

JUEGO N° 1

1 Nombre : La pelota Cazadora.

2 Edad : 8 a 9 años.

3 Objetivo : Desarrollar la recepción, decisión y ejecución.

4 Participantes : 10 a 14

5 Terreno : 20 a 15 mt.

6 Material : Balon.

7 Situacion Inicial : El profesor alige a los niños que se daran pases entre si con la mano o con el pie e intentaran cazar el resto.

8 Desarrollo : Ellos cazan con la pelota el que es tocado por esta ayuda a cazar.

9 Reglamento : No salirse del espacio.

10 Duracion : Hasta que todos sean quemados.

11 Variantes : Se puede poner otro balon más.

JUEGO N° 2

1 Nombre : Los 10 pases.

2 Edad : 9 a 10 años.

3 Objetivo : Cooperación.

4 Participantes : 2 equipos de 5 minimo.

5 Terreno : 10 a 15 mt si son 5 minimo y 15 a 20 si llegan a hacer 8 por lado.

6 Material : Balones y conos para marcar.

7 Situacion Inicial : Los equipos se instalan en el campo de juego y se disputa el balon.

8 Desarrollo : Completar 10 pases y el contrario lo lleva a caballo por 10 metros.

9 Reglamento : El rival tiene que quitar el balon para poder intercambiar.

10 Duracion : 5 minutos.

11 Variantes : Se ponen 2 conos como arco y si un pase es interceptado por el otro lado vale por 3.

JUEGO N° 3

1 Nombre : Las quemadas.

2 Edad : 8 a 9 años.

3 Objetivo : Familiarización con el resto y correr.

4 Participantes : 10 a 14

5 Terreno : 20 a 15 mt.

6 Material : Balon.

7 Situación Inicial : El profesor elige a los niños que quemaran entre sí con la mano o con el pie e intentaran quemar al resto.

8 Desarrollo : Ellos queman con la pelota el que es tocado paga 3 rodillas al pecho

9 Reglamento : No salirse del espacio.

10 Duración : 5 minutos.

11 Variantes : Se puede poner otro balón más.

JUEGO N° 4

1 Nombre : El gran abrazo.

2 Edad : 8 a 9 años.

3 Objetivo : Familiarización con el resto.

4 Participantes : 11 a 17

5 Terreno : 20 a 10 mt.

6 Material : -----

7 Situación Inicial : Entre todos andar chocando o sea correr dándose toponcitos por el espacio.

8 Desarrollo : Al sonido del pitazo del profesor cada jugador tiene que darse un abrazo con el compañero y uno quedará solo el que quede solo volará como pollito por 10 segundos.

9 Reglamento : No salirse del espacio.

10 Duración : 5 minutos.

11 Variantes : Un abrazo de trío y dos quedarán fuera esos dos pagan.

JUEGO N° 5

1 Nombre : El pillarse.

2 Edad : 6 a 7 años.

3 Objetivo : Velocidad.

4 Participantes : 10 a 14

5 Terreno : 20 a 15 mt.

6 Material : Petos de identificación.

7 Situacion Inicial : El profesor elige quien pilla los pillados van a el area.

8 Desarrollo : Los jugadores pillados tienen que ser tocados por un compañero este tiene que entrar al area para liberar.

9 Reglamento : No salirse del espacio.

10 Duracion : 2 a 4 minutos.

11 Variantes : Al sonido del silbato todos se congelan y al sonido del otro silbato el juego continua.

JUEGOS N° 6.

1 Nombre : La ronda del tontito.

2 Edad : 8 a 9 años.

3 Objetivo : Desarrollar la recepción, decisión y ejecución.

4 Participantes : 10 a 14

5 Terreno : 20 a 15 mt.

6 Material : Balon.

7 Situacion Inicial : Se hace una ronda y un niño se pone al medio.

8 Desarrollo : La ronda tiene que ir girando hasta completar 10 pases si esto ocurre el de al medio baila una canción.

9 Reglamento : Tocando el balon el de al medio se libera

10 Duracion : 5 minutos.

11 Variantes : Al silbato la ronda gira al otro lado.

JUEGO N° 7

1 Nombre : La RONDA DEL TONTITO.

2 Edad : 8 a 9 años.

3 Objetivo : Desarrollar la recepción, decisión y ejecución.

4 Participantes : 10 a 14

5 Terreno : 20 a 15 mt.

6 Material : Balon.

7 Situacion Inicial : Se hace una ronda y un niño se pone al medio.

8 Desarrollo : La ronda tiene que ir girando hasta completar 10 pases si esto ocurre el de al medio baila una canción.

9 Reglamento : Tocando el balon el de al medio se libera

10 Duracion : 5 minutos.

11 Variantes : Al silbato la ronda gira al otro lado.

JUEGO N° 8.

