



guía de juegos



día 1

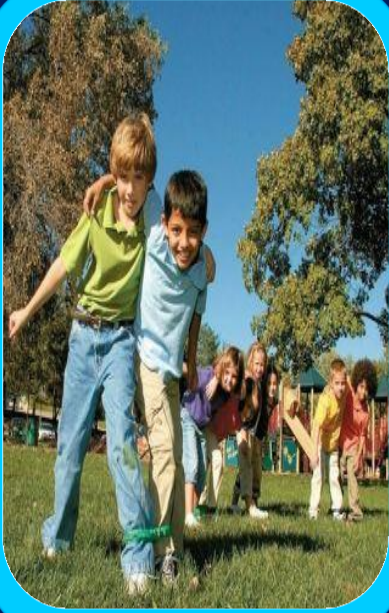
CARRERA DE CANGREJOS

Materiales:

- Cuerdas o Pañoletas
- Silbato
- Banderines
- Guantes en forma de tenazas de cangrejos

Actividad:

Esta carrera es parecida a la típica carrera de 3 piernas, con los banderines marca la pista de competencia... divide a los niños en parejas... con la cuerda o pañoleta átale una pierna uno del otro y al sonido del silbato todos empiezan la carrera... para mayor diversión crea unos guantes en forma de tenazas de cangrejos para que cada niño se las coloquen durante el juego.



Manos en la BURBUJA

Materiales:

- Pelotas de plástico
- Cinta plástica (gruesa)
- Cinta adhesiva

Actividad:

Vamos a pegar la cinta plástica en el suelo con la cinta adhesiva... Luego cada metro de distancia de la cinta plástica colocamos una pelota (por cada pelota participan 2 niños)... colocamos a cada niño frente a frente mirándose fijo... todos deben colocarse las manos donde le indiquen (ejemplo: manos en los ojos, en la nariz, en la barriga, etc) cuando se diga manos en la burbuja el primero que tome la pelota gana y se siguen eliminando hasta que quede uno.

día 2



CARRERA MARINA

día 3

Materiales:

- Cartulina
- Marcadores
- Cintas plásticas

Actividad:

Recorta tiras de cartulina y escribe en ella distintos tipos de animales del mar... luego colócales cintas para que los niños se la coloquen y siéntalos en círculo... cuando el maestro diga el nombre de su animal saldrán corriendo los respectivos... el primero que llegue de dar la vuelta al círculo y se siente gana.



día 4



Materiales:

- Cartulina
- Marcadores

Actividad:

¿Estás listo para correr? Crea 4 banderas para marcar las siguientes zonas: TIERRA, MAR, PLAYA y BARCO... coloca varias canciones para que tus niños canten y hagan las acciones correspondientes dispersándose por todo el espacio...el maestro nombra una zona... tus alumnos deben llegar lo más rápido posible, al decir MAREMOTO deben acudir a las zonas seguras (PLAYA o TIERRA) para no ahogarse.

MAREMOTO



Materiales:

- Lona
- Pelotas
- Silbato

Actividad:

Realiza en una lona (o en otro material) un diseño del fondo del mar con varios agujeros con diferentes puntajes, usa toda tu creatividad... divide a tus alumnos en 2 grupos, cada niño tendrá la oportunidad de ganar puntos para su equipo, al oír el silbato trataran que las pelotas traspasen los agujeros, a final se suman los puntajes.



Ganando Generaciones para Cristo

Este material "Juegos Marinos" está elaborado por el Ministerio "Ganando Generaciones para Cristo" y reservamos los derechos. Nuestro material es gratis para usar, imprimir, sacar copias y distribuir sin obligaciones.

Para mayor información contáctenos a ministerioinfantil.77@gmail.com