



BIBLIOTECA BERNARDINO RIVADAVIA Y SUS ANEXOS

**SECCIÓN DE 3 AÑOS**

**PATOS**

**UNIDAD DIDÁCTICA**

**“¿A QUE JUGAMOS  
CUANDO  
JUGAMOS?”**

DOCENTES A CARGO:

- LORENZATI, Micaela
- BELLA, Daniela
- GRENAT, Romina
- PLAZA, Guadalupe
- PORTMANN, Ludmila
- CERVellini, Ana Lucia

## ACTIVIDADES:

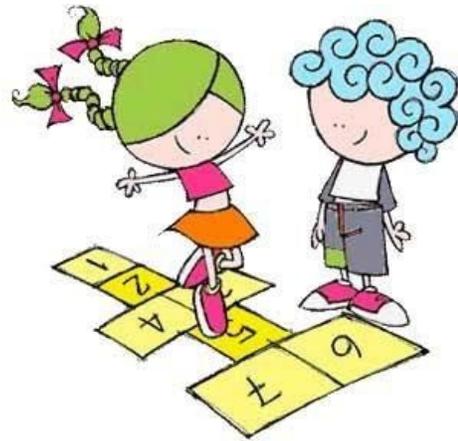
- “Conocemos algunos juegos tradicionales”: Los invitamos a recordar algunos juegos tradicionales, para emprender y disfrutar con los patos. Para comenzar la situación lúdica pueden conversar con los patos contándoles cuales y como eran los juegos que jugaban cuando eran “chiquitos” como ellos. Puede haber un primer momento de prueba en donde se le cuenta al niño, a partir de lo conversado, las reglas del juego y se le muestran las acciones específicas para cada uno de ellos.

A continuación, les mencionamos algunos para que lleven a cabo los que más le gusta.

### 1. Rayuela:

Con una tiza blanca y sobre el suelo se dibujan cuadrados y se enumeran del uno al diez. Luego, cada participante deberá tirar una piedra sobre cada casilla; deberá completar el casillero saltando con una sola pierna o con las dos piernas, por cada número hasta llegar donde está la piedra, y así sucesivamente.

Si la piedra no cae dentro de la casilla correspondiente pierde su turno y le toca al siguiente. El Ganador será el primero en llegar al Número Diez.



### 2. Juego de la Estatua:

Los participantes empiezan a bailar cuando se toca la música. Al bailar se pueden ir dando diferentes órdenes para realizar diferentes pasos ¡Bailo con las manos arriba! ¡Bailo más rápido! ¡Un paso para el frente! ¡Me toco la cabeza! Cuando se apaga la música, todos tienen que quedarse quietos, como estatuas. Este momento puede aprovecharse para decirle a los niños que se coloquen e imiten diferentes poses, por ejemplo: ¡Quietos como perro! ¡Quietos con cara feliz! Aquellos que se mueven son eliminados.

### 3. Juego de la silla:

Se colocan todas las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro. Los jugadores están de pie delante de ellas, excepto una persona que controlará la música. Se colocará



siempre una silla menos que personas estén jugando o dando vueltas.

Cuando empiece a sonar la música, los jugadores deben girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo. En el momento que, para la música, cada persona intentará sentarse en una de las sillas. Quien se queda sin sentarse en una silla quedará eliminado.

También puede jugarse colocando algún referente en el piso que oficie como silla: un círculo de cartón, una remera o realizar una marca con una tiza.

#### 4. Escondida:

Consiste en que uno o varios participantes se esconden y otro tiene que buscar a los que se han escondido.

Antes de comenzar a jugar se delimita la zona donde podrán esconderse y el tiempo que contara para que se puedan esconder.

Se sortea para ver quien empieza a buscar y deberá encontrar a todos los jugadores. Si algún jugador no es encontrado, deberá correr hasta el lugar donde se contó y gritar "PIEDRA LIBRE".

Puede invitarse a realizar el conteo en voz alta y quien busca ir utilizando vocabulario específico a medida que lo realiza: ¡Estoy buscando a este pato escondido! ¿Estará debajo de la mesa?



#### 5. La Mancha:

Una vez que se sabe quién es la mancha, el resto de jugadores salen corriendo y la mancha deberá tocar a uno de ellos. Cuando lo hace, inmediatamente se convierte en la mancha. Este juego puede realizarse de diversas maneras y relacionarse con otros. Por ejemplo: el que es la mancha cuando toca congela al otro, por lo tanto este deberá quedarse quieto hasta que un compañero lo salve. También para salvarse puede decir un color, una parte del cuerpo o un alimento



#### 6. La gallinita ciega:

Los participantes sortean para ver quien comienza, éste tendrá que taparse los ojos con





un pañuelo y dar vueltas sobre sí mismo, contando hasta 10. Una vez que terminaron de contar, el participante que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás. El resto puede ir diciendo algunas palabras que ubique espacialmente a quien tiene los ojos tapados, por ejemplo: ¡estamos cerca de la cocina!

### **7. Veo Veo:**

Uno de los participantes del juego deberá elegir algo con un color determinado para que el resto de los participantes, utilizando diferentes pistas, puedan ir adivinando que es lo seleccionado a partir de la categoría de los colores. Dicho juego comienza a jugarse con una frase que invita a la pregunta y a la respuesta:

*Jugador 1: ¡Veo Veo!*

*Resto de jugadores: ¿Qué ves?*

*Jugador 1: ¡Una cosa!*

*Resto de jugadores: ¿Qué cosa?*

*Jugador 1: ¡Maravillosa!*

*Resto de jugadores: ¿De qué color?*

*Jugador 1: Dice el color seleccionado*

- Los invitamos a que nos cuenten qué juego realizaron y cómo, a partir de algún registro audiovisual, fotográfico o escrito.

**¡A jugar y divertirse!**