MANUAL DE ACTIVIDADES

ENTRE PROFES

EDUCACIÓN FÍSICA EN EL HOGAR

Ideas para desarrollar con nuestros alumnos

UN MANUAL HECHO: POR PROFES… PARA PROFES

INTRODUCCIÓN:

Después de contar con la gran colaboración y buena predisposición de todos los profes que se sumaron, compartieron y aportaron juegos, acá está el manual. Es una idea humilde, pero es gratificante porque fue hecha con el aporte de todos nosotros, con un único objetivo, MEJORAR NUESTRA PROFESIÓN. Quizás se repitan juegos, pero considero que es necesario incluirlos dado que cada uno de nosotros se tomó el tiempo de escribir y aportar, y por tal motivo merece aparecer. En cada juego figura el nombre y apellido del Profesor que realizó el aporte. Fue un trabajo duro de compilación, en donde se decidió NO MODIFICAR ningún tipo de dato del juego, así como tampoco su redacción (sólo la ortografía de algunas palabras). Considero que cada uno de nosotros se capacitó lo suficiente como para tener el criterio con respecto a qué tipo de juego, para quién y cómo lo da. No obstante, cada uno realizará las modificaciones que considere pertinentes a la hora de aplicarlo. El Manual queda dividido en 3 categorías distintas:

- Inicial;
- Primaria;
- Secundaria y Todas las edades.

Muchas gracias a todos los que aportaron y esperemos que este material sea de utilidad.

"UN MANUAL HECHO POR PROFES, PARA PROFES"

A quien no conozca nuestros canales, los invitamos a unirse a:

- Fan page: https://www.facebook.com/entreprofesef/
- Grupo de estudio: https://www.facebook.com/groups/entreprofess/
- Instagram: https://www.instagram.com/entre.profes/
- Sitio web: www.entreprofesweb.com
- Capacitaciones: www.academiaprofesionales.com
- YouTube:https://www.youtube.com/channel/UCiFCS59oEvaeENt4k3DeAVw

ÍNDICE:

INTRODUCCIÓN……2
INICIAL……4
PRIMARIA…….....22
SECUNDARIA……48

ENTRE PROFES
Comunidad

INICIAL:

NOMBRE DEL JUEGO	Circuito de huellas.
EDADES	2-3 años
LUGAR DE DESARROLLO	Distintos espacios, sea al aire libre o dentro de la casa.
OBJETIVO	Desarrollar la motricidad gruesa usando distintas partes del cuerpo, sea brazos o piernas.
MATERIALES	Circuitos con huellas de colores
DESCRIPCIÓN	Respetar la consigna que se encuentra en las imágenes del suelo.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Enzo Cabrera

NOMBRE DEL JUEGO	El cubo mágico
EDADES	2-5 años
LUGAR DE DESARROLLO	Cualquier espacio de 3x3mts mínimo
OBJETIVO	El objetivo es que los participantes desarrollen sus habilidades motoras básicas.
MATERIALES	Una caja de cartón, imágenes de animales, papel para forrar la caja.
DESCRIPCIÓN	Paso 1. Forrar una caja de cartón de mediana a chica con el papel que tengas (o pintar del color que quieras). Paso 2. Colocar imágenes de animales que realicen diferentes movimientos para desplazarse, en cada lado de la caja. Paso 3. Arrojar la caja como si fuera un dado, haciendo que está gire y caiga al piso. Paso 4: Deberás imitar al animal que te toque y realizar su movimiento! ¡A jugar!
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Zaira Micaela Ferreira

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	La OCA de la Educación Física
EDADES	3-5 años
LUGAR DE DESARROLLO	Casa
OBJETIVO	Llegar a la última casilla superando los desafíos correspondientes
MATERIALES	Tablero de la OCA, dado, ficha por jugador
DESCRIPCIÓN	¡El juego de la OCA de la Educación Física! A partir de él, podremos trabajar diferentes habilidades motoras básicas tales como desplazamientos, saltos, lanzamientos y equilibrios, como así también habilidades coordinativas. Para este juego solo van a necesitar un dado, el tablero (¡pueden imprimirlo o dibujarlo ustedes mismos, es muy fácil!) ¡y muchas ganas de divertirse y seguir aprendiendo! **Reglas**: - La cantidad de jugadores es libre, así que puede jugar ¡toda la familia! - La ficha que recorre el tablero, será a elección de cada jugador (puede ser una bolita de papel, un botón, un poroto, etc.). - Cada casillero tiene un desafío por hacer, adaptado a la edad de los niños/as. Cada vez que caen en uno, deberán cumplirlo… ¡No vale hacer trampa! - Luego de realizar el desafío, tira el dado el jugador que sigue. - El primer jugador en llegar al casillero de la medalla (casillero 26), es el ganador. Deben llegar justo al mismo… Por ejemplo, si están en el 24, tiran el dado y sacan 2, ¡ganaron! Pero… Si sacan 5, por ejemplo, deben “rebotar” y volver la cantidad de casilleros correspondientes, en este caso al número 23 (¡y cumplir con ese desafío!). - El ganador debe saludar con un choque de codos al resto de los participantes. ¡Fomentemos el buen juego! - Ultima regla, y no menos importante… ¡Luego de jugar, a lavarse las manos!

ENTRE PROFES

LA OCA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA ¡EN CASA!

TOMÁ UN DADO, TIRALO… ¡Y A JUGAR!

1. Realizar 10 saltos en 1 pie… ¡sin caerse!
2. Quedarse como “estatua” por 10 segundos... ¡en 2 apoyos! (no vale en 2 pies… puede ser 1 mano y 1 pie)
3. Caminar 50 pasos por tu casa, contando en voz alta.
4. Saltar en un pie durante 10 segundos… ¡Sin caerte!
5. Pozo: si caes en el pozo, debes empezar desde la casilla START.
6. Mantener el equilibrio, sobre un solo pie, y contar en voz alta hasta 10. ¡Tú puedes!
7. Bailar una canción que te guste de YouTube (¡todos acompañan!).
8. Avanzar un casillero.
9. Lanzar una almohada con una sola mano… ¡lo más lejos posible!
10. Saltar con los pies juntos 10 veces… ¡y girar a la vez!
11. Rolamos sobre una manta o colchón como “rueditas” (la mal llamada “vuelta carnero”). ¡Con ayuda!
12. Convertirse por 5 segundos en el “viento” y realizar su sonido y movimiento con el cuerpo.
13. Pozo: si caes en el pozo, debes empezar desde la casilla número 6.
14. Tocarse la punta de los pies con las manos, sin doblar las rodillas.
15. Cantar una canción que te guste de YouTube (¡con todos los miembros de la casa!).
16. Caminar 20 pasos por tu casa en puntas de pie.
17. Retroceder al casillero número 12 (¡Y realizar su prueba!).
18. Chocar 3 veces palma con palma, 3 veces palma con pecho y 3 veces palma con pierna… ¡todo seguido!
19. ¡Hacer una cara graciosa!
20. ¡Virus!: para poder eliminar el virus y seguir jugando, debes ir a lavarte bien las manos.
21. Atrapar un peluche o muñeco lanzado por otro jugador. ¡Tú puedes!
22. Apilar 7 objetos de la casa, uno encima del otro. ¡Y que sean todos distintos!

