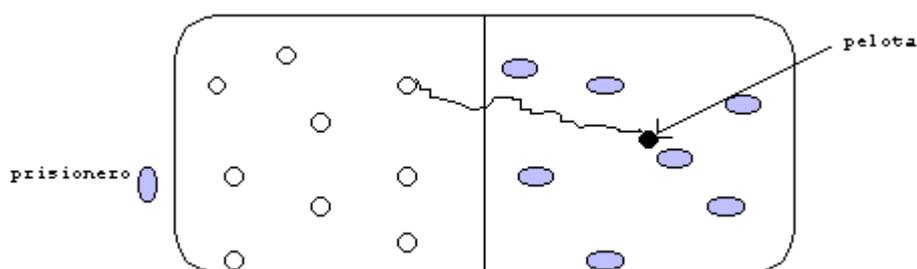
Se divide el grupo en dos partes, cada uno de los grupos colocados en línea, y al frente de tendrán formados uno botes vacíos separados entre sí. El otro equipo se encontrará de igual forma pero a una distancia de seis metros aproximadamente, y cada equipo tendrá en su poder cuatro pelotas de VINIL. A una señal del profesor los alumnos que tienen pelotas, las lanzarán a tratar de tirar los botes vacíos del equipo contrario, esto sin abandonar su lugar, ni pasar a la zona neutral que abarca entre las dos líneas que se forman los equipos. Ganará el equipo que tire primero los botes del equipo

contrario. Una variante con grupos superiores es que se puede intentar tirar los botes pateando la pelota.

E. El Prisionero

1. **Tema:** Lanzar - Adaptación
2. **Grados:** 3° a 6°
3. **Materiales:** Pelota
4. **Dinámica:**

Se divide al grupo en dos partes iguales, y se distribuye cada parte en la mitad de una cancha de voleibol, que no podrá invadir la cancha del equipo contrario. El juego consiste en que el alumno que tenga la pelota intentará golpear a cualquiera del equipo contrario, utilizando de la forma que quiera hacerlo; rodada, lanzada, pateada o rebotada, cuando uno de los integrantes del equipo contrario sea tocado por la pelota, pasará a ser prisionero del equipo contrario y se colocará en la línea final del cual es prisionero. Para poderse librar de la pelota los alumnos podrán moverse libremente por su cancha sin abandonarla, el equipo que tenga mayor número de prisioneros es el ganador. Una regla que se puede incluir es que el prisionero puede ser rescatado si su equipo lo pide hacer, esto será cuando le pegue a un niño ESCOGIDO del equipo contrario en no más de cinco tiros, es decir si mi equipo quiere rescatar a un compañero, lo anuncia verbalmente y escoge a un niño del otro equipo e intentará golpearlo en no más de cinco tiros, esto sin que se salgan el resto de sus compañeros.



F. Los cinco pases

1. **Tema:** Predeporte - Pases
2. **Grados:** 3° a 6°
3. **Materiales:** Pelota grande
4. **Dinámica:**

Se dividirá el grupo en equipos de no más de seis integrantes. Se inicia como en el basquetbol con un salto entre dos oponentes, el juego consiste en hacer pasar cinco veces consecutivas el balón entre los integrantes de un equipo sin que algún oponente rompa ese intento, tocando antes el balón, cada vez que consigan hacer cinco pases será un punto para el equipo que lo logró. Se puede añadir como reglas que no se podrá correr con el balón, sólo como máximo caminar tres pasos con él, y además el jugador que lleve el balón no podrá ser tocado, de ser así, se marcará falta y pasará el balón a posesión del otro equipo, ganará el equipo que acumule mayor puntuación.