



CONTIGO EN TODAS

Etapa **1** PRINCIPIANTES (Desde 2 años)

PREPARADO, LISTO, YA!



PROPÓSITO

Ejercitar el equilibrio y coordinación y aprender a estar preparados para andar en scooter

CÓMO JUGAR:

1. El adulto debe poner el casco en el suelo frente al niño y al lado del scooter
2. En primer lugar, al llamado "Preparado" el niño debe tomar el casco y ponerselo.
3. En segundo lugar al llamado "Listo", el niño debe subirse al scooter
4. Al llamado "Ya!" el niño debe andar en su scooter alrededor del adulto que lo espera para felicitarlo y darle un abrazo.

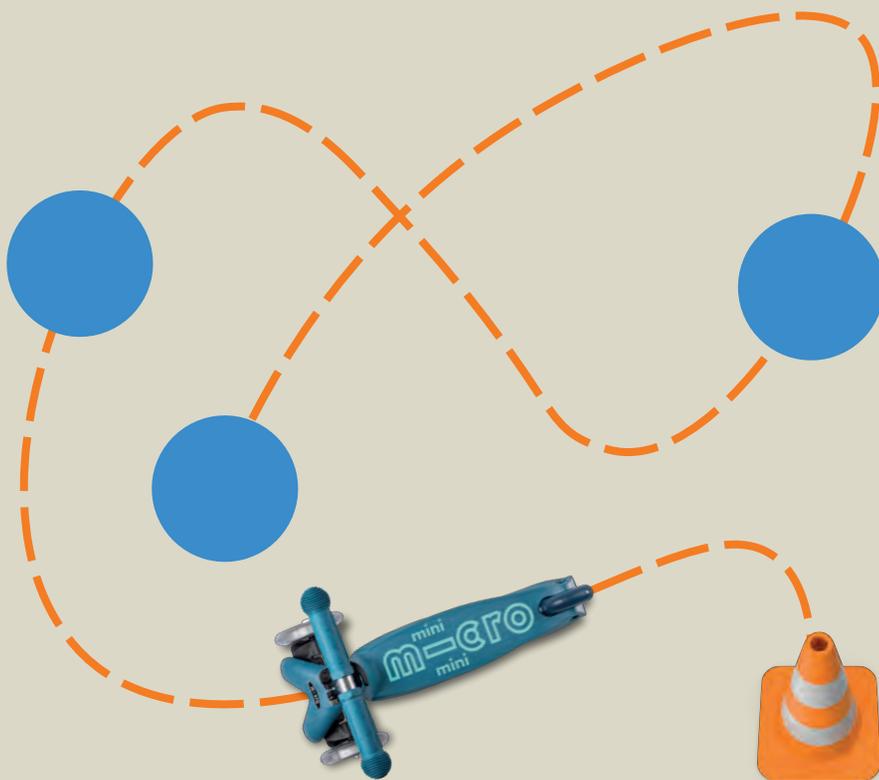




CONTIGO EN TODAS

Etapa **1** PRINCIPIANTES (Desde 2 años)

SIGUE LOS PUNTOS



PROPÓSITO

Ejercitar el equilibrio, aceleración/ desaceleración, control y capacidad cognitiva.

CÓMO JUGAR:

