

INDICE

Prefacio	15
Introduccion	17
Capitulo 1. Direccion de juegos Metodos	19
Capitulo 2. Actividades en el aula	23
Juegos Inactivos ¿Quién falta? Mama gata y sus gatitos El supermercado de papa Colores Rimas Fantasmas Encontrar al director Diversión en un día de tormenta El reloj de da la hora Terceros Veinte preguntas La media de la sorpresa Concentración El vendedor Cuando valla a Paris Viniendo de Europa Frío y caliente Bestia, pájaro o pez Adivina lo que veo El anillo El mago	23
Juegos Activos Luz roja ¿Mama puedo 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?	

<p>El gato y los ratones Atravesar el riachuelo El perro y el hueso Cacahuates para los animalitos Sitios de la suerte Sígueme A recoger barajitas Salto escocés Colores Saltar a la cuerda Manipulación de la cuerda de saltar</p>	
<p>Para leer y reconocer letras Béisbol para deletrear I Frase completa Alfabeto La pecera Competencia Juego del círculo de lectores Juego de adivinar Lectura</p>	39
<p>Juegos con números Círculos Decoración de un árbol Relevo en la pizarra Juego de ejercicio con tarjeta El rey en su trono Problemas por filas Eliminación aritmética</p>	42
<p>Juegos de geometría Capitales Estados Perfiles de mapas Eliminación de geografía</p>	44
<p>Capítulo 3. Juegos creativos e imitativos Canciones Actos de lo animales Como crecen las flores Cacería Quehaceres domésticos Imitación de los animalitos Ocupaciones Pantomima deportivo Los patos vuelan El jardinero y el bribón Cacería de la selva El domador Estatuas Feria de animales Seguir al director Aviones</p>	45

¡Rema, rema, rema barquero.....! subibaja	
Capitulo 4. Juego combativos duales Lucha de los brazos enlazados Lucha de cangrejos Pugna sobre la línea Pugna individual Pugna con las manos Lucha india Lucha inglesa Lucha de la barra Dueño del círculo Lucha de bastón Lucha de espaldas Caballo y jinete Romper el cerco Pelea de gallos Lucha por la masa	51
Capitulo 5. Juegos activos para un gran espacio	57
Juegos en círculos El secador Cara a cara El veneno en el círculo A correr por la cena Los bomberos Sígueme Esquivar la pelota Esquivar en cadena Guardar del bolo El potro cerril Grillos y grullas Diez pases El sacudidor	57
Juegos en filas La zorra y la ocas Cinco saltos Atrapar a los animales Eslabones Apoderarse de la bandera En fila Los rayos de la rueda Uno a fuera El potro que caracolea El ataque La piedra y el hoyo	63
Juegos de atrapar Cambio de lugares El pato Oreja y pie Pose	67

<p>El ciempiés Aquí me han tocado Cruzar ante la presa Atrapar la sombra Atrapa a uno, atrapaos a todos Atrapar el objeto Arrancar salto de rana Caza de avestruces El coco La vieja bruja Duendes y hadas</p>	
Capítulo 6. Juegos deportivos	73
<p>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</p>	73
<p>Juegos de Fútbol Lanzamiento Avance a trechos La pelota presa Doble círculo Fútbol de línea lateral Bolos Pelota americana</p>	78
<p>Juegos de Red Voleibol de rebote La pelota en el cielo Voleibol de cuatro Pelota enjaulada Lluvia de pelotas Bádminton con palas Tenis de pala</p>	83
<p>Juegos de básquetbol Conservar la pelota Vueltas Pases desde el centro Pases de ida y vueltas Básquetbol de casilla Básquetbol La pelota al capitán Básquetbol de una sola canasta</p>	86
<p>Capítulo 7. Relevos y carreras Carrera de cangrejos Carrera de perros Carrera de osos</p>	91

Salto de conejo	
Salto de canguro	
La familia da un paseo	
Relevo de la pinza de tender ropa	
Conducir al cerdo al mercado	
Carrera de relevos	
Picar la pelota	
Saltar a la cuerda	
Carrera de banderas	
Carrera hacia atrás	
Salto mortal hacia delante	
Carrera de embolsados	
Carrera a tres pies	
Carrera se serpientes	
Carrera de atención	
Carrera de relevos de automóviles	
Relevos de llevar y traer	
Relevo a paso de ánade	
Relevo de equilibrio	
Por encima y pos debajo	
Relevo a la pizarra	
Relevo de pasar un objeto	
Relevo variado	
Relevo de agua	
Relevo de las bolsa de papel	
Relevo de semillas	
Carrera de la oruga	
Hurgar la pelota	
Carrera de mono y el cangrejo	
Carrera del canguro	
Relevo de pilotos	
En torno a las bases	
Ciempiés	
Salta la burra	
El chivo embiste	
Carrera de vértigo	
Relevo a paso de culebra	
Saltar el bastón	
Jinetes	
Carrera de carreras	
Desarrollar la culebra	
Carrera de carretillas	
Carrera en circulo	
Capitulo 8. Juegos para ocasiones especiales	105
Juegos diversos para fiesta	
Desfile de caricaturas	
Escritura magica	
¿Quién adivina?	
Comer y silvar	
Pegar el gorro a la bruja o la cola al gato	

Rompecabezas Parejas gastronomitas Búsqueda de las calabazas Lanzamientos de semillas Rompecabezas guerrero Pegar la cabeza al pavo Adivinar Mezcla de canciones Lisonjas Veinte preguntas Geografía La cucaracha ¿Dónde está el anillo? Formación de palabras Corriente eléctrica La tetera Ejercicio de memoria Terminación de cuadro	
Juegos para el paseo Observación Pasar el cuento Cantos Contar historias Estudios de la naturaleza A la cabeza de la fila Juego de caminantes ¿Qué es? Cosas raras Sigam al líder	
Juegos para el viaje en autobús	111
Capítulo 9. Evaluación Clasificación Evaluación de la aptitud motora Evaluación de la resistencia cardiovascular Evaluación de la agilidad Actividades de autoprueba Evaluación de la adaptación social	113
Glosario	125