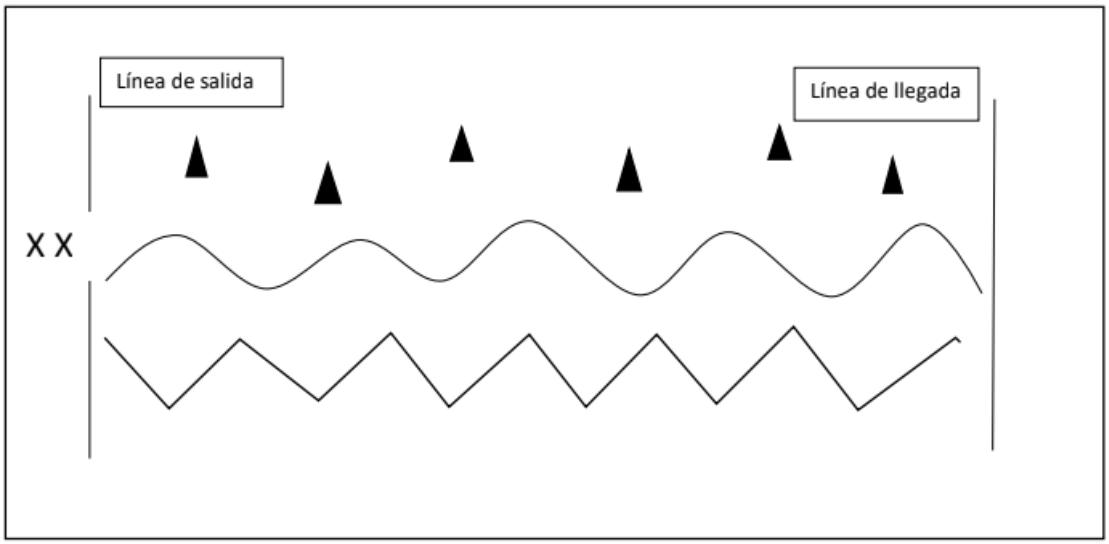
ENTRE PROFES Comunidad

	23. Saludar con un “choque de codo – pie - cadera” a todos los integrantes del hogar. 24. Retrocede 1 casillero (¡Y realizar su prueba!). 25. Correr en el lugar durante 10 segundos, contando en voz alta, y al finalizar, ¡saltar bien alto! 26. ¡BIEN HECHO! ¡HAS FINALIZADO LA OCA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN CASA!
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Juan Blas Barrera

NOMBRE DEL JUEGO	Paso a Paso
EDADES	4 a 5 años
LUGAR DE DESARROLLO	En el hogar. En un espacio amplio
OBJETIVO	Equilibrio
MATERIALES	Líneas en el piso - Elementos para usar de marcas (botellas, calados almohadones... Etc) - soga - elemento para llevar sobre la cabeza (taza de plástico, libro, toalla doblada...)
DESCRIPCIÓN	Armado del espacio de juego: Cabe señalarse que las X corresponden a los participantes… puede jugarse entre más integrantes de la familia… es solo a modo explicativo. Es por turno…, uno a la vez (se debe esperar que termine el recorrido…) Se marca un recorrido con una línea de salida y una línea de llegada. Los que se muestra en el esquema corresponden a diferentes trayectos para realizarlos uno por vez: Con obstáculos que esquivar, (aparte del equilibrio se trabaja la lateralidad)) colocar, por ejem.; botellas, sillas, calzado… (triángulos en el gráfico) Con líneas en el piso trazadas con tiza o ladrillo (si estamos sobre el cemento) o directamente trazada en la tierra con una varilla que haga de lápiz), o marcada con cinta de papel. La idea es trazar dos trayectos diferentes, uno con líneas rectas y otro con curvas. Esto queda a libertad del adulto que acompañe al niño/a (se muestra gráfico) Propuestas: En estos trayecto, la propuesta es realizarlos de diferentes maneras en donde se ponga de manifiesto el equilibrio del niño/a, entre ellas podemos realizar: # Sin elemento alguno, solo caminando por sobre las líneas o esquivando los obstáculos. Realizar el mismo recorrido, pero ahora hacia atrás (caminando hacia atrás). * Realizar el mismo recorrido, pero caminando sobres líneas de costado. * Realizar los recorridos anteriores de las formas

ENTRE PROFES

	descriptas (adelante, atrás, de costado- lateral) pero ahora con un elemento en la cabeza tratando de que este no se caiga. ¡¡Atención!!: El elemento seleccionado no tiene que romperse al caer al piso, se puede utilizar un cuaderno, un vaso/taza de plástico, una almohadilla, una toalla doblada varias veces… entre otros) * Otra propuesta es jugar entre dos o tres (los que participen). Deben llevar juntos una soga pequeña (o pañuelo largo o prenda de vestir) en la cabeza sin que se les caiga desde la línea de salida hacia la línea final… * La última propuesta es para realizar sobre las líneas curvas y en punta. Consiste en que una X sale desde la línea de salida y la otra X de la línea de llegada, ambos caminan hacia adelante y cuando se encuentran en algún punto del recorrido, poder seguir adelante sin que ninguno de ellos se caiga de la línea y pueda llegar a destino.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Maria Celia Caussi

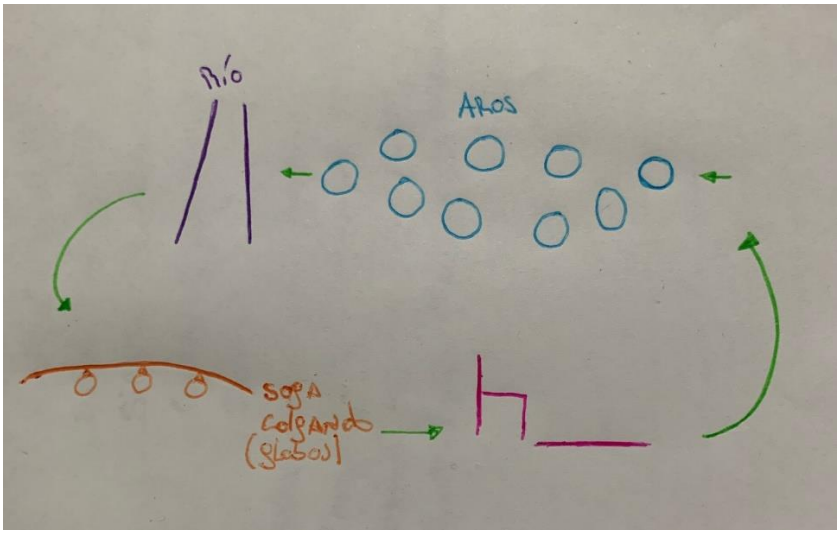


NOMBRE DEL JUEGO	Kermesse
EDADES	3-4 años
LUGAR DE DESARROLLO	Cualquier sector de la casa
OBJETIVO	Puntería
MATERIALES	Corchos, tapitas, Pelotas de papel de diario. Tuppers, vasos de plástico, maple de huevos, cajas, botellas de plástico
DESCRIPCIÓN	Armar una mini kermesse, hacer 4 "kioscos" 1) Embocar tapitas en los tuppers 2) Bowling con botellas y la pelota de diario 3) Hacer una torre de vasos de plástico y tirarlas con la pelota de diario 4) Embocar los corchos en los agujeros del maple de huevos o cartón de huevo, o latas o vasos de plástico.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Prof. MAGALI PISCITELLI

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Salta-salta
EDADES	4-5 años
LUGAR DE DESARROLLO	Patio/dentro del hogar
OBJETIVO	Que los niños/as logres saltar de diversas formas (salto lejos, alto y hacia abajo)
MATERIALES	Sogas, aros/cinta/tiza, globo/hoja, silla.
DESCRIPCIÓN	Es un circuito donde comienza saltando adentro de unos aros (colocados a una distancia que el niño/a logre saltar lejos, podes jugar con la imaginación diciéndole que son islas y que si cae fuera de los aros se va a mojar o los peses lo vas a morder), luego pasará el rio (está formado por dos sogas en paralelo donde en un extremo será más ancho y en otro más angosto, así el niño/a se ira desafiando a ver qué tan lejos salta, podes decirle que dentro del Río hay cocodrilo); luego habrá una soga con globos o hojas (o lo que tengan en su hogar), colgada a una altura que el niño/a cuando salte hacia arriba pueda tocar/arrancar la hoja o globo y por último habrá una silla donde con ayuda de un adulto se subirá y saltará hacia abajo (podes colocar una colchoneta o algo similar para que no se lastime). Luego podrá comenzar de nuevo el circuito o puede realizarlo al revés.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Arraras Rosario

