

Juegos



Jugar a juegos en gran grupo.
(25 minutos)

MATERIAL NECESARIO:

- Un balón de fútbol
- Cuatro conos
- Una pelota o un disco volador

JUEGO DE GRUPO GRANDE: FÚTBOL CANGREJO

Materiales: Un balón de fútbol, cuatro conos

Objetivo del Juego: Marcar el mayor número de puntos

Cómo se juega: Dos equipos jugarán entre sí mientras dos equipos descansan. (Puede considerar la posibilidad de que los equipos que descansan jueguen a uno de los juegos de la sección "Juegos en el aula y en silencio"). Se jugarán tres partidos de tres minutos con el reloj en marcha. Para prepararlos, coloca dos conos a unos 4 metros de distancia contra la pared del fondo, detrás de la línea de fondo, a cada lado de la sala. Para marcar un gol, un equipo debe golpear la pared entre los conos a una altura no superior a metro y medio del suelo. Los dos equipos jugarán utilizando el balón. Se aplican las reglas normales del fútbol (por ejemplo, sin manos), pero todos los jugadores deben "caminar como cangrejos" durante los tres minutos. Asigna puntos por cada gol y quita puntos por penalizaciones como "balones con las manos". Cuando hayan jugado los dos primeros equipos, deja que jueguen los otros dos. A continuación, los dos equipos ganadores jugarán entre sí una ronda de campeonato.

JUEGO DE GRUPO GRANDE: GUARDA TU LÍNEA

Materiales: Un balón

Objetivo del Juego: Marcar puntos pateando el balón a través de la línea del equipo contrario

Cómo se juega: Divide a los niños en dos equipos. Los dos equipos se colocan en lados opuestos de la sala. Haz que los jugadores de cada equipo se numeren del uno al número de niños que haya. En el centro de la sala, coloca un balón. El líder del juego dirá un número (o dos o tres números) y los jugadores que tengan ese número (o esos números) saldrán corriendo hacia el centro de la sala.

JUEGO DE GRUPO GRANDE: SALTAR, DECIR Y ATRAPAR

Materiales: Una pelota o un disco volador

Objetivo del Juego: Ser el último jugador que queda en el círculo

Cómo se juega: Haz que todos los niños se pongan de pie formando un círculo. Escoge un tema durante el juego (por ejemplo, el tema pueden ser los animales). A continuación, lanza la pelota a cualquier niño del círculo. El niño debe decir algo sobre el tema elegido antes de atrapar la pelota (en el ejemplo de los animales, los alumnos podrían decir "¡Elefante!"). Si el niño no dice nada antes de atrapar la pelota o no la atrapa, queda eliminado.