Salimos al parque

CiberCaixa Mallos

1 LA ORQUESTA LOCA

Necesitas

*Panderos, sonajas, cascabeles, tambores
*Música

Organizar en círculo a los niños y entregar al azar los instrumentos.
Los alumnos caminan y suenan al ritmo de la música el instrumento tocando la parte del cuerpo que se indica(ellos van a proponer la parte del cuerpo).
De manera alternada los alumnos con el mismo instrumento pasan al centro del círculo para hacerlo sonar al compás de la música y con la parte del cuerpo que se indica.

2 EL SEMÁFORO

Necesitas

*Un círculo verde, uno rojo y uno amarillo que representan el semáforo

Distribuir al grupo de manera libre por el área y explicarles el significado de los colores del semáforo para realizar la actividad, cuando el maestro levante el color verde del semáforo los alumnos deben avanzar; cuando se muestre el color amarillo, los alumnos deben de cambiar o buscar pareja y cuando se muestre el color rojo los alumnos deben detenerse.

3 DIBUJA LAS CUERDAS

Necesitas

*Cuerdas
*Pandero

Los niños se colocan en parejas y uno de ellos tiene una cuerda.
Mientras el maestro(a) toca el pandero, el niño que tiene la cuerda debe colocar la cuerda en el suelo y darle alguna forma.
Una vez que no hay sonido el otro niño debe observar la forma de la cuerda e intentar hacerla con su cuerpo.
Después se intercambian los papeles.





LIVEWORKSHEETS



4 EL MAGO

Necesitas
*Una varita

En el centro del área se encuentra el mago con "la varita mágica", Al levantar su brazo todos los jugadores se quedan encantados y salen de sus refugios o esquinas para moverse libremente por el área. Con su brazo alzado el mago indica varios movimientos, por ejemplo agacharse, sentarse, pararse girar, que serán realizados por los alumnos. Pero cuando arroja la vara los jugadores quedan desencantados y echan a correr a sus esquinas, pero el mago trata de atrapar al mayor número de jugadores y se convierten en sus ayudantes.



5 EL HUEVO

Necesitas
*Huevos de unicel o pelotas

Los jugadores se ubican en parejas uno frente al otro, cada pareja tiene un huevo o pelota.
El juego consiste en lanzarse el huevo y al momento de hacerlo cada jugador debe dar un paso atrás.
Las parejas tienen que alcanzar la máxima distancia posible, sin que el huevo se caiga.
El juego termina cuando a todas las parejas se les haya caído el huevo o quede una sola pareja que haya logrado separarse más que las otras sin haber quebrado el huevo.

6 FUTBOL A CIEGAS

Necesitas
*Una pelota
*Un pañuelo para vendar los ojos.

Cada niño va a tener la oportunidad de patear la pelota pero se debe colocar un pañuelo en los ojos, se le permite que localice el balón con las manos o con los pies.
Hecho esto se retrocederá 5 o 6 pasos y luego tratará de atinar a la pelota.
Cada participante puede intentar 2 o más veces patear la pelota.



LIVEWORKSHEETS



CLASIFICA LOS JUEGOS ANTERIORES EN ORDEN DE PREFERENCIA

1

2

3

4

5

Salimos al parque

CiberCaixa Mallos
LIVEWORKSHEETS



1 EL JUEGO QUE MÁS ME GUSTA ES ...

2 ME GUSTA ESTE JUEGO PORQUE...

3 EL JUEGO QUE MÁS ME GUSTA CONSISTE EN...

CiberCaixa Mallos
LIVEWORKSHEETS