



**JUEGOS Y TECNICAS
DE ANIMACION
PARA LA
ESCUELA BASICA**

**JUEGOS Y TECNICAS
DE ANIMACION
PARA LA
ESCUELA BASICA**

**EQUIPO DE
PROYECTOS DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO**

LA REFORMA EN MARCHA

RECOPIACIÓN

ELISA ARAYA

EDICIÓN Y PRODUCCIÓN

XIMENA GUARELLO ZEGERS

MARIO LÓPEZ DAROCH

COLABORADORES

MARÍA ANGÉLICA TÉLLEZ CABRERA

GABRIEL ARANGUIZ RUZ

MIREYA ARELLANO BAXMANN

JOSÉ MANUEL CONTRERAS CASTRO

VIVIANA GALDAMES FRANCO

NORA GÁTICA KRUG

FRANCISCA RUBILAR BASCUR

SONIA VILLARROEL BARRERA

Producción Gráfica

Argé Comunicaciones

Impreso en los talleres de Productora Gráfica Andros Limitada

Primera edición: 3.000 ejemplares
Registro de Propiedad Intelectual N° 99.219
Noviembre de 1996

Publicación del Programa de Mejoramiento de la Calidad y Equidad de la Educación Básica
(MECE - Básica)

Ministerio de Educación - República de Chile

Alameda 1371, piso 9

Santiago - Chile

Teléfono 699 1015

Fax 673 1328

[E-Mail: pme @ mecemail.stgo.plaza.cl](mailto:pme@mecemail.stgo.plaza.cl)

La información contenida en este manual puede ser reproducida y citada indicando la fuente.

Indice

I.	PRESENTACIÓN -----	5
	Sugerencias metodológicas -----	6
	Sugerencias técnicas -----	7
II.	JUEGOS DE ESTÁTICA Y PRESENTACIÓN DEL CUERPO-----	9
III.	JUEGOS DE EQUILIBRIO-----	17
IV	JUEGOS DE ESPACIO Y TIEMPO -----	25
V	JUEGOS DE LENGUAJE -----	37
VI.	JUEGOS AL AIRE LIBRE I -----	45
VII.	JUEGOS AL AIRE LIBRE II -----	77
VIII.	JUEGO DE INTERIOR -----	83
IX.	JUEGOS TRADICIONALES -----	109
X.	JUEGOS DE SALÓN-----	123

Presentación

Hay personas que se preguntan qué se aprende jugando o qué aprenden los niños jugando. Para dar respuesta a estas interrogantes se presentan en este manual como apoyo al trabajo del profesor, juegos tradicionales chilenos y de otros países recopilados por Elisa Araya. Todos, grandes y chicos, adultos y niños alguna vez jugamos algunos de estos juegos; no teníamos conciencia de que estábamos aprendiendo muchas cosas que fuimos incorporando a nuestro propio proyecto personal; recogimos experiencias del entorno, de los otros, de la vida en general, que nos han permitido crecer y desarrollarnos, enfrentar y superar dificultades y penas, gozar con cosas simples y ser solidarios con los demás. Jugar nos ayudó a adquirir valores, a descubrir el mundo que nos rodeaba, a participar y convivir en él, a aprender de ese mundo para poder actuar responsablemente en él.

Este manual presenta 425 oportunidades de aprender jugando. Hay para los más chicos y para los más grandes; en espacios cerrados o al aire libre; para tímidos y para audaces; fáciles y complejos; estáticos y dinámicos; para trabajar en equipo y en solitario, etc. Alumnos y profesores podrán gozar con estas oportunidades que se ofrecen.

Los juegos y actividades seleccionados para este manual tienen dos grandes conjuntos de objetivos generales: la recreación, la diversión y la buena utilización del tiempo libre, por un lado, y la formación de valores y el aprender de una manera distinta, por el otro.

Entre las muchas aptitudes y habilidades que pueden estimular y fortalecer estos y otros juegos, se pueden señalar las siguientes:

- el trabajo en equipo, el compañerismo, la solidaridad, el "Tair play", el respeto al otro y a las diferencias individuales;
- saber ganar, saber perder, saber controlar la frustración, la agresividad verbal y física, saber respetar las instrucciones, reglas y tiempos asignados, saber compartir el éxito y el fracaso;
- la creatividad, la imaginación, la solución de problemas, la flexibilidad, la adaptación, la colaboración, la observación, la concentración, la atención y la memoria.

- la independencia, la autonomía, la perspicacia y agudeza, la audacia, la animación y la negociación;
- el desarrollo del lenguaje, la expresión, la comunicación y el intercambio de información;
- la fuerza y aptitud física, la coordinación, la resistencia, la velocidad y la reacción rápida;
- el desarrollo de los sentidos, conocer y vivenciar el cuerpo, el movimiento corporal, el equilibrio, la ubicación del cuerpo en el espacio, la precisión direccional de los movimientos, el ritmo y la puntería;
- la orientación espacial y temporal, la memoria visual, la coordinación visomotora, la motricidad gruesa y la fina, y
- el acceso a nuevos conocimientos y saberes locales.

Esperamos que estos juegos apoyen el trabajo del profesor, quien puede, con toda libertad, adaptarlos o recrearlos según lo estime conveniente. Los que aquí se entregan son unos pocos, existen muchos otros a lo largo de Chile que recogen tradiciones locales y que sería muy interesante poder recopilar y compartir con los demás. Esta tarea está pendiente, por lo que les solicitamos a todos los que conocen otros juegos nacionales nos lo hagan saber para que entre todos elaboremos un segundo manual.



ALGUNAS SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Estas sugerencias se entregan con el propósito de facilitar el trabajo de selección y animación del juego a realizar que debe hacer el profesor, y contribuir a que todos lo pasen bien y al éxito de su desarrollo. Con este fin, presentamos a continuación algunos aspectos que se deben tener presentes antes y durante el juego o actividad.

La selección del juego. El juego de por sí es atractivo y seduce a las niñas y niños a participar. Sin embargo, no todos los juegos son adecuados para todos los niños y niñas, ni todos ellos, aunque sean de una misma edad, pueden cumplir con las exigencias que demanda cada juego. Antes de seleccionar un juego para un grupo de alumnos, se sugiere que el profesor considere los intereses y deseos, las aptitudes y las conductas de los posibles jugadores y después seleccione el juego más apropiado para ese grupo; el fin de ello es que dicho juego se convierta en diversión, desafío y aprendizaje para todos los participantes y no sólo para una parte de ellos.

Los objetivos del juego. Deben ser atractivos y motivadores para los participantes. Un juego en sí puede parecer muy atractivo para un tipo de alumnos, pero puede carecer de interés para otro. Los juegos son una expresión más de la cultura popular y deben tener sentido (significatividad) para los que lo practican. Los objetivos específicos de cada juego se cumplirán en la medida que sean pocos, precisos, motivadores y fáciles de lograr.

Los jugadores o participantes. El juego es una actividad recreativa, de compañerismo y de realización para la mayoría de los jugadores, pero que se puede transformar en humillación y frustración para otros. No todos los alumnos poseen las mismas aptitudes para poder realizar las actividades y enfrentar los desafíos que presenta cada juego. Para algunos, lograr la meta será una ocasión de orgullo y de felicidad. Para otros que no tienen algunas de las aptitudes requeridas en el juego, se puede convertir en una situación de sufrimiento. Sin embargo, prácticamente todos los que quieran pueden participar si se toman algunas precauciones. Por ejemplo, en aquellos casos de niños con ciertas dificultades, se sugiere dejarlos participar dándoles algunas responsabilidades específicas como ayudantes en las etapas más difíciles para ellos. Nunca exigirles más de lo que pueden hacer ni dejarlos en evidencia ante sus compañeros.

El animador del juego. Su trabajo consiste en motivar a los jugadores a participar, atraerlos a la aventura, a trabajar en equipos, a vencer obstáculos, a buscar soluciones y a compartir éxitos y fracasos. Durante el juego o actividad debe reforzar frecuentemente a los participantes a través del elogio, también debe ayudarlos oportunamente y velar por la seguridad e integridad de todos ellos. El animador puede ser el profesor o profesora del curso, como también un apoderado o un monitor o alumno de un curso superior si así lo decide el profesor. Ella o él nunca debe olvidar que su actitud debe ser siempre motivante, transmisora de imagen y modelo.



ALGUNAS SUGERENCIAS TÉCNICAS

Es importante que el animador realice previamente todas las tareas que exige el juego. De este modo, tendrá un conocimiento cabal de lo que demandará a sus alumnos, cuáles son las más difíciles, las más fáciles, las más exigentes, más riesgosas, etc. También verificará lo adecuado del espacio, la duración del juego, la tensión y concentración que se requiere y el tipo de ayuda que debe prestar. Podrá hacer más fáciles y sencillas las instrucciones y sabrá elegir adecuadamente a los jugadores.

En la medida en que el animador se apropie del juego lo podrá presentar, conducir, adecuar y apoyar con mayor entusiasmo, creatividad y éxito.

Las instrucciones. Se sugiere que sean precisas, sencillas y secuenciadas. Se pueden repetir hasta que queden claras para todos los jugadores. Para facilitar la comprensión, la retención y la memorización de lo que se debe hacer, las instrucciones se pueden presentar en forma oral, escrita o graficada como apoyo a quienes les cuesta retener la información recibida.

El espacio. Puede ser interior, al aire libre, pequeño, grande, cerrado o abierto según las actividades a realizar. No obstante, todo espacio debe estar clara y previamente delimitado, ser adecuado y suficiente de modo que los niños realicen sus movimientos sin molestar a otros, y no ser riesgoso para los jugadores para así evitar accidentes. Además, debe ser atractivo.

El tiempo. No todos los juegos exigen un cronograma específico. Algunos sólo necesitan indicar la duración total del juego; otros necesitan consignas específicas para cada etapa o actividad del juego que deben darse a conocer en las instrucciones. El tiempo establecido debe ser respetado por todos los jugadores. Se sugiere finalizar el juego no cuando todos se hayan aburrido de jugar, sino cuando el entusiasmo sea todavía grande.

Los materiales. Para evitar la improvisación, el nerviosismo y la inseguridad, el animador, con anterioridad al juego, debe tener preparados los materiales y marcados y delimitados los espacios; además, debe asegurarse de que todos los participantes cuenten con ellos.

Una vez finalizado el juego, es importante permitir al grupo evaluar y compartir opiniones y sentimientos en torno al juego. Por ejemplo, preguntar a los miembros del grupo qué actividad les resultó más atractiva, qué dificultades encontraron, qué aprendieron, cómo se sintieron.

¡BUENA SUERTE, Y AHORA A ¡JUGAR !

JUEGOS DE ESTATICA Y PERCEPCION DEL CUERPO

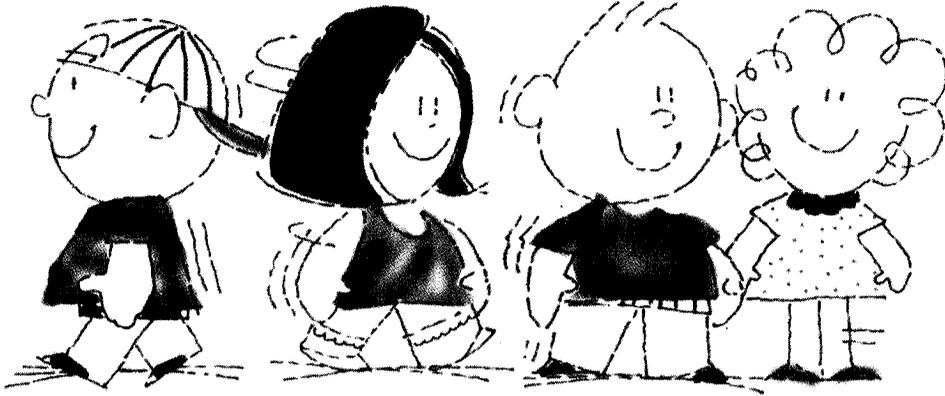
Objetivos:

- > Vivenciar el cuerpo como un solo bloque
- > Reconocimiento corporal
- > Concentración, localización del movimiento

El robot de piedra

OBJETIVO:

- Vivenciar el cuerpo como un solo bloque.