ENTRE PROFES Comunidad



NOMBRE DEL JUEGO	Emboque de canicas
EDADES	4-5 años
LUGAR DE DESARROLLO	En el hogar
OBJETIVO	Embocar la mayor cantidad de canicas
MATERIALES	Caja de cartón, canicas.
DESCRIPCIÓN	Hacer tantos agujeros sin perforar el cartón del otro lado (elementos cortantes solo manipulados por mayores responsables) en la caja cómo se desee apenas un poco más grande del tamaño de la canica, el alumno tendrá que mover 1 o más canicas y embocarlas en determinado tiempo, tendrá que embocar el mayor número de canicas.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Eugenia Vanesa Gac

ENTRE PR

NOMBRE DEL JUEGO	Paseo a ciegas
EDADES	4-10 años
LUGAR DE DESARROLLO	Patio (en lo posible)
OBJETIVO	Ejercitar la percepción
MATERIALES	Pañuelo
DESCRIPCIÓN	Por parejas, uno lleva de la mano al otro, que está vendado. Hay que tener confianza en el lazarillo. Privados del sentido de la vista, se trata de ejercitar los otros. El lazarillo debe guiar al "ciego", con cuidado, por un itinerario atractivo, parándole en cosas interesantes de tocar, oler, oír... Es conveniente hacerlo en silencio. Después se intercambian los papeles. Al final comentamos qué hemos sentido, por dónde creemos que nos han llevado...
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	(Sin nombre)

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Embocar en la ratonera
EDADES	4-5 años
LUGAR DE DESARROLLO	En casa
OBJETIVO	Socialización, manipulación de objetos
MATERIALES	Caja de cartón, pelotitas de papel
DESCRIPCIÓN	Desde una distancia determinada, los chicos intentarán embocar, en 3 puertas como si fueran ratoneras hechas en una caja de cartón. Cada puerta tendrá un valor numérico.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Andres Toledo

NOMBRE DEL JUEGO	Soplar y embocar la canica, plano inclinado
EDADES	4-5 años
LUGAR DE DESARROLLO	En el hogar
OBJETIVO	Soplar la pelota de diario hacia el agujero en plano inclinado
MATERIALES	Diarios, cartón, plástico la cinta Scotch
DESCRIPCIÓN	Soplar la pelotita por la rampa sin que se caiga y embocarla. Se puede realizar con sorbete o sin él.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Eugenia Vanesa Gac

NOMBRE DEL JUEGO	Soy un Superhéroe
EDADES	4-5 años
LUGAR DE DESARROLLO	Casa o patio
OBJETIVO	Apreciar sus características corporales, manifestando interés y cuidado por su bienestar y apariencia personal.
MATERIALES	Toalla, paño de cocina, guantes, delantal, etc.
DESCRIPCIÓN	Utilizar ropa vieja o vestimenta para el aseo, con el fin de crear un traje de super héroe o super heroína. Este debe tener un nombre y superpoder. La idea es jugar a salvar la casa, ayudando a los padres en el aseo ó simplemente ocupar la imaginación.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Eduardo Castañeda Quilodrán

NOMBRE DEL JUEGO	Construcciones rupestres
EDADES	4-5 años
LUGAR DE DESARROLLO	Patio del hogar (importante que cuente con naturaleza)
OBJETIVO	Dibujar elementos que se encuentran en el universo de lo cotidiano; casa, auto, bici, pelota, cama. Lo interesante del juego radica en la relación que los participantes construyen con el medio ambiente.
MATERIALES	Hojitas secas (muy importante que no la arranquen), piedras, ramitas, palitos, etc.
DESCRIPCIÓN	Con elementos de la naturaleza (hojas en el piso, piedritas, palitos, ramitas), dibujar elementos que se encuentran en el universo de lo cotidiano; casa, auto, bici, pelota, cama. Lo interesante del juego radica en la relación que los participantes construyen con el medio ambiente.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Juan Pablo Novo

ENTRE PROFES

NOMBRE DEL JUEGO	Pasa pelota
EDADES	4-5 años
LUGAR DE DESARROLLO	Hogar
OBJETIVO	Que no se caiga mientras se la pasa al de al lado.
MATERIALES	Pelotas de pelotero, opcionales peluches, pelotas de diario, etc.
DESCRIPCIÓN	Lo pueden realizar 1 o más personas, sentados en una silla 1 al lado del otro con una palangana adelante de la silla ,abajo de los pies , se va a llenar con cualquiera de los materiales antes nombrados , el objetivo es tomar el elemento con los dos pies, presionando el elemento para que no se caiga , y trasladando las piernas hacia donde estará su compañero pasársela sin que el mismo la pierda y la pueda tomar para depositarla en la otra palangana que va a estar vacía , de esta manera llenar la palangana .
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Gac Eugenia Vanesa

NOMBRE DEL JUEGO	Twister
EDADES	4-9 años
LUGAR DE DESARROLLO	Cualquier espacio plano
OBJETIVO	Destrezas y habilidad para mantener el equilibrio con diversos apoyos. Reconocer colores y trabajar la lateralidad a través de derecha e izquierda
MATERIALES	Círculos de colores pegados al piso o a una friselina. Dado con variantes o directamente tarjetas para de vuelta
DESCRIPCIÓN	Cada jugador da vuelta una tarjeta la que indicara algo. Ejemplo: pie derecho en color azul. Luego pie izquierdo en color violeta. Mano izquierda en amarillo y así sucesivamente. A medida de sacan las tarjetas irán modificando la posición e intentarán mantener el equilibrio y no tocar con otras partes del cuerpo. Variante: agregarle formas (formas/colores)
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Julieta Postovoy

NOMBRE DEL JUEGO	Lanzamientos desde distintas posiciones.
EDADES	5-12 años
LUGAR DE DESARROLLO	Un espacio de mínimo 3 pasos largos, desde una pared de material solido
OBJETIVO	Desarrollo de Habilidad Motriz Básica de locomoción, manipulación y estabilidad
MATERIALES	pelotas hechas de calcetines, de papel, de tenis, de ping pong, de fútbol, etc.
DESCRIPCIÓN	Desde una pared de material solido, medir distintas distancias, como mínimo 2 a 3 pasos, marcarlas y lanzar a la pared alternando los brazos. Luego de 5 minutos calentando, indicar un punto fijo en la muralla y lanzar tratando de dar en el blanco. Esto se puede ir adaptando a más jugadores, asignar puntos, premios, etc.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Marijan Vicente Segovia Aguirre

NOMBRE DEL JUEGO	Aire, tierra, mar.
EDADES	5 a 8 años
LUGAR DE DESARROLLO	Cualquier espacio al aire libre
OBJETIVO	Utilizar lo cognitivo de los niños
MATERIALES	Ninguno
DESCRIPCIÓN	Se ubican en una hilera (uno detrás de otro) Si el padre dice aire deben dan un paso a la izquierda, si dice mar deben quedarse en el medio y si dice tierra deben dar un paso a la derecha.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	(Sin nombre)