1 Nombre : La gripe.

2 Edad : 8 a 9 años.

3 Objetivo : Familiarización con el resto.

4 Participantes : 10 a 14

5 Terreno : 20 a 15 mt.

6 Material : Conos para marcar.

7 Situacion Inicial : 2 equipos uno es la gripe y el otro la salud.

8 Desarrollo : Cuando la gripe atrapa a la salud esta se sube como caballito y la salud la sostiene hasta que la salud se acabe.

9 Reglamento : No salirse del campo de juego.

10 Duracion : 1 a 2 minutos.

11 Variantes : Al silbato se invierten los papeles.

JUEGO N° 9.

1 Nombre : El peluquero.

2 Edad : 8 a 9 años.

3 Objetivo : Familiarización con el resto.

4 Participantes : 10 a 14

5 Terreno : 20 a 15 mt.

6 Material : Conos para marcar y peinetas.

7 Situacion Inicial : 2 equipos uno es el peluquero el otro son los chascones.

8 Desarrollo : Cuando el peluquero atrapa a los chascones el peluquero peinara como quiera a su chascon al sonido del silbato se cambiarian los papeles.

9 Reglamento : No cambiarse a los chascones entre peluqueros ni los chascones cambiarse el peinado cuando les toque ser peluquero.

10 Duracion : 2 a 4 minutos.

11 Variantes : Los chascones pueden liberar a su compañero pasándoles un balon.

JUEGO N° 10.

1 Nombre : La cuncuna.

2 Edad : 7 a 8 años.

3 Objetivo : Competitividad y cooperación.

4 Participantes : 9 o 12.

5 Terreno : El area.

6 Material : 6 platos 6 balones.

7 Situacion Inicial : 3 trios ubicados en la linea tras el plato.

8 Desarrollo : Todos agachados tomados de la cintura uno tras otro tienen que llegar a la otra linea del area el jugador cabecilla llevara un balon y tendra que ponerlo encima del plato luego tomara el balon que estar al lado y se lo dara al ahora cabecilla el ultimo.

9 Reglamento : No pararse.

10 Duracion : 2 a 3 minutos.

11 Variantes : Al silbato los jugadores rotan.

JUEGO N° 11

1 Nombre : Que no caigan los globos.

2 Edad : 6 a 7 años.

3 Objetivo : Juegos predeportivos.

4 Participantes : 10 a 14

5 Terreno : El area.

6 Material : Más de un globo por persona.

7 Situacion Inicial : Los niños en el campo esperando que lleguen los globos.

8 Desarrollo : Cada jugador en principio con un globo. Consiste en mantener todos los globos en el aire, lo más alto posible, sin que ninguno toque el suelo.

9 Reglamento : Queno caigan los globos.

10 Duracion : 2 a 3 minutos.

11 Variantes : Se pueden reventar los globos al final.

JUEGO N° 12

1 Nombre : Estatuas.

2 Edad : 6 a 7 años.

3 Objetivo : Velocidad, recreación..

4 Participantes : 10 a 14

5 Terreno : El area.

6 Material : -----

7 Situacion Inicial : Los niños en el campo esperando que lleguen los globos.

8 Desarrollo : Descripción Un equipo tiene que perseguir a otro. Cuando tocan a un miembro del equipo perseguido, éste se queda quieto (estatua). Las estatuas se salvan si un compañero del equipo pasa por debajo entre sus piernas.