PROCEDIMIENTO :

1 La persona que anima la actividad invita a los niños a imaginar y sentir sus cuerpo como si estuviera hecho de metal.

Luego continúa diciéndoles:

"Ahora que somos niños y niñas de piedra, caminaremos por la sala sin doblar las rodillas y con los brazos pegados al tronco, así pareceremos verdaderos robots".

2 Cuando los niños hayan logrado la actitud de robot, les pide que al llegar a las esquinas de la sala doblen en bloque: primero detenerse y luego cambiar de dirección.

"Probemos cómo nos sale".

3 El animador solicita a los niños que continúen caminando, moviendo al mismo tiempo el brazo derecho y la pierna derecha y luego también el brazo izquierdo y la pierna izquierda.

"¡Qué extraño se siente!".

Pide a los niños que levanten más arriba el brazo y la pierna también, como si el brazo arrastrara a la pierna.

"Ahora parecemos soldados".

Se puede hacer lo mismo alternando piernas y brazos.

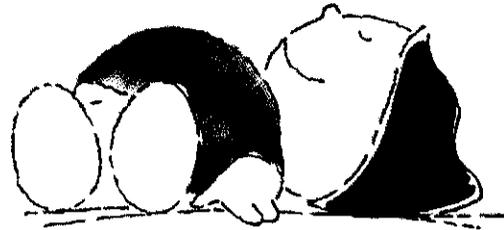
L+"Probemos también saltar bien tiesos".

5 Preguntar a los niños qué otros movimientos pueden hacer como robot ¿Cómo se sienta un robot? ¿Cómo inclina la cabeza? ¿Cómo se agacha? Etc.

La varilla

OBJETIVO:

Vivenciar el cuerpo como un solo bloque.



PROCEDIMIENTO:

- 1 La persona que anima el juego pide a los niños que se acuesten de espalda en el suelo. Luego, invita a los niños a imaginar y sentir sus cuerpos como si fueran una varilla rígida y delgada.
- 2 A continuación, les cuenta la historia de la varilla pidiéndoles que cuando se diga la palabra varilla, ellos realicen todos los movimientos que correspondan.

Una historia posible es la siguiente:

"Una varilla flaca y tiesa, me encontré en el campo. De pronto, un viento comenzó a soplar y a mover la varilla, hasta que de repente ¡zas! la varilla quedó boca abajo en el suelo. El viento, que era muy juguetón, encontró que era tan divertido este juego que volvió a soplar, y sopló tanto que la varilla volvió a quedar de espalda, y luego otra vez de boca, y otra vez de espalda; "¡qué divertido!", decía el viento

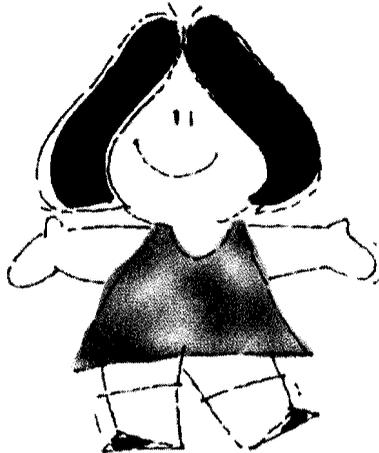
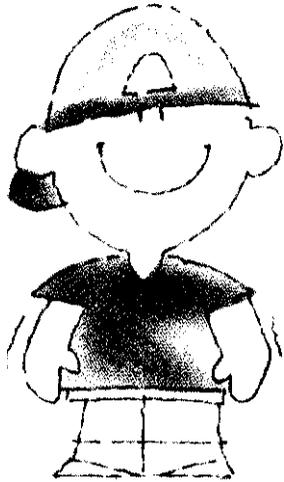
mientras soplabla y soplabla y la varilla con tanto viento comenzó a rodar, rodaba y rodaba. El viento, que era muy grandulón, de tanto jugar le dio mucha hambre, le dijo entonces a la varilla "me voy a almorzar, otro día jugamos", y la varilla, que era un poco perezosa, comenzó a bostezar, estiró sus brazos largos, largos y rodó así por última vez y por fin se quedó dormida".

- 3 Finalizado el cuento, la persona que anima la actividad les pide a los niños que se levanten lentamente del suelo, que primero permanezcan sentados y luego se pongan de pie.

Las estatuas

OBJETIVO:

Vivenciar el cuerpo. Contrastar el estar estático en equilibrio con el movimiento.



PROCEDIMIENTO:

La animadora pide a los niños que se paren con los brazos a los lados del cuerpo de manera suelta y relajada, los pies ligeramente separados, cabeza alta, vista al centro. Permanecer en esa posición concentrándose en el propio cuerpo, sentir los pies en el suelo, los brazos al lado del cuerpo, la vista mirando al frente. Este primer ejercicio no debe durar más de dos minutos.

Lograda la atención del niño en el propio cuerpo, se les invita a realizar figuras estáticas con él.

Una secuencia posible:

- Levantar la pierna derecha hacia el lado, luego adelante y atrás, permaneciendo un instante en cada posición, como si fueran una estatua. Lo mismo con la pierna izquierda.
- Repetir los movimientos anteriores acompañados por los brazos. Primero

el brazo y la pierna del mismo lado, luego brazos y piernas alternados (movimientos simétricos y asimétricos).

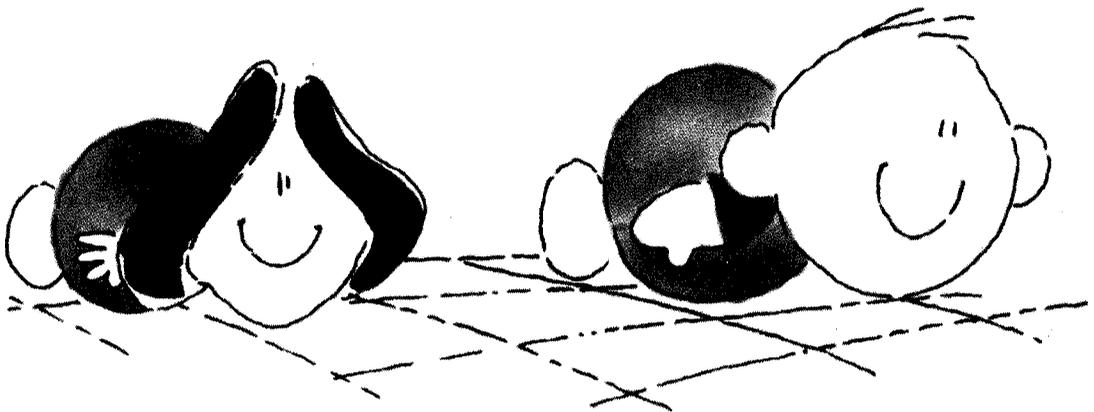
- Piernas separadas, brazos abiertos, inclinar el tronco hasta que la cabeza quede "mirando entre las piernas", el mundo se ve diferente desde allí.
- Apoyarse en una pierna, levantar la otra hacia atrás, brazos abiertos, tronco inclinado hacia adelante (la paloma), tratar también con los ojos cerrados.

2 En un segundo momento del mismo ejercicio, se puede invitar a los niños a jugar "1, 2, 3 momia es". Aquí la persona que anima está dándoles la espalda a los niños mientras ellos saltan; cuando termina de decir el verso "un dos tres momia es" debe dar vuelta y comprobar que todos los niños estén estáticos en su lugar, sin alterar la posición en la que hayan quedado. Quien pierda el equilibrio reemplazará al animador.

Las serpientes

OBJETIVO:

En este ejercicio los niños deben sentir cómo un movimiento nace en una parte del cuerpo y se transmite al resto de la anatomía como una onda.



MATERIALES:

espacio suficiente y un piso adecuado (baldosas o alfombras).

PROCEDIMIENTO:

1 Si se cuenta con un espacio suficiente y un piso adecuado (baldosas o alfombras) se pide a los niños que partan caminando y dibujando imaginariamente líneas curvas en el suelo.

Luego de vivido lo anterior, se les pide que dibujen las líneas curvas, ahora utilizando los brazos, el tronco, la cabeza.

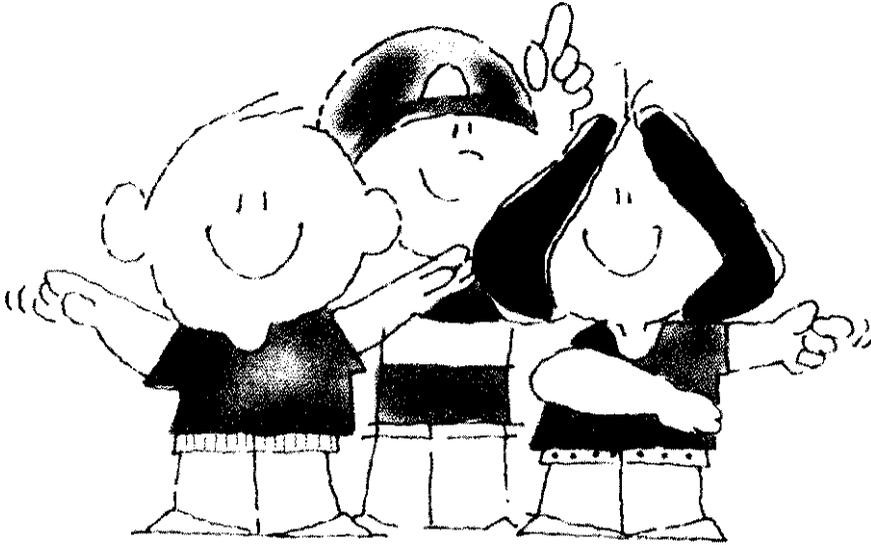
2 En un segundo momento, se solicita a los niños que se acuesten en el suelo e imaginen y sientan su cuerpo como serpiente. La idea es que los niños se desplacen por el piso de la sala moviendo el cuerpo como una serpiente.

El animador de la actividad puede partir pidiendo a los niños que muevan los brazos primero, como si dibujaran ondas con ellos, de la misma manera como lo hicieron caminando por la sala, luego intentarlo con el tronco y finalmente con las piernas.

La fotografía

OBJETIVO:

Tomar conciencia de la posición que adoptará cada una de las partes de su cuerpo al caracterizar su personaje.



PROCEDIMIENTO:

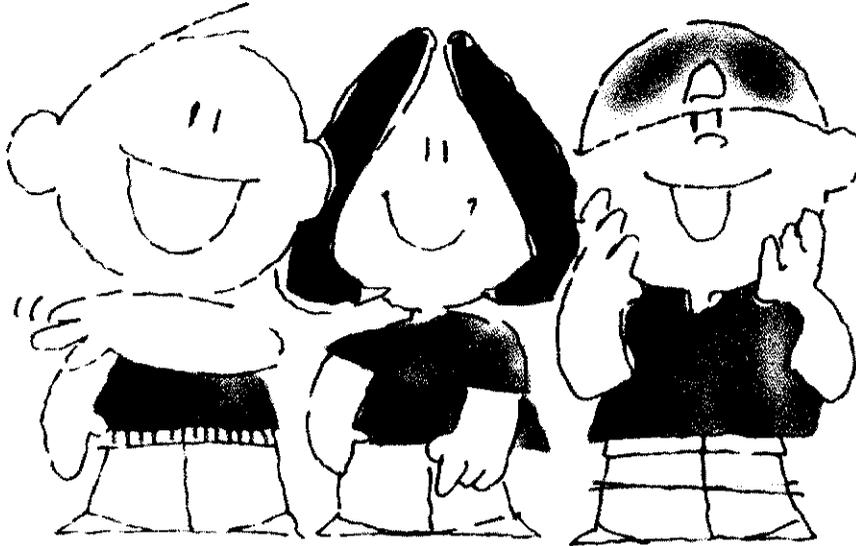
- 1 La persona que realice esta actividad lee un cuento o historia que a los niños les interese, por ejemplo la historia de Peter Pan o un cuento de hadas o una aventura de sus personajes favoritos.
- 2 El animador divide a los niños en pequeños grupos de 3 ó 4 jugadores y les entrega a cada grupo, por escrito u oralmente, una escena de la historia recién contada para que ellos presenten una "fotografía" de ese instante. Deben ser escenas distintas por grupo.
- 3 El animador debe apoyar la tarea de cada grupo y de cada niño ayudándolos a hacer la caracterización del personaje, buscar algunos elementos del lugar para disfrazarse y decorar la foto.