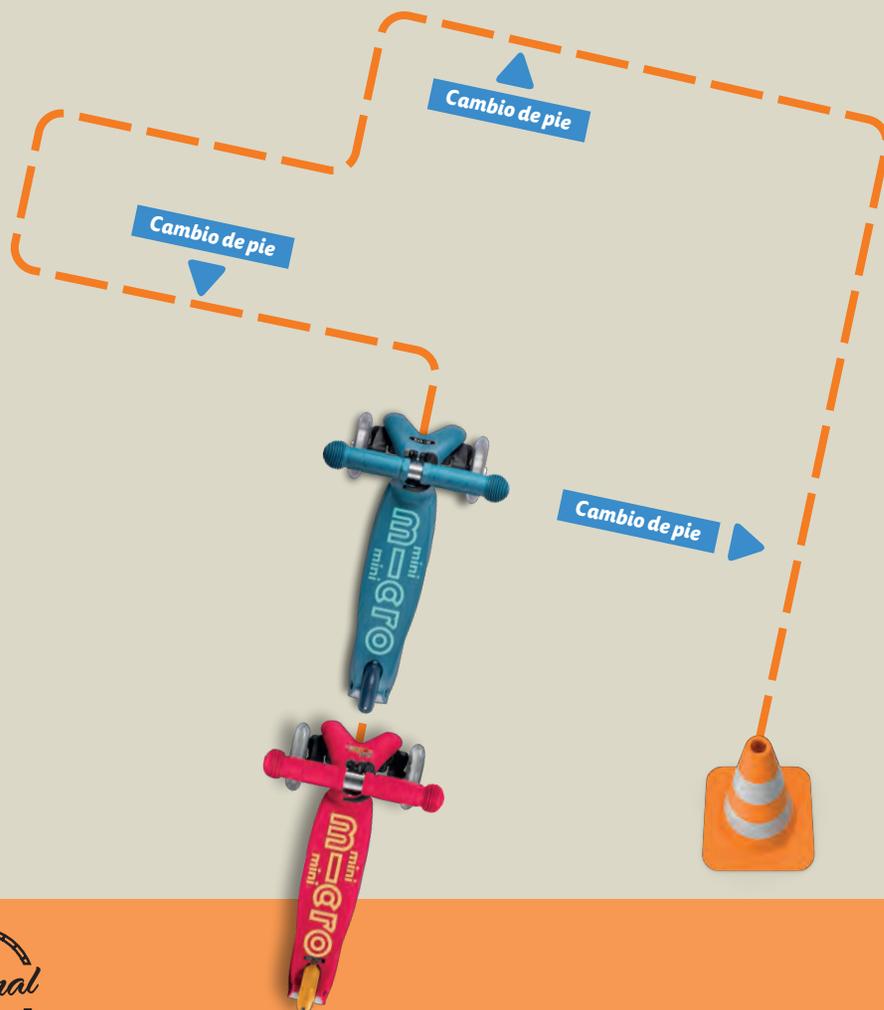
1. Los niños eligen 4 "spots" en el lugar de juego
2. Esos "spots" serán los llamados "puntos". Deben unir los puntos, y entre cada uno el adulto elige una forma de andar y todos deben seguirlo
3. Los niños apuntan al siguiente "punto" que deben ir para que trabajen en equipo
4. La siguiente vez deben seguir uniendo los puntos en diferente orden.





CONTIGO EN TODAS

MONITO MAYOR



Etapa **2** INTERMEDIO (Desde 3-4 años)

PROPÓSITO

Equilibrio, trabajo en equipo, fuerza de piernas

CÓMO JUGAR:

1. El niño mayor es el líder
2. El niño menor debe ponerse detrás del líder
3. El niño mayor comienza a andar despacio, animando al pequeño a seguirlo
4. En orden, el mayor va diciendo en voz alta las instrucciones y el menor debe copiarle. Cambia de pie, giro a la derecha, cambio de pie, etc
5. El juego anima al más grande a ser un buen líder y al pequeño a seguir instrucciones y desafío que hace el mayor
6. Al final del juego el monito mayor felicita al menor por haber seguido bien sus instrucciones

