

Actividad: 5

JUEGA CON RITMO

OBJETIVOS

- Realizar juegos musicales.
- Desarrollar su expresión musical y social.
- Mostrar una actitud positiva ante los juegos musicales.

DURACIÓN

Entre 40 y 50 minutos aproximadamente

EDAD ADECUADA

Actividad orientada para niñ@s a partir de 3 años

MATERIAL

- No son necesarios.

DESARROLLO

- ✚ **JUGUEMOS EN EL BOSQUE:** todos los participantes, menos uno, se situarán de pie en un círculo, agarrados de las manos. El otro jugador será el lobo y estará en el medio del círculo. El círculo se moverá hacia un lado saltando y cantando: *“Juguemos en el bosque ahora que el lobo no está, que si el lobo aparece entero nos comerá. Looobo ¿dónde estás?”* y el lobo contestará con una acción, por ejemplo, *barriendo mi casita*. Entonces todos se pararán e imitarán esa acción. Después, el círculo volverá a girar y se repite la canción. El lobo dirá diferentes acciones y finalmente dirá *“estoyafilándome los dientes”*, lo que querrá decir que va a salir a cazar. Las personas del círculo se sueltan y empiezan a correr para no ser pillados por el lobo. La persona a la que pille el lobo, pasará a ser el lobo en la siguiente partida.



- ✚ **El conejo no está aquí:** todos los participantes estarán en un círculo de pie, menos uno, que será el conejo y se situará fuera del círculo. Todos cantarán: *“el conejo no está aquí, se ha marchado esta mañana a la hora de dormir. ¡ay, y está aquí! (entra el conejo en el círculo) haciendo reverencias, con cara de vergüenza, tú besarás al chico o a la chica que te guste más”*. Entonces el conejo elegirá a alguien a quien dar un beso y será el conejo en la próxima partida.



✚ **Zapatilla por detrás:** todos los participantes, menos uno, estarán sentados en un círculo. El otro jugador estará de pie andando alrededor del círculo por fuera. Las personas que están sentadas en el círculo cantarán: *“a la zapatilla por detrás, tris tras, ni lo ves ni lo verás, tris tras. Mirad para arriba, que caen judías, mirad para abajo, que caen garbanzos. A dormir, a dormir, que la bruja va a venir. ¿A qué hora mamá?”* y la persona que está andando alrededor del círculo dirá un número. Mientras los del círculo cuentan hasta ese número con los ojos cerrados, la mamá pone su zapatilla detrás de una persona. Cuando acaban de contar, abren los ojos y miran detrás de ellos. Quien tiene la zapatilla, debe correr alrededor del círculo y pillar al otro jugador, que huirá hasta sentarse en el hueco que ha quedado libre.