NOMBRE DEL JUEGO	Guerra de almohadas
EDADES	5-6 años
LUGAR DE DESARROLLO	Cualquier lugar de la casa, preferiblemente el dormitorio
OBJETIVO	Aumentar el gasto calórico de los participantes mediante movimientos repetitivos
MATERIALES	1 almohada blanda por participante
DESCRIPCIÓN	Los participantes participarán de una batalla con almohadas. Entre ellos definirán las reglas, por ejemplo: golpear con la almohada sólo en las piernas, sólo en los brazos, etc; no permitir dos atacantes para un solo participante, etc. El juego termina cuando los jugadores se sientan fatigados o de común acuerdo.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Sandra Arango

NOMBRE DEL JUEGO	Comidas del Día
EDADES	5-6 años
LUGAR DE DESARROLLO	En la casa.
OBJETIVO	Aprender las comidas del día
MATERIALES	Hoja, lápices.
DESCRIPCIÓN	El niño o niña debe escribir la comida que comió en cada momento del día
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	María Florencia Castisini

ENTRE PROFES Comunidad

ENTRE PROFES
Comunidad

PRIMARIA:

NOMBRE DEL JUEGO	Viento del sur
EDADES	6 años en adelante.
LUGAR DE DESARROLLO	Sobre una mesa
OBJETIVO	Divertirse y mejorar capacidad pulmonar
MATERIALES	2 palos de escoba, 1 pelota de ping pong, 1 tiza o cinta de papel
DESCRIPCIÓN	Se coloca los palos sobre los costados de la mesa, los mismos servirán de contención y con la tiza o cinta de papel se marca una línea a 10cm del fin de la mesa. Un participante de cada extremo de la mesa deberá soplar la pelota de ping pong. El participante que logre soplar la pelota de ping pong más allá de la marca del contrincante suma 5 puntos
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Franco Carnelli

NOMBRE DEL JUEGO	Sillas locas
EDADES	6 años en adelante
LUGAR DE DESARROLLO	Sala
OBJETIVO	Acción- reacción
MATERIALES	Sillas
DESCRIPCIÓN	Se canta una ronda musical con los padres, puede ser infantil, al decir una palabra clave corren a sentarse. Se va quitando una silla por canción. Quien puede, realiza un circuito de ejercicios físicos.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Luz Gutierrez

ENTRE PROFES comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Adivina qué es
EDADES	6 años en adelante
LUGAR DE DESARROLLO	En cualquier lugar del domicilio
OBJETIVO	Reconocer mediante gestos algún animal o película con sus familiares sin gesticular con la boca
MATERIALES	Papel para escribir lo que va a representar o imitar
DESCRIPCIÓN	En 2 o más grupos reunirse y escribir en un papel el animal o película que quiere que represente el equipo contrario y asimismo el otro equipo. Va a existir un tiempo límite de 2 min. para que su grupo intente adivinar qué es lo que está imitando. Al final el ganador será el que menos tiempo haya sumado según el número de papeles hayan determinado los grupos
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Alexander Yépez

NOMBRE DEL JUEGO	¡¡Sin que se caiga!!
EDADES	6 años en adelante
LUGAR DE DESARROLLO	Casa
OBJETIVO	Que no se caiga el palo
MATERIALES	Palo de escoba
DESCRIPCIÓN	Ubicar el palo de escoba en la mano abierta y tratar de hacer equilibrio con el mismo sin que se caiga.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Florencia Borner

NOMBRE DEL JUEGO	Bingo de EF
EDADES	6-12 años.
LUGAR DE DESARROLLO	Casa
OBJETIVO	Completar la mayor cantidad de actividades posibles
MATERIALES	Varios del hogar
DESCRIPCIÓN	Proponer entre 10-20 actividades simples a realizar en 7-15 días. Ejemplos: Juego de mesa Juego con cartas Juego con dados Circuito motriz El piso es lava Collage Disfrazarse Zumba kiss Juego con globos Malabares Juego de kermesse Pijamada Licuado Ensalada de frutas Etc...
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Cristian Perren

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	TATETI en EF
EDADES	6-12 años
LUGAR DE DESARROLLO	Casa
OBJETIVO	Completar al menos 3 actividades para hacer LINEA en el ta-te-ti.
MATERIALES	Del hogar
DESCRIPCIÓN	Ofrecer un cuadro con 9 actividades distintas relacionadas a EF. Ejemplo: Juego sin compromiso motor Juego con pelota Juego de mesa Circuito motriz Pijamada Merienda saludable Pompas de jabón Juego de precisión Película deportiva
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Cristian Perren

NOMBRE DEL JUEGO	CIRCO en EF
EDADES	6-12 años
LUGAR DE DESARROLLO	Lugar con TV o computadora
OBJETIVO	Distraer, alegrar, emocionar, observar, ¡reflexionar en Familia!
MATERIALES	ESPECIALES (ediciones de 60min) del Circo de Soleil cargados en su propio canal de YouTube a raíz de la pandemia del COVID-19
DESCRIPCIÓN	Presentar un cuestionario para reflexionar sobre lo observado y a la vez relacionarlo con los contenidos de educación física: habilidades motrices, expresión corporal, gimnasia artística, fuerza, equilibrio, entrenamiento, creatividad, hábitos saludables, etc.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Cristian Perren

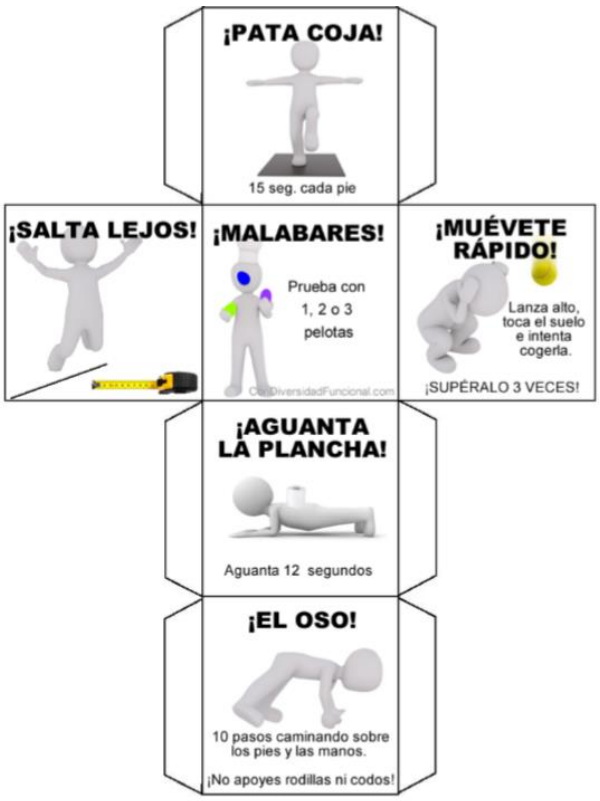
ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Acrosport
EDADES	6-7 años
LUGAR DE DESARROLLO	En cualquier lugar
OBJETIVO	Imitar las figuras que dicen las imágenes
MATERIALES	Una colchoneta o frazada
DESCRIPCIÓN	Colocar una colchoneta o frazada en el piso y entre dos participantes tratar de imitar las figuras que aparece en las imágenes
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Andrea Barrios

NOMBRE DEL JUEGO	Armando de un circuito
EDADES	6-7 años
LUGAR DE DESARROLLO	Living/cocina/ habitación
OBJETIVO	Hacer un circuito con cosas de la casa
MATERIALES	Tuppers, vasos de plástico/peluches/ sillas/ sillones
DESCRIPCIÓN	Elegí 4 contenidos de estos y con los materiales mencionados arriba crea tu propio circuito y pedile a tu familia que lo haga. Contenidos: Equilibro, saltos con un pie, con dos pies, rolidos, lanzamientos, desplazamientos en cuadrupedia baja (perritos)
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Magalí Piscitelli

