

Nueva Colección de juegos

CARRERA DEL SALVAMENTO

TEMA: RESISTENCIA A LA VELOCIDAD

GRADOS: 4° A 6°

MATERIAL: NINGUNO

Se coloca el grupo en filas, a una distancia de ocho metros aproximadamente, se marca una zona de llegada. Se escoge a un elemento por fila, a uno que posea suficiente resistencia. A una señal el primero de cada fila corre para tocar con un pie la zona de llegada, se regresa y toma de la mano al segundo participante, tocan con el pie la zona de llegada y así continúan hasta terminar con todos los elementos del equipo. Ganará el equipo que termine primero y sin hacer trampa.

ENGANCHE DE VAGONES

TEMA: VELOCIDAD - REACCIÓN

GRADOS: 3° A 6°

MATERIAL: NINGUNO

Se colocan por filas los alumnos, con una marca de llegada a una distancia aproximada de diez metros. A una señal correrá el primero de cada fila y al llegar a la marca de llegada se parará en forma lateral, separando las piernas un poco más a lo ancho de los hombros y extendiendo sus brazos en forma lateral, en ese momento saldrá el segundo y tocará primero la zona de llegada y se tomará de la mano del segundo y hará la misma acción, los siguientes compañeros harán lo mismo hasta terminar. Ganará el equipo que termine primero sin romper las reglas.

ATAQUE AL CASTILLO

TEMA: ADAPTACIÓN - LANZAR

GRADOS: 3° A 6° MATERIAL: UNA PELOTA Y OTROS OBJETOS

El grupo formará un círculo, en el cuál se distribuirán en el centro cinco objetos parados, separados entre sí, posteriormente se escogerán seis elementos del círculo para defender los objetos. El juego consiste en que los alumnos del círculo lanzarán una pelota tratando de tirar los objetos que se encuentran dentro y los defensores tratarán de evitarlo. Una vez logrado que pase un tiempo prudente se cambiará de defensores.

CUERDA CALIENTE

TEMA: REACCIÓN - ADAPTACIÓN

GRADOS: 3° A 6°

MATERIAL: UNA CUERDA MEDIANA

Dos niños tomarán los extremos de una cuerda mediana, y los demás integrantes del grupo estarán dispersos por el patio. Se organiza a los niños de tal forma que cada uno tenga su lugar. Al iniciar los niños que traen la cuerda dirán las indicaciones, CUERDA PASA POR ARRIBA, y pasarán corriendo con la cuerda a lo que todo el grupo deberá agacharse, o dependiendo de la altura mencionada por los que traen la cuerda, arriba o abajo que la saltaran sin atorarse. El alumno que toque la cuerda cambia el lugar con uno de los que la traen.

EL TÚNEL

TEMA: VELOCIDAD - UBICACIÓN

GRADOS: 1° A 6°

MATERIAL: UNA PELOTA POR EQUIPO

Se forma el grupo por filas con las piernas muy separadas, el primer integrante tendrán una pelota en sus manos. A una indicación del profesor, los primeros alumnos pasaran por debajo y entre las piernas, la pelota al siguiente compañero, el segundo hará lo mismo y así sucesivamente hasta llegar al último, este la tomará y correrá para colocarse en la primera posición y continuar con el juego. Gana el equipo que termine primero todo el recorrido.

LUCHA DE FILAS

TEMA: FUERZA

GRADOS: 4° A 6°

MATERIAL: NINGUNO

Se divide el grupo y se forman dos filas tomados fuertemente por los hombros. El juego consiste en que las dos filas ya acomodadas se acercarán lo más posible, para que a la señal del profesor empujen a su fila oponente sin soltarse ni golpear. Empujaran con la parte lateral de su cuerpo, es decir; hombros, cadera, muslo y pierna. Después de determinado tiempo (no muy largo) la fila que se encuentre más lejos de su lugar de inicio perderá. El juego no continuará si alguno de los jugadores está caído, detener inmediatamente.

CARRERA DEL CANGREJO

TEMA: ORIENTACIÓN - VELOCIDAD

GRADOS: 2° A 6°

MATERIAL: PELOTAS

Se coloca el grupo por filas, según sea el número de participantes, y a una distancia de ocho metros se encontrará una marca para cada fila a la misma distancia de todas. El primero de cada equipo tendrá una pelota como del tamaño de un balón y se encontrará de espaldas a la marca de llegada, a una señal del profesor los primeros alumnos colocarán ambas manos sobre la pelota y empezarán avanzar de espaldas rodando la pelota con ambas manos hasta la marca de llegada, una vez logrado regresarán de la misma forma hasta alcanzar el punto de partida y entregárselo al segundo competidor. Así continuará el juego hasta que termine el primer equipo. NOTA: se debe tener mucho cuidado de no dar demasiada velocidad y cuidar que separen bien sus piernas al momento de avanzar, pues eso les da estabilidad.