La actividad concluye con la exposición fotográfica del cuento; cada grupo presenta su fotografía al resto del grupo y permanece estático por lo menos 15 segundos.

→ RECOMENDACION

Se recomienda que la exposición de fotografías mantenga el orden cronológico de la historia. En este sentido es conveniente que los niños vivan y jueguen su personaje antes de realizar la fotografía.

Cabeza - hombro - pierna y pie



PROCEDIMIENTO:

- 1 Los niños se ubican en círculo alrededor del animador. Este les enseña la siguiente canción: cabeza-hombro-pierna y pie-pierna y pie-ojos-oído-boca y nariz-cabeza-hombro-pierna y pie-pierna y pie. Todo esto debe ser acompañado con movimientos, con las dos manos se deben tocar las partes que la canción vaya indicando.
- 2 Para efectos de la animación el monitor puede con la misma canción invertir el movimiento, es decir, partir tocándose los pies y piernas, y luego continuar hacia arriba.

IMPORTANTE

Este canto debe hacerse lento primero y a medida que los niños vayan localizando las distintas partes del cuerpo, aumentar la rapidez del gesto que acompaña la canción.



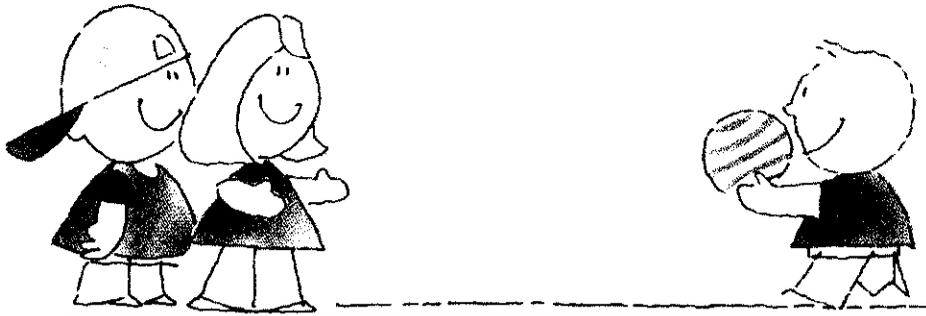
Tiempo: 10 minutos.

JUEGOS DE EQUILIBRIO

Objetivo:

> Desarrollo del equilibrio

Burritos de carga



MATERIALES:

- o una pelota de plástico grande, vasos con agua, marcar recorrido,
- una raqueta y una pelota de tenis, globos, tiza para marcar un recorrido en el suelo.

PROCEDIMIENTO:

1 Los participantes se ubican en fila india. En frente de ellos, en el suelo, tienen dibujado un sendero de 20 cm de ancho y unos 10 m de largo. Al final de éste hay una mesa con los objetos que el animador ha llevado para realizar el juego.

2 Los niños uno a uno deben transportar los objetos de la mesa al grupo y viceversa.

El primer jugador caminará sin carga hasta la mesa. Tomará la pelota y volverá por el sendero para entregarla al segundo jugador, a quien le corresponderá, esta vez, llevar de vuelta el objeto a la mesa. El juego continúa de esta manera hasta que a todos los niños les haya tocado el turno de ir y volver por el sendero con la pelota; luego se cambia de objeto.

Mientras uno sea el "burrito de carga" los otros jugadores cantan "pasará pasará cuánta carga llegará".

3 El animador puede poner algunas exigencias como:

no salirse del sendero

- la pelota se lleva sobre la cabeza con ambas manos
- sobre la raqueta se lleva la pelota de tenis
- el vaso con agua se lleva con la mano izquierda y el brazo extendido adelante
- el globo se lleva en el dorso de la mano, etc.

El juego termina cuando todos los participantes hayan pasado por el sendero transportando los distintos objetos.

IMPORTANTE

La persona que anima debe estar atenta a recoger los objetos que los niños no puedan mantener en la mano, esto con el fin de no demorar excesivamente el juego y para evitar que los propios niños se sientan no cumpliendo la tarea.

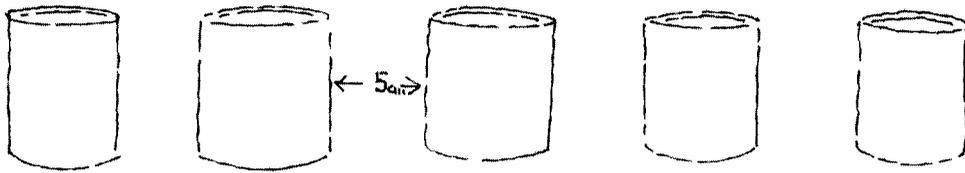
variacion

Para grupos de más de seis niños, se sugiere que el traslado se haga cambiando de objeto cada tres o cuatro niños.

El puente

OBJETIVO:

s Desarrollo
del equilibrio


MATERIALES:

6 tarros grandes (2kg)

PROCEDIMIENTO:

Para realizar esta actividad se necesitan por lo menos 6 tarros grandes (de 2 kg).

La animadora ubica los tarros en fila con una separación de 5 cm entre tarro y tarro, procurando que estos queden fijados lo más posible al suelo. Para esto se recomienda realizar esta actividad en la tierra.

- 1 Tomados de la mano del animador los niños uno a uno pasarán sobre los tarros. Aquél que se sienta y se vea seguro en sus movimientos pasará sin ayuda, pero con el animador a su lado.

Una vez que los niños hayan pasado por lo menos 5 veces por el puente y se vean y sientan seguros, pedir que se detengan en el tarro del centro, apoyen los dos pies y luego retomen la marcha.

- 2 La persona que anima debe ir regulando las exigencias de acuerdo con los logros de los niños. Algunos conseguirán pasar solos, otros en cambio podrán llevar un globo en su mano al pasar el puente.

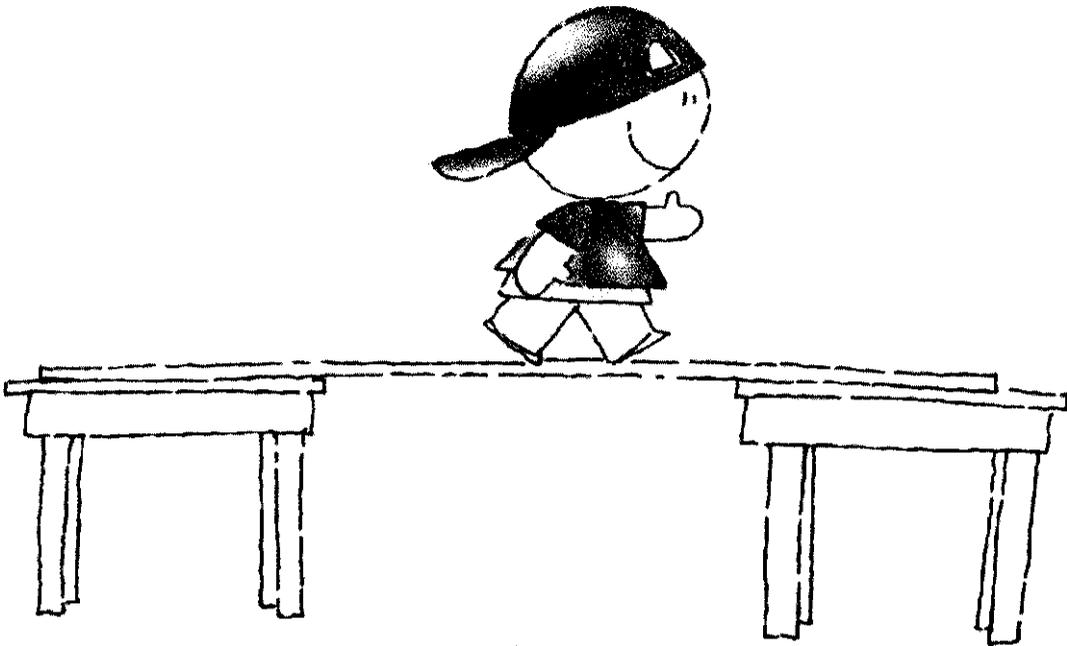
IMPORTANTE

Esta actividad debe realizarse con sumo cuidado, pues de no tomarse las precauciones necesarias, existe riesgo de accidente.

El puente (variación)

OBJETIVO:

Cada niño debe medirse a sí mismo y ver qué riesgo toma.



MATERIALES:

- 2 mesas
- un tablón resistente al peso de los niños, de más o menos 3 m de largo y 30 cm de ancho.

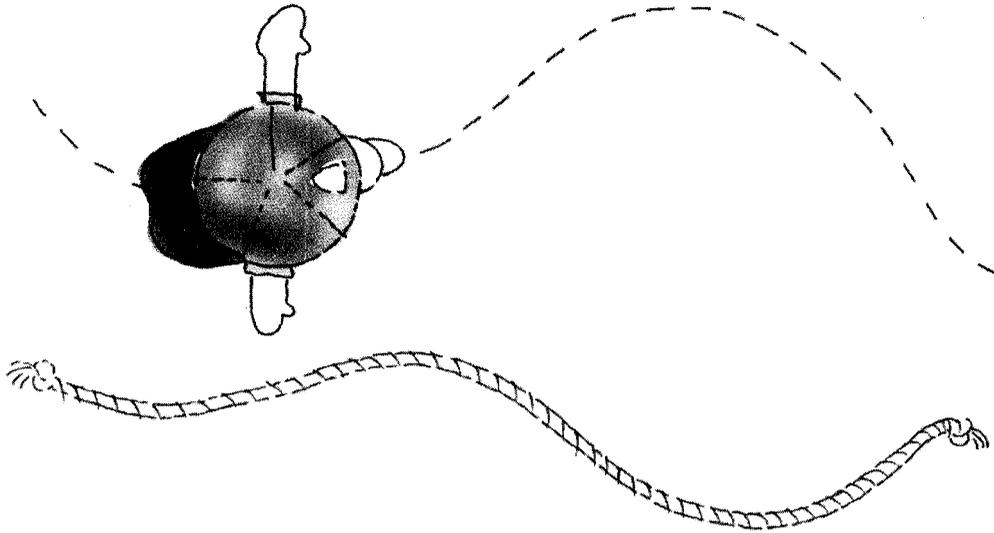
PROCEDIMIENTO:

1 Se ubica el tablón sobre ambas mesas de manera que quede como puente, la altura del puente no debe exceder de un metro y medio desde el suelo a la plataforma.

2 animador pide a cada niño (uno por uno) que suba al puente (mesa 1) y gatee sobre el puente (tablón) hasta su otro extremo (mesa 2). Una vez ahí el niño debe bajar solo, puede saltar o sentarse en la mesa y luego bajar. Cada niño debe medirse a sí mismo y ver qué riesgo toma. El animador acompaña y colabora en las decisiones del niño.

Camino de serpientes

OBJETIVO:
s Desarrollo
del equilibrio



MATERIALES:

la persona que anime esta actividad debe trazar en el suelo líneas curvas, amplias y notorias, de manera que sea fácil de identificar el recorrido, dónde empiezan y dónde terminan.

PROCEDIMIENTO

- 1 Esta actividad puede ser acompañada por música, por un tamborín o simplemente percutiendo con las manos.
- 2 Los niños deben seguir las líneas dibujadas en el suelo al compás de la música. Si el ritmo es lento caminar lento, si el ritmo es rápido hacerlo rápidamente. La única consigna es no salirse de las líneas.
- 3 Para agregar dificultad al ejercicio se puede pedir a los niños que lleven un objeto en la mano, por ejemplo, una pelota de pimpón (el huevo de la serpiente) en la palma extendida. De la misma manera se les puede pedir que se detengan y mantengan el equilibrio poniéndose en punta de pies, etc.