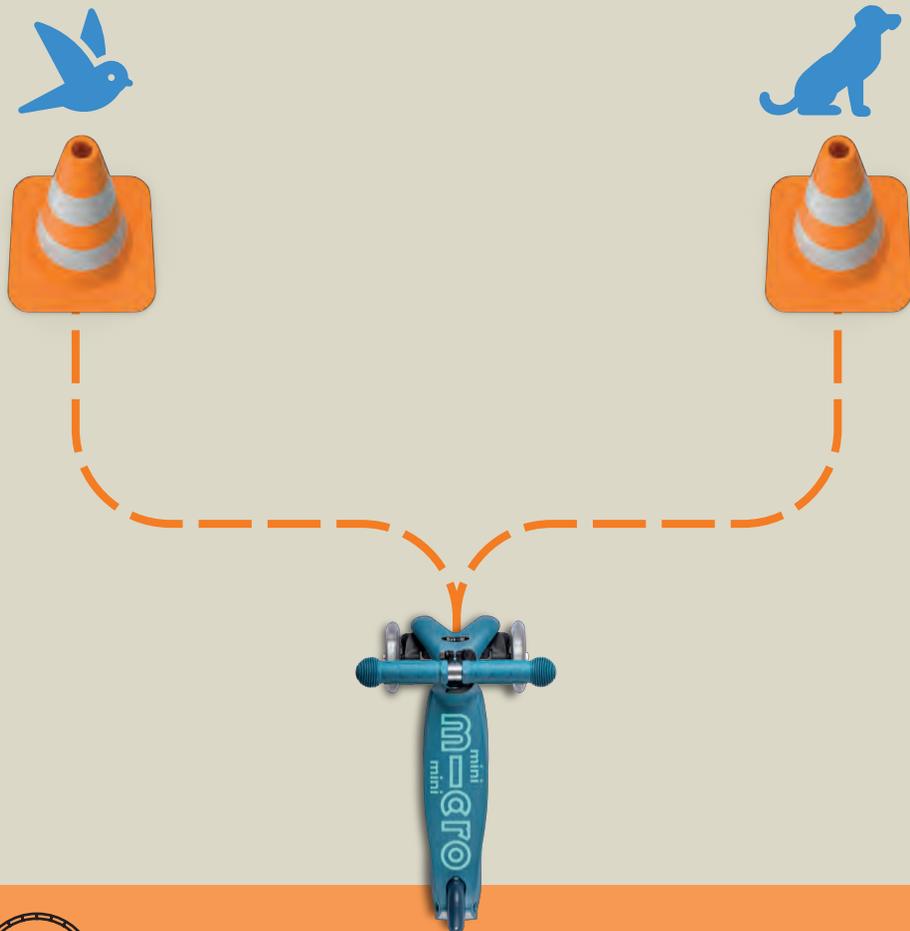




CONTIGO EN TODAS

Etapa **2** INTERMEDIO (Desde 3-4 años)

PERSIGUE AL ANIMAL



PROPÓSITO

Ejercicio, conceptos espaciales, equilibrio, cambio de dirección, conseguir objetivos.

CÓMO JUGAR:

1. En un lugar amplio rodeado de naturaleza el niño debe seguir la instrucción de ir a un objetivo específico
2. Tocar al perro, seguir al pájaro, son algunas de las ideas que más nos entusiasman. El niño debe ir observando y consciente de su entorno, donde desarrollará habilidades esenciales.
3. Una vez alcanzado el objetivo elegimos otro, cada vez más lejos para aumentar la dificultad.
4. El adulto siempre debe ir siguiendo de cerca al niño para guiarlo.

