JUEGOS PARA NIÑOS

1 AROS MUSICALES

Necesitas
*Aros de hula hula
*Música

Es una variación de las sillas musicales que da a los niños la oportunidad de correr, dar saltitos, bailar, etc.
Distribuir los aros en un espacio abierto. Reproducir música y decir a los niños que se muevan por el espacio. Parar la música e indicar que cada niño tiene que ir al centro de un aro. Se eliminará un aro por cada ronda(de tal forma que siempre sobre un niño)hasta que solo quede uno.

2 ROBACOLAS

Necesitas
*Un listón por cada niño(deben ser de dos colores distintos un color por equipo)

Se organizan 2 equipos. Cada jugador se coloca un listón en el resorte del pantalón en forma de "cola".
Dentro de una zona delimitada los equipos deberán recoger la mayor cantidad de "colas "del equipo contrario en el menor tiempo posible. Quien pierda la "cola" queda eliminado.

3 PATO, PATO, OCA

Necesitas
*Gises

Los niños deben formar un círculo en el patio, deben estar de pie, en el exterior del círculo, se encontrará un alumno caminando alrededor de ellos, quién tocándoles la cabeza irá diciéndoles; pato, pato, pato, y en el momento que él les diga, OCA, éste saldrá corriendo en sentido contrario(puedes pintar una flechas con gis en el piso para que se guíen) intentando que uno de los dos llegue primero al lugar desocupado. El alumno que quede fuera, se quedará para proseguir caminando al rededor.

4 LOS ESCULTORES

Necesitas
*Nada

Este juego se realizará por parejas, uno de ellos será el escultor y el otro será un trozo de cualquier material, como mármol, piedra o madera, el escultor le manipulará las distintas partes del cuerpo a su compañero para formar una escultura inmóvil, a una indicación del maestro, se realizará cambio de papeles y el que era escultor pasa a ser escultura y viceversa.

5 CARRERA DE ORUGAS

Necesitas
*Nada

Se forman 2 o 3 equipos por filas, harán un recorrido hacia el frente de una distancia considerable. 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.

6 EL ZAPATO

Necesitas
*Silbato
*Pañuelo para tapar los ojos

Se deben sentar formando un circulo, uno de los niños se quitará un zapato, el profesor(a) se cubrirá sus ojos y dará la señal de inicio, entonces el niño pasará su zapato y lo harán de mano en mano y en el momento el que el profesor lo desee, hará sonar su silbato y al alumno que lo sorprenda el sonido, se quitará uno suyo y pondrá enfrente de él el que le tocó. Así continuarán hasta que alguno de ellos le toque quitarse los dos. Después se revuelven todos los zapatos y los niños deben encontrar el o los suyos.

7 BURBUJAS Y PALOMITAS

Necesitas
*Música

El juego se inicia con dos niños agarrados de la mano, esto significa que están formando una burbuja y van a flotar en el espacio al ritmo de la música evitando chocar con otras burbujas.
Al momento que la maestra lo indique será momento de que dos burbujas se toquen y se haga una burbuja más grande, y así se irán juntando hasta formar una sola.
Ahora cada niño será una palomita de maíz. Las palomitas explotan, saltan.. Cuando dos palomitas se pegan saltan juntas y poco a poco se irán pegando a otras palomitas hasta formar una gran bola que se desplaza por todo el espacio.

8 EL DIRECTOR DE LA ORQUESTA

Necesitas
*Nada

Sentados en el suelo formando un círculo se encuentran los niños, previamente el maestro(a) escogerá a un niño que será el que adivine, y le pedirá que se aleje un poco. El maestro(a) le indicará a otro niño que realice una serie de movimientos y el resto del grupo lo imitará pero observándolo de manera discreta. Al niño que se retiró se le pedirá que regrese mientras el grupo se encuentra haciendo movimientos de manera uniforme, como este alumno no sabe quién es el que está ordenando los movimientos, éste intentará en dos oportunidades adivinar quién es el director de la orquesta. Una vez que adivine, se hará el cambio del que adivina y el director de la orquesta.

9 QUE NO CAIGA AL SUELO

Necesitas
*Globos

Los niños deben estar distribuidos por todo el espacio.
El maestro(a) lanza un globo al aire y el objetivo es que no lo dejen caer pero con la consigna de que lo toquen con cualquier parte del cuerpo menos con las manos.
Se puede ir lanzando poco a poco más globos

10 LA ORQUESTA LOCA

Necesitas

*Panderos, sonajas, cascabeles, tambores

*Música

Organizar en círculo a los niños y entregar al azar los instrumentos.

Los alumnos caminan y suenan al ritmo de la música el instrumento tocando la parte del cuerpo que se indica(ellos van a proponer la parte del cuerpo).

De manera alternada los alumnos con el mismo instrumento pasan al centro del círculo para hacerlo sonar al compás de la música y con la parte del cuerpo que se indica.

11 EL SEMÁFORO

Necesitas

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

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

12 DIBUJA LAS CUERDAS

Necesitas

*Cuerdas

*Pandero

Los niños se colocan en parejas y uno de ellos tiene una cuerda.

