|  |
| --- |
| **EL HORMIGUERO** **ELEMENTO:** ADAPTACIÓN **MATERIAL:** COSTALITOS  **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:**  Que el niño manipule gran variedad de objetos para que aprenda su uso.  **DESARROLLO:**  Se colocan los niños en un área grande (el hormiguero). Los costalitos se encontrarán dispersos por el patio. Los niños saldrán a recolectarlos pero adoptarán la posición que el maestro les indique y tendrán que llevarlos de uno en uno sin que se les caigan, de ser así se los colocarán nuevamente para continuar. |

|  |
| --- |
| **LA MIRADA FULMINANTE** **ELEMENTO:** ADAPTACIÓN **MATERIAL:** NINGUNO  **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:**  Que el niño se adapte a situaciones que implican la solución de un problema.  **DESARROLLO:**  Este juego es muy sencillo en algún lugar del patio se encuentra el profesor con los ojos semicubiertos o cubiertos solo por su parte lateral, y los alumnos estarán dispersos por el patio. El juego consiste en que el maestro tratará de "ATRAPAR" con su mirada a los alumnos, y estos tratarán de eludirla corriendo o agachándose para no ser atrapados por la mirada fulminante. En realidad en este juego nadie pierde, ni sale del juego, solo hay que tratar que los niños corran y eludan. |

|  |
| --- |
| **LOS CAZA SOMBRAS** **ELEMENTO:** ADAPTACIÓN **MATERIAL:** NINGUNO  **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:**  Que el niño logre la posibilidad de ejecutar de forma creativa los movimientos básicos.  **DESARROLLO:**  Se realizará en el patio, siempre y cuando haya sol para que se proyecten las sombras de los niños en el suelo. Se dispersarán por el patio y a una señal del maestro intentarán pisar el lugar de la sombre de sus compañeros, anotándose un punto por cada sombra pisada. Se detendrá el juego y el profesor les pregunta cuantas sombras lograron atrapar. Una vez que se hayan recuperado su frecuencia cárdio respiratoria, continuarán hasta que el profesor lo decida. |

|  |
| --- |
| **EL GATO TRAVIESO** **ELEMENTO:** ADAPTACIÓN **MATERIAL:** NINGUNO  **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:**  Que el niño adapte sus movimientos en situaciones que requieran esfuerzo.  **DESARROLLO:**  Se escogerá un niño que será el gato travieso, que perseguirá al resto de sus compañeros, una vez que toque alguno de ellos, continuará jugando sólo que este deberá colocar una de sus manos en la parte que le fue tocada, si en la siguiente ocasión le toca otra parte ahora colocará la otra mano en ese lugar. Ningún niño pierde sólo tendrá que colocar sus manos en sus partes tocadas. Posteriormente se cambia de gato por otro u otros alumnos, dependiendo del número de ellos. |

|  |
| --- |
| **LA PELOTA VIAJERA** **ELEMENTO:** ADAPTACIÓN **MATERIAL:** UNA PELOTA  **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:**  Que el niño adapte sus movimientos en situaciones que requieran esfuerzo.  **DESARROLLO:**  El grupo forma un círculo con los niños, y uno de ellos tendrá una pelota, otro de los participantes se encontrará fuera del círculo. Los que están dentro del círculo se pasarán la pelota de mano en mano, el que está afuera la persigue e intenta tocarlo, si así lo llegara a hacer se colocaría en lugar del que lo tenía. En el viaje de la pelota no se pueden saltar ningún jugador, y si la pelota llegara a caérsele este perdería también. Una variante de este juego es que se puede jugar con dos pelotas o dos perseguidores. |

|  |
| --- |
| **CARRERA DE ORUGAS** **ELEMENTO:** ADAPTACIÓN **MATERIAL:** NINGUNO  **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:**  Que el niño participe en juegos grupales donde realice movimientos creativos.  **DESARROLLO:**  Se forman equipos por filas, harán un recorrido hacia el frente de una distancia aproximada de ocho metros. 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. Ganará el equipo que llegue primero sin correr, sin soltarse y sin dejar de hacer el movimiento ya mencionado. |

|  |
| --- |
| **COLGARSE A LA COLA** **ELEMENTO:** ADAPTACIÓN **MATERIAL:** NINGUNO  **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:**  Que el niño participe en juegos grupales donde realice movimientos creativos.  **DESARROLLO:**  Se escogerán a seis alumnos como corredores, el resto de los jugadores forman columnas de cuatro elementos, cada uno rodeando la cintura del de adelante. Los corredores que se encuentran dispersos por el patio tratarán de unirse al último de cada columna. Estas tratarán de evitarlo, evadiéndolos con cualquier movimiento o zigzagueo para proteger la parte final de su equipo. No deberán soltarse, si el corredor llega a COLGARSE, el primero de la fila pasa a ser corredor. |

|  |
| --- |
| **A QUE TE ROBO UN ALMA** **ELEMENTO:** ADAPTACIÓN **MATERIAL:** NINGUNO  **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:**  Que el niño realice la ejecución de movimientos conocidos.  **DESARROLLO:**  Formados por filas, tomándose por la cintura se colocarán los alumnos, excepto uno que se encontrará detrás de cada fila. Este tratará de jalar u arrancar a un compañero de la fila, cada vez que lo consiga ese pasará a formar detrás del que lo arrancó, y así continuarán hasta que superen en número al equipo inicial. |

|  |
| --- |
| **LA RED Y LOS PESCADOS** **ELEMENTO:** ADAPTACIÓN **MATERIAL:** NINGUNO  **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:**  Que el niño se enfrente a situaciones motrices nuevas.  **DESARROLLO:**  Se divide el grupo en dos partes iguales, uno de ellos forma un círculo en posición de pie y tomados por las manos formando una RED. El otro equipo se encuentra fuera, previamente escogerán para todos un número del uno al quince, que será la señal de escape, una vez que se hayan puesto de acuerdo entrarán al círculo, y los integrantes de la red empezarán a contar en voz alta del número uno al quince, los pescados empezarán a caminar por todo el círculo, y cuando sea mencionado el número escogido tratarán de escapar por entre las piernas o por debajo de las manos, sólo contarán con diez segundos para hacerlo.  **NOTA**: no se puede utilizar la fuerza, ni romper la unión. Acto seguido los equipos cambian de posición. |

|  |
| --- |
| **EL GAVILÁN, LA GALLINA Y LOS POLLOS** **ELEMENTO:** ADAPTACIÓN **MATERIAL:** NINGUNO  **INTENCIÓN PEDAGÓGICA:**  Que el niño realice la ejecución de movimientos conocidos sin exigencias en la precisión de las respuestas.  **DESARROLLO:**  Se forman equipos de 4 a seis jugadores colocados en columnas tomados por la cintura, excepto uno que se colocará enfrente. El primero de la columna será la mamá gallina, el que sigue el hermano pollo y el último el pollito, el que se encuentra colocado enfrente será el gavilán. Este intentará por todos los medios tocar al último de la columna (pollito), la gallina tratará de evitarlo abriendo sus alas y moviéndose para un lado y para otro conjuntamente con el resto de la columna. Una vez que sea tocado el pollito se irán rolando los papeles en el juego, está prohibido tener contacto directo entre la gallina y el gavilán. |