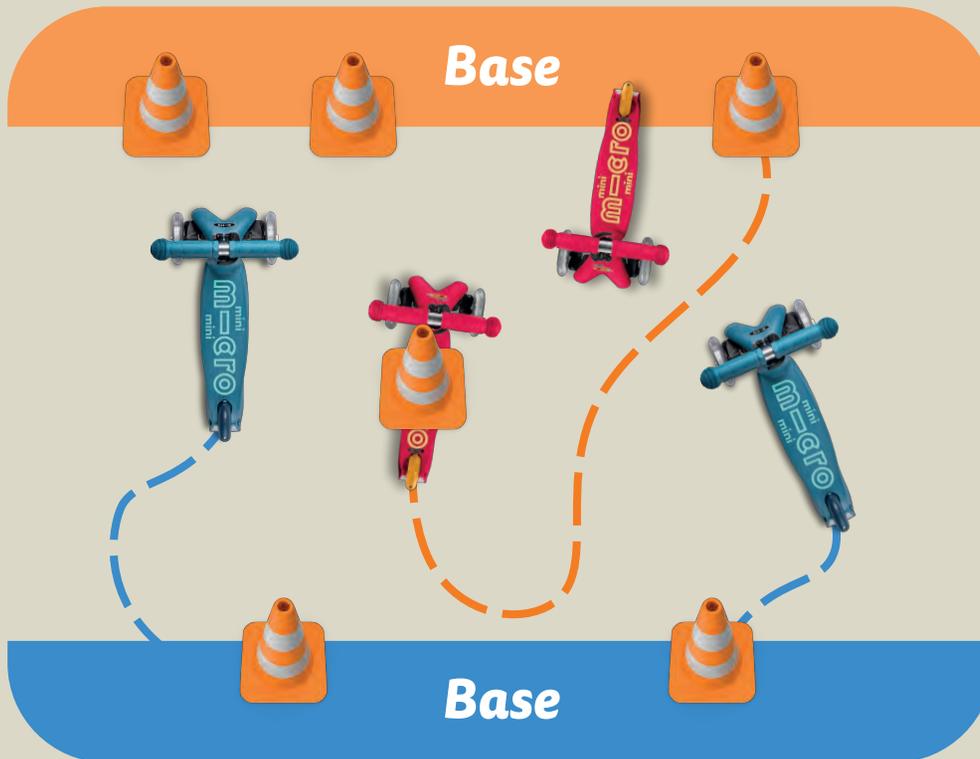




CONTIGO EN TODAS

Etapa **2** INTERMEDIO (Desde 3-4 años)

DESAFÍO EN EQUIPO



PROPÓSITO

Tiempo de reacción, equilibrio, control, toma de decisiones, aceleración/desaceleración y ejercicio

CÓMO JUGAR:

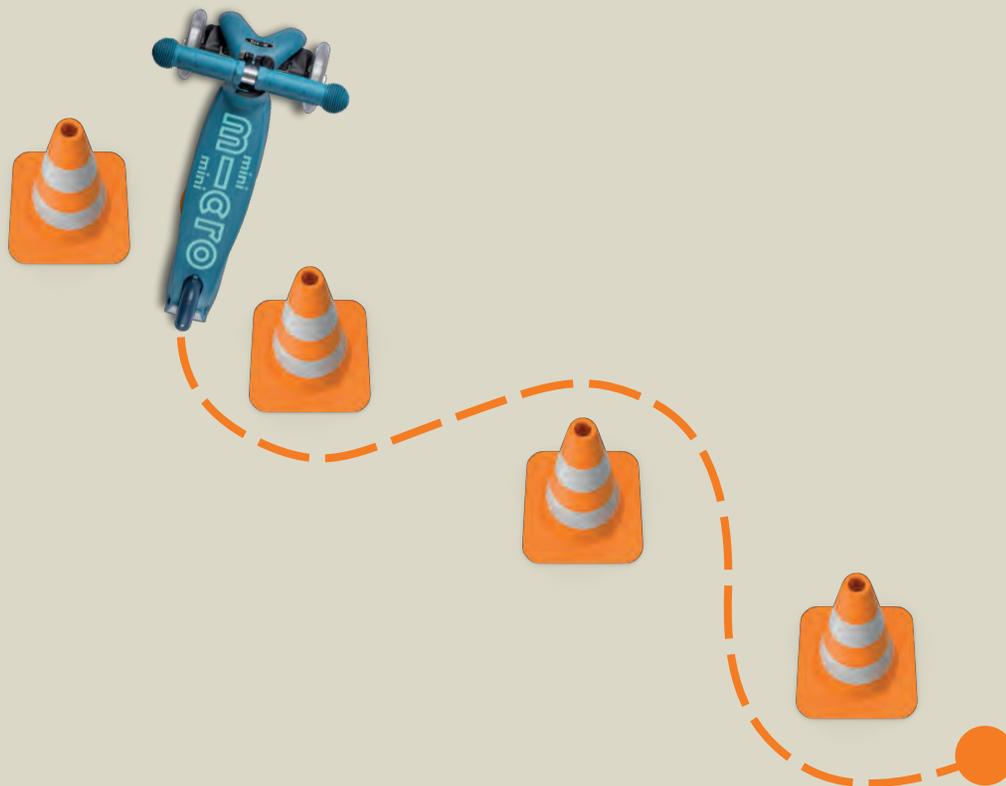
1. Dividir al grupo en 2 equipos
2. Crear para cada equipo una base, una frente a la otra.
3. Entregar a cada jugador una bandera de color, servilleta o pañuelo
4. Cada jugador pone su bandera/ servilleta/ pañuelo en la línea de su base
5. Todos se ubican en la línea de su Base
6. Al llamado a comenzar ("ya", "ahora", un silbido, o un pito) los jugadores deben andar hacia la base contraria intentando tomar las banderas y traerlas a su Base, pero al mismo tiempo si ven un jugador del equipo contrario con una bandera deben tocarlo para que éstos devuelvan la bandera al lugar de donde la tomaron.
7. El equipo ganador será el primero en llevar todas las banderas del equipo contrario a su base.



