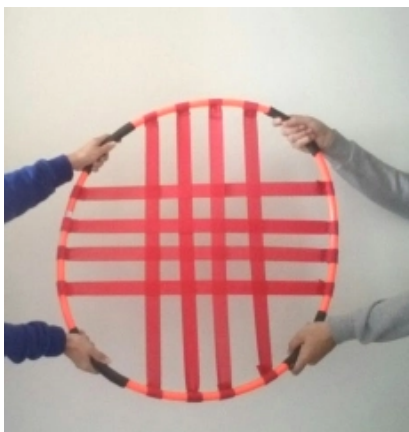
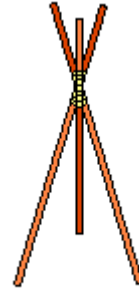


Ideas en imágenes











PARA DERRIBAR



LANZAMIENTO A DISTANCIA

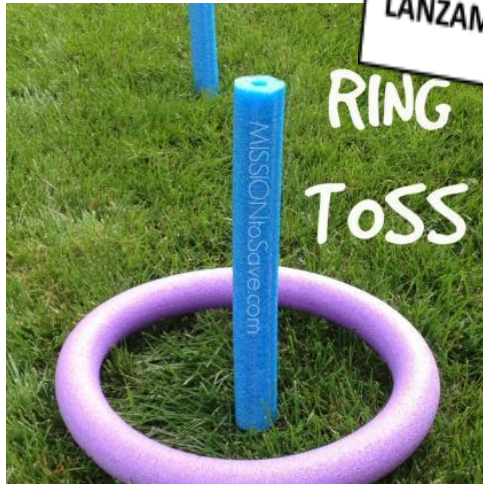


BLANCOS COLGANTES



ARRIME

ARCO INDIVIDUAL

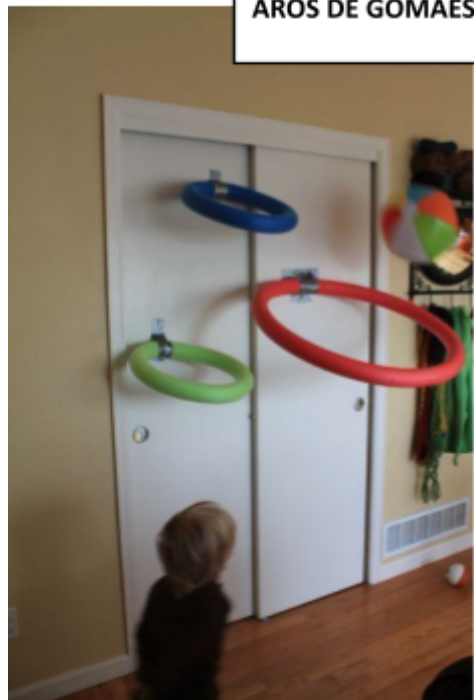


LANZAMIENTO DE AROS

LANZAMIENTO DE JABALINA



AROS DE GOMAESPUMA





ENCESTAR



RODADAS





AÑO 2024

ESCUELA 7/5°

Juego 1. COLORES AMIGOS

los alumnos se ubican en hileras y frente a ellos hay 12 conos de 3 colores distintos. Deben correr y realizar cambios de posición de los conos hasta lograr armar 3 hileras iguales. Gana el equipo que lo realiza primero

Juego 2 TREN DE PASES

se colocan los alumnos en hileras y el primero se ubica a 2 metros con 1 pelota. Debe realizarles 1 pase a cada uno. El que recibe el pase lo devuelve y se agacha. Todos deben pasar por todas las posiciones

ESCUELA 22/4°

JUEGO 1:

Pondré en el medio 4 ruedas con pelotitas de

Peloteros de diferentes colores mezcladas. Cada grupo irá a una esquina y deberá ir corriendo en forma de relevo a juntar todas las pelotitas de su color en una rueda específica destinada para cada color. Ganará el equipo que logre juntar primero todas las pelotitas en su rueda correspondiente.

JUEGO 2:

Se formarán 4 equipos y realizarán una carrera de relevos respetando un gráfico que indicará cuantos conos tendrán que poner dentro de un camino aros. Ganará los puntos el equipo que lo haga más rápido y haya colocado correctamente los conos.

JUEGO 3:

Dos equipos: Dispuestos en hileras enfrentados por parejas deberán trasladar pelotas de un extremo al otro sin que se caigan, agarrando los extremos de una camiseta.

ESC 27/5°

Juego de cintas y pelotas: Se separa al grupo en dos equipos. Un equipo colocará una cinta al costado de la cintura y tendrá una pelota en su poder. El otro equipo se ubicará en el centro del campo. A la señal, el equipo que tiene la cinta tiene que ir a la casa contraria a dejar la pelota dentro del canasto, el otro equipo tendrá que evitarlo tratando de sacarle la cinta que lleva colgando. Al alumno o alumna que le saquen la cinta deberá volver a colocarse otra para luego poder salir a dejar la pelota.

Luego se invierten los roles.

Telas transportadoras: se colocarán en hileras y deberán salir de a dos o más a llevar un objeto encima de la tela al otro lado sin que se caiga.

- **ESC 25 /5°**

Comí comí

4 hileras juego de acción y reacción tienen q correr hacia el otro extremo para sumar punto pero en el camino se cruzan con el equipo contrario y se enfrentan haciendo piedra papel o tijera si GANA siguen avanzando si no vuelven a su fila.

ESC 2/4°

Juego " Pescador"

Materiales: 30 conos tortuga - 6 aros

Objetivo: pescar la mayor cantidad de conos lanzando el aro.

Propuesta:

competitiva: gana quien pesca más

colaborativa: por tiempo, desafío grupal

ESC 24/4° - Juego: Memotex con quemado

Se arman 2 equipos, el objetivo del equipo A es tratar de juntar la mayor cantidad de pares de imágenes iguales. Y el objetivo del equipo B es que no logren llegar a su casa con las imágenes quemandolos en el camino.