NOMBRE DEL JUEGO	Dado de Actividades
EDADES	6-7 años
LUGAR DE DESARROLLO	Espacio de unos 3 metros cuadrados
OBJETIVO	Equilibrio, saltos, act. óculo-manual, sentadillas, core
MATERIALES	3 pelotas u objetos que se puedan lanzar.
DESCRIPCIÓN	Recorta y pega el dado de actividades. Lanza el dado y realiza la actividad propuesta. ¿No tienes impresora en estos momentos? No pasa nada, existe la versión de YouTube: https://youtu.be/sN6iLPzEecs Realiza al menos 10 lanzamientos diarios y activa tu musculatura.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Carles Agulló

ENTRE PROFES



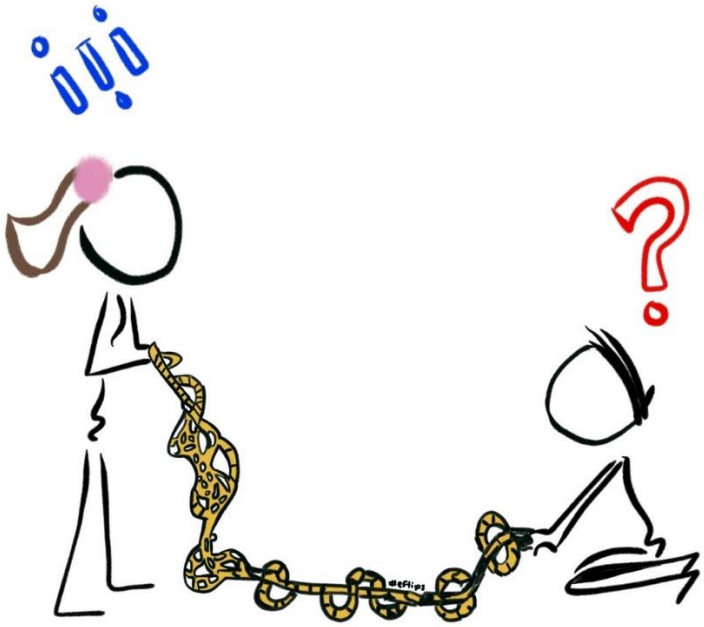
NOMBRE DEL JUEGO	La Torre.
EDADES	6-7 años
LUGAR DE DESARROLLO	Espacio de 4 m cuadrados
OBJETIVO	Lanzamiento con puntería
MATERIALES	Una pelota de medio- entre 6 y 10 botellas- soga o cable.
DESCRIPCIÓN	Se van a realizar un círculo moderadamente grande y dentro se van a ubicar todas las botellas, alejadas entre sí. El juego consiste, que en un tiempo determinado el jugador tiene que derribar todas las botellas o el mayor número, y la próxima tiene que igualar o auto superar el número de torres(botellas) derribadas Variante: 1 con 1 o 1 vs 1.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Elias Berón

NOMBRE DEL JUEGO	Toca-toca
EDADES	6-7 años
LUGAR DE DESARROLLO	Espacio reducido
OBJETIVO	Acción y reacción
MATERIALES	Objetos de diferentes colores (Ej: cuadrados de papel)
DESCRIPCIÓN	Cuadrados ubicados frente al alumno de diferentes colores a la voz del guía con un pie debe tocar los colores que diga, luego pueden decir de a dos colocando los cuadrados de papel a la derecha a la izquierda. Como variantes, hacerlo con los pies o con las manos
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Maira Rearte

NOMBRE DEL JUEGO	La araña de colores
EDADES	6-7 años
LUGAR DE DESARROLLO	Cualquiera parte siempre que tenga una pared
OBJETIVO	Lateralidad y coordinación
MATERIALES	Yeso o tiza y pedazos de papel de colores, así como imagen de araña como parte divertida o llamativa
DESCRIPCIÓN	Se pegará la araña en la pared con las patas de la misma abiertas y los cuadros de papel tirados en el suelo 2 x cada color en la pancita de la araña podemos poner una bolsita para dejar los cuadritos. Se indicará al niño que tome los dos cuadritos de un solo color y los pondrá en dos pata diferentes de la araña de un extremo al otro deslizando hasta la pancita de la misma y así sucesivamente los demás cuadritos de colores para hacer más práctico se podrá enumerar tanto las patitas como los cuadros de colores.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Ubaldo Zapeta

ENTRE PROFES

NOMBRE DEL JUEGO	Contienda de nudos
EDADES	6-7 años
LUGAR DE DESARROLLO	Sala
OBJETIVO	Desarrollo de la motricidad fina y el uso de la toma de decisión.
MATERIALES	Dos cuerdas de 1 metro
DESCRIPCIÓN	Cada equipo o individuo tiene 1 minuto para hacer el mayor número de nudos. Terminando el minuto se pasa la cuerda al otro equipo (o individuo) y tienen que quitar los nudos en otro minuto. El primero que lo haga gana.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Anahí Bibián



NOMBRE DEL JUEGO	Carrera de piecitos.
EDADES	6-7 años
LUGAR DE DESARROLLO	Dentro de la casa, cocina, comedor, living
OBJETIVO	Estimular lateralidad
MATERIALES	Cartones recortados y decorados con la forma de pies y manos.
DESCRIPCIÓN	Recortar varios cartones con forma de pies derechos y pies izquierdos pintarlos, pintar las uñas, contornear los bordes, identificar con la letra correspondiente a derecha letra D izquierda letra I, asegurarse de que se diferencie el dedo gordo para una fácil identificación en el momento de ubicar el pie. #Cada niño debe tener 2 huellas derechas y 2 huellas Izquierdas, #Marcar la línea de partida y la línea de llegada con conos #Se debe avanzar pisando en el pie que corresponda, ejemplo Derecho "D" y luego Izquierdo "I", cambiando de lugar los distintos pies y alternando huella Derecha e Izquierda para seguir avanzando. # pueden jugar varios niños a la vez #Recorrido corto
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Pablo A. Ruiz Díaz

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Recorrido de obstáculos
EDADES	7/8 años
LUGAR DE DESARROLLO	Cualquier espacio de la casa
OBJETIVO	Superar mediante habilidades motoras los obstáculos que presenta el recorrido
MATERIALES	Mesa, sillas, soga, cinta de papel para marcar el piso, hilos, peluches, cualquier elemento que pueda ser útil como obstáculo
DESCRIPCIÓN	La actividad consiste en crear un recorrido en dónde se presenten obstáculos a superar mediante la utilización de habilidades motoras básicas (correr, lanzar, saltar, rolar, trepar, etc.). Estos obstáculos se crearán a partir de cualquier elemento que se tenga en casa ya sea una silla para trepar, una mesa para pasar por debajo, una manta en cuál rolar, una soga en dónde hacer equilibrio, etc.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	(Sin nombre)

ENTRE PROFES comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Ta-te-ti (variante con piedra papel o tijera)
EDADES	7-10
LUGAR DE DESARROLLO	En la casa
OBJETIVO	El objetivo del juego es formar TATETI.
MATERIALES	1 hoja, lápiz y tapitas 6 de 2 colores
DESCRIPCIÓN	Se arma en una hoja el tablero de tateti, se reparten 3 tapitas a cada jugador. Comienza el juego mediante el desafío de piedra papel o tijera. El que gana puede colocar una tapita, hasta formar tateti. En caso de empate. Se puede realizar 1 movimiento en el tablero a medida que gane la piedra papel o tijera hasta formar tateti.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Vera Nicolas

