

# ¡3 JUEGOS PARA ASPIS!



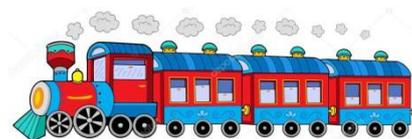
## CARRERA DEL SALVAMENTO

**TEMA: RESISTENCIA A LA VELOCIDAD**

**MATERIAL: NINGUNO**

Se coloca el grupo en filas, a una distancia de ocho metros aproximadamente, se marca una zona de llegada. Se escoge a un elemento por fila, a uno que posea suficiente resistencia. A una señal el primero de cada fila corre para tocar con un pie la zona de llegada, se regresa y toma de la mano al segundo participante, tocan con el pie la zona de llegada y así continúan hasta terminar con todos los elementos del equipo. Ganará el equipo que termine primero y sin hacer trampa.

## ENGANCHE DE VAGONES



**TEMA: REACCIÓN - ADAPTACIÓN**

**MATERIAL: NINGUNO**

Se colocan por filas los alumnos, con una marca de llegada a una distancia aproximada de diez metros. A una señal correrá el primero de cada fila y al llegar a la marca de llegada se parará en forma lateral, separando las piernas un poco más a lo ancho de los hombros y extendiendo sus brazos en forma lateral, en ese momento saldrá el segundo y tocará primero la zona de llegada y se tomará de la mano del segundo y hará la misma acción, los siguientes compañeros harán lo mismo hasta terminar. Ganará el equipo que termine primero sin romper las reglas.

## CUERDA CALIENTE

**TEMA: REACCIÓN - ADAPTACIÓN**

**MATERIAL: UNA CUERDA MEDIANA**

Dos niños tomarán los extremos de una cuerda mediana, y los demás integrantes del grupo estarán dispersos por el patio. Se organiza a los niños de tal forma que cada uno tenga su lugar. Al iniciar los niños que traen la cuerda dirán las indicaciones, CUERDA PASA POR ARRIBA, y pasarán corriendo con la cuerda a lo que todo el grupo deberá agacharse, o dependiendo de la altura mencionada por los que traen la cuerda, arriba o abajo que la saltaran sin atorarse. El alumno que toque la cuerda cambia el lugar con uno de los que la traen.

# ASPIRANTES