Organización: El equipo A se coloca en 3 filas en un extremo de la cancha, el equipo B se coloca a ambos lados del pasillo marcado con conos y en el otro extremo en una mesa se colocan las imágenes del memotex. Salen de 3 alumnos/as los que son quemados no pueden llegar a la mesa y si los queman volviendo de encontrar un par, deben devolver el par de imágenes a la mesa. Luego de 2 minutos cambian roles.

ESC 18/4°-

El juego se llama "Toca al número". El grupo completo se dividirá en pequeños grupos de cinco niños. Cuatro van a estar enumerados del 1 al 4 en una ronda, agarrados de las manos, sin soltarse. El que quede afuera tendrá una pelota quién va a tocar la espalda del número que la profesora diga. El objetivo del juego es que ese niño/a no sea tocado y que haya comunicación entre ellos para poder guiar la ronda sin soltarse. Luego cambian los roles, el que tiene la pelota pasa a ser el número del que fue tocado.

Trompas de elefante:

Los alumnos y alumnas se dividen en 3 equipo de manera para jugar una carrera de relevo que consta en colocarse una media en la cabeza que en la punta tiene una pelota, deben derrumbar sola mente usando la media, 5 botellas luego levantarlas y volver a la hilera para que salga otro compañero y o compañera. El equipo que primero lo logra se lleva la letra E y a medida q van ganando carreras otra letra el primero q logra la palabra Elefante es el ganador,dependiendo del tiempo puede ser la palabra Trompa.

Tablero de colores:

Un tablero con 4 colores y en la pantalla irán apareciendo colores deberán pisar el color y el juego se va poniendo más difícil, se pondrán de a 2 uno controla que lo haga bien , luego de un tiempo cambiaran los roles.

ESC 14 DE 5°

*-Voley Sabanero. (con progresión, primero, juego de la Isla sobre las telas, luego deben hacer jueguitos con la pelota por grupo...y finalmente intentar pasarla por arriba de la sogá. Siempre sujeto a la cantidad de tiempo que se disponga.

ESC 24 DE 4° -

4- PLATOS Y SOMBREROS:

Se divide al grupo en 2: "platos y sombreros" se ubican en fila enfrentados.

En el medio habrá conos tortugas algunos del derecho y otros del revés, simulando ser "platos y sombreros".

Tendrán un tiempo de juego en donde cada equipo deberá dar vuelta los conos para que queden como "platos o sombreros", al finalizar el tiempo gana el equipo que tenga mayor cantidad de conos en su posición.

VARIANTES:

- Llevar conos a su "casita" ubicarlos en forma de "platos o sombreros" (de a 1)
- Poder robarle a los contrarios (de a 1)
- Sumarle jugadores defensores (2 en cada equipo: tocan como una mancha congelado

ESC 24 DE 4°

Juego propuesto: "Rescatando el tesoro"

Desarrollo: Se divide al grupo en dos. Unos con una tirita en la cintura. Los otros sin nada. El grupo de tiritas deben atravesar un espacio hasta llegar a donde están los conos, tomar

uno y traerlo. Así hasta que no quede ninguno. Pero si en la ida le sacan la tiritita, debe volver no pudiendo avanzar.

Luego de unos minutos cambiamos las funciones de los grupos.

Objetivo: trasladar la mayor cantidad de conos en el tiempo propuesto.

Espacio: rectángulo (tamaño cancha de básquet a la intemperie) dividida en dos rectángulos.

Materiales: tiras de telas y conos.

ESC 5 /5°

El juego de la oca gigante.

Se arma un tablero con aros (los aros son los casilleros), se ubican 2 conos de distinto color en el primer casillero. Hay 2 equipos que salen de a 1 por equipos a embocar la pelota en aros de básquet diferentes, el que primero que emboca de los 2 avanza un casillero con un cono del color de su equipo. El equipo que llega primero a la salida es el que gana.

ESC 26/4°

Mancha americana con pelotas (3), el que es quemado, se sienta en el lugar y vuelve a jugar cuando queman al que quemó al primero.

Carrera de relevos con aros y obstáculos. 4 o 5 equipos.

ESC 3/5° -

Pintar al fantasma atravesando la tela araña.

Los/as nenes/as deberán atravesar una telaraña (echa con totora) tomar una pelota y embocarle a un compañero que estara con traje de fantasma. La pelota se pagara. Quien obtenga mas pelotas gana el juego.

ESC 15/5° -

" ¡Guardemos el bote!!!

Se divide al grupo en varios equipos, cada niño debe tener un aro.

el juego comienza cuando el primer alumno coloca su aro en el suelo y el se mete dentro, a continuación se coloca delante del otro niños con su aro, así sucesivamente , hasta que lleguen hasta la línea, desde donde cada niño debe embocar el aro en un cono ubicado a unos metros. EL EQUIPO QUE PRIMERO EMBOCA TODOS LOS AROS GANA.

ESC 8/5° -

Juego: "El cuadrado"

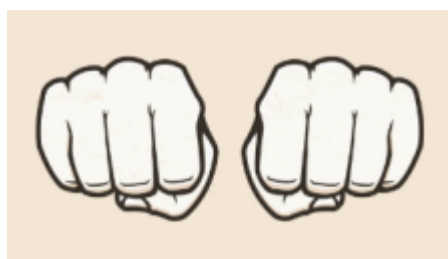
Se arma un cuadrado grande con conos o tiza según la cantidad de participantes, luego se dividen en dos grupos iguales, donde un grupo se ubica dentro del cuadrado y el otro fuera del mismo, los de afuera con una pelota tratan de quemar a los que están adentro. El juego finaliza cuando se quema al último participante y luego cambian de roles (los que queman ahora esquivan). En este juego pueden surgir infinidad de variantes por ejemplo: que dure cierto tipo, que dentro del cuadrado este uno con pechera y si lo queman primero termina el juego, si al lanzar la agarran a la pelota en el aire uno que está adentro salva a uno de afuera, etc.