LA ENSALADA

TEMA: RECUPERACIÓN - CONCENTRACIÓN

GRADOS: 3° A 6°

MATERIAL: NINGUNO

Este juego es de relajación al termino de la clase. Se encuentra el grupo sentado formando un círculo, el primero de los alumnos dice el nombre de una fruta, verdura ó legumbre, ejemplo; manzana, el segundo dice manzana plátano, el que sigue agregará algo más, manzana plátano chayote, y así se continuará sin alterar el orden u omitir el nombre de alguno de ellos.

PASE AL REY

TEMA: PREDEPORTE

GRADOS: 3° A 6°

MATERIAL: AROS, GIS, PELOTA

Se dividirá al grupo en dos equipos en igual número de participantes, en cada extremo de la cancha se encontrará un círculo de dos metros de diámetro dibujado en el suelo, y en el centro de estos se colocará un aro. Los integrantes del equipo A, mandarán a uno de sus integrantes a colocarse dentro del aro del equipo B, y el B hará lo mismo. El juego empieza, con el saque del equipo que haya ganado el volado. Este se hará desde la parte lateral de su círculo conduciendo la pelota de la forma que guste, tratando de que el elemento que se encuentra dentro del aro atrape de aire la pelota lanzada hacia él, el gol será válido si lo atrapa de aire y si no se sale del aro o lo pisa. El círculo de gis es para evitar que el atrapador sea golpeado y los defensores lo limiten, después de cada gol se sacará de un costado del círculo en que anotaron el gol.

TRONCOS CAÍDOS

TEMA: EQUILIBRIO - ECOLOGÍA

GRADOS: 1° A 6°

MATERIAL: NINGUNO

Se encuentran dispersos los alumnos por el patio, y a una señal de profesor se acostarán con sus brazos extendidos en línea con el cuerpo, rodarán como leño cuatro vueltas, tratando de no golpearse con los demás, levantarse y quedar en equilibrio como una cigüeña por cinco segundos. En este juego aparte de estimular el equilibrio, se pretende el hacer conciencia en los niños que no debemos cortar más árboles de los que podemos sembrar.

EL ZAPATO CAMBIADO

TEMA: RECUPERACIÓN - REACCIÓN

GRADOS: 1° A 6°

MATERIAL: SUS MISMOS ZAPATOS

Se encontrará el grupo sentado formando un círculo, uno de ellos se quitará un zapato, el profesor se cubrirá sus ojos y dará la señal de inicio, entonces el niño pasará su zapato y lo harán de mano en mano y en el momento el que el profesor lo desee, hará sonar su silbato y al alumno que lo sorprenda el sonido, se quitará uno suyo y pondrá enfrente de él el que le tocó. Así continuarán hasta que alguno de ellos le toque quitarse los dos. Para poderlo recuperar le pondrán a hacer algo gracioso.

NÚMEROS

TEMA: REACCIÓN

GRADOS: 2° A 6°

MATERIAL: NINGUNO

El grupo se encuentra disperso por el patio, a una señal del profesor empiezan a trotar libremente y a otra señal del profesor se detendrán y observarán o escucharán el número que mencione, para así reunirse, los alumnos que no completen equipo no se saldrán, solamente se les mencionará y continuarán jugando.

CARRERA DE TANQUES

TEMA: EQUILIBRIO

GRADOS: 4 A 6°

MATERIAL: NINGUNO

En un extremo del patio se colocaran por equipos de la siguiente forma: Uno de los integrantes será rodeado por otros cinco del mismo equipo, que se encontrarán de espaldas a él, rodeándolo, y se "engancharán" de sus brazos de tal forma que no se puedan soltar. Todos los equipos se colocarán de la misma forma y a la misma altura de salida, entonces será que el profesor dará una señal de salida y empezarán a desplazarse en dirección del punto de llegada establecido previamente. Ganará el equipo que llegue primero y sin soltarse, se deberá tener cuidado especialmente de que la rapidez con que avanzan no sea demasiada porque se podrán caer con facilidad, y también con los alumnos que se encuentren en el suelo, si eso sucede suspender la carrera inmediatamente.