NOMBRE DEL JUEGO	Retos
EDADES	7-8 años
LUGAR DE DESARROLLO	Living/habitación/cocina
OBJETIVO	Contar la mayor cantidad de puntos en los retos
MATERIALES	1 almohadón/almohada/ peluche
DESCRIPCIÓN	1) Tirar el almohadón hacia arriba y aplaudir 3 veces y atraparlo antes de que caiga al piso. 2) Tirar el almohadón, tocar el piso y agarrarlo antes que caiga. 3) Tirarlo hacia arriba sentarse y atraparlos sentados en el piso 4) Dejarlo en el piso y hacer un salto hacia adelante, hacia atrás, hacia la izquierda y otro hacia la derecha siempre dejando el almohadón en el piso. 5) Equilibrio: sentarse arriba del almohadón/peliche y hacer equilibro solo con la cola. Repetir con: Los codos, las manos, la cabeza.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Magali Pisictelli

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Wararirachа
EDADES	8 años en adelante
LUGAR DE DESARROLLO	Dentro del aula o en casa
OBJETIVO	Trabajar la atención, el ritmo, coordinación y concentración.
MATERIALES	Ninguno
DESCRIPCIÓN	El maestro dirige la actividad, todos de pie, deberán practicar y familiarizarse con los siguientes movimientos: 1. Dos palmadas en los muslos. 2. os aplausos, 3. Un Aserejé arriba y otro abajo. 4. Con el dedo índice tocó nariz y hombro cruzado, primero con la mano derecha y luego con la izquierda. 5. Aplauso de sordo hacia arriba. Posteriormente enseñarles la siguiente canción: Guararirachа (2x) dubididu dubididu (x2) Es muy fácil tu puedes hacerlo, solo tienes que aprenderlo, me gusta mucho, pero como ninguno es, dubidi dubidi dubidida. El reto consiste en cantar y hacer los movimientos al mismo tiempo, respetando el ritmo y aplicando variantes de velocidad, para aumentar la dificultad.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	L.E.F. Ashly S. Rocha Delgado

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	PALAS MOLONAS.
EDADES	8-10 años
LUGAR DE DESARROLLO	Salón o terraza.
OBJETIVO	Fomentar la cultura del reciclado fabricando materiales útiles para trabajar el golpeo.
MATERIALES	Cartón de leche, tijeras, rotuladores, folios, pegamento, papel de periódico y cinta adhesiva.
DESCRIPCIÓN	¿Habías pensado que con un simple cartón de leche puedes crear tu propia pala? Muy atent@s porque es muy fácil. Coge un cartón de leche, límpialo muy bien. Abre sus esquinas y recorta la parte de arriba. Sécala por dentro. Coloca tu mano encima del cartón y donde saques el dedo pulgar, recorta una muesca para poder meter el dedo pulgar. Ponla en un folio y recorta su contorno. Personalízala como quieras y pégalo en el cartón. ¡¡¡Ya está lista para jugar!!!. Aquí os dejo los retos que he elaborado para que vayas siguiendo tu progreso. Si te animas, puedes fabricar tu bola con 4 papeles de periódico y cinta adhesiva.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Mónika Gómez Kurt

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Circuito motriz
EDADES	De 6 a 12 años
LUGAR DE DESARROLLO	Cualquier espacio
OBJETIVO	Contribuir al desarrollo del equilibrio, la coordinación, la fuerza y el salto en forma individual o entre pares.
MATERIALES	Tiza, sillas, vasitos plásticos, soga para saltar.
DESCRIPCIÓN	1° Coordinación y equilibrio: sobre una escalerita (baldosas o cuadrados continuos con tiza) cualquier paso coordinativo y ponemos dos marcas delante de dos cuadrados separados entre sí para que al llegar ahí nos paramos en un pie y debemos tocarla sin perder el equilibrio. Trabajamos con una pierna a la ida y con la otra a la vuelta. 2° Saltos con soga, (entre 10 y 15 saltos) podemos trabajar con 2 o 1 pie dependiendo de la edad y la habilidad. 3° Fuerza y equilibrio: pasar debajo de dos sillas rebotando y al salir colocar un vasito con agua en la frente para trasladarlo sin agarrarlo hasta la zona de comienzo. Podemos colocar entre 3 y 5 vasitos. 4° Prueba de saltos: de costado a una pared saltar y en lo más alto marcar con una tiza que tenemos en la

	mano. Realizarlo de un lado y del otro. Podemos realizar 3 intentos buscando superar cada marca.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	María Laura Princioe

NOMBRE DEL JUEGO	Tatefamily
EDADES	De 7 en adelante
LUGAR DE DESARROLLO	Casa
OBJETIVO	Formar el tateti
MATERIALES	Pueden ser 3 tapitas de un color y 3 de otro diferente o en vez de tapitas pude ser cualquier elemento que no se rompa o dañe el suelo como por ejemplo maderitas, etc.
DESCRIPCIÓN	Dibujar en una cartulina, papel afiche o si tienen tiza también lo pueden hacer un TaTeTi de tamaño considerable (según el espacio que tengan). Marcar una distancia con una línea la cual cumple la función de limitación. Se formará 2 equipos y arrancará el 1ro de cada uno tirando la pieza elegida del color que le corresponda al dibujo del tateti continuando el rival, así sucesivamente hasta que formen el tateti. Nota: Si la pieza cae fuera del dibujo este tiene una o dos oportunidades más o pueden acordar que se ubique en el cuadrado más cercano.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	David Raimundo

NOMBRE DEL JUEGO	Retos Rayuela Fitness
EDADES	8-10 años y toda la familia.
LUGAR DE DESARROLLO	Pasillo o similar.
OBJETIVO	Favorecer la vida activa en casa mediante adaptación de juegos populares.
MATERIALES	Folios, rotuladores, cinta adhesiva, fundas de plástico y mucha imaginación.
DESCRIPCIÓN	La RAYUELA FITNESS CASERA es ideal para estos días de confinamiento en casa y mantenernos activ@s en casa. Se puede adaptar a toda la familia. Una vez diseñados los 9 números en un folio (no olvides poner tu casilla PREMIO y derrochar toda tu creatividad), se meten en fundas de plástico y se pegan en el suelo. He diseñado diferentes RETOS ACTIVOS, que habrá que realizar si tú ficha cae en esa casilla. Conforme subes de nivel de entrenamiento. Al final, he incluido la casilla PREMIO, para recibir un vale-recompensa y el juego sea más motivante y memorable. Ahora sólo toca: ¡¡¡ Jugar y activarse!!!.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Mónika Gómez Kurt.