.....

JUEGO DE LOS POROTOS (GENTILEZA DE DI BERNARDINO TULIO)

Por turno el objetivo del equipo es trasladar los porotos llevando una unidad desde el punto A al punto B,por vez.

En el trayecto del recorrido un jugador que lleva el poroto puede ser interceptado por el otro equipo(que actúa de mancha),y en ese caso,pondrá sus manos hacia abajo .La mancha elegirá una de las manos : si esta tuviera el poroto, el elemento se roba y el corredor vuelve a empezar.Si se elige la mano vacía , el corredor levanta la mano y lleva el poroto tranquilamente hasta el sector B, obteniendo un punto.



AÑO 2023

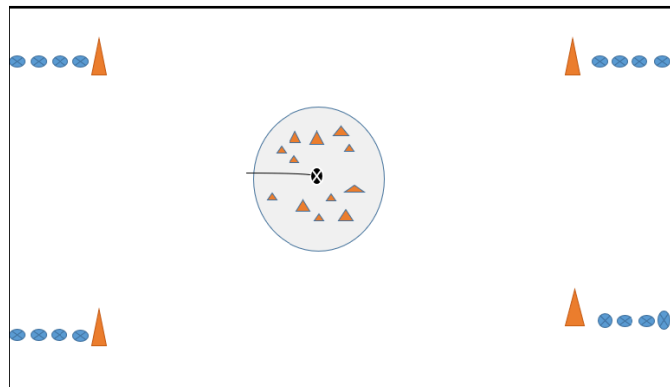
ESC N 8 D.E. 4 -

Juego el reloj guardián

Materiales: sogas largas, conos largos, tortugas.

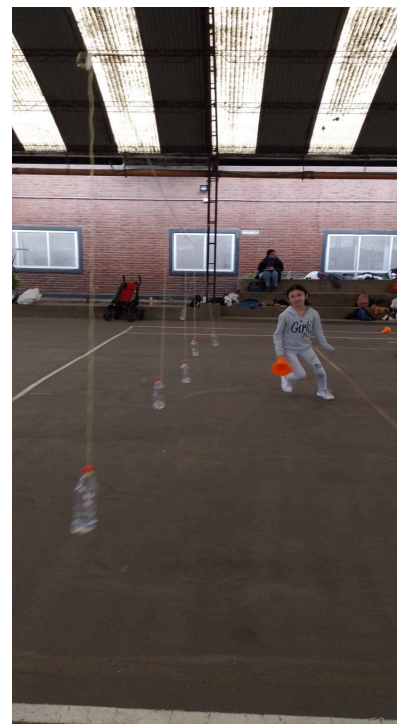
En el centro de una cancha o espacio se ponen diferentes materiales en el suelo. El profesor hará girar la soga de manera que la circunferencia de la misma cubra todos los materiales.

En cada extremo de la cancha habrá 4 equipos, 2 de un lado y dos del otro (pueden ser más equipos). Cada equipo estará formando una hilera. El primero de cada hilera saldrá a intentar agarrar los materiales sin que lo toque la soga. Si la soga toca a uno de los participantes el resto no podrá agarrar hasta que la soga vuelva a girar. Si agarro un material sin ser tocado por la soga tengo que volver a mi hilera, dejar el cono y tocarle la mano al segundo para que salga y así sucesivamente. El equipo que más conos agarra gana.



ESC N 8 D.E. 4 -

El juego consiste en llegar hasta unos conos y trasladarlos hasta el punto de partida, corriendo por turno (a modo de relevo), esquivando botellas que pendulan transversalmente, y que penden de un hilo .



ESC 27 DE 5°-

2) "SACARLE LA COLA AL ZORRO-PELOTA DE CASA EN CASA"

EL GRADO SE DIVIDE EN DOS GRUPOS. UN EQUIPO ADENTRO DE UNA CASA CON UNA CINTA ENGANCHADA AL COSTADO DE LA CINTURA Y CADA UNO CON UNA PELOTA. EL OTRO EQUIPO AFUERA DE LA CASA, DISTRIBUIDOS POR EL ESPACIO. A LA SEÑAL, LOS QUE ESTÁN ADENTRO DE LA CASA DEBEN CORRER HACIA LA CASA DE ENFRENTA TRATANDO DE QUE EL OTRO EQUIPO NO LE SAQUE LA CINTA. SI LO

LOGRA Y LLEGA A LA CASA DEBERÁ DEJAR LA PELOTA Y VOLVER POR OTRA. SI LE SACAN LA CINTA, DEBERÁ IR A BUSCAR OTRA. LUEGO SE INVIERTEN LOS ROLES. GANA EL EQUIPO QUE LOGRA LLEVAR MÁS PELOTITAS A LA CASA CONTRARIA.

Escuela 4/4° - Chanco va...

Se llevan impresas cartas en tamaño A4 y de colores o con Emociones. El juego consiste en formar lo más rápido posible la combinación de 4 cartas del mismo número y cantar «chancho» el equipo que primero haga chancho, deberá ir corriendo al centro del espacio de juego.

Otra opción es el Cubo Rubik (**ver en** <https://www.youtube.com/watch?v=ETO8Jqcfx6c>)

Se forma un cuadrado de colores y en forma de relevo cada niño deberá ir corriendo y mover una pieza un solo lugar y el primer que logra armar el color gana

Escuela 24/4° - Bingo de tapitas

Materiales: tapitas, maples de huevos, bolsas arpilleras y conos.

Relevo

Objetivo: Embocar las tapitas en el maple de huevo, lanzando de cierta distancia (previamente marcada). Si logran completar 1 fila o columna suman 10 puntos y 1000 si completan todo el maple. Dificultad: para llegar a lanzar deben salir de a uno saltando con bolsas arpilleras (se puede armar varias hileras para lanzar a un maple o que cada hilera lance a un maple diferente).