9 Reglamento : Sin salirse del espacio

10 Duracion : 2 a 3 minutos.

11 Variantes : Al silbato todos quedan congelados y al silbato sigue con normalidad

JUEGO N° 13

1 Nombre : Cuidado con las rodillas ÿÿÿ

2 Edad : 7 a 8 años.

3 Objetivo : Oposición.

4 Participantes : Parejas.

5 Terreno : El area.

6 Material : -----

7 Situacion Inicial : Los niños en el campo uno mirando al otro.

8 Desarrollo : El objetivo de cada jugador es alcanzar un determinado número de toques a las rodillas del compañero y evitar que éste le toque las suyas

9 Reglamento : La idea es tocar 5 veces la rodilla del compañero.

10 Duracion : 2 a 3 minutos.

11 Variantes : Se podria tocar las rodillas con un balon.

JUEGO N° 14

1 Nombre : Cuidado con las rodillas ;;;

2 Edad : 7 a 8 años.

3 Objetivo : Oposición.

4 Participantes : Parejas.

5 Terreno : El area.

6 Material : -----

7 Situacion Inicial : Los niños en el campo uno mirando al otro.

8 Desarrollo : El objetivo de cada jugador es alcanzar un determinado número de toques a las rodillas del compañero y evitar que éste le toque las suyas

9 Reglamento : La idea es tocar 5 veces la rodilla del compañero.

10 Duracion : 2 a 3 minutos.

11 Variantes : Se podria tocar las rodillas con un balon.

JUEGO N° 15

1 Nombre : Que no caigan los globos.

2 Edad : 6 a 7 años.

3 Objetivo : Juegos predeportivos.

4 Participantes : 10 a 14

5 Terreno : El area.

6 Material : Más de un globo por persona.

7 Situacion Inicial : Los niños en el campo esperando que lleguen los globos.

8 Desarrollo : Cada jugador en principio con un globo. Consiste en mantener todos los globos en el aire, lo más alto posible, sin que ninguno toque el suelo.

9 Reglamento : Queno caigan los globos.

10 Duracion : 2 a 3 minutos.

11 Variantes : Se pueden reventar los globos al final.

JUEGO N° 16

1 Nombre : Robo de pañuelos.

2 Edad : 6 a 7 años.

3 Objetivo : Velocidad de desplazamiento, percepción espacio-temporal

4 Participantes : Indefinido.

5 Terreno : El area.

6 Material : Un pañuelo por persona.

7 Situacion Inicial : Los niños en el campo se amarran el pañulo a la cintura.

8 Desarrollo : Cada niño se coloca un pañuelo colgado en la cintura, por detrás.

Cada participante intenta robar el pañuelo a los compañeros evitando que éstos se lo roben a él.

9 Reglamento : Cada pañuelo 1 punto, los sin pañuelo salen del campo. Hasta el sonido del silbato.

10 Duracion : 2 a 3 minutos.

11 Variantes : Poner otro pañuelo en la rodilla cosa de que tengan dos vidas.

JUEGO N° 17

1 Nombre : Buscando aro.

2 Edad : 6 a 7 años.

3 Objetivo : Velocidad, Velocidad de Reacción

4 Participantes : 11 a 15

5 Terreno : El area

6 Material : 10 a 14 aros según el numero de niños.

7 Situacion Inicial : Se sitúan los aros por cualquier parte del área.

8 Desarrollo : Los alumnos corren por la cancha y al grito de "a los aros" corren a pisar cada uno dentro de un aro. El que no localice un aro libre queda eliminado.

9 Reglamento : Se retira uno o más aros y se reanuda el juego. El proceso se repite hasta que quedando un sólo aro –o el número de ellos que determine el educador–, el niño que logra ocuparlo deja eliminados a los demás.

10 Duracion : Hasta llegar al último niño.

11 Variantes : Que a los dos pitazos tienen que gatear hacia el aro.

JUEGO N° 18

1 Nombre : Sin cortar el hilo.

2 Edad : 6 a 7 años.

3 Objetivo : Velocidad de desplazamiento y salto.

4 Participantes : 15 máximo.

5 Terreno : El área.

6 Material : Un hilo fino. (puede ser lana también es suave)

7 Situacion Inicial : Los niños en el campo el profesor elige a 2 alumnos. Que tendrán el hilo.

8 Desarrollo : Los niños tendrán al hilo en una distancia de 4 metros y pasaran corriendo los compañeros tienen que saltarlo. El jugador que toque el hilo se pondrá con cualquiera de los dos y así van saliendo.

9 Reglamento : Todos saltan

10 Duracion : 2 a 3 minutos.

11 Variantes : Ellos los que sostienen el hilo pueden ir cambiando de velocidad , para que los compañeros se equivoquen.

JUEGO N° 19.