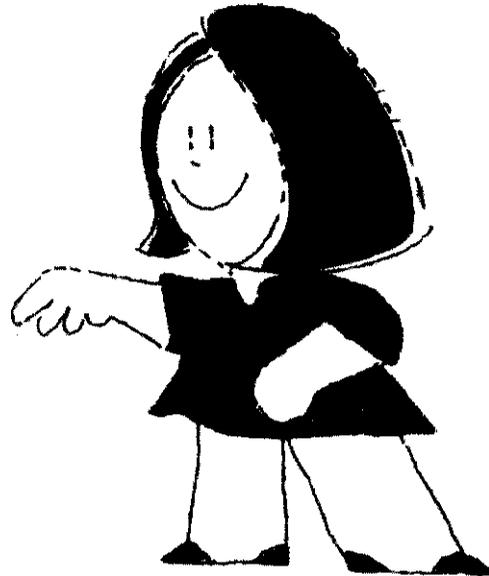
OBJETIVO:

Ayudar a los niños a desarrollar su equilibrio y fortalecer su arco plantar

VARIACION

MATERIALES:

- Cuerdas, sogas, etc.
 - Las líneas curvas se harán con cuerdas o sogas de diferentes largos y grosores.
- Los niños deben caminar sobre las cuerdas tratando de no salirse de su trayectoria.



→ RECOMENDACION

Se recomienda realizar esta versión del camino de serpientes en el verano, pues lo ideal es que los niños lo jueguen descalzos.

Saltando círculos

OBJETIVO:

> Desarrollo
del equilibrio



MATERIALES:

· aros plastificados.

PROCEDIMIENTO:

Para este juego necesitamos aros de plástico, pero si no es posible conseguirlos, se pueden dibujar círculos en el suelo, cada uno con un diámetro aproximado de 50 cm.

1 Los niños deben avanzar saltando de círculo en círculo. Hay trayectorias con mayor nivel de dificultad que otras.

2 En ambas trayectorias se puede solicitar a los niños que:

> salten a pie juntos hacia adelante (como conejos)

salten a pie juntos lateralmente

> salten en un pie y luego vuelvan saltando en el otro

> salten en un pie y luego en el otro.

JUEGOS DE ESPACIO Y TIEMPO

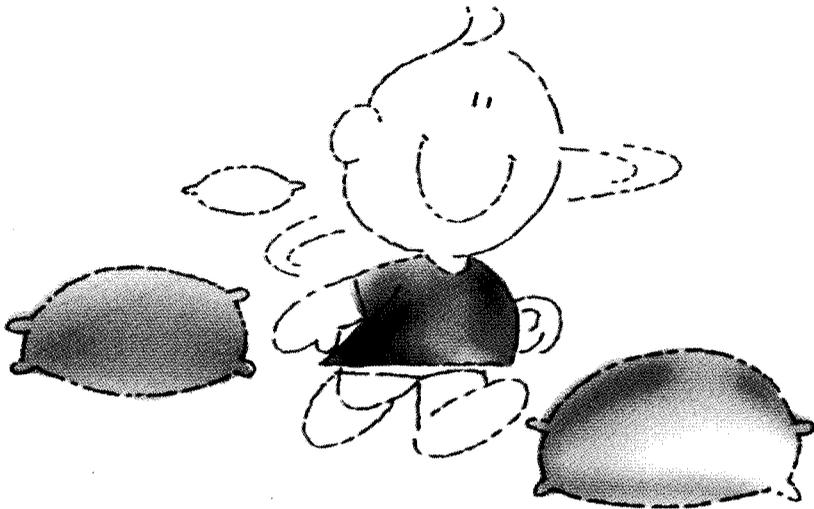
Objetivos:

- > Ubicación del cuerpo en el espacio y tiempo
- > Precisión en la dirección de los movimientos
- ▶ Intervención del espacio
- > Adaptación del movimiento corporal a altura y distancia de los objetos

Carrera de zig-zag

OBJETIVO:

Ubicación del cuerpo en el espacio y en el tiempo



MATERIALES:

preparar campo de juego,
bolsas o saquitos de harina.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Quien anima la actividad debe preparar un campo de juego.
- 2 Los niños se ubican en hilera detrás de la línea de partida. A la orden del animador, deben correr sin salirse del camino.

Una vez que todos los jugadores hayan pasado corriendo la línea de meta, deben volver a formar la hilera.

- 3 animador agregará una dificultad al recorrido poniendo obstáculos en el camino. Estos pueden ser bolsos o saquitos de arena.

En la segunda carrera zig-zag, los niños deben saltar los obstáculos.

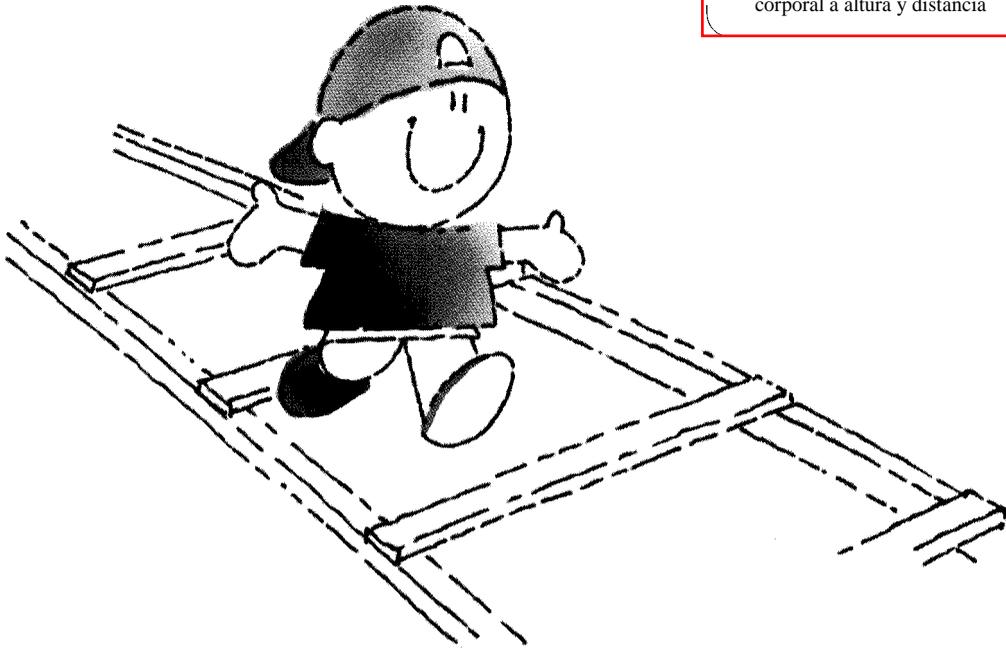
variacion

Se puede realizar la misma actividad anterior utilizando una cancha de juego con líneas curvas e intentando, además, galope de costado.

Al derecho y al revés

OBJETIVO:

Adaptación del movimiento corporal a altura y distancia



MATERIALES:

- una escalera. Si no es posible obtenerla puede fabricar una propia con cartón de cajas grandes; la escalera que se necesita es como la que aparece en el dibujo.

PROCEDIMIENTO:

1 Deben ubicar la escalera en el suelo. Los niños están formados en una hilera; la idea es pasar corriendo hacia adelante y hacia atrás, entre los escalones.

Para poner dificultad al ejercicio pedir a los niños que lo intenten con los ojos cerrados.

2 En un segundo momento levantar la escalera unos pocos centímetros del suelo (altura de la pantorrilla de los niños, aproximadamente), pedir a los niños que pasen rápidamente tratando de no tocar la escalera.

RECOMENDACION

Si ha fabricado la escalera de cartón se recomienda hacerla con doble o triple cartón en la medida de lo posible, para evitar que se curve en el centro. Ayuda también no hacerla excesivamente larga.

La carrera "golf"

OBJETIVO:

Controlar la dirección del movimiento en el espacio



MATERIALES:

marcar línea de partida y meta,
bastón (palo de escoba o cualquier otro),
pelota de tenis.

1 Los niños se dividen en 2 grupos de igual número de jugadores.

Los dos grupos están formados en hileras detrás de la línea de partida.

La línea de meta está claramente dibujada a 10 m de la línea de partida.

Los primeros jugadores de cada hilera están con un bastón (palo de escoba o cualquier otro) y con una pelota de tenis en el suelo.

2 A la orden del animador, los niños deben conducir la pelota, golpeándola con el bastón, hasta la línea de meta y luego

volver a su fila y entregarle el bastón al segundo compañero. Este hará lo mismo que el anterior y luego entregará el bastón al tercer compañero.

El juego continúa de esta manera hasta que todos los niños hayan participado en él.

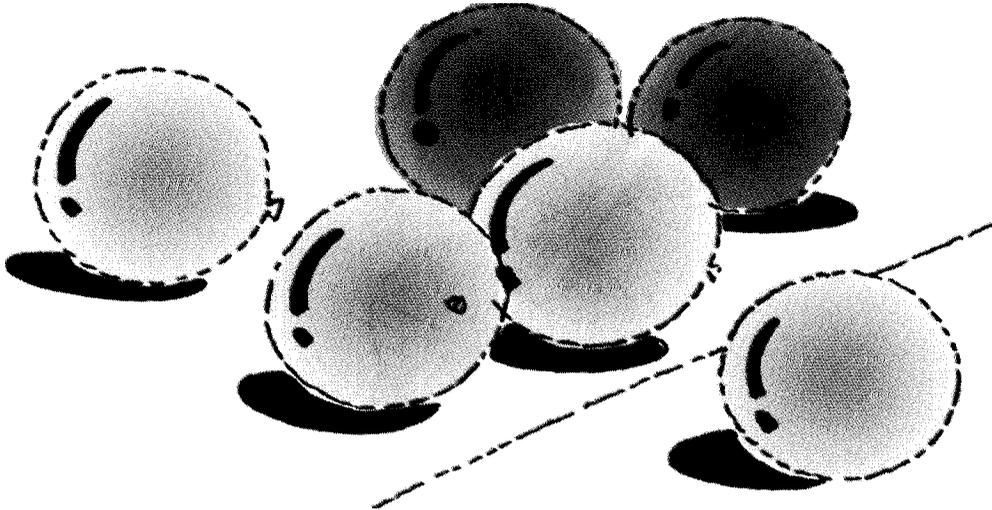
variacion

Si es posible, hacer un pequeño agujero al final del recorrido, de manera que los niños intenten colocar la pelota en él, antes de volver con ella hasta la fila, para entregarla a su compañero.

La competencia de los mil globos

OBJETIVO:

Intervenir en el espacio cercano con velocidad



MATERIALES:

- preparar una cancha de juego pequeña,
- gran cantidad de globos.

PROCEDIMIENTO:

1 Se dividen los niños en 2 grupos con igual número de jugadores.

La persona que anima debe preparar una pequeña cancha de juego de la siguiente manera: divide la cancha con una sábana que ubicará a la altura media de los niños y por sobre la cual deberán pasar los globos.

2 Para iniciar el juego, cada equipo debe tener la misma cantidad de globos.

A la señal del animador, los jugadores de ambos equipos deben intentar, en 10 minutos, pasar el máximo de globos posible, al lado contrario de la cancha.

3 Cuando se haya cumplido el tiempo establecido, el animador debe dar una señal fuerte y clara y los jugadores deben suspender su actividad.

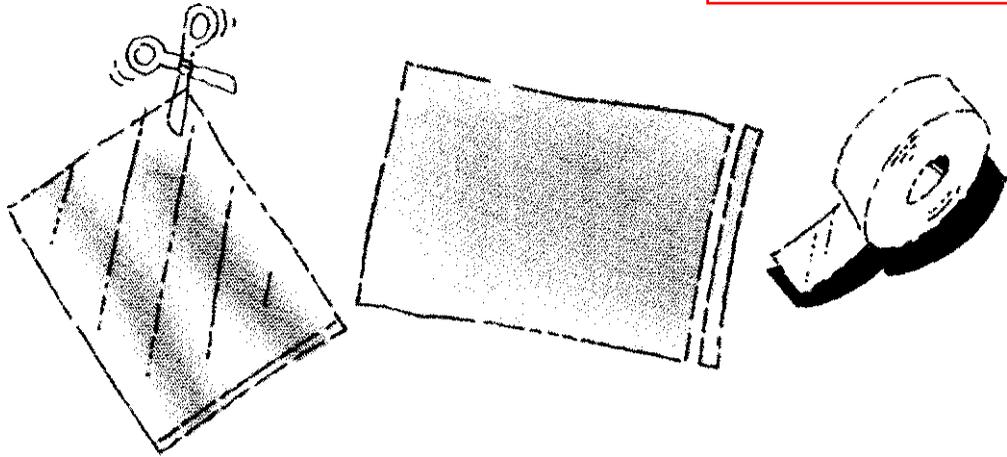
Luego, cada equipo debe contar cuántos globos tiene.