Relevo

Objetivo: Embocar las pelotitas de pelotero en los baldes ubicados a cierta distancia utilizando las paletas de cartón. Sumarán 10 puntos por cada pelotita embocada en los baldes.

Tren pelota

Materiales: palos de escoba, pelotitas de tenis, baldes y conos.

Juego cooperativo :Objetivo: trasladar el tren (la pelota de tenis) hasta un balde ubicado a al menos 10 metros, sin que esta se caiga y utilizando los palos de escoba como vías. Sumarán 50 puntos por cada pelotita trasladada.

Conos voladores

Materiales: sogas, soguines, conos y tapitas.

Objetivo: pasar por donde está ubicado el péndulo de conos sin tocar ninguno para poder ir a buscar 1 tapita y sumar 10 puntos para el grupo.

Preparación previa: una soga larga colgada que tenga atado cada 1 metro soguines con un cono en la punta, los cuales se moverán generando un péndulo para que los/as niños/as esquiven.

Escuela 22 de 4º -

Para dividir en 4 grupos realizaré primero un juego mezclador. Luego pondré en el medio 4 ruedas con pelotitas de peloteros de diferentes colores mezcladas. Cada grupo irá a una esquina y deberá ir corriendo en forma de relevo a juntar todas las pelotitas de su color en una rueda específica destinada para cada color . Ganará el equipo que logre juntar primero todas las pelotitas en su rueda correspondiente.

Escuela 15/5º Juego-Cruzar el charco y colgar los botes.

Material: aros y conos grandes

Los niños están divididos en equipos, cada integrante tiene en su mano un aro(que es el bote).

Los equipos están formados en hileras, cada niño con su aro. A la señal deben avanzar poniendo un aro por delante del otro, hasta llegar a una línea, donde deben intentar embocar su aro en el cono ubicado a unos metros, el equipo que logre colgar todos sus aros en el cono, primero, será el ganador.

ESCUELA 7 DE 5-

JUEGO1:" COLORES AMIGOS"

SE DIVIDEN EN 2/3 EQUIPOS CADA UNO SE DISPONE EN HILERAS. A VARIOS METROS SE ENCUENTRAN 12 CONOS DE 3 COLORES DISTRIBUIDOS EN 3 FILAS DE 4 CONOS MEZCLADOS

LOS ALUMNOS DEBEN CORRER DE A UNO POR VEZ Y REALIZAR SOLO UN CAMBIO DE POSICIÓN DE LOS CONOS PARA LOGRAR FORMAR LAS 3 HILERAS DEL MISMO COLOR.

EL CAMBIO SÓLO PUEDE REALIZARSE ENTRE CONOS CONTIGUOS.

EL JUEGO TERMINA CUANDO SE LOGRA ARMAR LAS TRES FILAS DE COLORES IGUALES.

JUEGO 2 "CRUZAR LOS AROS"

SE DIVIDEN EN 2/3 EQUIPOS CADA UNO SE DISPONE EN HILERAS A VARIOS METROS SE ENCUENTRA UN NIÑO PARADO EN EL CENTRO DE UNA PILA DE AROS Y SOSTIENE UNA SOGA QUE VA HASTA OTRO COMPAÑERO QUE TAMBIÉN LA SOSTIENE ENTRE SUS MANOS. AMBOS PARADOS

SALEN DE A UNO A LA VEZ CORRIENDO HASTA EN PRIMER COMPAÑERO TOMAN UN ARO Y LO DEBEN TRASLADAR HASTA EN SEGUNDO NIÑO. VUELVE CORRIENDO PARA QUE SALGA EL SIGUIENTE COMPAÑERO.

EL QUE YA JUGÓ REEMPLAZA A LOS QUE SOSTIENEN LA SOGA.

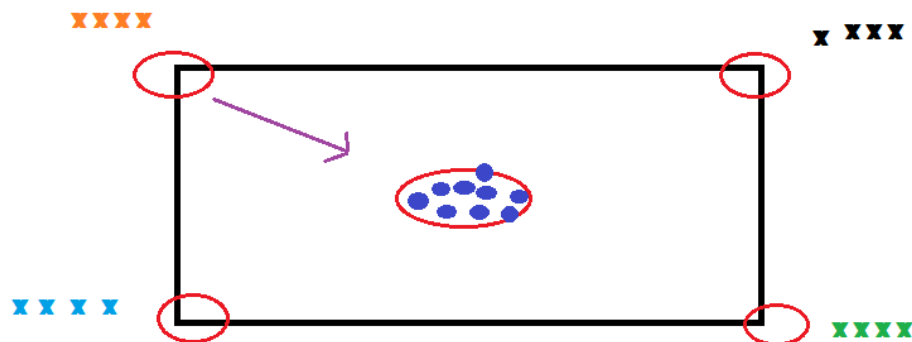
EL JUEGO TERMINA CUANDO TODOS LOS AROS FUERON TRASLADADOS

JUEGO 3 : NUEVE PELOTAS

CUATRO EQUIPOS UBICADOS EN LAS ESQUINAS DEL CAMPO DE JUEGO, TIENEN EL OBJETIVO DE JUNTAR 3 PELOTAS DENTRO DE SU PROPIA CASITA.

A MODO DE RELEVO Y TOMANDO UNA PELOTA DEL CENTRO DE LA CANCHA, CADA JUGADOR LA APOYA EN SU PROPIA CASITA Y HABILITA ASÍ AL SEGUNDO CORREDOR. LAS PELOTAS PUEDEN TOMARSE DEL CENTRO, O DE CUALQUIER CASITA DE LOS DEMÁS EQUIPOS. SE PROHIBE INTERCEPTAR O TOCAR A TODO CORREDOR.

EL PRIMER EQUIPO QUE CONSIGA TENER TRES PELOTAS EN SU ESQUINA ES EL GANADOR.



