

## PROPUESTA DE ACTIVIDADES

¿PARA QUIÉN?

Para Todos los niños de Educación Infantil.

¿PARA QUÉ?

Para que aprendan a jugar de manera cooperativa a la vez que trabajamos otros aspectos como la coordinación motora y las funciones ejecutivas.

1

### 1- EL ZORRO Y LAS OVEJAS

El juego da comienzo con dos zorros  y un montón de ovejas . 

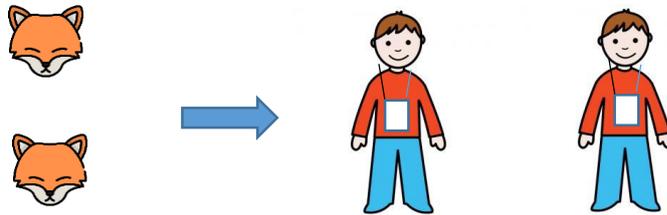
Cuando el zorro atrapa a una oveja ésta se coloca en el centro del campo con las piernas abiertas.

Todas las ovejas descarriadas y los zorros tienen que pasar por debajo si quieren pasar al otro lado del patio.

El juego termina cuando todas las ovejas han sido pilladas.

## ¿CÓMO JUGAMOS?

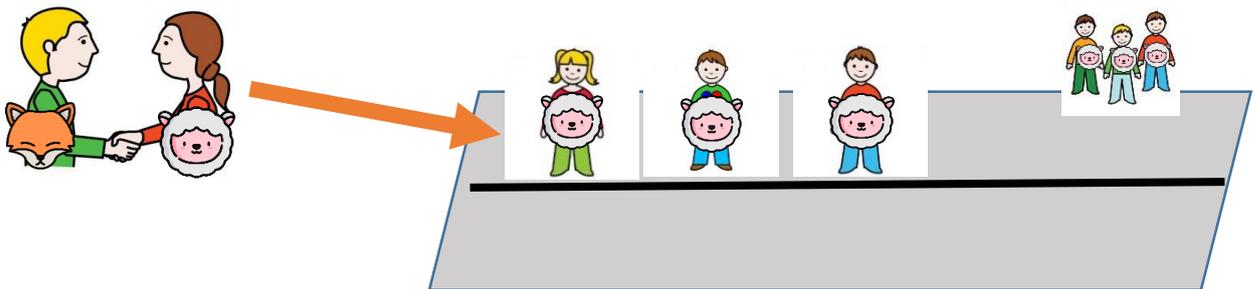
- 1- Elegimos 2 zorros y llevan dos tarjetas que los identifica.



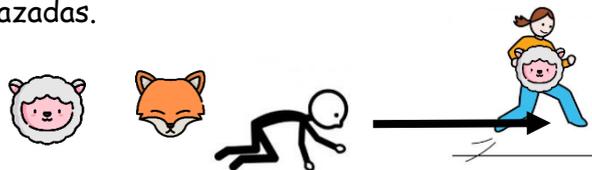
- 2- Los demás son ovejas



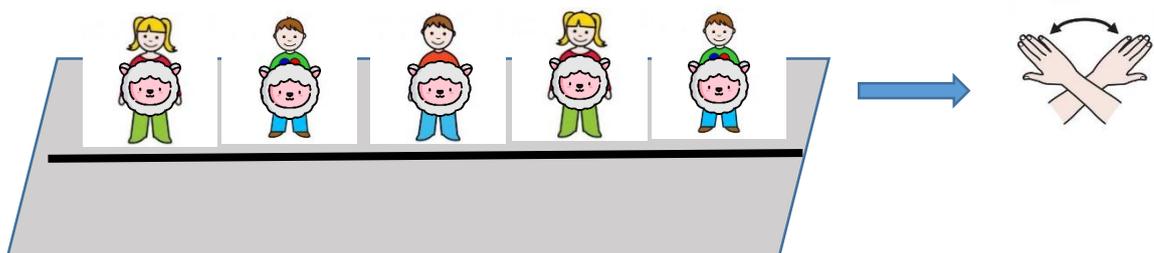
- 3- Cuando el zorro coge una oveja. La oveja cazada se pone en el centro del campo con las piernas abiertas



- 4- Para pasar al otro lado hay que pasar por debajo de las piernas de las ovejas cazadas.