CONTIGO EN TODAS

Etapa **3** AVANZADO (Desde 5 años)

HAZ EL ZIG-ZAG



PROPÓSITO

Desafío cognitivo, equilibrio, confianza en la toma de decisiones, motricidad gruesa

CÓMO JUGAR:

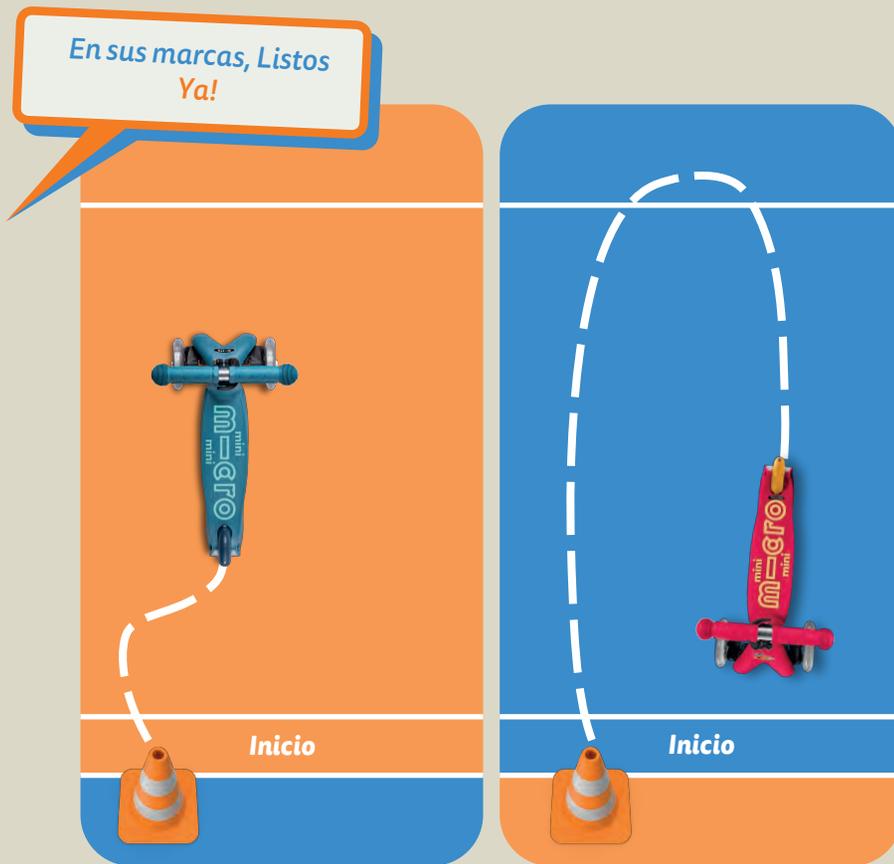
1. El niño debe ubicarse junto al primer cono.
2. Al llamado del adulto o de otro niño, éste debe comenzar el zig-zag esquivando todos los conos sin tocarlos hasta llegar al final
3. El niño debe preocuparse de andar con cuidado y concentrado para controlar el manejo del scooter entre cono y cono.
4. Una vez dominado el juego, o para niños más grandes, luego podrán hacer lo mismo, pero tomando el tiempo que demoran para ir ejercitando las mismas habilidades con mayor control.





CONTIGO EN TODAS

CARRERA DE POSTA



Etapa

3

AVANZADO (Desde 5 años)

PROPÓSITO

Tiempo de reacción, ejercicio, equilibrio, aceleración/desaceleración, desarrollo cognitivo y control.

CÓMO JUGAR:

1. Elige el lugar para la pista de carrera y marca la línea de inicio y final de la carrera
2. Dividir el grupo en 2 equipos y ubicarse en fila detrás de la línea de inicio.
3. Al grito "Ya!" comienza la carrera, donde el primer niño debe andar en línea recta, girar luego de pasar la línea marcada de fondo y volver a su lugar para tocar al siguiente compañero en la fila.
4. El equipo ganador es el que primero termina con todos sus integrantes.
5. La carrera puede hacerse varias veces poniendo desafíos diferentes en cada una. Ejemplo; siempre empujando con el pie derecho, luego siempre con el izquierdo, etc





CONTIGO EN TODAS

Etapa **3** AVANZADO (Desde 5 años)

BUSCA TU CARTA



PROPÓSITO

Tiempo de reacción, ejercicio, equilibrio, aceleración/desaceleración, desarrollo cognitivo y control.