ESCUELA 28 DE 5

Juego 1: Tortuguitas locas, dos equipos tendrán que poner las tortuguitas, un grupo boca arriba y el otro boca abajo en un determinado tiempo, el que más tortuguitas tiene a su favor gana.

Juego 2: Tarjetero: se trata de que cada alumno tendrá 5 tarjetas que se lo darán los profesores, habrá cinco consignas donde cada alumno tendrá que jugar con otro.
consignas: piedra, papel o tijera con manos y cuerpo / el que parpadea primero pierde/
pulseada / pan y queso.

Juego 3: Tirollesa loca, una soga atada de extremo a extremo, con diferentes alturas, tendrán que pasar un tubo de papel de extremo a extremo, hasta lograr la cantidad indicada por los profesores, esto puede variar dependiendo colores de tubitos, números, etc.

Juego 4: Botella Challenge, se trata de que por grupo de cinco integrantes tendrán que lograr lanzar la botella y que caiga en su base, el primer grupo que logre entre todos, gana.

Escuela 17 DE 5

Juego: TA-TE-TI

Dividiremos al grupo en 2 equipos, con aros se formará un TA-TE-TI. Los primeros estudiantes de cada fila deberán salir a la orden del docente y colocar un cono en el tablero, luego deberán volver y tocarle la mano al compañero para que este pueda salir, ya tendrán los primeros tres los conos según su color de equipo, rojo o amarillo. Será como el juego tradicional, solo se puede hacer un movimiento por vez y solo se podrá mover los conos de tu color.

Juego “leo, leo”, el espacio estará delimitado por cuatro conos que forman un cuadrado grande. Los niños estarán en el medio de este, posicionados en dos hileras enfrentados, pero de espaldas entre sí. Serán dos equipos, (manteniendo los anteriores) uno se llamará “Leones” y otro “Leopardos”. A la señal de “Leo” cada alumno deberá hacer un paso al frente, alejándose del centro y de la espalda del equipo contrario.

Los desplazamientos de este pueden ir variando. Por ejemplo “Leo, salto, leo” y los alumnos deberán hacer un paso, saltar y luego hacer otro paso. Cuando el docente indique “Leones” ese equipo deberá salir corriendo a atrapar al equipo de “Leopardos” antes de que este llegue a los conos. Una vez que llega o pasa la línea de conos ese equipo estará a salvo de ser atrapado. En el caso de que alguno de los niños toquen o atrapen a alguien del equipo contrario, no quedarán eliminados y se volverán 🙄 a incorporar a su grupo correspondiente. También se puede indicar “Leopardos” y se repite la situación anteriormente nombrada.

Escuela 24/5°

El juego se llama la fortaleza. Son equipos enfrentados que deben derribar dos conos del equipo contrario con pelotas, cada uno rodea los conos del otro equipo y coloca defensores que intentan tapar los lanzamientos. Cada vez que logran derribar los dos conos, es punto para ese equipo y se vuelve a empezar. El equipo que logra más puntos en un lapso de tiempo determinado es el ganador.

Esc 26/4°

El camino imposible: la profesora se ubicará al costado de la cancha y tiran por el suelo los aros a los y las participantes. Por otro lado los niños y niñas se ubicaran en un extremo del

patio y tendrán que correr para el otro lado del patio sin que los/las toque los aros. Si son tocados pasarán a tirar aros junto a los docentes.

Sky: Habrá tres equipos en hilera, en cada una de las mismas habrá un esquí, siendo de así que en cada uno de los esquí irán dos compañeros. El objetivo del juego será avanzar hacia la línea de manera cooperativa.

Escuela N°27 D.E 4TO

Campo minado:

Se colocan en el piso aros armando un tablero tres filas y 5 hileras, pueden ser mas, el profesor tiene un plano dibujado el mismo tablero y cada aro tiene una x que son las bombas y algunos vacíos, el alumno alumna deberá acertar el camino sin pisar las bombas, si pisa una bomba, vuelve a la hilera, si no sigue avanzado, hasta llegar al final. El objetivo es llevar al final del recorrido sin pisar las bombas y memorizando el camino, deben lograrlo todos y todas. El profesor tiene varios tableros dibujados.

ESC 5/5°

Dodg Ball: Juego similar al quemado con respecto a la organización espacial. Les chicxs que son tocads por la pelota deberán ponerse al lado del docente, les quemades de un equipo sobre el lado derecho y del otro equipo sobre el lado izquierdo (el profesor se encuentra situado en el medio de la cancha). Aquellos que fueron quemades vuelven a entrar en juego si su equipo toca con el balón a un/a participante del equipo contrario. También vuelven a entrar en juego si su equipo logra agarrar un lanzamiento del otro equipo sin que este haya tocado el piso con anterioridad, es decir si se toma de aire.

ESC 8/5° "Derriba el fuerte" los jugadores se distribuyen en 2 equipos y cada equipo se coloca detrás de una linea de fondo donde serán distribuidos, por turnos los jugadores lanzaran unas pelotas y trataran de derribar los conos del equipo contrario finaliza el juego el 1° equipo que consiga su objetivo el de derribar todos los conos del equipo contrario.

ESC 13/4°

Propuesta del juego : pensé en un espacio de manchas. Que van cambiando y luego se combinan.

Desarrollo: las manchas iran (4 en total) con pecheras de color para reconocerlas.

Mancha 1:mancha piedra papel o tijera. Cuando la mancha toca, quien es tocado extiende el brazo con el puño cerrado. Sera rescatadx por alguien que le juegue un piedra, papel o tijera. De ese desafío quien gana se va a seguir jugando con un punto, quien no, sigue jugando aun sin punto. Lxs jugadorxs seguiran participando hasta que alguien llegue a 5 puntos y le avise al profesxr.