Gana el equipo que tenga menos globos en su cancha.

Líneas en el espacio

OBJETIVO:

Intervenir en el espacio cercano calculando distancia y altura



MATERIALES:

- un par de tijeras,
- cinta adhesiva,
- una bolsa de basura por niño.

PROCEDIMIENTO:

- 1 La persona que anima pide a los niños que corten las bolsas a ambos lados, de esta manera quedará formada una especie de mantel de plástico.

Una vez que todos los niños tengan abiertas sus bolsas, deben cortar cintas de 10 cm de ancho. Cortarán todas las que sea posible.

- 2 Cuando el material esté preparado se procede de la siguiente manera:

Cada niño tomará sólo una cinta. Con ella experimentará ponerla en distintas posiciones en el espacio (horizontal, vertical, diagonal, sobre la cabeza, delante del cuerpo, en el suelo y mirarla, etc.), ayudado por la persona que anima.

- 3 Luego los niños se ubicarán en parejas y repetirán el ejercicio, esta vez tomando las dos cintas por ambos extremos, en cada mano un extremo de cada cinta.

Realizados estos ejercicios, la persona que anima invita a los niños a pegar las cintas en el espacio en las mismas posiciones en que las pusieron ellos. Para realizar esta parte de la actividad se recomienda un rincón o un pasillo no muy ancho.

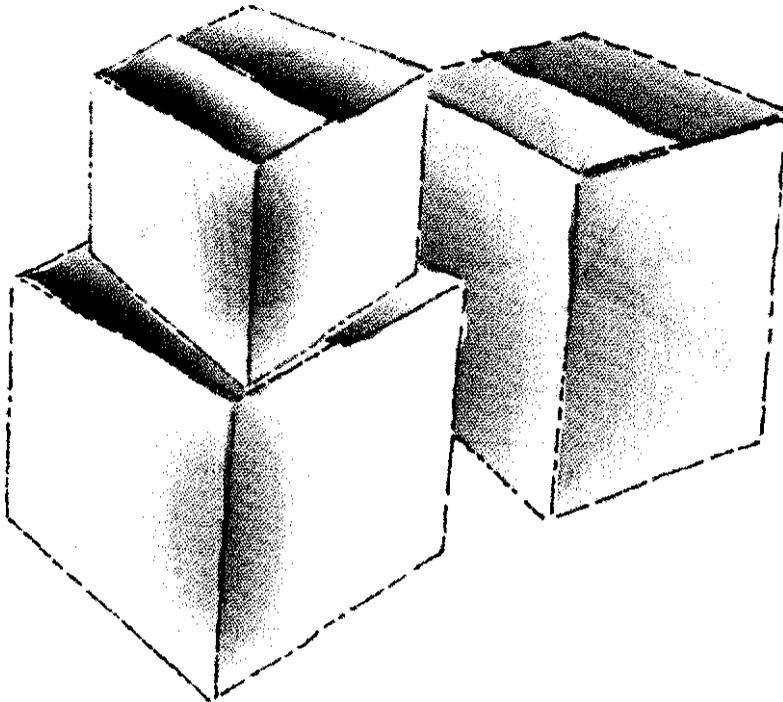
Cuando hayan finalizado de pegar las "líneas" en el espacio, los niños las observan y comentan qué ven.

Finalmente, la persona que anima invita a los niños a pasar a través del espacio formado entre línea y línea.

Torres gigantes

OBJETIVO:

Mover objetos con precisión,
calculando altura y distancia



MATERIALES:

Cajas de cartón, en lo ideal forradas.

PROCEDIMIENTO:

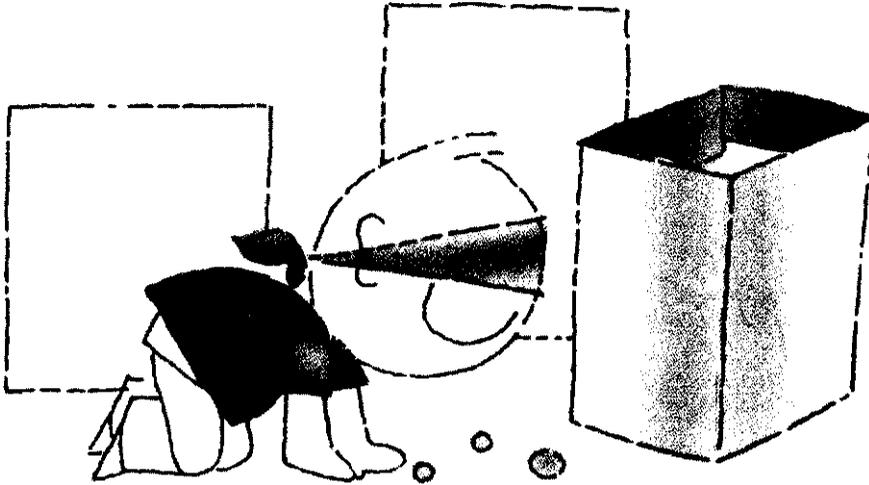
- 1 Para realizar esta actividad necesitamos un espacio desocupado y cajas de cartón en lo ideal forradas (puede ser con papel de diario); si esto no fuera posible basta con que estén bien selladas, de esta manera se tendrán cubos y cuadriláteros de diferentes tamaños.



Trabajo de hormigas

OBJETIVO:

Adaptar el movimiento corporal a la altura y distancia de los objetos



MATERIALES:

una sala o espacio desocupado, cajas o tarros de mediano tamaño, bolitas o piedras pequeñas.

PROCEDIMIENTO:

- 1 La persona que anima la actividad ubica, en una sala o espacio desocupado, una serie de cajas o tarros de mediano tamaño. A su lado coloca "bolitas", que pueden ser reemplazadas por piedras pequeñas. Dos o tres al lado de cada caja es suficiente.
 - 2 Se invita a los niños a mirar atentamente la posición en que se encuentran las cajas y las piedrecillas. Los niños pueden, sin alterar el orden, recorrer el espacio para ubicarse mejor en él.
- La actividad consiste en pedir a los niños que adopten la posición del gateo, y con los ojos vendados recorrer el lugar intentando encontrar las piedrecillas para ponerlas dentro de las cajas.

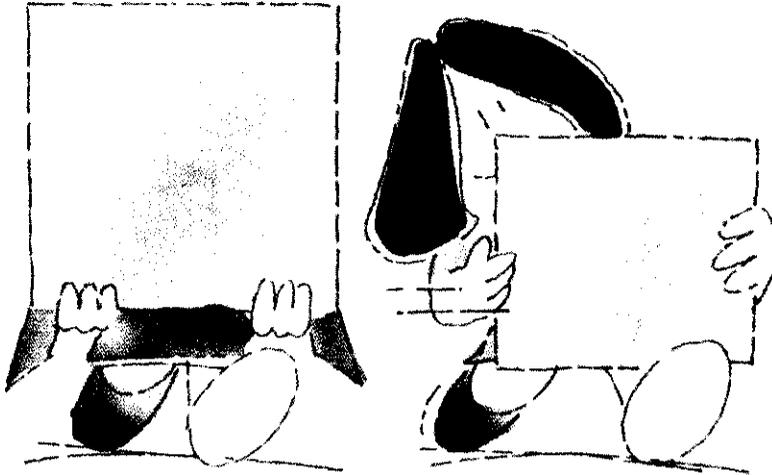
--> RECOMENDACION

- > La actividad se puede realizar niño por niño, con o sin tiempo asignado para ello.
- > Si hay demasiados niños, se pueden formar parejas o tríos para realizar el juego.
- > También se puede trabajar con todos los niños al mismo tiempo; en este caso, habrá dos grandes tareas: encontrar las cajas y piedrecillas y evitar el "choque" con los demás compañeros.

La construcción

OBJETIVO:

- > Precisión en la dirección los movimientos



MATERIALES

cajas de cartón, papel de diario u otro similar.

PROCEDIMIENTO:

El animador de la actividad debe procurarse cajas de cartón de los más variados tamaños y forrarlas con un mismo papel (puede ser de diario). De esta manera, todas tendrán el mismo aspecto, aunque sean de distintos tamaños.

En un espacio desocupado y amplio se ubican las cajas de manera que cada niño pueda escoger con cuáles cajas desea jugar.

- 1 La actividad consiste en pedir a los niños que transporten las cajas de un lugar a otro de la sala, que lo hagan de distintas formas: con sus manos sobre la cabeza, en la espalda, en posición de gato o que inventen otras maneras de transportarlas.

→ RECOMENDACION

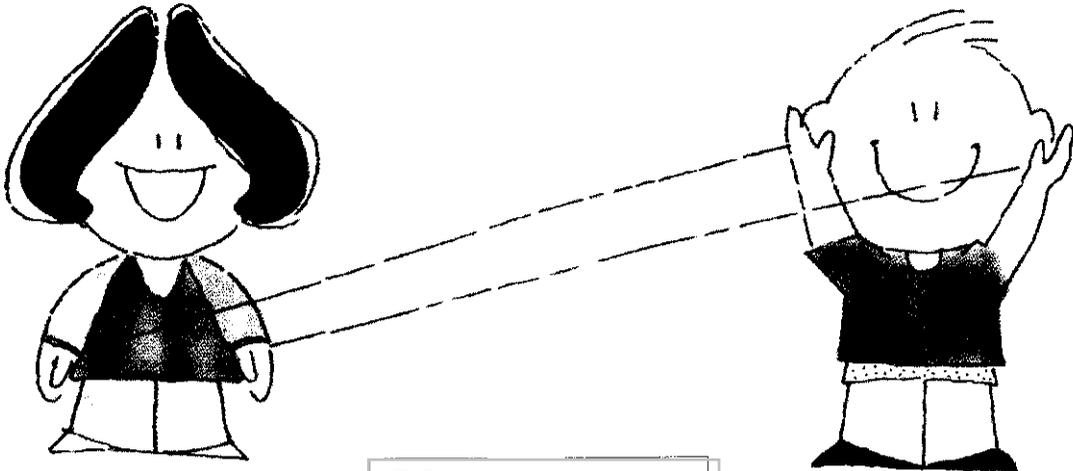
- Se recomienda dejar dos o tres cajas grandes abiertas, de manera que, si el niño lo desea, pueda meterse dentro de ellas.
- Si el juego se realiza en parejas o tríos se les puede pedir a los niños que junten sus cajas para hacer torres u otras construcciones.
- Finalmente, se les pide a los niños realizar una exposición.

>>> ¿Qué otras cosas se pueden hacer con las cajas?

El elástico

OBJETIVO:

Precisión en la dirección
los movimientos



MATERIALES:

- o 2 a 3 metros de elástico de ropa por niño.

PROCEDIMIENTO:

Esta actividad requiere que cada pareja de niños disponga de 2 ó 3 m de elástico (de ropa) con el cual deben unirse atándose las muñecas.

Los niños deben caminar en diferentes direcciones, conservando la distancia (tensión) del elástico.

Una vez que hayan logrado sentir la tensión del elástico, deben diferenciarse, siendo uno A y el otro B.

- 1 El juego consiste en que B debe realizar siempre los movimientos o acciones contrarias a las que realiza A. Por ejemplo:

A camina en "cuatro patas", B continúa de pie; A camina hacia adelante y B lo hace hacia atrás; A levanta los brazos y B los deja abajo, etc.