CÓMO JUGAR:

1. Toma un mazo de cartas y asignar a cada pinta se una instrucción específica:
Corazón > andar en círculo
Diamante > andar con el pie izquierdo
Trébol > andar con el pie derecho
Pic > poner ambos pies sobre el scooter manteniendo el equilibrio y levantar las manos
3. Comienza el juego y cada jugador va sacando una carta del mazo
4. Al sacar una carta, el número indica la cantidad de veces que deben hacer el desafío de la pinta que salió en esa carta.
Ej: 7 corazones. Deben andar y formar 7 círculos

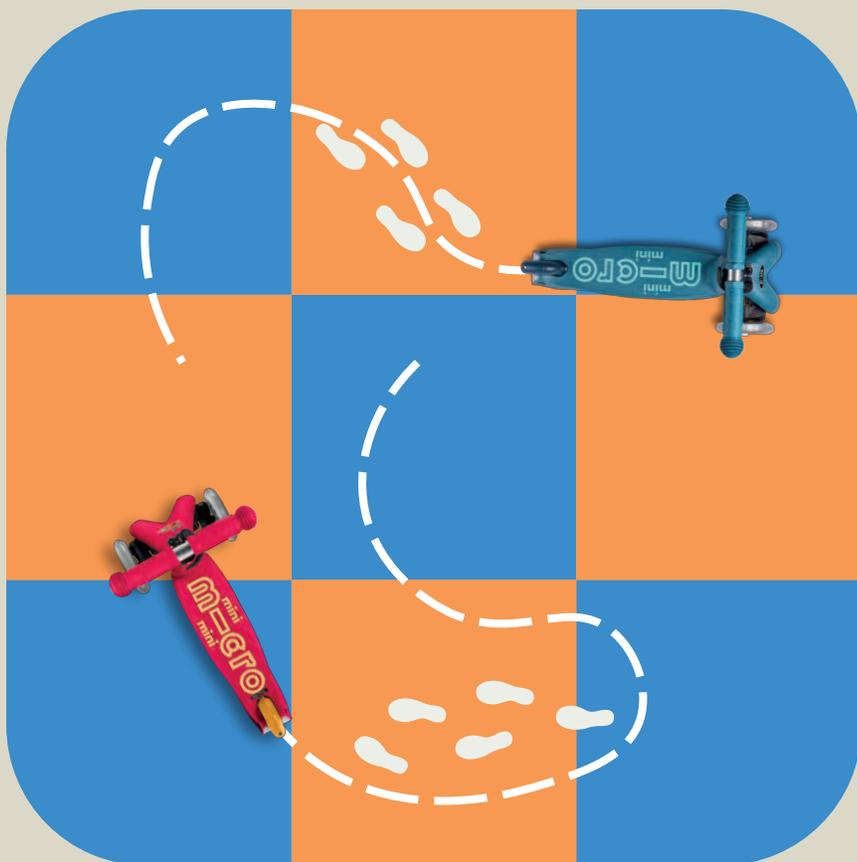




CONTIGO EN TODAS

Etapa **3** AVANZADO (Desde 5 años)

LA PINTA EN SCOOTER



PROPÓSITO

Trabajo en equipo, rápida reacción, equilibrio, cambio de dirección, control de aceleración/frenado, toma de decisiones

CÓMO JUGAR:

1. Establecer la zona de juego dentro de la cual se moverán
2. Asignar al jugador que "la lleva", quien será el único a pie.
3. El resto de los jugadores andarán en scooter
4. Una vez que comienza el juego, el que "la lleva" debe perseguir al resto para intentar "pintarlos". Cuando uno es pintado debe dejar el scooter y seguir a pie ayudando a pintar a los demás
5. El ganador es el único que queda en scooter cuando todo el resto esté a pie.