Mancha 2: idem anterior pero quien es tocadx se prepara para jugar un pan queso. De may misma manera q u e antes el que lo rescata puede ganar punto si gana el reto rescatador, o gana quien fue rescatado el punto, si es el o ella quien vence. Tambien gana quien llegue a 5 puntos.

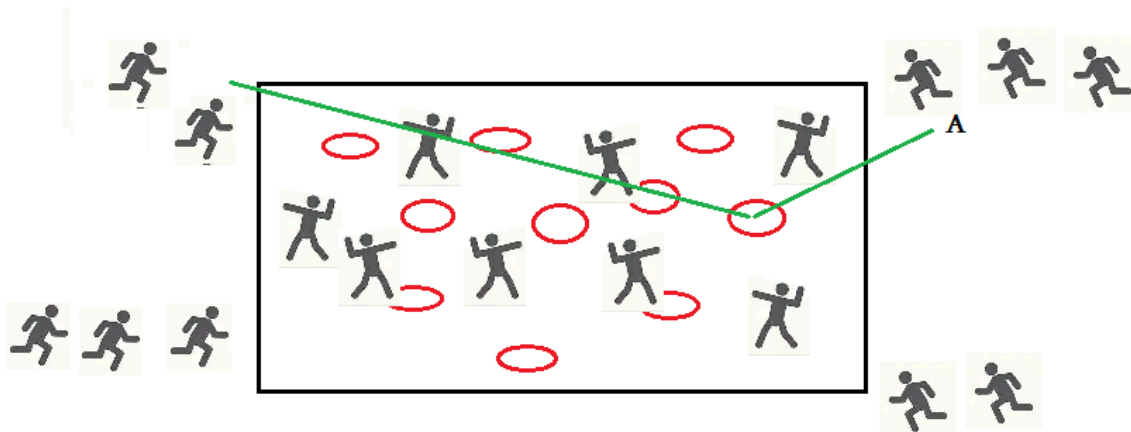
Tercer mancha: misma dinámica pero el desafío será guerra de pulgares.

Finalmente se combinarán las 3 manchas con pecheras de diferentes colores que identifiquen la mancha que es cada uno.

ESC 18 / 4°

ARO VACÍO :

DOS EQUIPOS DISPUESTOS COMO SEÑALA LA FIGURA

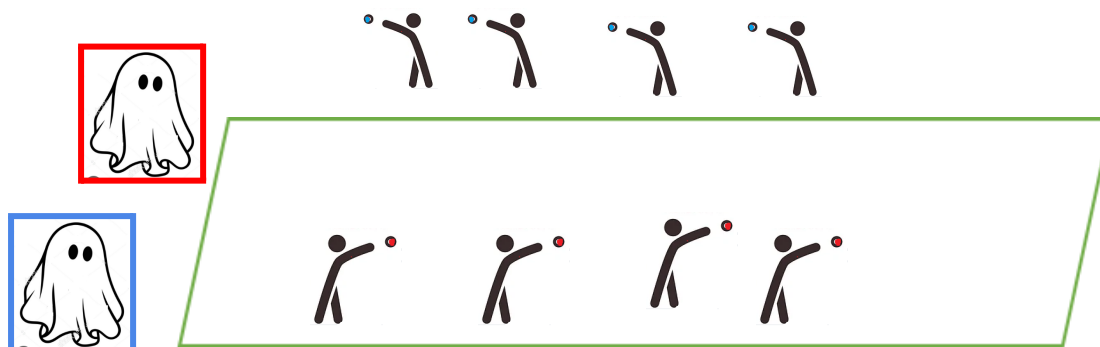


EL EQUIPO DENTRO DEL CAMPO TRATA DE OCUPAR TODOS LOS AROS COMO PARA QUE EL “A” NO LLEGUE A PISAR EL VACÍO (SE PONE MAS AROS QUE NIÑOS DEFENDIENDO.)

CUANDO LO PISA SE PONE ATRÁS DE CUALQUIERA DE LAS HILERAS MENOS LA PROPIA, CUYO PRIMER CORREDOR SALDRÁ A HACER LO MISMO.

AMBOS EQUIPOS CAMBIARÁ DE ROLES EN UN DETERMINADO MOMENTO.

ESC 3 / 5° - “ Los fantasmitas”+



Los fantasmas deberán pasar de una línea a la opuesta corriendo. El objetivo de los atacantes es fulminar con un disparo al fantasmita de color contrario (las pelotas tienen velcro y queda adherida al traje del corredor). El conteo puede hacerse por carrera, o luego de tres (ida-vuelta-ida).

2022

Escuela 3 de 4º

- Juego: "Castillo y Dragones". El espacio va a estar dividido en cuatro partes, cada parte cuenta con un castillo y un dragón. Todos los jugadores pueden circular libremente por el espacio, menos el dragón que está limitado su desplazamiento en su cuarto. Quienes fueran atrapados deberán quedarse en el sector del dragón que los atrapó, cualquier jugador puede salvarlo y continuar jugando.
- Juego: "Mancha Laberinto". En un espacio con sogas en el suelo formando un laberinto que no se puede pasar por encima de las sogas. Dos equipos, uno dentro del espacio y el otro formado afuera. Comienza el juego, el equipo que está afuera debe tocar al que está adentro saliendo de a dos chicos por vez, el que lo hace más rápido, es el ganador (mancha tiempo)

Escuela 27 de 5º

- Cazando la liebre: 3 equipos en sus respectivas casas y un cazador en el medio de ellas. A la señal, todos deben correr hacia la casa de la derecha, el cazador debe impedirlo agarrándolo. Si agarra a un compañero, ese se convierte en cazador junto con el otro.
- La araña y su telaraña: Todos adentro de una casa menos uno que es la araña, que se ubicará fuera de las casas. A la señal, todos deben correr hacia la casa de enfrente tratando de no ser atrapados por la araña. Si es tocado se deben poner dentro de un aro y se convierten en arañas, puede tocar pero sin salir del aro.
- El juego de la granja: todos a dentro de una casa, menos uno que es el cazador. Antes de comenzar el juego se les dice a los alumnos el nombre de un animal de granja. A la señal, el profe dice un animal y ese debe salir corriendo a la otra casa tratando de no ser atrapado por el cazador, Si es atrapado se convierte en cazador.
- El zorro y su comida: Dos equipos. Un equipo adentro de una casa (Cada uno con una cinta enganchada en la cintura y una pelota de tenis en la mano);El otro equipo fuera de la casa distribuido por el espacio. A la señal, los de adentro de la casa deben tratar de llegar a la casa de enfrente tratando de que no le quiten la cinta, si se la quitan debe volver a buscar otra; si logra llegar a la otra casa debe dejar la pelota y buscar otra luego para volver a salir.