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	El libro equilibrista
EDADES	8-9 años
LUGAR DE DESARROLLO	Cualquier lado de casa
OBJETIVO	Lograr pasar del otro lado sin que el libro se caiga.
MATERIALES	Un libro tamaño chico
DESCRIPCIÓN	Deberás hacer una marca de salida y una de llegada. Tendrás que ubicarte el libro en la cabeza y avanzar sin que se caiga, si se cae se vuelve a empezar. Variantes: se pueden poner diferentes puntajes en el camino y sumar los puntos O se puede jugar de a dos o más personas
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Prof. Magalí Piscitelli

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Darball
EDADES	8-9 años
LUGAR DE DESARROLLO	Cualquier estancia con una pared libre
OBJETIVO	Utilizar la HMB de lanzamientos. Ejecutar lanzamientos de precisión con diferentes objetos y objetivos.
MATERIALES	Pelotas, calcetines , cojines, lápiz o tiza
DESCRIPCIÓN	El juego consiste en dibujar en la pared una serie de círculos situados a diferentes alturas, otorgándoles a cada uno de ellos una puntuación diferente. A una distancia no menor de metro y medio el jugador tendrá tres intentos para lanzar los diferentes objetos hacia el blanco, tratando de conseguir el mayor número de puntos posibles. Este juego puede hacerse de forma individual tratando de superarse a uno mismo en cada ronda del juego o con más participantes llevando a cabo una competición.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Diego Mallou

ENTRE PROFES

NOMBRE DEL JUEGO	El elástico
EDADES	8-9 años
LUGAR DE DESARROLLO	Suelo firme no resbaladizo
OBJETIVO	Agilidad
MATERIALES	Un elástico de 3 metros
DESCRIPCIÓN	Se deben sujetar los extremos del elástico formando un círculo. Dos niños deben pararse frente a frente y sujetar el elástico con sus piernas abiertas, esto es para dar lugar al tercer niño que saltara en el elástico. Mientras se cantan diferentes canciones clásicas, el tercer niño – aunque pueden ser varios niños también – deben ir saltando y realizando ejercicios al ritmo de la canción. Si uno de los jugadores falla al querer saltar o pisar el elástico, o realizar algunos de los ejercicios mencionados, entonces queda eliminado. Este tomara el lugar de alguno de los dos niños que sujeta el elástico, mientras el otro juega. Niveles del juego del elástico El elástico puede ir subiendo de nivel para aumentar la dificultad del juego. Es decir, en el primer nivel el elástico se encuentra a la altura de los tobillos, luego sube a las rodillas, a la cintura, a la altura de las axilas y por último al cuello. Se pueden realizar distintos ejercicios que varían de acuerdo a la ciudad en donde se juegue. Algunos de los ejercicios que se pueden realizar son: Pisar el elástico con un pie o ambos pies Pasar la pierna o solo el pie por encima del elástico Enrollar el elástico en el pie y desenrollarlo para saltar Saltar en el centro del elástico Saltar con un pie el en centro del elástico
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Camila di Martini

NOMBRE DEL JUEGO	Equilibrista
EDADES	8-9 años
LUGAR DE DESARROLLO	Cualquiera
OBJETIVO	Mejora equilibrio
MATERIALES	Palo escoba / fregona
DESCRIPCIÓN	Este juego consiste en colocarse a pata coja, cogiendo con ambas manos el palo de la escoba o fregona. Debemos mantener esta posición 20 segundos o más. Si el jugador se apoya en el pie que tiene elevado, no supera la prueba. Para introducir más jugadores, se han de retar. Cuando uno de ellos ha llegado a 20 segundos, es el turno del siguiente, intentando igualar esos 20 segundos. Si lo consigue, ambos tendrán que intentar llegar a 25 segundos. Si uno de los dos no consigue aguantar el tiempo establecido, perderá.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Ricardo García

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Fornite home
EDADES	9-10 años
LUGAR DE DESARROLLO	Patio del hogar
OBJETIVO	Desarrollo de las habilidades motrices
MATERIALES	Hojas hechas bola, escudos que pueden ser bolsas, casco que puede ser sombrero
DESCRIPCIÓN	El juego consiste en crear elementos los cuales sirvan para recrear el famoso juego Fornite, por lo que las "balas" serían hojas arrugadas, el chaleco puede ser una bolsa y el casco puede ser cualquier sombrero que tengamos en casa (igual pueden agregar otros materiales). El juego consiste en que cada integrante debe recoger estos implementos y de esta manera poder derrotar a su adversario, lanzando bolas de papel que le irán quitando vida, con 5 bolas que le llegue queda derrotado. El chaleco aumenta a 5 vidas más, al igual que el casco. En caso de recibir por Ej. 10 balas, debe dejar de lado o el chaleco o el casco, ya que partiría con 5 vidas.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Felipe Mancilla

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Desafíos Cubo
EDADES	9-11 años
LUGAR DE DESARROLLO	Casa-patio
OBJETIVO	Llegar a la meta a través del dado (cuenta como los pasos) y cumpliendo los desafíos del siguiente cubo
MATERIALES	Cartón o cartulina- cinta- fibrón- dado
DESCRIPCIÓN	Realizar un cubo con cartón o cartulina. En cada uno de sus lados debe escribirse los siguientes desafíos: 1° Realizar una medialuna 2° Hacer una vertical contra la pared 3° Mantenerse 20 segundos en equilibrio con un pie 4° Rol adelante 5° Rol atrás 6° Plancha frontal 30" Se limitara una distancia a la cual deben llegar los participantes tirando el dado para avanzar con pasos pero antes deben cumplir el desafío que les toco en el cubo, si no lo cumplen no podrán avanzar.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	(Sin nombre)

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Payana o payanca
EDADES	10-11
LUGAR DE DESARROLLO	Interior o exterior
OBJETIVO	Juntar la mayor cantidad de piedras
MATERIALES	6 piedritas o cualquier elemento similar.
DESCRIPCIÓN	Cantidad de participantes: 2 a 4. Desarrollo: los jugadores sentados en el suelo. Se juega por turnos, se colocan 5 piedras en el suelo y una se tiene en la mano. El niño debe arrojar al aire una piedrita y en agarrar una del suelo, así sucesivamente hasta juntar todas. Si lo logra, reinicia, pero deberá juntar 2, 2 y una. Y así sucesivamente hasta que no pueda. Luego sigue el compañero. Gana el que llega más lejos.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Pablo Danna

NOMBRE DEL JUEGO	El mensaje original
EDADES	10-11 años
LUGAR DE DESARROLLO	Cualquier lado de la casa.
OBJETIVO	Dar un mensaje a un familiar de una forma original
MATERIALES	Elementos del hogar
DESCRIPCIÓN	Tendrás que construir un mensaje y representarlo con elementos de la casa. Ejemplo: "Mamá, quiero comer pastas" tendrías que buscar algo que represente a las mamas, ejemplo una muñeca con otra más chiquita a upa, para el quiero, podes buscar algo con forma de corazón, algo q represente a comer como un plato y cubiertos y pastas una pasta dental. Podes ubicar todo arriba de la mesa o del piso y pedir que adivinen tu mensaje.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Prof. MAGALÍ PISCITELLI

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Cazadores
EDADES	10-12 años
LUGAR DE DESARROLLO	Indiferente
OBJETIVO	Derribar dibujos de papel (animales o cualquier otro motivo) que colocaremos sobre pinzas
MATERIALES	Goma elástica, papel usado y pinzas o algo que sujete
DESCRIPCIÓN	Haciendo tirachinas de papelitos con una goma elástica girada sobre sí misma. Trataremos de derribar desde distancias previamente fijadas, los animales u objetos que hemos colocado con pinzas en diferentes lugares.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Juan Madariaga

NOMBRE DEL JUEGO	La sábana mágica
EDADES	11/12 años. Lo puede jugar toda la familia
LUGAR DE DESARROLLO	En casa o lugar cerrado.
OBJETIVO	Reaccionar rápidamente ante el estímulo de dejar caer la sábana y decir el nombre del compañero/a que aparezca detrás de la misma, el que dice el nombre primero suma un Punto su equipo.
MATERIALES	Una sábana oscura
DESCRIPCIÓN	Se dividen todos los integrantes en 2 equipos. Cada equipo va a tener que sentarse enfrentados y esperar la orden del árbitro. El árbitro o profe más un integrante tomarán una sábana y la colocarán en la mitad de modo que los equipos no se puedan ver entre ellos. El profe llamara a un integrante de cada equipo para que se acerque a la sábana. Se pondrán de acuerdo los que tienen la sábana y a la cuenta de 3 la van a dejar caer. En ese momento los 2 niños/as que estén enfrentados van a tener que decir rápido el nombre del jugador contrario. El que lo dice antes suma un Punto su equipo. Variante: en lugar de decir nombres dicen apellido, edad, cuadro de fútbol, segundo nombre, etc.