1 Nombre : Globo pelota.

2 Edad : 9 a 10 años

3 Objetivo : Coordinación óculo – manual.

4 Participantes : 15

5 Terreno : El área.

6 Material : Globo y balón por persona.

7 Situacion Inicial : Los niños estarán repartidos en grupos de 3 y en un espacio de 15 metros.

8 Desarrollo : Efectuarán carreras de relevos botando un balón con una mano mientras con la otra palmearán un globo sin que se caiga al suelo.

9 Reglamento : Queno caigan los globos y tampoco el balon.

10 Duracion : 3 a 4 minutos.

11 Variantes : Se pueden rebentar los globos al final el equipo que gane.

JUEGO N° 20

1 Nombre : Los osos contra el tigre.

2 Edad : 6 a 7 años.

3 Objetivo : Juegos predeportivos y percepción.

4 Participantes : 5 maximo.

5 Terreno : El circulo central.

6 Material : -----

7 Situacion Inicial : Un niño hace de " tigre " y los otros de "osos perezosos "

8 Desarrollo : El " tigre " y los " osos " están a 4 'patas'. El " tigre " estará en medio del círculo que los " osos " forman alrededor de él. Se trata de que los " osos " lleguen a tocar al " tigre " sin que éste los vea moverse. Si los ve han de volver al lugar de salida.

9 Reglamento : El tigre que sorprenda a el oso se cambia el papel y asi sucesivamente.

10 Duracion : 3 a 4 minutos.

11 Variantes : El tigre puede gritar y los osos hacer ruido para distraer.

JUEGO N° 21

1 Nombre : Zorro, gallina y vivora.

2 Edad : 6 a 7 años.

3 Objetivo : Velocidad, cooperación y oposición.

4 Participantes : 15

5 Terreno : El area.

6 Material : 3 juegos de peto, para identificar.

7 Situacion Inicial : Se forman tres grupos de niños. Unos tratan de atrapar a los otros con las siguientes

normas:

8 Desarrollo : El grupo de los "zorros" sólo captura a las "gallinas". Las "gallinas" sólo atrapan a las "víboras". La "víboras" sólo atrapan a los "zorros".

9 Reglamento : Cada especie tiene su zona inviolable donde lleva a sus prisioneros

10 Duracion : 4 a 5 minutos.

11 Variantes : Al sonido del silbato todos se tiran al suelo haciendose los muertos luego al otro silbato continua el juego.

JUEGO N° 22

1 Nombre : Amarrar cuerdas

2 Edad : 8 a 9 años.

3 Objetivo : Velocidad , correr.

4 Participantes : 3 grupos de 4

5 Terreno : El area

6 Material : Una cuerda por jugador y un arco dado vuelta.

7 Situacion Inicial : Se pone el arco en un extremo de la cancha los niños se ubican en la mitad del area.

8 Desarrollo : El grupo se forma por columnas dependiendo del número de participantes. Cada jugador del inicio tendrá una cuerda corta, a un 10 metros. A una señal del profesor correrán los primero de cada equipo para atar la cuerda, una vez logrado, regresarán con el segundo de su equipo y le tocará su hombro, solamente así podrá correr para ir a desatar la cuerda y regresará a entregársela al siguiente. Concluirá el juego una vez que todo los integrantes de los equipos hayan pasado, ganará el equipo que termine primero y sin hacer trampa.

9 Reglamento : El relevo se hace tocando la mano del compañero.

10 Duracion : Concluirá el juego una vez que todo los integrantes de los equipos hayan pasado, ganará el equipo que termine primero.

11 Variantes : Correr hacia el arco y regresar gateando.

JUEGO N° 23

1 Nombre : La oruga.

2 Edad : 7 a 8 años.

3 Objetivo : Adaptación , coordinación.

4 Participantes : 3 equipos de 4

5 Terreno : El area

6 Material : -----

7 Situacion Inicial : Se forman los tres equipos por filas, harán un recorrido hacia el frente tocándose los hombros

8 Desarrollo : Su forma de avanzar será caminando con sus manos colocadas en los hombros. del de adelante y subiendo y bajando, simulando el movimiento de una oruga..

