



## JUEGOS DE COOPERACION

- Organizados en columnas realizan ejercicios de calentamiento de su esquema corporal como, estiramientos, flexiones, circundaciones.
- Luego participan en juegos de cooperación de acuerdo a indicaciones.

### CRUZAR EL CAMPO

**Campo de juego:** Patio de la escuela.

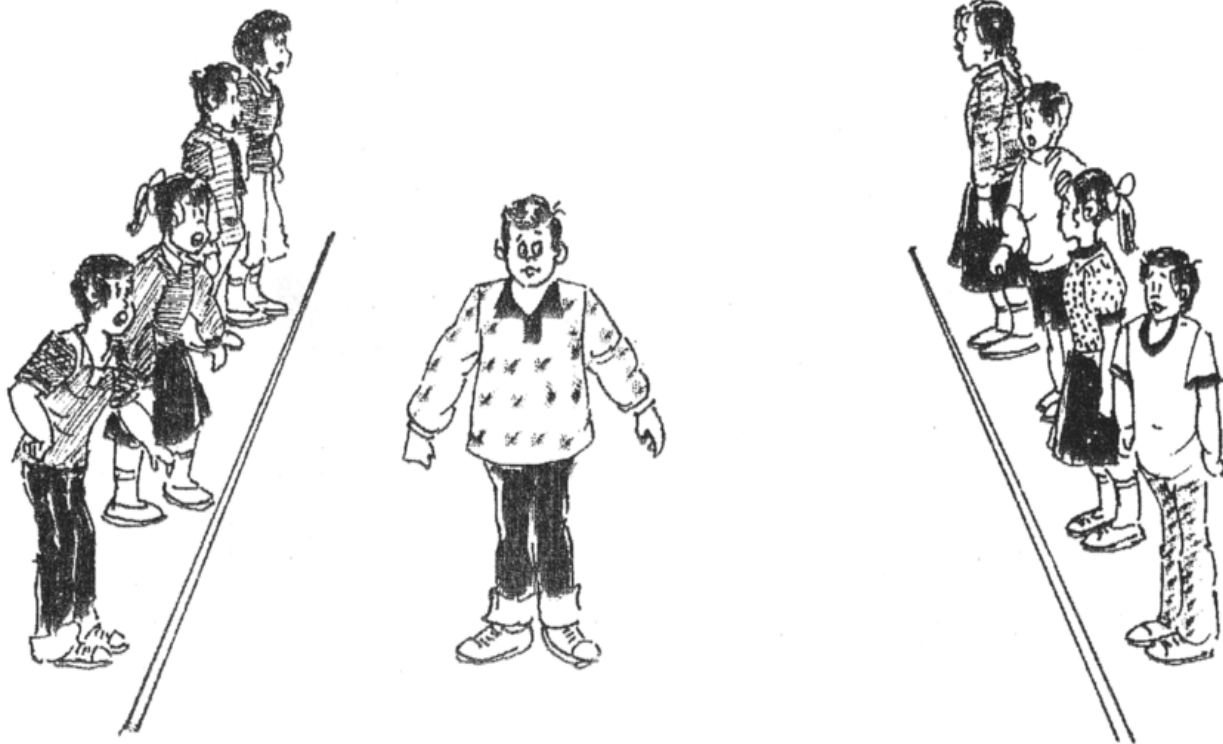
**Nº de jugadores:** 10 a 30 estudiantes.

**Material de juego:** Ninguno.

**Procedimiento.-** Se marcará una línea a cada extremo del campo de juego. En uno de los extremos se ubicarán los jugadores y en el centro un alumno escogido.

**Reglas.-** El estudiante escogido ubicado en el centro gritará; "Salgan que los tocaré". Al oír esto, todos los jugadores deben cruzar el campo, evitando que el que está en el centro los toque.

Todos aquellos que sean "tocados", deberán ayudar al primer jugador a tomar nuevos prisioneros hasta finalizar capturando al último.



Están salvados, en cada salida, los que llegan a la línea opuesta; pero deben volver a cruzar el campo a cada llamada de: "Salgan que los tocaré", que dirigirá siempre el que inició el juego y repetirán al unísono los que le ayudan.

El juego continúa en esta forma hasta que todos hayan sido hechos prisioneros y para reiniciarlo queda en el centro el que fue tocado primero.