ENTRE PROFES

NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Enzo Nicolás Morellato

NOMBRE DEL JUEGO	Colores con el pie
EDADES	9 a 12 años
LUGAR DE DESARROLLO	Cualquiera en casa
OBJETIVO	Coordinación fina
MATERIALES	Listón 4 colores 50 cm., cinta masking tape o 4 tapper
DESCRIPCIÓN	Colocar cuerda 1mt. A 20 cm del piso, colgar cada listón en la cuerda, debe quedar una parte del listón arrastrando en el piso y con el pie descalzo tomar el color según la marca donde se van a depositar. Solo pie no manos.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Jorge Araige Saade

ENTRE PROFES
Comunidad

SECUNDARIA/TODAS LAS EDADES:

NOMBRE DEL JUEGO	Tensar la cuerda
EDADES	16-18 años
LUGAR DE DESARROLLO	En una silla dada la vuelta
OBJETIVO	Tensar en las patas de una silla invertida una cuerda
MATERIALES	Una silla y una cuerda fina
DESCRIPCIÓN	Mediante la cabuyería y sus diferentes nudos, hacer el tensado de una cuerda. Sobre la primera pata hay que realizar un "as de guía", posteriormente la cuerda la es tiraremos hasta los 2/3 de la distancia entre las dos patas de la silla. Luego habrá que hacer un "siete y medio" y un "ballestrinque". Finalmente hay que enrollar la cuerda a la otra para de la silla, mordiendo la cuerda entre sí para que no se deslice y acabar para ejercer más tensión con otro "ballestrinque".
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	María Arranz

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Murciélagos y Polillas
EDADES	Todas las edades
LUGAR DE DESARROLLO	En la casa, pieza, living o afuera donde no haya obstáculos
OBJETIVO	Con ojos vendados, atrapar a compañero, hermano, familiar en este caso.
MATERIALES	Una venda para los ojos
DESCRIPCIÓN	Un niño con ojos vendados será el murciélago. El o los otros serán polillas. Todos se desplazan en cuadrupedia. El murciélago dirá - Polillas, ¿¿dónde están?? Las polillas dirán -¡¡Murciélago, acá estamos!! El murciélago, utilizando su sentido de la audición, deberá encontrar a las polillas y atraparlas. Preguntará todas las veces que sea necesario hasta atraparlas. Se puede jugar hasta atrapar a todas las polillas o a una sola.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Ana Julia Giménez

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Carrera de serpientes
EDADES	Todas las edades
LUGAR DE DESARROLLO	Adentro de tu casa, en el garaje, donde haya piso liso.
OBJETIVO	Embocar la mayor cantidad de pelotitas de papel
MATERIALES	Pelotitas de papel, trapos, baldes
DESCRIPCIÓN	Los jugadores deberán sentarse arriba del trapo. En una determinada distancia colocar los baldes. Es uno por jugador. Hacer la mayor cantidad de pelotitas de papel y dejarlas entre medio de los jugadores. A la señal salen arrastrándose para llegar a una línea determinada para embocar las pelotitas de papel. Deberán avanzar con las piernas e ir arrastrando el trapo con la cola. El jugador que emboca más pelotitas en su tarro en un minuto gana.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Sofia Lenarduzzi

NOMBRE DEL JUEGO	Armado y lanzamiento de avion de papel
EDADES	Todas las edades
LUGAR DE DESARROLLO	Lugar amplio
OBJETIVO	Plegar y lanzar
MATERIALES	Papel
DESCRIPCIÓN	Con una hoja de papel armar un avion mostrar como se pliega (mande video) y a lanzar
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Andrea santamaria

ENTRE PROFES Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Ojo de águila
EDADES	Todas las edades
LUGAR DE DESARROLLO	En casa
OBJETIVO	Óculo Manual, atención, memorización, la agudeza, agilidad mental, vocabulario.
MATERIALES	Un tablero con las imágenes impresas. - 3 fichas de un mismo color para cada jugador (pueden ser los mimos del parchís o parqués). - Tarjetas con las mismas imágenes del tablero, impresas, una imagen en cada tarjeta, a todo color. - Dos bolsas oscuras u opacas de diferente color.
DESCRIPCIÓN	Tenemos un tablero donde encontramos imágenes de varios objetos, cada uno repetido entre 3 y 5 veces, repartidas a lo largo del tablero y en diferentes posiciones: de frente, hacia abajo, etc. El juego consiste en encontrar la misma figura y taparla hasta encontrar 3 de la misma. Quien primero lo haga es el ganador de la partida. Luego se sigue en la misma dinámica de juego. Desarrollo del juego 1. Al principio, se entrega a cada jugador las fichas o fichos de su color elegido. 2. Los jugadores se ubican alrededor del tablero, a la misma distancia. 3. Cada uno toma una tarjeta con una imagen de la bolsa principal y procede e buscar en el tablero la imagen. Tapa con un ficho una imagen cada vez que encuentre. 4. El primero que encuentre las tres figuras, grita: ¡LISTO!, o ¡TERMINÉ! y con eso termina esa partida. 5. El ganador guarda a su lado la tarjeta y los demás jugadores meten las otras tarjetas que tenían en la otra bolsa, que será de descarte. 6. Al final, verifican quién fue el jugador que más tarjetas pudo guardar y es el ganador.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	José Alfredo Nicolás Vera

OJO DE ÁGUILA

Comunidad

NOMBRE DEL JUEGO	Mini tejo
EDADES	Todas las edades
LUGAR DE DESARROLLO	Sobre una mesa, piso, mesada, que sea relativamente plana
OBJETIVO	Trabajar la velocidad de reacción.
MATERIALES	Una tapita de frasco de mermelada, dos ojotas, un espacio de 2,5 x 1m aproximadamente despejado.
DESCRIPCIÓN	Se determina el lugar de juego, marcando la cancha con cinta o tiza, etc. 2,5 x 1 aprox., pero puede variar Se Juega de a dos o de a 4. Se colocan enfrentados, cada uno detrás de su lado de la cancha, con una ojota cada uno (tomada con la mano que se va a jugar) A la señal, uno «saca» y comienza el juego, deberán golpear la tapita con la ojota e intentar convertir un «gol» al compañero. El mismo se otorgará cuando la tapita pase la línea final del lado de la cancha del contrincante. Se juega a cinco puntos y luego de cambia de lado. Para jugar de a 4, se colocan dos y dos enfrentados, comienza golpeando uno y automáticamente se hace a un lado dejándole lugar a su compañero quien deberá golpear la tapita cuando regrese del lado contrario, y así sucesivamente.
NOMBRE Y APELLIDO DEL COLABORADOR	Gabriela Fanchini

ENTRE PROFES Comunidad

Fue mucho trabajo de edición y de recopilación del material, esperemos que les sea de utilidad y no duden en compartir con otros profes, así el manual llega mucha gente.

No se olviden de visitarnos en:

- Fan page: https://www.facebook.com/entreprofesef/
- Grupo de estudio: https://www.facebook.com/groups/entreprofess/
- Instagram: https://www.instagram.com/entre.profes/
- Sitio web: www.entreprofesweb.com
- Capacitaciones: www.academiaprofesionales.com
- YouTube:https://www.youtube.com/channel/UCiFCS59oEvaeENt4k3DeAVw

ENTRE PROFES
Comunidad

MANUAL DE ACTIVIDADES

ENTRE PROFES

EDUCACIÓN FÍSICA EN EL HOGAR

Ideas para desarrollar con nuestros alumnos

UN MANUAL HECHO:
POR PROFES...
PARA PROFES