

INDICE

Prefacio	15
Introducción	17
Capítulo 1. Dirección del Juego	19
Métodos	
Capítulo 2. Actividades en el Aula	23
Juegos inactivos	23
¿Quién falta?	
Mamá gata y sus gatitos	
El supermercado de papá	
Colores	
Rimas	
Fantasmas	
Encontrar al director	
Diversión en un día de tormenta	
El reloj de la hora	
Tercetos	
Veinte preguntas	
La media de las sorpresas	
Concentración	
El vendedor	
Cuando vaya a París	
Viniendo de Europa	
Frió y caliente	
Bestia, pájaro o pez	
Adivina lo que veo	
El anillo	
El mago	
Juegos Activos	29
Luz roja	
¿Mamá, puede acercarme?	
Puentes	
Cabezas escondidas	
Carrera de equilibrio	
Carrera de mano en mano	
Carrera de la patata	
El buzón	
La fruta envenenada	
Sillas musicales	
Espalda contra espalda	
Parejas	
La ardilla en el árbol	
Caza de la ardilla	
La pelota mágica	
El pájaro en el nido	
El borrador en equilibrio	
La canasta de frutas volteada	
Salta maíz	

¿Qué soy?	
El gato y los ratones	
Atravesar el riachuelo	
El perro y el hueso	
Cacahuates para los animalitos	
Sitios de la suerte	
Sígueme	
A recoger baratijas	
Salto escocés	
Colores	
Saltar a la cuerda	
Manipulación de la cruda de saltar	
Para Leer y Reconocer Letras	39
Béisbol para deletrear I	
Frase completa	
Alfabeto	
La pecera	
Competencia	
Juego del círculo de lectores	
Juego de adivinar	
Lectura	
Juegos con Números	42
Círculos	
Decoración de un árbol	
Relevo en la pizarra	
Juego de ejercicio con tarjetas	
El rey en su turno	
Problemas por filas	
Eliminación aritmética	
Juegos de Geografía	44
Capitales	
Estados	
Perfiles de mapas	
Eliminación geográfica	
Capítulo 3. Juegos Creativos e Imitativos	45
Canciones	
Actos de los animales	
Cómo crecen las flores	
Cacería	
Quehaceres domésticos	
Imitación de los animalitos	
Ocupaciones	
Pantomima deportiva	
Los patos vuelan	
El jardinero y el bribón	
Cacería en la selva	
El domador	
Estatuas	

Ferrio de animales	
Seguir al director	
Aviaciones	
¡Rema, rema, rema barquero...!	
Subibaja	
Capítulo 4. Juegos Combativos Duales	51
Romper el cerca	
Pelea de gallos	
Lucha por la maza	
Capítulo 5. Juegos Activos para un Gran Espacios	57
Juegos en Círculo	57
El secador	
Cara a cara	
El veneno en el círculo	
A correr por la cena	
Los bomberos	
Sígueme	
Esquivar en cadena	
Gurda del bolo	
El potro cerril	
Grillos y grullas	
Diez pases	
El sacudidor	
Juegos en Fila	63
La zorra y las ocas	
Cinco saltos	
Atrapar a los animales	
Eslabones	
Apoderarse de la bandera	
En fila	
Los rayos de la rueda	
Uno afuera	
El potro que caracolea	
El ataque	
La piedra en el hoyo	
Juegos de Atrapar	67
Cambio de lugares	
El pato	
Oreja y pie	
Pose	
El ciempiés	
Aquí me han tocado	
Cruzar ante la presa	
Atrapar la sombra	
Atrapa a uno, atrápalos a todos	
Atrapar el objetivo	
Arrancar	
Salto de avestruces	

El coco	
La vieja bruja	
Duendes y hadas	
Capítulo 6. Juegos Deportivos	73
Juegos de Béisbol	
Sale el que es tocado	
Pelota voladora	
Juego con el puño	
Juego con el bate	
Pelota larga	
Sacar a golpes	
Béisbol con el puño	
Juego de lanzamiento	
Juegos de Fútbol	78
Lanzamiento	
Avance a trechos	
La pelota presa	
Doble círculo	
Fútbol de línea lateral	
Bolos	
Pelota americana	
Juegos de Red	83
Voleibol de rebote	
La pelota en el cielo	
Voleibol de cuatro	
Pelota enjaulada	
Lluvia de pelotas	
Bádminton con palas	
Tenis de pala	
Juegos de Basquetbol	86
Conservar la pelota	
Vueltas	
Pases desde el centro	
Pases de ida y vuelta	
Basquetbol de casilla	
Basquetbol	
La pelota al capitán	
Basquetbol de una sola canasta	
Capítulo 7. Relevos y Carreras	91
Carrera de cangrejos	
Carrera de perros	
Carrera de osos	
Salto de conejo	
Salto de canguro	
La familia da un paseo	
Relevo de la pinza de tender ropa	
Conducir el cerdo al mercado	
Carrera de relevos	

Picar la pelota	
Saltar a la cuerda	
Carrera de banderas	
Carrera hacia atrás	
Salto mortal hacia adelante	
Carrera de embolsados	
Carrera a tres pies	
Carrera de serpientes	
Carrera de atención	
Carrera de relevos de automóviles	
Relevo de llevar y traer	
Relevo tomándose los tobillos	
Relevo tomándose las puntas de los pies	
Relevo a paso de ánade	
Relevo de equilibrio	
Por encima y por debajo	
Relevo de equilibrio	
Por encima y por debajo	
Relevo a la pizarra	
Relevo de pasar un objeto	
Relevo variado	
Relevo de agua	
Relevo de las bolsas de papel	
Relevo de semillas	
Carrera de la oruga	
Hurgar la pelota	
Carrera del mono y el cangrejo	
Carrera de canguro	
Relevo de pilotos	
En torno a las bases	
Ciempies	
Salta la burra	
El chivo embiste	
Carrera de vértigo	
Relevo a paso de culebra	
Saltar el bastón	
Jinetes	
Carrera de carreras	
Carrera en círculo	
Capítulo 8. Juegos para Ocasiones Especiales	105
Juegos Diversos para Fiestas	105
Desfile de caricaturas	
Escrita mágica	
¿Quién adivina?	
Comer y silbar	
Pego el gorro a la bruja o la cola al gato	
Rompecabezas	
Parejas gastronómicas	

Búsqueda de las calabazas	
Lanzamiento de semillas	
Rompecabezas guerrero	
Pegar la cabeza al pavo	
Adivinar	
Mezcla de canciones	
Lisonjas	
Veinte preguntas	
Geografía	
La cuchara	
¿Dónde está el anillo?	
Formación de palabras	
Corriente eléctrica	
Los embajadores	
La tetera	
Ejercicio de memoria	
Terminación del cuadro	
Juegos para el Paseo	109
Observación	
Pasar el cuento	
Cantos	
Contar historias	
Estudios de la naturaleza	
A la larga cabeza de la fila	
Juego de caminantes	
¿Qué es?	
Cosas raras	
Sigan al líder	
Juegos para el Viaje en Autobús	111
Capítulo 9. Evaluación	113
Clasificación	
Evaluación de la aptitud motora	
Evaluación de la resistencia cardiovascular	
Evaluación de la agilidad	
Evaluación de la velocidad	
Actividades de autoprueba	
Evaluación de la adaptación social	
Glosario	125