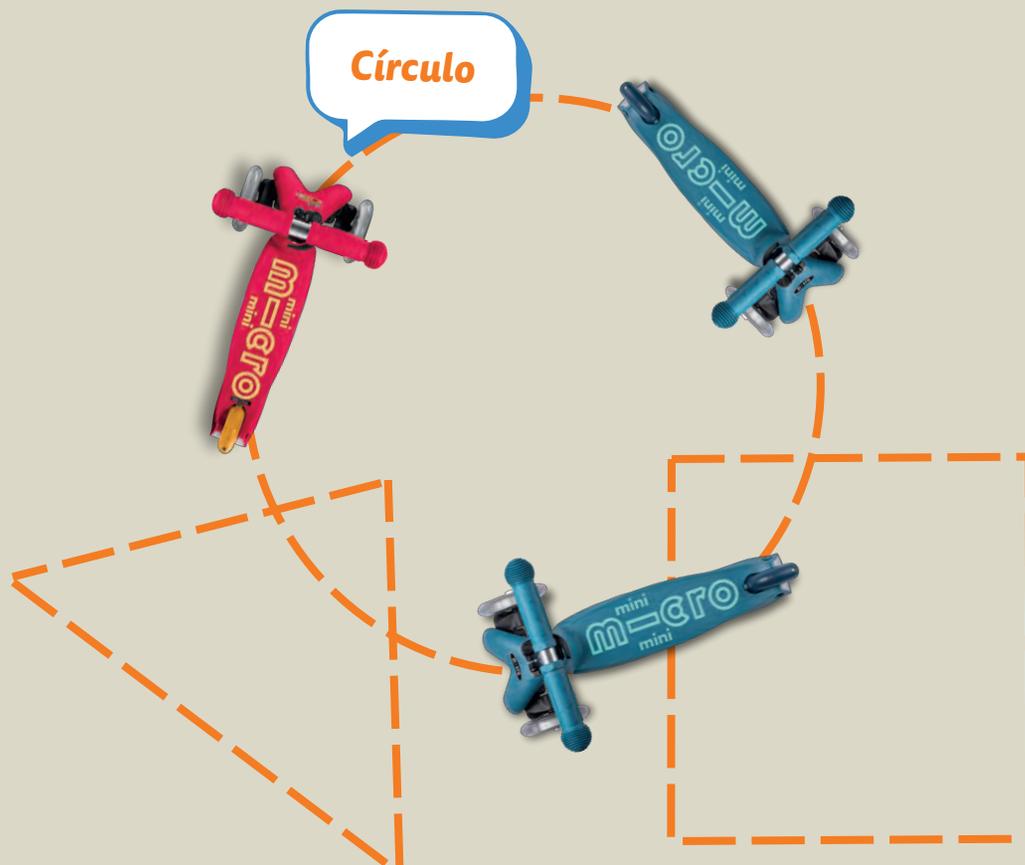




CONTIGO EN TODAS

Etapa **3** AVANZADO (Desde 5 años)

ELIGE LA FIGURA



PROPÓSITO

Equilibrio, control de aceleración/frenado, trabajo en equipo, conocimiento de figuras geométricas

CÓMO JUGAR:

1. Para empezar pueden partir andando en círculo
2. Luego rompen el círculo y andan unos segundos libremente
3. El líder (que puede ir cambiando) dirá en voz alta otra figura, y todos deben reunirse y comenzar a andar formando esa figura, hasta que el líder indique que han terminado
4. Luego cambia el líder y una vez que todos están andando libremente, grita en voz alta otra figura. Y así van armando figuras hasta que se cansen!





CONTIGO EN TODAS

Etapa **3** AVANZADO (Desde 5 años)

SEMÁFORO SOBRE RUEDAS



PROPÓSITO

Tiempo de reacción, comunicación, toma de decisiones, equilibrio, control de aceleración/frenado

CÓMO JUGAR:

1. Una persona será el semáforo, teniendo en una mano una bandera o género rojo y en su otra mano una bandera o género verde.
2. Los jugadores se ponen en línea hombro con hombro mirando hacia el frente donde estará el semáforo, quien deberá ubicarse frente a ellos a una distancia de al menos 6 metros.
3. De espaldas a los jugadores el semáforo levanta la bandera verde y grita "Luz verde!"; por lo que todos los participantes comenzarán a andar, pero en cualquier momento el semáforo levantará la otra y gritará la "Luz roja". En ese momento se dará la vuelta para mirar y todos los participantes que no hayan frenado, deben volver a la línea de comienzo.
4. Así seguirá el juego hasta que el primer participante logre llegar a la línea donde se encuentra el semáforo. Ese niño será el semáforo en el siguiente turno que comience.