- 2 Los participantes pueden hacer cambio de papeles: A pasará a realizar los movimientos opuestos a los de B. Los niños pueden adoptar distintas posiciones para ver cómo queda el elástico; subir las manos sobre la cabeza; poner las manos delante o detrás del cuerpo; en diagonal, etc.

RECOMENDACION

El animador debe evitar que los niños tensen peligrosamente el elástico. La mejor manera de hacerlo es que los niños prueben las diferentes tensiones y acuerden la más conveniente.

La telaraña

OBJETIVO:

Precisión en la dirección
los movimientos


MATERIALES:

bolsas de basura negras cortadas en tiras o
bandas largas de unos 8 cm de ancho.

PROCEDIMIENTO:

Cada niño tiene en sus manos una banda de plástico.

- 1 Los niños deben jugar con las bandas, poniéndolas delante de su cuerpo, atrás de él, sobre la cabeza, en los pies, en diagonal, en forma vertical, etc.

Luego los niños deben formar parejas y realizar los mismos ejercicios con la diferencia de que cada uno tendrá que sostener el extremo de dos bandas distintas.

- 2 Se puede agregar dificultad a esta actividad si se juntan 2 parejas y cruzan sus bandas; las suban sobre la cabeza, una pareja se agache, poner las bandas en diagonal, etc.

Los niños deben acercarse a un rincón de la sala y pegar un extremo de sus bandas en la pared y el otro en el suelo.

Una vez terminada la telaraña los niños pueden jugar a pasar por los espacios.

IMPORTANTE

- Esta actividad puede hacerse progresivamente, en diferentes días, siguiendo la secuencia presentada.
- Es importante ayudar al niño a buscar distintas posiciones de las bandas, sobre todo cuando trabajan en cuartetos.
- Si los niños desean agregar más de 4 bandas a su telaraña es necesario para ello tener previstas más tiras plásticas.

JUEGOS DE LENGUAJE

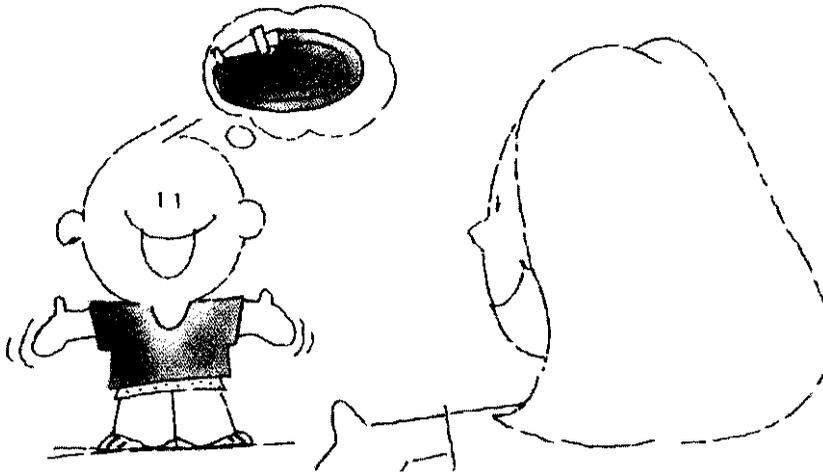
Objetivos:

- > Apoyar el desarrollo del lenguaje en el niño
- > Observación, concentración, reflexión

Adivina buen adivinador

OBJETIVO:

t Observación, concentración, reflexión –


PROCEDIMIENTO:

1 Esta actividad se puede realizar con un niño o en grupo.

Parte un jugador voluntario, piensa en un objeto y lo describe sin dar muchos detalles, pero con los suficientes como para que adivinen sus compañeros o la persona que juega con él.

2 si la actividad se realiza en grupo, los jugadores que aportan "pistas" correctas sobre el objeto pueden hacer 2 preguntas seguidas.

El jugador que adivine propone un nuevo objeto.


Ejemplo

Niño 1 : Es un objeto que está en el patio.

Animador: Arbol.

Niño 2 : No, comienza con "ma".

Animador: Es rojo.

Niño 1 : No, amarillo.

Niño 2 : ¿Lo veo desde la ventana?

Niño 1 : Sí, lo puedes ver, si te paras aquí.

Animador: ¿Está en el suelo?

Niño 1 : Sí, pero también puedo tomarlo en la mano, pero no lo usas en el invierno, o sea no lo usas mucho.

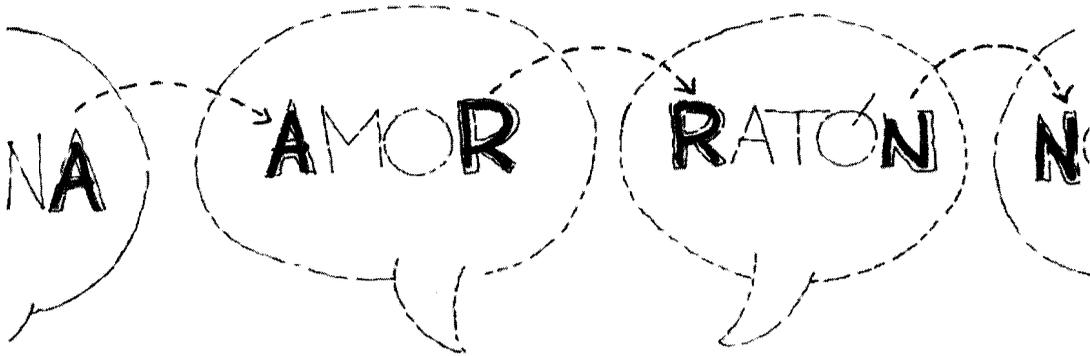
Niño 2 : Manguera

Niño 1 : ¡Sí, sí, la manguera!

Comienza por el final

OBJETIVO:

Desarrollar el lenguaje



PROCEDIMIENTO:

Esta actividad puede realizarse con un solo niño o en grupo.

Comienza un jugador cualquiera diciendo una palabra, el niño que le sigue debe decir otra palabra que tenga como primera letra la última de la palabra anteriormente dicha, y así sucesivamente.

Ejemplo:

Paloma - Amor - Ratón - Nota - América

variacion

Para niños mas grandes (6 años en adelante) se pide que la primera sílaba de una palabra coincida con la última sílaba de la palabra pronunciada anteriormente

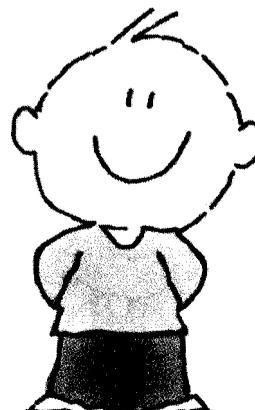
Mamá - Mano - Nota -
Tacho - Choza

→ RECOMENDACION

Se pueden hacer ensayos con los niños. En este nivel el juego pretende que los niños reconozcan el sonido de las letras. Por ello se recomienda prescindir de la exigencia en la pronunciación y ortografía.

Ejemplo:

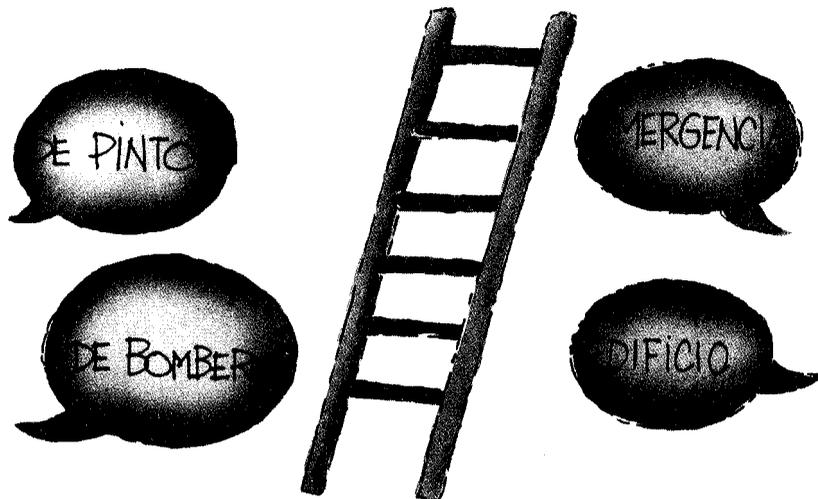
Ratón - Nariz - Sol



Se dice igual, pero no es lo mismo

OBJETIVO:

® Observación, concentración,
reflexión



MATERIALES:

- lista de palabras.

PROCEDIMIENTO:

- 1 El animador prepara una lista de palabras conocidas por los niños y que tengan distintos significados o se apliquen para explicar cosas distintas.
- 2 En círculo, cómodamente sentados, comienza un jugador voluntario y propone un significado, luego continúa el compañero que le sigue y así sucesivamente.

Si un jugador no encuentra un significado nuevo que aportar, se lo debe estimular sin presionarlo.

Ejemplo

Escalera de: Bomberos
Emergencia
Edificio
Pintor
Escape

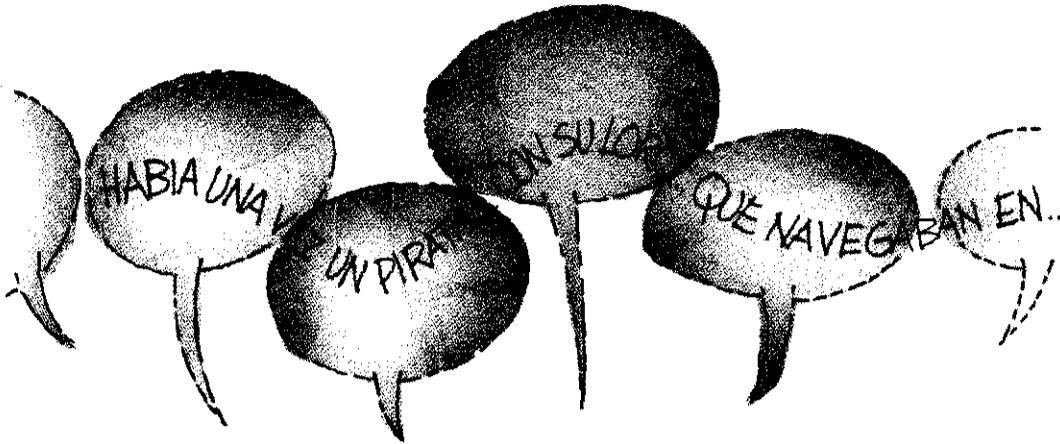
IMPORTANTE

Lo ideal es usar palabras que puedan, combinadas con otras, representar distintas realidades. Que el niño sea capaz de encontrar una o dos es un gran logro, es importante: escuchar, alentar y no presionar al niño.

Continúa el cuento tú

OBJETIVO:

>Escuchar. Prestar atención


PROCEDIMIENTO:

1 Los niños se sientan en círculo. El animador les pide estar atentos a la historia que él va a contar, porque cuando el quede callado continuará el compañero de la derecha.

2 Requisitos:

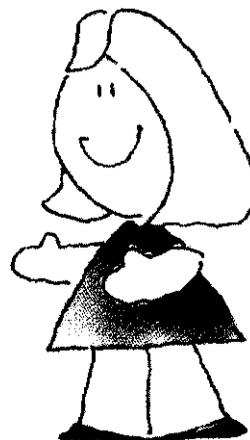
Que la historia sea la misma (si es un cuento de piratas no debe ser cambiado a cuento de hadas o a otra historia que no tenga que ver).

Que conserven los personajes; pueden agregar nuevos, pero conservando al protagonista.

El tiempo debe alcanzar para que todos aporten una parte a la historia.

