



COORDINACION MOTORA

PASAR EL HILO A LA AGUJA

Campo de Juego: Patio de la escuela.

Número de Jugadores: 6 a 10 alumnos, por pares.

Material de Juego: Hilo y agujas.

Procedimiento: Dos equipos con igual número de jugadores. Los equipos se colocan detrás de la línea de partida formando columnas. Frente a esta línea se marcará otra a una distancia de 5 a 10 metros.

El primer jugador de cada equipo tiene la mano una aguja e hilo.

Reglas: Dada la señal de partida, los jugadores en plena caminata, deberían hacer pasar el hilo por el ojo de la aguja.

Jugador que se detenga queda automáticamente eliminado.

Jugador que no pudo hacer pasar el hilo por el ojo de la aguja en el trayecto señalado, del mismo modo, queda eliminado.

Gana el equipo que más jugadores hayan logrado hacer pasar el hilo en la aguja.



TRAER AGUA

Campo de juego: Patio de la escuela.

Número de jugadores: 12 a 20 alumnos, en número par.

Material de juego: Dos recipientes, un vacío y otro con agua, además de pequeños vasos.

Procedimiento: Los jugadores se dividen en dos equipos de igual número de participantes.

Los equipos se colocan detrás de la línea de partida formando columnas. Frente a esta línea se marcará otra a una distancia de 10 a 14 metros.

En la línea de partida se coloca el recipiente con agua y un vaso. Y en la otra línea el otro recipiente vacío (preferentemente sea de material transparente)

Reglas: A la señal del Juez del juego los primeros alumnos de cada equipo, recogen el vaso y lo llenan de agua, llevándolo seguidamente a la otra línea para depositar su contenido.

Seguidamente el mismo jugador deberá retornar con el vaso vacío entregándole al siguiente jugador de su fila quien realizará el mismo trayecto. En el trayecto se deberá ubicar algunas dificultades como llantas de vehículos, globos u otros objetos.

Gana el equipo que más cantidad de líquido llevó al otro recipiente.