- 5- Cuando todas las ovejas han sido cazadas termina el juego



## 2- TIROLÍN

### MATERIAL

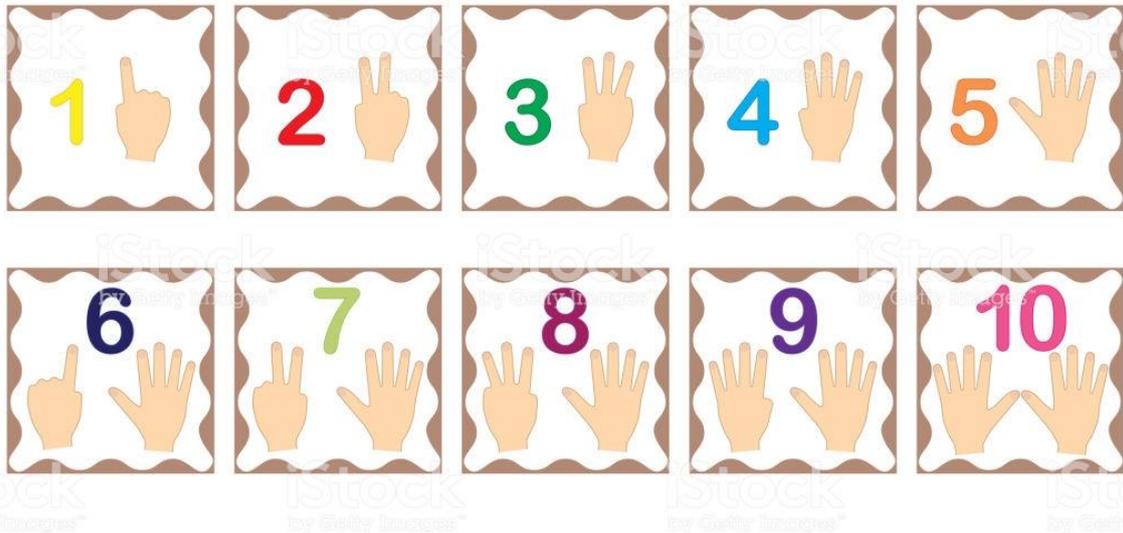
- 1- Una huevera decorada por dentro con los números del 1 al 10, un número en cada hueco



- 2- Una pelota de poliespan.



- 3- Unas tarjetas con números del 1 al 10.



### ¿CÓMO JUGAMOS?

- 1- COLOCAMOS LAS TARJETAS EN UN MONTON Y LAS PONEMOS BOCA A BAJO



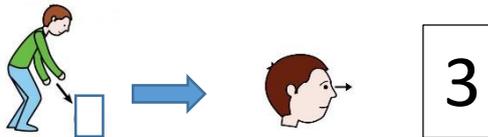
- 2- NOS COLOCAMOS EN CÍRCULO Y LAS TARJETAS LAS PONEMOS EN EL CENTRO



- 3- EMPIEZA AL QUE LE TOQUE EN UNA CANCIÓN DE SUERTE Y SE CONTINUA HACIA LA DERECHA



- 4- ELEGIMOS UNA TARJETA Y VEMOS EL NÚMERO QUE NOS HA TOCADO



- 5- COLOCAMOS LA PELOTA EN LA TAPA DE LA HUEVERA EN LA POSICIÓN QUE PENSEMOS SERÁ MÁS FÁCIL METER LA PELOTA EN EL NÚMERO.



- 6- CON LA TAPA LANZAMOS LA PELOTA INTENTANDO QUE CAIGA EN EL NÚMERO QUE NOS TOCO



- 7- SI ACERTAMOS CONSEGUIMOS UN PUNTO



- 8- SI FALLAMOS NO TENEMOS PUNTOS.



9- QUIEN TIENE MÁS PUNTOS DESPUES DE 5 TIRADAS GANA

5