PESQUE AL BALÓN

TEMA: REACCIÓN - VELOCIDAD

GRADOS: 3° A 6°

MATERIAL: UN BALÓN O PELOTA

Se divide el grupo en dos equipos que se encontrarán en posición de cúbito ventral en una línea opuesta cada uno. El profesor colocará una pelota o balón en el centro de la cancha, anunciará con voz fuerte el número correspondiente a dos de los jugadores, uno de cada equipo, que intentarán apoderarse del balón, cada vez que lo consigan se le anotará un punto a su equipo. Así continúan el juego hasta que todos los integrantes hayan participado.

EL REFUGIO

TEMA: EQUILIBRIO - REACCIÓN

GRADOS: 1° A 5°

MATERIAL: PEQUEÑOS BLOQUES

Los niños se encuentran dispersos por el patio de clase con un bloque en sus manos, a una señal corren y dejan el bloque en el suelo, a otra señal regresan a subirse a su bloque. En el momento que los niños corran y su bloque se encuentre en el suelo el profesor, quita uno o varios de ellos, si alguien gana un bloque nadie puede quitárselo o bajarlo.

SEMBRAR Y COSECHAR

TEMA: REACCIÓN - VELOCIDAD

GRADOS: 1° A 6°

MATERIAL: COSTALITOS

Se colocarán por parejas y a cada una de ellas se les dará un costalito, el profesor les pedirá que empiecen a trotar por el patio, a la voz de sembrar lo dejarán en el suelo y continuarán trotando juntos, a la voz de cosechar regresarán por su costalito e intentará uno de los dos de apoderarse del costalito. Se continúa nuevamente hasta que alguno de los dos llegue a 6 puntos.

CARRERA SOBRE PISTA DE PAPEL

TEMA: RESISTENCIA A LA FUERZA

GRADOS: 3° A 6°

MATERIAL: PAPEL PERIÓDICO

Se divide el grupo por parejas, uno de ellos será el auxiliar que se encontrará enfrente del otro, uno que se encuentra parado sobre una hoja de papel periódico se le jalará el papel sin que se rompa, mientras que salta de cogito y volviendo a caer sobre la hoja, de esta forma avanzaran hasta un punto de retorno, una vez que lleguen invertirán las posiciones y regresaran. Ganará la pareja que llegue primero y con la hoja lo más completa.

EL BAILE DEL CONEJO

TEMA: COORDINACIÓN

GRADOS: 3° A 6°

MATERIAL: NINGUNO

Se divide el grupo en equipos formados en hileras, tomados a la cintura o de los hombros. Saltarán elevando la pierna derecha dos veces, pierna izquierda dos veces, al frente, atrás y tres saltos seguidos. Deberán mencionar el nombre de la pierna elevada, así como de la dirección en que se salta y sin soltarse de los hombros o cintura.

APLAUSOS

TEMA: REACCIÓN

GRADOS: 1° A 6°

MATERIAL: NINGUNO

Se colocará el grupo enfrente del profesor, quién dará las indicaciones para aplaudir y dejar de aplaudir. El profesor indicará que cuando levante las manos con las palmas hacia arriba, los alumnos aplaudirán, y cuando voltee las palmas hacia abajo dejen de aplaudir, variando la duración de los aplausos y los silencios. Serán eliminados los alumnos que no coordinen los movimientos al tiempo indicado.

EL AGENTE DE TRÁNSITO

TEMA: REACCIÓN - VELOCIDAD

GRADOS: 1° A 6°

MATERIAL: NINGUNO

Se distribuirá el grupo por parejas, previamente se identificarán como número uno y número dos. El alumno número dos se alejará de su compañero unos ocho metros aproximadamente, el alumno número uno levantará sus brazos al frente y con las palmas levantadas hacia su compañero, esta será la indicación de que correrá a máxima velocidad hacia él, y en el momento que él baje las manos se deberá detener. Después de unas cuantas repeticiones, cambiaran de papeles, no se eliminará a nadie por equivocarse.

ESTA ES TU CABEZA

TEMA: IMAGEN CORPORAL

GRADOS: 2° A 6°

MATERIAL: NINGUNO

Este es un juego de recuperación, se realiza cuando los alumnos están sentados formando un círculo. Se escoge a un compañero para que pase al centro del mismo y le dirá a un compañero las siguientes palabras. "ESTA ES TU MANO", pero esta persona no estará señalando la parte mencionada, sino otra muy diferente. EJEMPLO: esta es tu mano, y se señala la rodilla, el que responde, señala la mano del que está en el centro y le dice esta es mi rodilla. Si el alumno que fue señalado se equivocó, pasará entonces al centro, si no fue así continuarán con el que inició.