### CAMBIO DE CÍRCULO

**Campo de juego:** Patio de la escuela.

**Nº de jugadores:** 12 a 30 estudiantes.

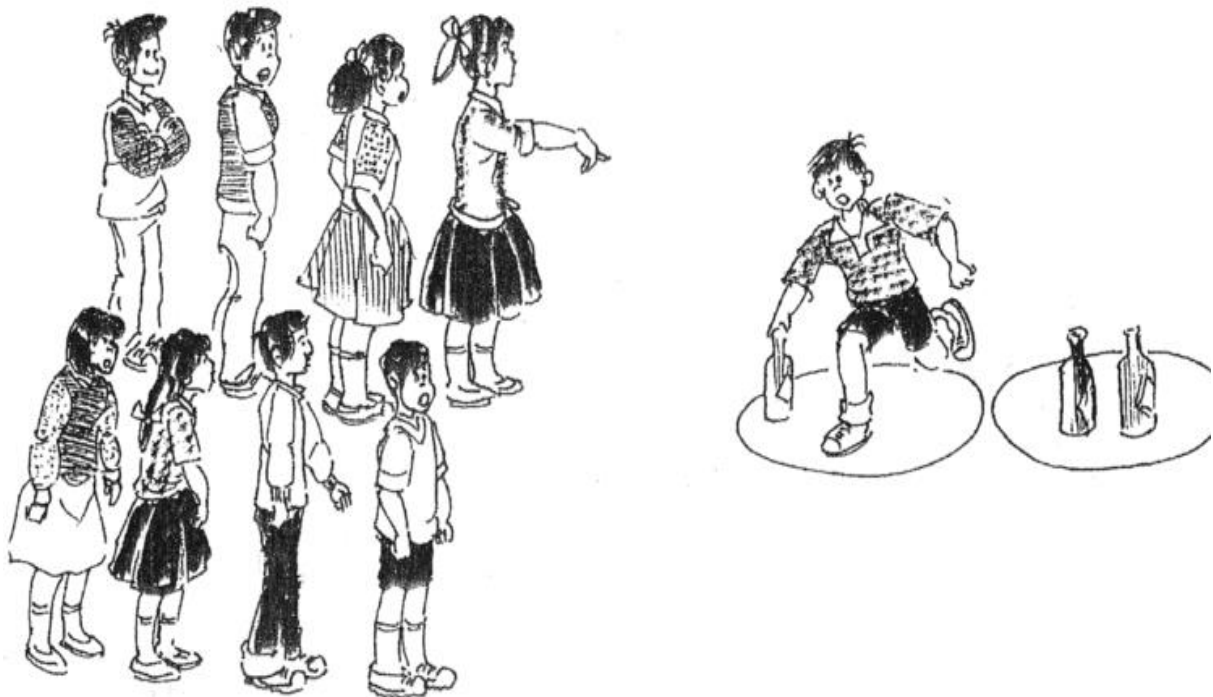
**Material de juego:** Tres clavos, botellas vacías, libros o almohadillas

**Procedimiento.-** Los estudiantes se dividen en dos o más cuadros de un número igual de participantes formados en columnas detrás de una línea de partida. A una distancia de 10 a 15 metros y frente a cada columna, se dibujan en el suelo dos círculos de 50 cm. de diámetro, cuyas circunferencias se tocarán en un punto. Dentro de uno de los círculos se colocan tres clavos, botellas vacías, libros o almohadillas.

**Reglas.-** A la señal de partida, el primer jugador de cada equipo corre y usando solamente una mano, cambia de círculo las clavos que, en caso de ser éstos los objetos usados, deberán quedar siempre parados.

El jugador retorna corriendo y toca la mano extendida de su compañero de equipo, quien a su vez corre y cambia de lugar las clavos.

Si una clava o botella cae antes que el jugador llegue a la línea de partida, debe volver a pararla nuevamente. El equipo cuyo último jugador llegue primero de retorno a la línea de partida, es el vencedor.



- Realizan ejercicios de vuelta a la calma y su aseo personal.
- Realizan Metacognición:
  - ¿Qué me agradó aprender más?
  - ¿Qué dificultades tuve?
  - ¿Cómo las superé?

**LISTA DE COTEJOS.**

Indicadores Nombres y Apellidos	Participa en juegos propuestos.		Demuestra cooperación.		Cumple las indicaciones dadas.	
	Si	No	Si	No	Si	No