



Jugando al aire libre [: más de 100 ideas para disfrutar en espacios abiertos /

Green, Christine.

Narcea,
D.L. 2016.

Recurso Electrónico

El juego físico, sin estructuras y en espacios abiertos, es la válvula de escape perfecta para ayudar a los niños a reducir su estrés y para animarles a resolver cualquier aspecto emocional relativo a sus experiencias diarias. Consiga que los niños y niñas disfruten y se diviertan jugando al aire libre con esta maravillosa colección de más de 100 juegos tradicionales y juegos nuevos, que pronto se convertirán en sus favoritos. Los juegos están dirigidos a niños de entre 5 y 11 años, y se pueden adaptar muy fácilmente para practicarlos de forma individual, en grupos pequeños o incluso con grupos numerosos. Con estos juegos, los niños aprenderán a cooperar y a ayudar a sus compañeros y compañeras; aprenderán a compartir y a resolver problemas. Todo ello son valores y habilidades que llevarán consigo a lo largo de su vida. Todos los juegos están descritos y explicados de modo sencillo. Los materiales que utilizan, balones, aros o cuerdas, son plenamente accesibles en cualquier contexto. Un libro sumamente útil, por igual, para docentes de nivel primario y para monitores de tiempo libre. [Fuente: eLibro]

<https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:38443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhcmF0ei5yZW4vMzc0NDQ2MTc>

Título: Jugando al aire libre [Recurso electrónico] : más de 100 ideas para disfrutar en espacios abiertos Christine Green.

Editorial: Madrid Narcea D.L. 2016.

Descripción física: 1 archivo il. bl. y n.

Mención de serie: Herramientas

Bibliografía: Índice: p. [8-10]

Contenido: Parte I: juegos de pelota: [Cap.] 1-39: Balón prisionero (Individual) ; Balón prisionero (Por equipos) ; Balón prisionero (En tríos) ; Números ; Balón de Zig-Zag ; ¡A encestar! ; El balón de destino ; Pelota de bridge ; Pelota cazada ; Pelota de tiempo ; Elegir un tema ; La pelota del río ; Cuenta atrás ; El béisbol danés ; Rodea el círculo ; Proteger al presidente ; Patatas ; Pega una patada ; El hockey de los números ; Apunta y dispara ; Si no le das pierdes ; Stop ; Alrededor del mundo ; Te la quedas o la devuelves ; Balón Mundial ; Esquinas ; Golpear el bate ; Rounders ; Rimas de pelota ; Huevos podridos Parte II: juegos con cuerdas: [Cap.] 31-58: El cocherito Leré ; Soy la reina de los mares ; La diversión básica de saltar ; Osito, osito ; A la guindilla picante ; Países ; ¡Te invito! ; Todos participan ; La goma I ; La goma II ; El alfabeto ; Salto de espaldas ; Saltos de deletreo ; El cartero ; Su

majestad ; Tira y afloja ; Banana Split ; Tráelos ; ¡Atrápame! ; Figuras de cuerda ; Equilibrios ; Camina por la cuerda ; Una dola ; Pasar por debajo ; Cuerdas de cinturón ; Encuentra el nudo ; Las tijeras ; Cambiar de lugar
Parte III: Juegos para correr: [Cap.] 59-72: Carrera de saltos y brincos ; La cadena humana ; ¡A gritar! ; Relevos ; Carreras de obstáculos ; Puertas y ventanas ; La heladería ; Pollitos y gallinas ; ¿Dónde está mi zapato? ; La pelota sin manos ; ¿Dónde está el calcetín? ; Congelar ; Codazos ; Pollito, pollito
Parte IV: Juegos en grupo: [Cap.] 73-108: ¿Qué número eres? ; ¡Tenlo preparado! ; Carrera de velocidad ; Antibasura ; ¿Cuántos lados tiene? ; Encuentra el caramelo ; Letra roja ; Devuélveme los guantes ; El ratón y el gato ; ¿Quién es el burro? ; Peces en el mar ; A la pata coja ; Los cuatro cuadrados ; Concurso de hula-hoops ; El relevo de la galleta ; Naranja ; Carrera en cuclillas ; Dentro y fuera ; ¡Salta! ; Guardia de tráfico ; Encesta el balón ; Camino de piedras ; ¡Serpiente despierta! ; Hacia delante y hacia atrás ; Sonidos de animales ; Doctor, doctor ; El asesino ; A la zapatilla por detrás ; A hacer el ovillo ; Los leones duermen ; La caza del tesoro ; El telegrama ; Encuentra el comodín ; ¿Mayor o menor? ; Dentro y fuera sin mirar ; Atrapa la serpiente

Restricciones de acceso: Acceso restringido a los usuarios de la Universidad Nebrija. Limitaciones de impresión, copia y descarga.

Detalles del sistema: Ordenador con navegador de Internet

Copyright/Depósito Legal: M-13510-2016

ISBN: 978-84-277-2158-6 978-84-277-2159-3 ed. electrónica)

Materia: Actividades al aire libre- Juegos educativos- En línea. Niños- En línea.

Baratz Innovación Documental

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- informa@baratz.es