



NOMBRE DEL JUEGO

1, 2, 3... ¡PESCAO!

Objetivo: Durante el juego 1, 2, 3... ¡pescao!, los jugadores y las jugadoras avanzarán hacia el líder ágilmente, sin que él los vea, e intentarán tocarlo para ocupar su lugar.



¿CÓMO SE JUEGA?

Se demarcará una línea en el suelo que servirá como salida. Los participantes se ubicarán detrás de esta línea. El líder, quien será “el pescador”, se ubicará en la meta. El pescador, de espalda a los participantes, contará en voz alta: “1, 2, 3... ¡pescao!” mientras los participantes van avanzando hacia la meta. En el momento que el líder dice la palabra “pescao”, se vira y observa a los participantes. El jugador que sea sorprendido en movimiento deberá regresar a la línea de salida. El primer participante en llegar a la meta resultará ganador y pasará a ser “el pescador”.

REGLAS

- Todos los participantes deben estar ubicados detrás de la línea de salida antes de comenzar el juego.
- Ningún participante sobrepasará la línea antes de que el líder comience a contar.
- El líder no podrá voltear a observar los participantes sin haber dicho la palabra “pescao”.
- Todo participante que sea visto en movimiento deberá regresar a la línea de salida.

VARIANTES

- Se puede cambiar la frase del juego al idioma inglés (“1, 2, 3... fish!”).
- Se puede decir la frase con diferentes animales.
- Se puede variar la distancia de la salida a la meta.

RECOMENDACIONES

- Hacer énfasis en la importancia de cumplir las normas para lograr el objetivo del juego.
- Ofrecer refuerzo positivo.

ÁREAS DE DESARROLLO

- **Desarrollo perceptivo motor:** rastreo visual, conciencia del espacio, direccionalidad.
- **Capacidad física:** agilidad, permanecer alerta.
- **Aptitud física:** trabaja varios músculos del cuerpo, desarrolla la velocidad.

VALORES: favorece la convivencia e integración social, seguir las reglas.