Mientras el maestro(a) toca el pandero, el niño que tiene la cuerda debe colocar la cuerda en el suelo y darle alguna forma.

Una vez que no hay sonido el otro niño debe observar la forma de la cuerda e intentar hacerla con su cuerpo.

Después se intercambian los papeles.

13 LOS BALONES

Necesitas
*Un balón suave para cada alumno

Distribuir al grupo de manera libre por el área y entregar un balón a cada alumno.
-permitir a los alumnos que de manera individual y libre boten de manera arbitraria los balones por el área.
-a la señal los alumnos avientan el balón hacia arriba y recogen otro balón, para seguir botando de manera libre y arbitraria el balón.
-los alumnos realizan de manera individual las siguientes consignas:

- ❑ Botar el balón con su mano derecha (izquierda)
- ❑ Golpear el balón con su rodilla derecha (izquierda)
- ❑ Golpear el balón con su cabeza

Pueden hacer las consignas de deseen los niños.

14 MUÑECOS MÁGICOS

Necesitas
*Nada

Se divide la clase en dos grupos unos serán los muñecos y otros los compradores.
El grupo de muñecos se imagina que están en una juguetería y al ser muñecos adoptan una posición estática mientas los compradores pasean por la tienda observando.
Cada comprador elige un muñeco y lo observa detenidamente. Ahora los compradores se alejan de la tienda de tal manera que no vean los muñecos y estos moverán alguna parte del cuerpo y vuelven a quedarse quietos. Cuando los compradores vuelven a entrar tienen que adivinar que parte del cuerpo movieron.
Después se cambian de rol.

15 LAS ESPONJAS

Necesitas
*Esponjas de colores de diversos tamaños
*Platos desechables: llanos, hondos, chicos y grandes
*Botes para cada equipo

Organizar al grupo en equipos de 6 alumnos como máximo y distribuirlos en el área, entregar un plato llano grande a cada equipo, distribuir las esponjas de colores en el área y entregar un bote a cada equipo para depositar sus esponjas.
-De manera alternada, cada uno de los miembros del equipo debe recoger del piso una esponja utilizando su plato llano grande y colocarla dentro de su bote.
-Una vez más de manera alternada, cada uno de los miembros del equipo debe recoger del piso una esponja utilizando su plato hondo chico y colocarla dentro de su bote.
-Nuevamente de manera alternada, cada uno de los miembros del equipo debe recoger del piso una esponja utilizando su plato llano chico y la colocarla dentro de su bote.
-Siguiendo la misma dinámica cada uno de los miembros del equipo debe recoger del piso una esponja utilizando su plato hondo grande y la coloca dentro de su bote.

16 PAPÁ OSO

Necesitas
*Nada

Se escogerá previamente a dos niños, uno que será el papá oso , y el otro el monstruo, y el resto de los alumnos serán los ositos. En cada uno de los extremos se encontrarán, tanto el monstruo y en el otro el papá oso como los ositos. Los ositos al mismo tiempo le preguntarán a su "papá", papá oso, papá oso ¿nos dejas acercar al monstruo? y él les contestará; Si pero solo cinco pasos, y entonces los ositos caminaran al mismo tiempo los cinco pasos y luego se detendrán para preguntar otra vez, papá oso, papá oso ¿nos dejas acercar al monstruo? y así seguirán preguntando hasta que el papá oso les diga no porque ahí viene, entonces los osos correrán hacia el papá oso, y el niño que sea TOCADO pasará a ayudarle al monstruo para atrapar mas osos.

17 POBRECITO GATITO

Necesitas
*Nada

Se coloca al grupo sentado en círculo, en el centro de él se encontrará un niño que será el gatito. Este juego consiste en que el gatito se acercará a un niño que él haya elegido y le maullará, el niño seleccionado le pondrá su mano en la cabeza del gato y le dirá "POBRECITO, POBRECITO GATITO" Sin reírse ni voltear para otro lado, si lo logra hacer el gato escogerá a otro niño, si se ríe pierde y pasa a ocupar el lugar del gato.

18 VEO VEO

Necesitas
*Diversos objetos
*Una manta o tela oscura

Un niño/a se fija en algo visible por todos y, a continuación, dice:
- Niño/a: veo, veo
- Grupo: ¿qué ves?
- Niño/a: una cosita
- Grupo: ¿y qué cosita es?
- Niño/a: una cosita que empieza por la letra C (por ejemplo)

En ese momento los miembros del grupo, según se les vaya ocurriendo,
van diciendo cosas (conejo, cuerda, ciprés, canario, corteza...). Si pasa un rato y no se acierta se pueden pedir pistas: color, tamaño.

19 EL MAGO

Necesitas

*Una varita

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

20 EL HUEVO

Necesitas

*Huevos de unicel o pelotas

Los jugadores se ubican en parejas uno frente al otro, cada pareja tiene un huevo o pelota.

El juego consiste en lanzarse el huevo y al momento de hacerlo cada jugador debe dar un paso atrás.

Las parejas tienen que alcanzar la máxima distancia posible, sin que el huevo se caiga.