3 Este juego privilegia el escucharse y estar atentos.

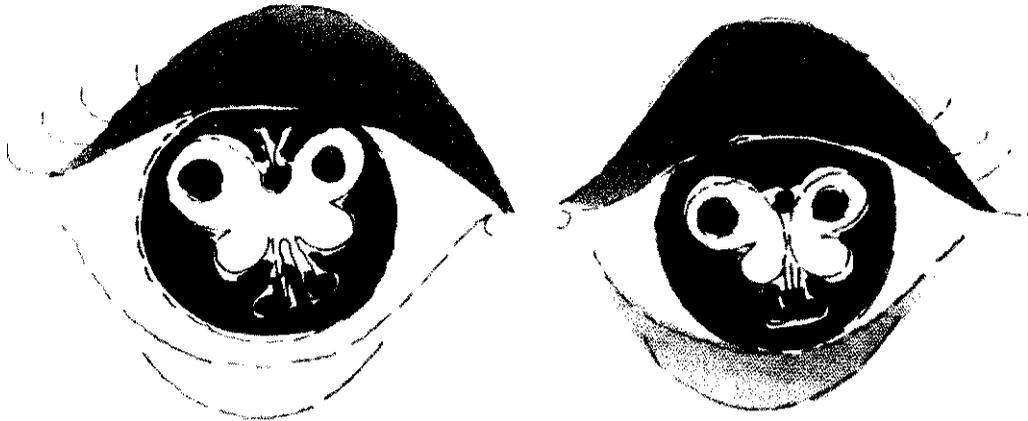
Para finalizar, se puede pedir a los niños que hagan un dibujo del cuento. ¿Qué fue lo que más te gustó de esta historia?



Veo, veo

OBJETIVO:

© Expresión oral, creatividad


PROCEDIMIENTO:

- 1 El animador pide a los niños que "suelten su imaginación" e intenten ver cosas increíbles. Cada uno a su turno dirá en voz alta qué ve.
- 2 Parte el animador diciendo, por ejemplo: "veo-veo una mariposa con bototos".

El juego continúa así hasta que por lo menos cada niño haya hecho 5 asociaciones.

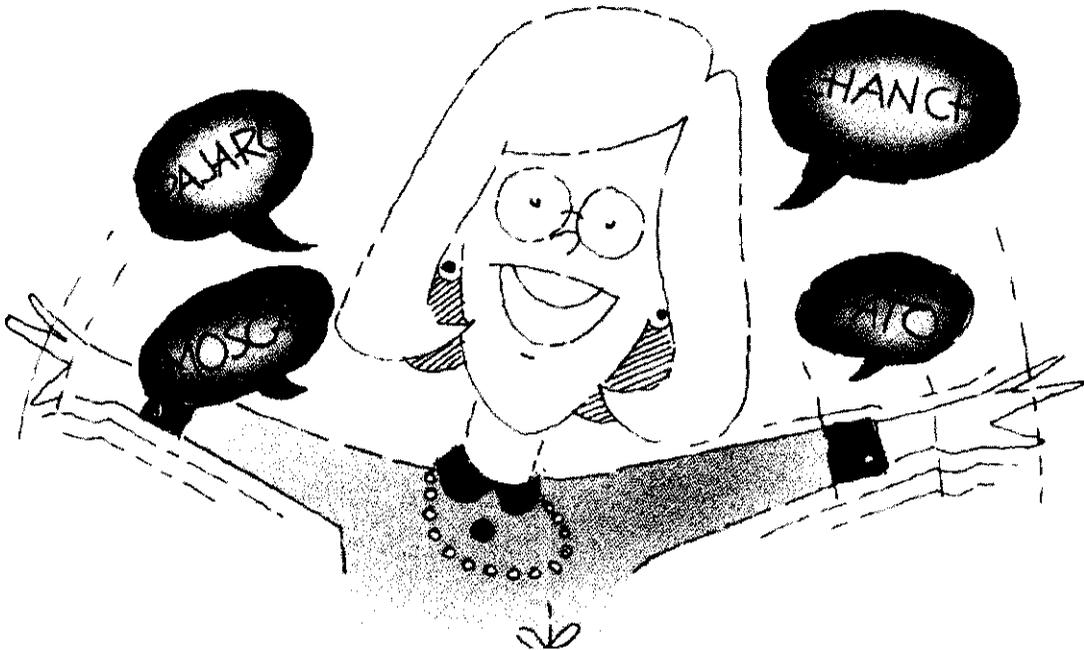
- 3 Para finalizar el juego se puede pedir que dibujen aquello que más les gustó imaginarse. Luego se puede montar la exposición "Lo que ven los niños con su imaginación".



Vuela-vuela

OBJETIVO:

Atención, concentración.


PROCEDIMIENTO:

- 1 Todos los niños sentados en círculo, el animador dice vuela-vuela y hace un gesto con los brazos, al mismo tiempo que nombra animales, insectos, aves, etc., que vuelen.
- 2 Los jugadores deben responder vuela-vuela cuando corresponda, es decir, cuando el ave, insecto o animal que se nombró vuele realmente. Cuando el animador nombra un animal que no vuele los jugadores no deben responder vuela-vuela.

El que se equivoca da una vuelta trotando alrededor del círculo.

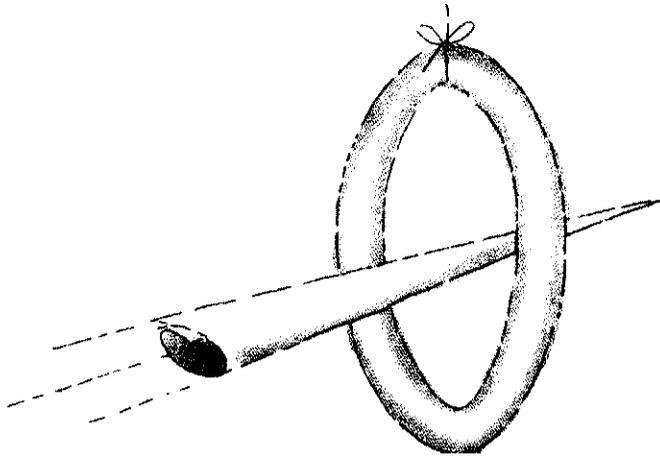
variacion

Quien hace de animador puede ir rotando; de esta manera, quien se equivoque pasa a nombrar los objetos: además, se puede agregar "nada-nada" y nombrar animales, y peces.

JUEGOS AL AIRE LIBRE I

OBJETIVO:

- _ Colaboración y trabajo en equipo, puntería, fuerza y
- _ destreza física.

**MATERIALES**

- plumillas de papel
- un aro plástico
- un palo que emule un bate
- coquitos de eucaliptus
- una caja de cartón con varios objetos (más de 10) dentro
- un pañuelo
- un balde con agua
- piedras
- una cuerda de 10 m aproximadamente.

PROCEDIMIENTO:

1 Los participantes están divididos en equipos con igual número de jugadores cada uno. El juego se realiza con 6 equipos.

Antes de iniciar el juego se determinan 6 "estaciones" diferentes, con distintas tareas a realizar en cada una. Cada grupo se ubica en una de ellas.

Todos los equipos tienen un representante que llevará una cartola para ir anotando el puntaje obtenido por el grupo en cada estación.

2 Al pitazo del animador los grupos realizan la tarea correspondiente a su estación; para eso contarán con 3 minutos. El animador debe controlar el tiempo, de manera que todos los grupos comiencen y terminen al mismo tiempo.

En cada estación los jugadores deben pasar uno por uno realizando la prueba. Se trata de hacer el máximo de puntos en el lapso de tiempo asignado.

Una vez finalizado el tiempo, el animador y el representante grupal contabilizan el puntaje obtenido por el grupo y lo anotan en la cartola destinada a ello.

- 3 Finalizada la etapa anterior, todos pasan a la siguiente estación; la rotación se realiza hacia la derecha.

ALGUNAS SUGERENCIAS DE ESTACIONES:

- ▶ Tirar plumillas de papel a través de un aro ubicado a dos metros.
- ▶ Cachipún tradicional, cada jugador pasa por el animador jugando cachipún. Si gana vuelve a jugar, si pierde o empata debe volver a ponerse en la fila y esperar nuevamente su turno.
- ▶ Batear coquitos de eucaliptus, arrojados por el animador a 2 m de distancia; punto por cada coquito bateado.
- ▶ Memoria visual: el animador muestra durante tres segundos los objetos que están dentro de una caja de cartón tapada (estos objetos, que el animador ha ubicado previamente, no deben ser menos de diez y de distinta naturaleza, por ejemplo: un lápiz, tijeras, una piedra, un cuaderno, alfileres, etc.). El equipo debe anotar en una hoja el máximo de objetos posible; se otorga un punto por cada acierto.
- ▶ Sacar objetos del fondo de un balde con agua (por ejemplo, piedras de regular tamaño).
- ▶ Correr amarrados: todo el grupo está amarrado por la cintura. Así dispuestos todos juntos deben correr un trayecto previamente delimitado y marcado. Se gana un punto por cada vuelta.

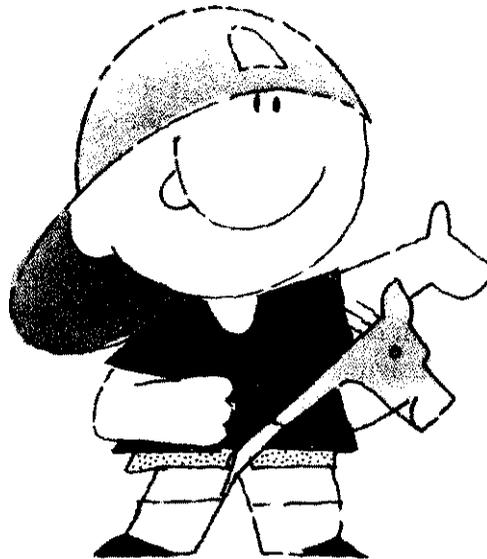
IMPORTANTE

- Que esté claro el sentido de la rotación, es decir, que los equipos sepan cuál es la siguiente estación a la que deben pasar.
- Que exista una persona encargada en cada estación que explique con claridad lo que se le pide al equipo.
- Que estén marcadas las metas, blancos o puntos de partida que se necesitan en cada una de ellas, etc., para que todos los equipos jueguen en igualdad de condiciones.
- Deben anotarse bien los puntajes, es decir, que el criterio de asignación de puntos sea claro y el mismo para todos (por ejemplo, un punto por cada prenda de ropa o por cada punto en el cachipún o por cada coquito de eucaliptus bateado, etc.).
- Que se controle el tiempo. Los tres minutos por estación deben ser siempre tres minutos.

Las cruzadas (Gymkhana)

OBJETIVO:

- Trabajo en equipo, colaboración, fuerza, resistencia y velocidad.



MATERIALES:

- palos de escoba o escobas disfrazadas de caballos
- dos sillas
- varios chicles
- agujas e hilos
- varios panes
- 1 mesa.

PROCEDIMIENTO:

1 Se forman equipos con igual número de participantes; cada equipo está formado detrás de la línea de partida.

El primer jugador está "montado en su caballo" (un palo de escoba previamente decorado para ello).

La meta se ubica a 20 m de la partida y existen obstáculos para llegar a ella.

Al pitazo del animador el primer jugador debe correr en su "caballo" realizando las distintas pruebas para llegar a la meta.

2 Una vez alcanzada la meta, el jugador vuelve corriendo a la partida y entrega el "caballo" al segundo compañero, quien repite la rutina.

Las cruzadas continúan de la misma manera hasta que todos los jugadores hayan pasado por las distintas pruebas.

ALGUNAS SUGERENCIAS DE OBSTÁCULOS:

- ▶ Subir - bajar: si es posible, ubicar dos sillas tocándose por el respaldo para que los jugadores suban por una y salten por la otra.
- ▶ En una mesa ubicada a 3 m del obstáculo anterior buscar un chicle en un plato con harina y hacer un globo.
- ▶ En una mesa ubicada a 3 m del obstáculo anterior enhebrar una aguja.
- ▶ En una mesa ubicada a 3 m del obstáculo anterior, comerse un pan.