ESCUELA 28 DE 5º

·EL MACETERO: RECOLECCIÓN DE FLORES (BOTELLAS) Y LA DEPOSITAMOS EN EL MACETERO (CAÑO CON LAS TAPITAS PEGADAS PARA ENROSCAR LAS BOTELLAS).

ESCUELA 19 DE 4º

Propuestas de juegos

·Camino de memoria:

El juego consta en 6 fichas grandes de cada color que de un lado son negras y del otro lado de un color distinto siendo rojas, blanca o azules. Estaran ubicadas en el espacio en forma de hileras y filas, cada grupo de alumno se ubicara detras de una hilera de fichas, las cuales estan todas boca abajo, comenzara el primer grupo a dar vuelta una ficha, dependiendo el color que le toque , blanco, azul o rojo, es el color que representara ese grupo , dara vuelta la ficha y la dejara colocada del lado negro y avanzara el segundo escalon, dara vuelta otra ficha en caso de que coincida con su color podra seguir avnzando hasta llegar al final, si no coincide retrocede a su hilera nuevamente y pasa el turno al proximo grupo , quien debera elegir entre algunas de las dos fichas restantes y procedera igual que el grupo anterior. Si un integrante de un equipo logra pasar el camino, da el lugar al proximo equipo.Gana el juego el equipo que logra recordar todo el camino de memoria y pasar a sus integrantes del otro lado, de las hileras.

·Juego de velocidad y memoria:

El grupo de alumnos se divide en tres y de a uno pasan al frente, donde hay tres conos de color, naranja rojo y amarillo, el profesor dira una secuencia de colores ejempr: rojo amarillo y naranja , deberan ordenarlos , siendo el primer color la base y desde ese hacia arriba , el equipo que primero lo hace , suma un punto.

·Carrera con obstáculo en movimiento

El grupo de alumnos se divide en 4 equipos, el objetivo es lograr juntar la mayor cantidad de conos posibles, los cuales estarán colocados en el medio, donde también se encontrara el profesor con una soga que en la punta tiene atada una pelota de goma, entonces para poder agarrar un cono deberán esquivar la pelota porque si los toca vuelven a la hilera y

sale un compañero, para que el compañero pueda salir hay q tocarle la mano. Si logro esquivar la pelota y tomar el cono vuelvo a la hilera y sale mi compañero , sumara puntos el equipo que mas conos junt

ESCUELA 6 DE 5º Y 3 DE 5º

Juegos Propuestos; Juego de Relevos: en dos hileras tendrán que transportar con unos bastones de plásticos unos conos de a dos para que estos no se caigan, pasar por debajo de unos obstáculos y dejarlos en la mesa sin tocarlos con las manos y volver para que salgan mis otros compañeros que estarán esperando en la fila. Recordar que el que salió se ubica detrás de todo para esperar nuevamente su salida.

ESCUELA 26 DE 5º

juego cooperativo : 2 palos por equipos y pelotitas de pelotero transportarlas hasta una canasta por equipo. 2 integrantes deben llevarlas hasta el objetivo sin que se les caiga y embocarla en el tacho. En caso que se les caiga deberán volver a empezar. El equipo que junte más pelotitas es el ganador.

Esc 7 D E 5to

Juego de las líneas

COMO AGUA TIERRA CON NÚMEROS y LÍNEAS

Enumerar 5 líneas paralelas distantes de 3 mts tienen que ir a las líneas sin equivocarse, el profe cambia los números diciendo variantes.....

17 de 5º RINGO CON SOGA

Mini aros: Organizados en equipos de dos o tres personas (dependiendo la cantidad), en mini canchas de voley. Deberán lanzar el aro (pasando por encima de la red) y caer en la cancha del equipo contrario para sumar un punto. El equipo que más puntos suma, gana.

24 de 4º (TT)

Quitarle la cola al zorro

Cada equipo debe tener sogas o pañuelos de diferente color con los que podamos identificar cada equipo, y se lo deben enganchar en el pantalón. (si hay sogas deben tener algún color que los identifique)

Al comenzar el juego, ambos equipos deben tratar de sacarse el pañuelo.

El primer equipo que logre ganar todas las colas será el ganador.

16 del 5to™ PAPA CALIENTE CON AROS

Se elijen dos chicos que se ubican a ambos lados de la cancha, el resto del grupo en la línea final todos juntos.. (tipo patrón de la vereda).. al silbato del profe salen todos juntos y los que tienen aro deben lanzar lo pero haciéndolo rodar por el piso; CONDICION PRIMA el chico que sea tocado x el aro debe salir tomar un aro y ubicarse a los laterales e la cancha como los otros compañeros. Quienes no son tocados sigue corriendo hasta ser tocados. Y así sucesivamente. Termina con 4 o 5 ganadores max. Y vuelven a empezar.

Escuela 11/4º

BANDOS VOLTEAR CONOS O LEVANTARLOS POR TIEMPO

- A) Separados en 2 grupos, conos/tortugas dispuestos en el espacio de juego, la mitad de ellos parados la otra mitad volteados el juego consiste en parar o voltear conos/tortugas según de qué grupo sea c/u. Tiempo estimado de juego propiamente dicho 45"/1'15" por batalla. Se pueden realizar tantas batallas como se desee.