El juego termina cuando a todas las parejas se les haya caído el huevo o quede una sola pareja que haya logrado separarse más que las otras sin haber quebrado el huevo.

21 FUTBOL A CIEGAS

Necesitas

*Una pelota

*Un pañuelo para vendar los ojos.

Cada niño va a tener la oportunidad de patear la pelota pero se debe colocar un pañuelo en los ojos, se le permite que localice el balón con las manos o con los pies.

Hecho esto se retrocederá 5 o 6 pasos y luego tratará de atinar a la pelota.

Cada participante puede intentar 2 o más veces patear la pelota.

22 ENANO GiGANTE

Necesitas
*Nada

Los niños se ubican en círculo, todos están de pie.
El maestro(a) estará en el centro del círculo y dice: "Ustedes deben hacer lo que yo digo, no lo que yo hago. Para esto todos deben estar mirándome atentamente".
Luego continúa diciendo: "cuando yo diga enano todos se ponen en cuclillas, si digo gigante deben permanecer o ponerse de pie".
La persona que esta en el centro deberá ir agachándose y parándose alternadamente mientras dice enano o gigante, tratando
de "despistar" a los participantes, es decir, dirá enano cuando esté de pie, luego podrá agacharse y decir gigante, etc.
Los niños que se equivoquen se ubicarán más afuera en el círculo y le ayudarán como jurado, mirando a los compañeros, señalando a quienes se equivoquen.

23 EL AUTOMOVIL

Necesitas
*Gises

Los niños están parados en cualquier parte del patio. Cada uno debe tener una "garaje" y estar colocado dentro de él. A la primera señal los automóviles parten al trabajo y se dirigen hacia cualquier lugar, no deben de chocar. En medio del área estará colocado un agente de transito, a su señal se detendrán todos los automóviles y a una nueva señal partirán rápidamente hacia su garaje procurando no ser el ultimo.

24 EL BAiLE DEL GLOBO

Necesitas
*Un globo por participante
*Cuerda
*Música

Los niños se ubican en parejas. Cada uno de los participantes se debe amarrar el globo en su tobillo(puede ser 1 o 2 globos).
El maestro(a) pone música y todas las parejas bailan al son de ésta, desplazándose por el lugar.
Cuando se detenga la música, cada pareja intentará pisar el globo de otra pareja y reventarlo, pero sin que les revienten el suyo.
Si la música vuelve a sonar, todos deben seguir bailando.
El juego termina cuando quede sólo una pareja finalista.

25 PARTES DÉL CUERPO

Necesitas
*Gis

Se coloca al grupo por parejas y dentro de un círculo, excepto un compañero. El que se encuentra afuera y sin pareja o el profesor, nombraran algunas partes del cuerpo y por parejas se tendrán que señalarlo en su compañero, pero cuando se mencione algo que no pertenezca a una parte del cuerpo, todos tendrán que salir un nuevo lugar y una nueva pareja para continuar el juego con el que quede sin lugar ni pareja.

26 CARRERA DE PAREJAS

Necesitas
*Cuerdas

Se trazan en el suelo las líneas de salida y de llegada. Los jugadores se distribuyen por parejas, formando dos hileras de igual número; cada pareja se ata con una cuerda el pie derecho de uno con el izquierdo del otro, de modo que la pareja tiene 3 pies.
A la orden del maestro(a) las primeras parejas deben correr a la línea de llegada, tocarla con la mano y volver a la línea de salida, después lo harán las parejas formadas detrás ,gana la hilera que termine primero.

27 LA GALLiNA AL CORRAL

Necesitas
*Nada

Entre 3 o 4 compañeros se toman de las manos formando un círculo abierto o corral, e intentarán meter a otros compañeros que queden libres por el patio, hasta el momento que cierren el círculo y los atrapen.

28 LA RATONERA

Necesitas

*Una caja de cartón
*Pelotitas

Se hacen 3 pequeñas puertas como si fueran ratoneras en la caja(pueden utilizar más de una caja para agilizar la actividad).
Cada niño tendrá un turno para aventar tres pelotas e intentar que entren en alguna de las puertas. En caso de que entren deberán llevar la cuenta de el número de pelotas que han metido a las ratoneras.
Pueden intentarlo más de 2 veces.

29 TORTUGAS Y CANGREJOS

Necesitas

*Nada

Los niños se desplazan en cuadrupedia simulando una tortuga, a una señal giran su cuerpo hacia arriba y se desplazan simulando un cangrejo. Se recomienda previamente hacer un buen calentamiento para las manos y muñecas.

30 EL PUENTE

Necesitas

*Botes grandes de leche(de 6 a 10 aproximadamente)

Se ubica los botes en fila con una separación de 5 cm entre bote y bote, procurando que estos queden fijados lo más posible al suelo. Para esto se recomienda realizar esta actividad en la tierra.
Tomados de la mano del maestra(a) los niños uno a uno pasarán sobre los tarros.
Aquél que se sienta y se vea seguro en sus movimientos pasará sin ayuda, pero siempre con el adulto a un lado.
Esta actividad debe realizarse con sumo cuidado, pues de no tomarse las precauciones necesarias, existe riesgo de accidente.