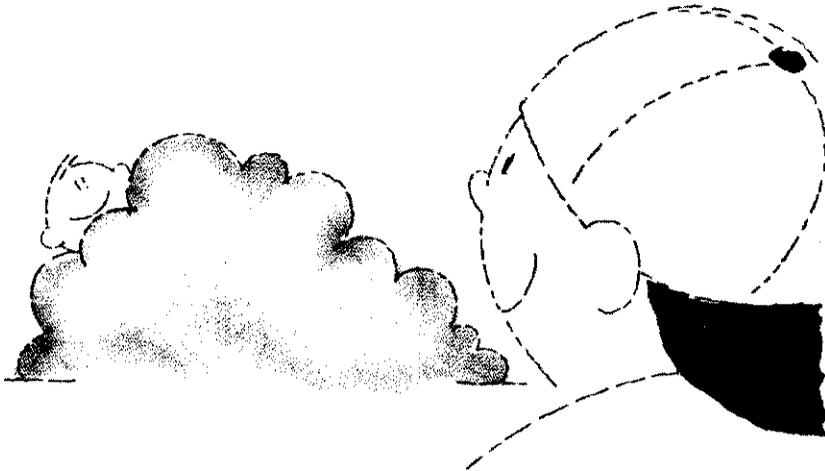
VARIACION

El animador puede designar colores a cada equipo puede designar colores banderitas o distintivos del color según corresponda. Puede asignar tiempo para que los equipos recuperen todos sus distintivos, por ejemplo: en 5 minutos qué equipo recupera más distintivos. De esta misma manera podemos poner piezas de un rompecabezas (de no más de 30 piezas); mientras se recuperan las piezas, otros arman el rompecabezas. En 7 minutos ¿quién armó el rompecabezas?

Jambacale

OBJETIVO :

Velocidad de reacción,
astucia.


MATERIALES:

espacio abierto.

PROCEDIMIENTO:

1 El jambacale es un juego de escondidas que se puede realizar durante un paseo o a lo largo del día.

Cuando el animador grita "Jambacale" todos los jugadores deben correr a esconderse.

El animador contará del 1 al 10 en voz alta y sin moverse de su lugar. Una vez que haya terminado de contar, sin moverse de su sitio intentará "pillar" a alguno de los jugadores; si no lo logra deben salir de sus escondites y reunirse con él.

2 La próxima vez que él grite "Jambacale" contará hasta nueve y procederá de igual manera.

Los jugadores pueden esconderse delante del animador. Sólo se puede dar por "pillado" al jugador cuando el animador termina de contar y no alcanza a esconderse. No se trata de descubrir el escondite sino de pillar al jugador antes de que logre esconderse.

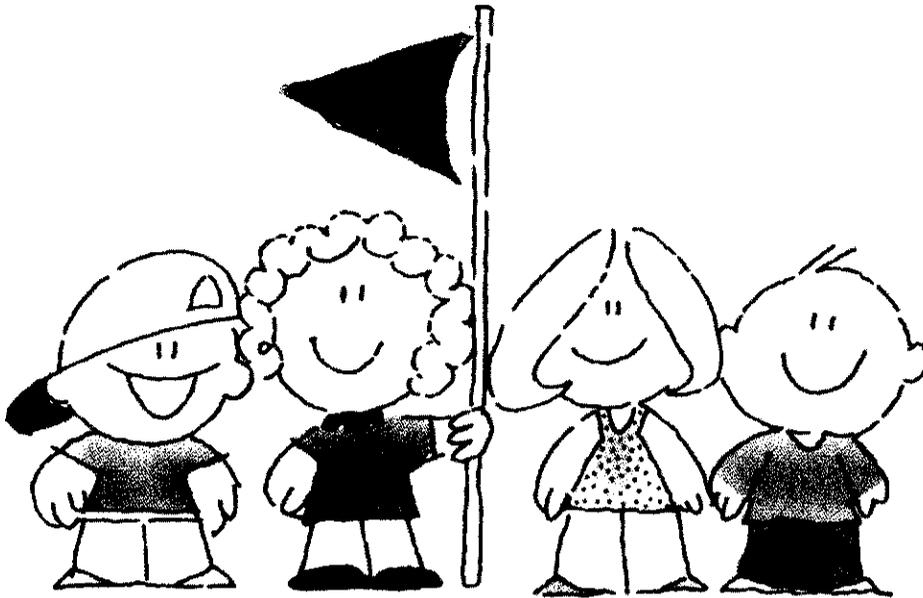
Cada vez que el animador grite "jambacale" habrá menos tiempo para esconderse, 8, 7, 6, así sucesivamente; la idea es llegar a contar 1.

Los jugadores que sean "pillados" se ubican cerca del animador y lo ayudan a "pillar" al resto de los compañeros.

La toma de la bandera

OBJETIVO:

Trabajo en equipo, colaboración, astucia, fuerza y velocidad.



MATERIALES:

dos palos con un género simulando banderas.

PROCEDIMIENTO:

1 Se forman 2 equipos de igual número de participantes; cada grupo debe tener una bandera. Ambos equipos se distancian lo suficiente para no verse y esconder sus banderas, pero en un lugar accesible.

2 El juego consiste en capturar la bandera del adversario y juntarla con la propia. Gana el equipo que lo logre primero.

Cada grupo debe organizarse de manera que pueda defender su bandera y capturar la del bando contrario.

30 juego se inicia con un pitazo del animador. Está prohibido agredir a los jugadores del equipo contrario; cada equipo debe buscar la mejor estrategia para poder apoderarse de la otra bandera.

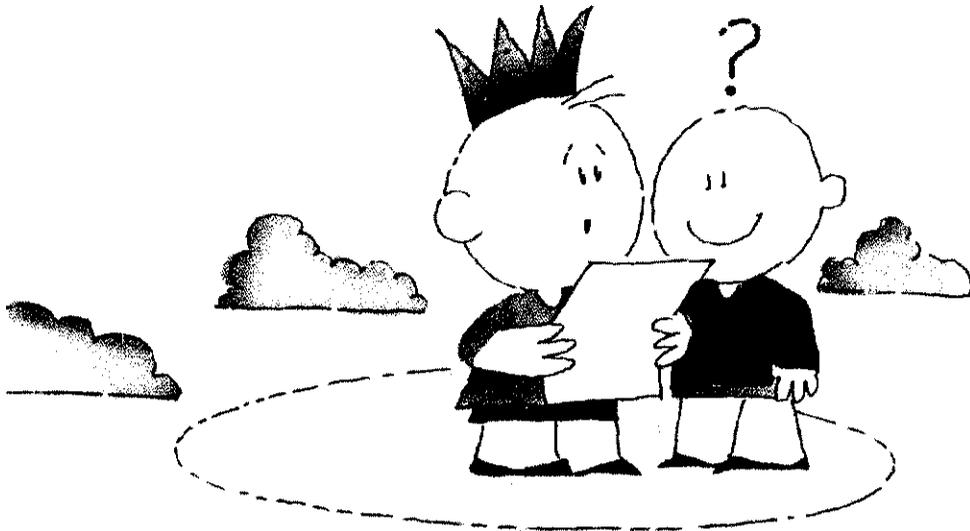
→ RECOMENDACION

Este juego dura entre 20 y 30 minutos. Se sugiere realizarlo en horas de menos calor y en lugares abiertos. Es recomendable, además, asignar un adulto o encargado de equipo para evitar roces agresivos entre los jugadores. Este juego es ideal para niños entre los 6 y 13 años, edades de grandes "proezas".

El correo del zar

OBJETIVO:

Trabajo en equipo, astucia y velocidad.



MATERIALES:

- una tiza o cuerda para marcar un círculo, papel y lápiz.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Personajes: el zar debe ser alguien que tenga poca disposición a moverse y gran capacidad de descifrar mensajes; tres mensajeros que han de ser veloces, resistentes y astutos.

En este juego son aliados el zar y sus tres mensajeros, el resto de los compañeros pertenecen a otro equipo.

Los mensajeros poseen un mensaje secreto para él.

El zar se encuentra protegido en su ciudad, que es un gran círculo bien demarcado, donde nadie, con excepción de los mensajeros, puede entrar.

El otro equipo pretende apoderarse del mensaje antes que ingrese a la ciudad y el zar logre descifrarlo; para esto debe capturar a sus mensajeros.

El animador es quien escribe el mensaje en clave dedicado al zar, el que se entrega delante de todo el equipo a los mensajeros, al lado de la ciudad del zar.

Una vez que los mensajeros tienen en su poder el mensaje, parten a esconderse lejos de la ciudad. Ellos pueden dividir el mensaje en 1, 2 ó 3 partes y repartírselo entre ellos o dejarlo en poder de un solo mensajero.

2 Una vez lejos y definido quién o quiénes llevan el mensaje y cuál es el plan para entrar en la ciudad, el animador, con un pitazo, da por iniciado el juego.

Los mensajeros deben intentar, como dé lugar, llegar a la ciudad del zar y dejarle el mensaje para que éste lo descifre. Los mensajeros deben evitar ser descubiertos y atrapados por los adversarios, quienes al capturar a uno de ellos lo registrarán, para interceptar el mensaje; luego deben dejarlo en libertad.

30 equipo adversario del zar debe organizarse para vigilar la ciudad, mientras otros capturan a los mensajeros.

Gana el juego el equipo que logre descifrar el mensaje.

IMPORTANTE

- éste es un juego de equipo
- es un juego de astucia
- en lo ideal se debe realizar a campo abierto.

SUGERENCIA DE MENSAJE:

Palabra clave:

MURCIELAGO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Mensaje:

815910 Z83 425D8D10 H10Y P103 78
N10CH6 S638S 8T848D10 P103 78
36T89283D58

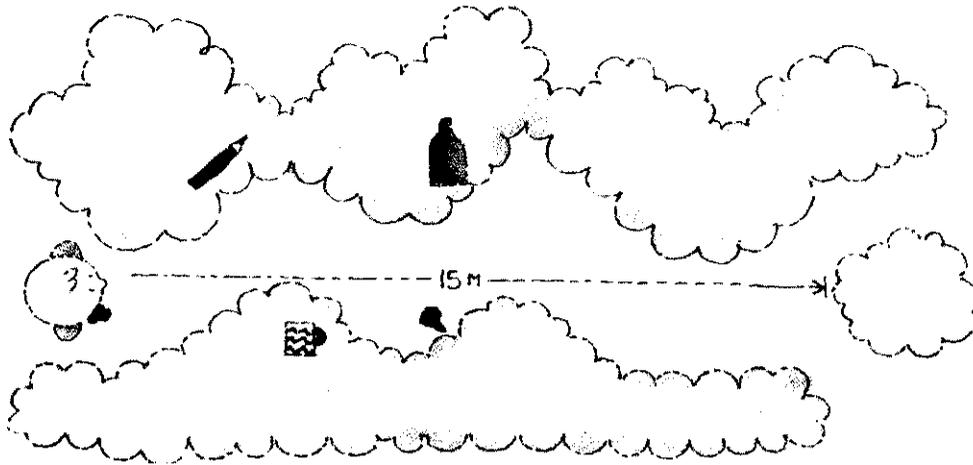
Traducción:

"Amigo zar: cuidado, hoy por la noche serás atacado por la retaguardia"

Sendero de sorpresas 0)

OBJETIVO:

▶ Observación.


MATERIALES:

diversos objetos fabricados por el hombre.

PROCEDIMIENTO:

1 En un lugar de paseo, o en el parque o plaza, el animador del juego delimita unos quince metros de sendero o trayectoria y coloca a lo largo de ellos de diez a quince objetos fabricados por el hombre. Algunos de los objetos deberán colocarse de tal manera que sean claramente visibles, otros deben disponerse de manera que se confundan con el entorno.

El animador debe mantener en secreto el número de objetos que ha escondido.

2 Los niños irán caminando por el sendero en fila india. Lo importante es que entre la entrada de uno y la salida de otro exista un intervalo de tiempo. Esto significa que cada niño realiza el recorrido individualmente.

Los niños -durante el recorrido- deberán localizar los objetos escondidos, pero no podrán sacarlos de su lugar. Al llegar al final del tramo deben comunicarle al oído al animador cuántos objetos han visto. Si ninguno de ellos ha logrado verlos todos, el animador dirá al grupo de niños cuántos han descubierto, agregando: "Pero aún hay más". Entonces se da a cada uno una segunda oportunidad para pasar por el sendero e intentar dar con la totalidad de los objetos ocultos.

3 El juego termina cuando se han descubierto todos los objetos ocultos; además, el animador puede narrarles a los niños cómo algunos animales cambian de coloración para protegerse de sus depredadores; si aún hay tiempo y entusiasmo se puede ir en busca de insectos, arañas, etc.