TRASLADO DE OBJETOS CON BASTONES Y TELAS COOPERATIVO

- B) Juego cooperativo de realizar traslados de materiales en un recorrido específico. Dispongo de "canaletas", telas, bastones para pasarse pelotitas. Se va a ir rotando para que todos los niños trabajen con los 3 elementos
-

ESC 9 DE 5°

Peteca: en parejas pasarse la peteca golpeando con la palma de la mano al que se le cae pierde y volvemos a empezar. Dificultad: Puede ser x arriba de una soga.

ESC 4 /4°

JUEGO DE RONDA

La torta: Se hace una ronda y se divide al grupo en dos equipos (frutilla y chocolate) el docente al pasar por fuera de la ronda y tiene que cortar en las manos de dos alumnos/as que tienen que dar una vuelta a la misma y volver a su lugar.

CONOS PARADOS -ACOSTADOS

Vuelta de conos: se hacen dos equipos. Se ponen en el piso por todo el espacio para utilizar conos tortugas al derecho y al revés. Cada uno de los equipos tienen que tratar de poner la mayor cantidad de conos en la posición que le fue asignada.

PIEDRA,PAPEL CON EL CUERPO : PERSECUCIÓN

Piedra, papel y tijera humano. Se separa al grupo en dos equipos. Se explica cómo son las posiciones que tienen que adoptar con el cuerpo para formar la piedra, la tijera y el papel. El equipo que gana tiene que salir corriendo a tratar de tocar a algún compañero/a para que pase a ser parte de su equipo. El equipo que perdió tiene que salir corriendo a su casa y tratar de llegar antes de que los toquen.

ESC 26 DE 4°

El camino imposible: la profesora se ubicará al costado de la cancha y tiran por el suelo los aros a los y las participantes. Por otro lado los niños y niñas se ubicaran en un extremo del patio y tendrán que correr para el otro lado del patio sin que los/las toque los aros. Si son tocados pasarán a tirar aros junto a los docentes.

Mancha aro: habrá siete manchas, que tendrán un aro que lo llevaran con el pie por el piso, el objetivo será tocar a la mayor cantidad de participantes en 5 minutos.

ESC 21 /5°

Juego Cooperativo

Hacer rebotar en una tela sostenida por los alumnos, una pelota o peluche, 10 veces seguidas sin que se caiga, si se cae, comenzar nuevamente la cuenta.

Cruzar el río

Los alumnos deberán llegar a tierra, atravesando el río por diferentes obstáculos, aros, sogas, discos de goma Eva, y colchonetas individuales. Lo tendrán que hacer en grupos de 5 o 6 alumnos tomados de las manos.

ESC 14 /5°

Juego cooperativo

En grupos de 5 o 6 alumnos deberán transportar pelotitas(huevos) de lata en lata,hasta completar la canasta(aros).Si se caen las pelotitas comenzarán nuevamente desde el punto de partida.

Cruzar el río

Los alumnos deberán llegar a tierra atravesando el río por diferentes obstáculos, sogas, aros, discos de goma Eva y colchonetas individuales. Lo tendrán que hacer en grupos de 5 o 6 alumnos tomados de las manos.

ESC 5/5°

*Mariposas a volar: Las mariposas (chicxs) deberán llegar de un sector a otro tratando de que no los toquen los aros que serán lanzados (rodando por el piso) por algunxs niñxs ubicados en un lugar determinado. Aquellxs que sean tocados deberán cambiar de rol e intentarán "atrapar" alguna mariposa.

*Quemado: variantes (tradicional, sandwich, fantasma, bomba).

*Ronda Cooperativa: se ubican 5 chicxs en ronda, tomados de la mano. Lxs mismxs se enumeran en voz alta. Ejemplo: 1, 2, 3, 4 y 5. Por fuera de la ronda se encuentra una mancha (chicx) que al oír el número señalado por el docente deberá intentar tocarle la espalda a ese/a jugador/ra. La mancha debe desplazarse siempre por fuera de la ronda. La misma debiera intentar que la mancha no logre tocar al numero señalado mediante giros y sin soltarse de las manos. Si luego de 20 segundos aprox. la ronda logra el objetivo, se reinicia el juego.

ESC 7 /5°

Juego:" los esquís "

Desarrollo : dividimos al grupo en 4 hileras cada una tiene un par de esquís para 2 chic@s tienen que llevar una pelota (pelotero) y dejarla en una caja correspondiente a su hilera (distancia aprox 5m) y volver al punto de salida , dándole la posta a los siguientes . Quien junto más pelotas?? Duración del juego determinada por la coordinación .

Juego de cooperación y relevo .Materiales : 4 pares de esquíes, 8 conos 4 cajas ,pelotas de pelotero cantidad

ESC 3 /5° Cazando Pelotas:

En 2 o 4 equipos de (8 a 10 Integrantes), cada equipo se ubica detrás de su línea. En el centro del patio se ubica una pelota grande (en este caso de playa). Cada jugador dispone de una pelota (de papel). Los jugadores de cada equipo lanzan su pelota intentando golpear la pelota grande con el objetivo de hacerla desplazar hacia la línea de gol del equipo contrario. Las pelotas lanzadas vuelven a ser utilizadas por el equipo contrario; todos los lanzamientos deben hacerse desde la línea de tiro; las pelotas que queden en el medio de la cancha pertenecen al equipo más próximo. Se marca un punto cuando la pelota ha atravesado la línea de gol.

Se juega un tiempo determinado o a un número de anotaciones determinado.

- otro posible juego: memotest en 2 equipos. con fichas de emogis deportivos.

ESC 9/4°

Juego: "defendiendo al superhéroe/superheroína"

En grupos de 4 o 5 niños, enganchados de los brazos, tendrán que evitar que el villano le saque la capa a la superheroína/ superheroe.