9 Reglamento : Sin correr, sin soltarse y sin dejar de hacer el movimiento ya mencionado

10 Duracion : 1 minuto.

11 Variantes : Al sonido del silbato todas las orugas saltan.

JUEGO N° 24

1 Nombre : La ronda con imitación.

2 Edad : 6 a 7 años.

3 Objetivo : Integración y coordinación motriz.

4 Participantes : 8 a 12.

5 Terreno : El circulo central.

6 Material : -----

7 Situacion Inicial : Tomados de la mano en el circulo de la cancha forman una ronda y el entrenador al medio.

8 Desarrollo : Imitar al entrenador los gestos de animales que el haga.

9 Reglamento : No salirse de las lineas blancas.

10 Duracion : 3 minutos.

11 Variantes : Integrar a los niños al medio.

JUEGO N° 25

1 Nombre : Trencito chuku chuku.

2 Edad : 5 a 6 años.

3 Objetivo : Integración reconocimiento.

4 Participantes : 8 a 12.

5 Terreno : El area.

6 Material : -----

7 Situacion Inicial : Tomados de la cintura en fila hacia atrás en alguna linea del area.

8 Desarrollo : Ir recorriendo las lineas de toda el area.

9 Reglamento : 2 minutos.

10 Duracion : 2 minutos.

11 Variantes : Al silbato cambiar el cabecilla del tren.

JUEGO N° 26

1 Nombre : Los aviones.

2 Edad : 6 a 7 años.

3 Objetivo : Adquirir posiciones corporales.

4 Participantes : 10

5 Terreno : 15 X 20

6 Material : Un balon por persona.

7 Situacion Inicial : Cada niño con su balon en el suelo.

8 Desarrollo : Al silbato ellos se mueven con los brazos abiertos imitando un avion .Al otro silbato del profesor este da intrucciones como por ejemplo :- Recoger misiles y ello recogen el balon , luego vuelan con el misil y a otro silbato otra instrucción.

9 Reglamento : Seguir las instrucciones del profesor.

10 Duracion : 3 minutos.

11 Variantes : Que se junten los aviones y hagan guerra entre ellos lanzándose los balones.

JUEGO N° 27

1 Nombre : Los perritos.

2 Edad : 6 a 7 años.

3 Objetivo : Cooperación.

4 Participantes : 10

5 Terreno : 10 X 15

6 Material : Conos para señalar total 12.

7 Situacion Inicial : 2 grupos A y B ubicados tras el cono tendran que ponerse como perritos y recorrer 10 metros para traer los conos.

8 Desarrollo : Cada jugador de cada grupo traera un cono y lo pondra encima del otro le dara la mano a su compañero hara el relevo y hara lo mismo.

9 Reglamento : Gatear solo gatear el que se para se devuelve.

10 Duracion : 3 minutos

11 Variantes : Ir corriendo de partida y volver como perro o viceversa.

JUEGO N° 28

1 Nombre : Gallina ciega.

2 Edad : 5 años.

3 Objetivo : Precisión.

4 Participantes : 12

5 Terreno : 15 X 20

6 Material : Conos y pañuelos.

7 Situacion Inicial : Se elige un niño y este busca los demas.

8 Desarrollo : Cuando pilla a alguno este es el gallina.

9 Reglamento : Tocar cualquier parte del cuerpo para cambiar papeles.

10 Duracion : 5 minutos.

11 Variantes : Achicar el terreno de juego.

JUEGO N° 29

1 Nombre : El relojito.

2 Edad : 7 a 8 años.

3 Objetivo : Salto y agacharse.

4 Participantes : 8 a 10.

5 Terreno : El circulo central.

6 Material : una cuerda de 4 metros.

7 Situacion Inicial : El profesor esta en el punto central y los alumnos dentro de la circunsferencia .

8 Desarrollo : La cuerda se mueve como las manijas del reloj va para arriba y abajo los niños tienen que saltar o agacharse.

9 Reglamento : El que es tocado baila una canción.

10 Duracion : 4 minutos.

11 Variantes : Saltar o agacharse en parejas tomados de la mano.

JUEGO N° 30

1 Nombre : Simon manda.

2 Edad : 5 a 6 años.

3 Objetivo : Descubrir hmn.

4 Participantes : 10 a 15.

5 Terreno : El area.

6 Material : Balones uno por persona.

7 Situacion Inicial : Todos en el area con su balon esperando instrucción.

8 Desarrollo : El profesor dira Simon manda por ejemplo: Saltar , lanzar, dominar 3 etc.....

9 Reglamento : Obedecer y no salir de el area.

10 Duracion : 5 minutos.

11 Variantes : Dar el poder de Simon a un alumno e ir rotando.